



BENEMÉRITA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE PUEBLA
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN SUPERIOR

**Desarrollo de la competencia comunicativa del idioma inglés,
basada en la expresión oral y auditiva en estudiantes de
educación media superior a través del aprendizaje basado en
juegos**

TESIS

Que para obtener el grado de:
Maestría en Educación Superior

PRESENTA:

Lic. Jose Luis Victorino Memije

DIRECTORA DE TESIS:

Dra. María Yanet Gómez Bonilla

Puebla, Puebla

Diciembre 2024

DEDICATORIA

A mi mamá, porque sin su apoyo incondicional, su amor y su motivación, no sería lo que soy hoy. Sin duda, has sido un ejemplo de esfuerzo y dedicación que me ha permitido seguir luchando para hacerte sentir orgullosa. A ti te lo debo todo.

A mi hermana Mayra, porque siempre ha sido la guía en mi vida, porque siempre le he reconocido como una persona capaz de lograr lo que se propone, y verse bien haciéndolo. Te admiro y te agradezco.

A mi papá, porque todo su sacrificio permitió que mis hermanas y yo lográramos alcanzar nuestras metas. Gracias por todo.

A mis hermanas, Esmeralda y Melissa, porque me permitieron ver la vida desde otra perspectiva.

A mi abuela paterna, porque a pesar de que ya no está con nosotros físicamente, siempre te llevaré en el corazón. Gracias por hacerme sentir amado.

AGRADECIMIENTOS

A la Doctora María Yanet Gómez Bonilla, por su inagotable paciencia para asesorarme durante mi trayectoria como maestrante. Su apoyo y guía fueron los pilares para poder culminar mi investigación.

Al Doctor Edgar Gómez Bonilla, por ser un ejemplo a seguir y siempre brindarme su apoyo cuando se le solicitaba.

Al Consejo Nacional de Humanidades, Ciencias y Tecnologías, por otorgarme la beca que me permitió llevar a cabo mis estudios de maestría en la ciudad de Puebla de Zaragoza.

A Rocío Martínez, por su valiosa amistad y apoyo incondicional durante la maestría. Gracias por los consejos, la comprensión y compañía.

Resumen

El presente trabajo investigó el desarrollo de las competencias comunicativas del idioma inglés, basado en la expresión oral y auditiva a través de la metodología del aprendizaje basado en juegos. El principal objetivo fue identificar el nivel de desempeño de los estudiantes de educación media superior para la adquisición de un segundo idioma (inglés) utilizando la metodología previamente mencionada. Para esto, se utilizó un diseño cuantitativo-cuasiexperimental, y la población muestra constó de dos grupos; el control que estaba integrado por dieciséis estudiantes, y el grupo experimental, que constaba de quince estudiantes, sin embargo, para el desarrollo de la metodología y por limitaciones del contexto escolar, únicamente se tomaron en cuenta doce estudiantes para la intervención. Dicha intervención constó de diez sesiones donde la mitad de ellas eran teoría y la otra mitad era aplicación del aprendizaje basado en juegos. Los resultados indicaron una respuesta favorable en cuanto a las variables investigadas, específicamente; dentro de la expresión auditiva hubo un incremento del 12% en el grupo experimental, y dentro de la expresión oral hubo un incremento del 7%, lo cual contrasta al mínimo incremento que se presentó en el grupo control que no contó con la intervención. Estos hallazgos sugieren que el desarrollo de la competencia comunicativa del idioma inglés permite la adquisición del lenguaje si se aplica la metodología del aprendizaje basado en juegos. No obstante, se deben tener en cuenta las limitaciones de la investigación, pues no todos los contextos escolares cuentan con los recursos tecnológicos para llevar a cabo dicha intervención.

ABSTRACT

The present study investigated the development of communicative competencies in the English language, focusing on oral and listening skills through the methodology of game-based learning. The main objective was to identify the performance level of junior-high education students in acquiring a second language (English) using the aforementioned methodology. A quantitative quasi-experimental design was employed, with the sample population consisting of two groups: a control group of sixteen students and an experimental group of fifteen students. However, due to the development of the methodology and school context limitations, only twelve students were considered for the intervention. The intervention consisted of ten sessions, half of which were theoretical, while the other half involved the application of game-based learning. The results showed a favorable response in the investigated variables. Specifically, in listening skills, the experimental group showed a 12% improvement, while in oral skills, there was a 7% improvement. This contrasts with the minimal improvement observed in the control group, which did not receive the intervention. These findings suggest that the development of communicative competence in English can facilitate language acquisition when applying game-based learning methodologies. However, the limitations of the study must be considered, as not all school contexts have the technological resources necessary to carry out such interventions.

Índice

Introducción	11
Antecedentes del tema	14
Planteamiento del problema	16
Preguntas de investigación	17
Objetivo general	17
Objetivos específicos	18
Justificación e importancia del estudio	18
Capítulo I. Marco contextual	21
1.1 Marco contextual internacional	21
1.1.1 La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura	22
1.1.2 Fondo Monetario Internacional.....	23
1.1.3 Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas	23
1.1.4 Unión Europea	24
1.1.5 Banco Interamericano de Desarrollo.....	25
1.2 Marco contextual nacional	26
1.2.1 Secretaría de Educación Pública.....	26
1.2.2 Estrategia Nacional para el Fortalecimiento de la Enseñanza del Inglés	27
1.2.3 Plan Nacional de Desarrollo 2019 – 2024	27
1.2.4 Subsecretaría de Educación Media Superior.....	28
1.2.5 Nueva Escuela Mexicana	28
1.3 Marco contextual estatal	29
1.3.1 Ley de Educación del Estado de Puebla	30
1.3.2 Plan Estatal de Desarrollo 2019	30
1.3.3 Secretaría de Educación Media Superior	31
1.3.4 Subsecretaría de Educación Media Superior.....	32
1.4 Marco Contextual Institucional	32
Colegio Ángeles de Puebla	32
1.4.1 Historia.....	32
1.4.2 Misión	33
1.4.3 Visión.....	33

1.4.4 Valores	34
Capítulo II. Marco Teórico	36
2.1 Competencia	36
2.2 Competencia comunicativa	38
2.3 Aprendizaje basado en juegos.....	40
2.4 Expresión oral en inglés.....	42
2.5 Expresión auditiva en inglés	43
Capítulo III. Metodología.....	46
3.1 Enfoque y perspectiva de la investigación cuantitativa.	46
3.3 Diseño de la investigación	51
3.4 Selección de la muestra.....	53
3.5 Instrumentos para recolección de datos	55
Capítulo IV. Análisis y resultados	58
4.1 Datos de identificación	59
4.2 Pretest expresión auditiva	59
4.2.1 Grupo control.....	60
4.2.2 Grupo experimental	61
4.3 Pretest expresión oral.....	62
4.3.1 Grupo control.....	63
4.3.2 Grupo experimental	64
4.4 Intervención	65
4.5 Post-test expresión auditiva	70
4.5.1 Grupo control.....	70
4.5.2 Grupo experimental	71
4.6 Post-test expresión oral.....	72
4.6.1 Grupo control.....	72
4.6.2 Grupo experimental.3	73
4.7 Comparación de resultados	74
4.7.1 Expresión auditiva	74
4.7.1.1 Pretest-post-test grupo control	75
4.7.1.2 Pretest-post-test grupo experimental.....	76
4.7.2 Expresión oral.....	76
4.7.2.1 Pretest-post-test grupo control.....	77

4.7.2.2 Pretest-post-test grupo experimental.....	77
Capítulo V. Propuesta didáctica para la Adquisición del inglés: competencias comunicativas para la expresión oral y auditiva	79
5.1 Estado situacional del fenómeno educativo.....	82
5.1.1 Descripción.....	82
5.1.2 Análisis.....	83
5.1.3 Interpretación.....	84
5.2 Toma de decisiones. Gestión pedagógica.....	85
5.3 Campos de Aplicación. Objeto de la gestión pedagógica.....	86
5.3.1 Procedimiento de la gestión pedagógica.....	86
5.3.2 Finalidad contextual de la gestión pedagógica.....	86
5.4 Dimensiones de la gestión.....	87
5.4.1 Pedagógica-curricular.....	87
5.5 Soporte conceptual, metodológico y estratégico de la propuesta pedagógica.....	87
5.6 Propuesta pedagógica.....	96
Conclusiones.....	98
Previsiones y recomendaciones.....	102
Alternativas de mejora.....	104
Referencias bibliográficas.....	106
Anexo 1.....	111
Anexo 2.....	114
Anexo 3.....	116
Anexo 4.....	118
Anexo 5.....	120
Anexo 6.....	128
Anexo 7.....	134

Siglas

BID = Banco Internacional de Desarrollo

COMCE = Consejo Mexicano de Comercio Exterior

COVID = Coronavirus Disease

EF = Education First

EPI = English Proficiency Index

FMI = Fondo Monetario Internacional

LOL = League of Legends

MCER = Marco Común Europeo de Referencias para las Lenguas

MOBA = Multiplayer Online Battle Arena

NEM = Nueva Escuela Mexicana

OCDE = Organización para la Cooperación y Desarrollo Económico

PEI = Programas Estatales de Inglés

PISA = Programme for International Student Assessment

PNI = Programa Nacional de Inglés

SEMS = Subsecretaría de Educación Media Superior

SEP = Secretaría de Educación Pública

STEAM = Science, Technology, Engineering, Art and Math

UE = Unión Europea

UNESCO = United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization

GLOSARIO

Adquisición: Proceso mediante el cual se obtiene o se llega a poseer algo, ya sea conocimiento, habilidades o bienes materiales. En el ámbito educativo, se refiere a la incorporación de conocimientos o competencias.

Aprendizaje: Proceso mediante el cual una persona adquiere conocimientos, habilidades, valores o actitudes a través de la experiencia, el estudio o la enseñanza.

Auditiva: Relativo al sentido del oído o a la capacidad de percibir sonidos.

Competencia: Capacidad o habilidad para realizar algo de manera eficiente o adecuada. En educación, se refiere al conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes necesarios para un desempeño efectivo.

Competencia comunicativa: Capacidad para utilizar una lengua de manera efectiva y adecuada en diversos contextos, tanto en su forma escrita como oral.

Comunicación: Proceso de intercambio de información, ideas o sentimientos entre dos o más personas mediante el uso de signos, símbolos o lenguaje.

Cuantitativo: Relacionado con la cantidad, se refiere a datos o análisis expresados en términos numéricos.

Cuasiexperimental: Método de investigación que busca establecer relaciones de causa y efecto, pero sin cumplir con todos los requisitos de un experimento controlado, como la asignación aleatoria.

Desarrollo: Proceso de crecimiento, evolución o avance de algo, ya sea una persona, una sociedad o un proyecto.

Educación: Proceso mediante el cual se transmiten conocimientos, valores, costumbres y habilidades de una generación a otra, generalmente a través de instituciones formales como escuelas.

Enfoque: Manera particular de observar o abordar un problema, tema o situación.

Enseñanza: Acto de transmitir conocimientos, habilidades o valores a otras personas, generalmente en un contexto formal.

Expresión: Manifestación de pensamientos, sentimientos o ideas a través del lenguaje, el arte o cualquier otra forma de comunicación.

Gamificación: Uso de elementos y dinámicas propias de los juegos en contextos no lúdicos, como la educación, para motivar y comprometer a las personas.

Gramática: Conjunto de reglas y principios que rigen la estructura de una lengua, incluyendo la formación de palabras y la construcción de oraciones.

Idioma: Sistema de comunicación verbal y, a menudo, escrito, propio de una comunidad de hablantes.

Inglés: Idioma germánico originario de Inglaterra, que se ha convertido en una lengua global utilizada ampliamente en negocios, ciencia y cultura.

Intrínseca: Que pertenece de manera esencial y natural a algo, es decir, que forma parte de su naturaleza propia.

Lenguas: Sistemas de comunicación estructurados que emplean signos, palabras y reglas gramaticales para transmitir ideas y pensamientos.

Lingüística: Ciencia que estudia el lenguaje humano y las lenguas, abarcando su estructura, historia, evolución y uso.

Morfología: Rama de la lingüística que estudia la forma y estructura de las palabras, incluyendo sus raíces, prefijos, sufijos y la formación de palabras nuevas.

Oral: Relativo al uso de la voz y la boca para expresarse o comunicarse.

Pedagogía: Ciencia y arte de la enseñanza, que estudia los métodos y estrategias para facilitar el aprendizaje.

Pragmática: Rama de la lingüística que estudia el uso del lenguaje en contextos específicos y las implicaciones sociales y culturales del significado.

Semántica: Rama de la lingüística que estudia el significado de las palabras, frases y oraciones.

Sintaxis: Parte de la gramática que estudia la estructura y el orden de las palabras dentro de las oraciones.

Teoría: Conjunto de ideas y principios organizados sistemáticamente que explican un fenómeno o un conjunto de hechos.

Introducción

Hablar del idioma inglés es hablar de progreso, oportunidades, crecimiento, interacción, movilidad y competencias. No es novedad que el aprendizaje de este sea solicitado como requisito de cualquier empleo o acreditación de estudios, así mismo, según Cronquist y Fiszbein (2017), el aprendizaje del idioma mencionado ha sido crucial para temas estratégicos económicos en América Latina, sin embargo, los resultados obtenidos de su informe, que mide el progreso de enseñanza-aprendizaje, han sido relativamente bajos. Pues se logra observar que, a pesar de que existen varias normativas y acuerdos nacionales, el desarrollo del idioma ha sido mínimo, ya sea por falta de capacitación y evaluación del profesorado o por la ausencia en la medición del desempeño estudiantil.

En México, tan sólo el 80% de las exportaciones van hacia Estados Unidos, gracias al Tratado de Libre Comercio de América del Norte, y la mayoría de los mexicanos no habla inglés, según el presidente del Consejo Mexicano de Comercio Exterior (COMCE), Miguel Ángel Landeros (El Informador, 2016). Afortunadamente, en México, desde el año 1993 se hace obligatoria la enseñanza de inglés en secundaria, abriendo paso al desarrollo de Programas Estatales de Inglés (PEI), para que no solamente se impartieran clases obligatorias a nivel secundaria, sino que también se incluyeran los niveles de primaria e inclusive preescolar, evidentemente con perfiles, planes, y docentes bajo criterio del mismo estado en desarrollo, gracias al acuerdo número 26/12/17 de 2017 del Diario Oficial de la Federación, mismo que informa acerca de la contribución del Programa Nacional de Inglés (PNI) al Objetivo 4: “Educación de Calidad” de los Objetivos de Desarrollo Sostenible.

El Objetivo 4, específicamente la meta 4.4 establece: “De aquí a 2030, aumentar considerablemente el número de jóvenes y adultos que tienen las competencias necesarias, en particular técnicas y profesionales, para acceder al empleo, el trabajo decente y el emprendimiento” (Naciones Unidas, 2018, p. 42). Para esto, podemos retomar la alarmante necesidad de impulsar el desarrollo del aprendizaje del segundo idioma, pues este conocimiento permitirá a las y los adolescentes comunicarse de manera eficaz en un ambiente laboral real, siendo esta comunicación, una competencia indispensable en la Agenda 2030.

Según el acuerdo número 444 de 2008 de la Secretaría de Educación Pública, el desarrollo de competencias tiene como objetivo desplegar el potencial de las y los adolescentes de la

educación media superior, ya sea para el desarrollo personal o como una contribución a la sociedad. En ambos casos, el estudiante deberá desenvolverse con otras personas, por lo que la comunicación eficaz es indispensable, ya sea en su idioma natal o en un segundo idioma. Al referirnos a “comunicación eficaz”, de acuerdo con la Estrategia nacional del inglés de 2017 de la Secretaría de Educación Pública, se espera que en 20 años las y los adolescentes puedan afrontar situaciones que desarrollen su pensamiento crítico y de resolución de problemas en el idioma inglés, así como egresar del bachillerato con un nivel B2, según el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas: Aprendizaje, Enseñanza, Evaluación (MCER).

Tenemos entonces las características del nivel B2:

Es capaz de entender las ideas principales de textos complejos que traten de temas tanto concretos como abstractos, incluso si son de carácter técnico, siempre que estén dentro de su campo de especialización. Puede relacionarse con hablantes nativos con un grado suficiente de fluidez y naturalidad, de modo que la comunicación se realice sin esfuerzo por parte de los interlocutores. Puede producir textos claros y detallados sobre temas diversos, así como defender un punto de vista sobre temas generales, indicando los pros y los contras de las distintas opciones. (Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas: Aprendizaje, Enseñanza, Evaluación, 2002, p. 26)

Desafortunadamente, el objetivo previamente descrito del nivel que se pretende alcanzar en el alumnado en el idioma inglés es irreal. Pues, según el estudio Sorry. El aprendizaje del Inglés en México de 2015 de Mexicanos Primero: “[...] el resultado más preocupante fue que uno de cada siete maestros de inglés desconoce totalmente el idioma”. Y en cuanto a los alumnos, la mayoría de los participantes (97%) se ubicaron en niveles inferiores al establecido por la SEP al culminar la educación secundaria (B1), cuatro de cada cinco demostraron un desconocimiento total. No obstante, se analizaron varios factores que contribuían al progreso del aprendizaje del inglés, siendo uno de ellos la exposición directa de los alumnos al uso del idioma, logrando identificar que aquellos alumnos con mejor nivel eran aquellos que tuvieron la oportunidad de viajar a un país de habla inglesa, permitiéndose así desarrollar el idioma de manera natural.

En cuanto al desarrollo del idioma de manera natural, según Krashen y Terrell (1998), existen dos maneras de desarrollar la competencia de un segundo idioma, siendo la primera por medio de la adquisición, en la cual el desarrollo de esta es inconscientemente y suele suceder inicialmente en la infancia; el infante no reconoce las estructuras gramaticales que escucha/produce, sino que simplemente se comunica porque existe una necesidad de hacerse entender. Y la segunda sucede cuando se es consciente del aprendizaje del idioma (usualmente en la edad adulta) mediante enseñanza de estructuras gramaticales preestablecidas y con un objetivo en particular, enfocándose en reglas y corrección de errores. Así mismo, argumenta Krashen (1982), que la teoría de adquisición de un primer o segundo idioma ocurre cuando una comprensión real del mensaje sucede, y cuando el “adquisidor” no se encuentra “a la defensiva”. Así como a desmentir la creencia de la adquisición consciente del lenguaje mediante reglas gramaticales y repeticiones tediosas. Dando paso a la adquisición en ambiente de estrés bajos, y donde el alumno escucha mensajes que son de su interés para así poder producir el idioma cuando se esté listo y no por obligación y con el afán de corregir y reprender.

Esto nos lleva a buscar una manera de poder proporcionar una enseñanza-aprendizaje de manera natural en donde el estudiante no se sienta estresado, con miedo a equivocarse y que, a la misma vez, aprenda inconscientemente el segundo idioma a través de situaciones reales y significativas. Tenemos así la estrategia de la gamificación.

Según Gee (2003), el aprendizaje basado en juegos se trata de una participación activa y crítica por parte de los estudiantes que les permita resolver problemas del mundo real a través de historias dentro de un videojuego que también los involucra de manera lúdica, mismo que les conlleva a una adquisición del idioma de manera natural y que les genere interés. Y qué mejor manera de generar interés en un grupo de adolescentes que por medio de su habilidad nativa digital: los videojuegos. Pero no cualquier videojuego, sino uno en específico, League of Legends.

League of legends (también conocido por sus siglas LOL) es un videojuego del género multijugador de arena de batalla en línea (MOBA), desarrollado por RIOT games. Dicho juego tiene como base la resolución de problemas y el diseño de estrategias para poder conseguir objetivos antes que el equipo enemigo dentro de un mismo mapa. Para esto, cada jugador deberá trabajar junto a otros cuatro integrantes comunicándose por voz desde un mismo servidor, cada uno cumpliendo con un rol previamente elegido. De esta manera, el jugador se verá en la necesidad

de hablar e interactuar para conseguir un mismo fin, sin temer a equivocarse al hablar, pues el objetivo principal no es desarrollar sus competencias, sino lograr el objetivo del juego. Es así como el idioma inglés se adquirirá de manera natural, sin presiones, sin temores y de manera lúdico.

Antecedentes del tema

Los estudios realizados acerca del desarrollo de competencias son vastos, al igual que las investigaciones en el aprendizaje del segundo idioma y las de gamificación. Sin embargo, poco se ha investigado acerca de estos tres campos juntos. Tenemos la investigación más reciente llamada “Gamificación para el desarrollo de competencia comunicativa en una segunda lengua (inglés) en estudiantes de Medicina de la Universidad Autónoma de Tlaxcala”, por el maestro Mauricio Chiunti de los Santos.

La investigación del maestro Chiunti (2021), se basa principalmente en estudiantes de universidad de una licenciatura en particular: Medicina. Su objetivo general era desarrollar la competencia comunicativa de una segunda lengua (inglés), así como determinar la efectividad de una estrategia de gamificación en la adquisición de una competencia comunicativa de una segunda lengua. La investigación tuvo una duración de cuatro meses, con dos grupos de estudiantes de cuarto semestre de la licenciatura, integrados por 30 alumnos y fue de carácter descriptiva, cuantitativa y cuasiexperimental. La aplicación utilizada fue la denominada “Classcraft”, donde cada alumno debía elegir un personaje de videojuego y debía realizar ciertas actividades para poder mantener puntos y que su personaje siguiera con vida. Dichas actividades estaban ligadas a la realidad, por lo que las actitudes negativas resultaban en pérdida de puntos dentro del videojuego, por el contrario, las actitudes positivas les permitían sumar puntos y obtener beneficios reales dentro de la materia. Así mismo, hace énfasis en el trabajo colaborativo, pues dentro del videojuego formarían equipos, donde, si algún integrante iba perdiendo, afectaba directamente a la calificación grupal.

Los instrumentos utilizados en la investigación fueron un pretest, intervenciones gamificadas y un post-test. Cabe mencionar que la investigación se centró en un enfoque humanista para el desarrollo de competencias. Así como el desarrollo de las cuatro habilidades del aprendizaje del segundo idioma. Los resultados fueron favorables en cuanto a la aplicación de la gamificación en las clases experimentales, sin embargo, concluye que no fueron los resultados esperados, pues hubo ejercicios dentro del juego que fueron realizados fuera de clase, así como la mejora de las actividades para poder tener mayor efectividad en la gamificación.

También encontramos trabajos que desarrollan las competencias comunicativas para el aprendizaje del idioma inglés en trabajadores de un sector específico, tal es el caso de Ibáñez y Batista (2019), quienes llevan a cabo un trabajo de un curso denominado “Inglés comercial”, en una modalidad en línea dirigido a profesionales del comercio exterior en el Grupo Empresarial CIMEX (GE CIMEX), en La Habana, Cuba. Pues argumentan que una de las principales actividades en dicha empresa, es el intercambio lingüístico en el idioma inglés por parte de los trabajadores, quienes tienen dificultades en la competencia comunicativa, así como una necesidad de recibir un curso del idioma, pero en otra modalidad que no solamente sea presencial, pues la mayoría presenta problemas para asistir, ya sea por carga de trabajo o simplemente para hacer uso de la tecnología.

El curso mencionado se llevó a cabo con la capacitación de 23 especialistas comerciales de la empresa GE CIMEX utilizando un aula virtual previamente proporcionada. Para esto, se utilizó un pretest para medir el nivel de desarrollo de competencia comunicativa del idioma inglés en los especialistas, dando como resultado que 12 de los 23 se encontraron en un nivel bajo, 9 en nivel medio, y 2 en nivel alto. Así mismo, se aplicó un post-test para verificar los resultados obtenidos del curso; 3 especialistas permanecieron en el nivel bajo, 7 alcanzaron el nivel medio y 13 lograron alcanzar el nivel alto, mostrando que si hubo resultados benéficos a la hora de aplicar el curso.

Por otro lado, tenemos investigaciones acerca de la influencia de los videojuegos en la adquisición de vocabulario en un grupo de estudiantes de la licenciatura en inglés. Como la descrita por Camacho y Ovalle (2019), donde especifican que los videojuegos, al igual que la televisión, han sido criticados por ser más una actividad lúdica que una actividad que pueda conllevar a un aprendizaje en particular.

Para la investigación utilizaron dos videojuegos: “Scribblenauts”; el cual es un juego de rompecabezas donde debes ingresar palabras y adjetivos para poder resolver acertijos y poder quitar un hechizo que fue puesto sobre la hermana del protagonista. El juego incluye una amplia variedad de sustantivos y adjetivos en el idioma objetivo. El segundo videojuego es: “Age of Empires II”; el cual es un videojuego en tiempo real de estrategia, situado en un ambiente histórico donde tendrán que completar ciertos objetivos para poder progresar, dicho videojuego fue escogido por el vocabulario léxico acerca de la guerra.

La investigación fue mixta, pues tomó lo cuantitativo y cualitativo para poder analizar datos en formas de ideas e imágenes, así como evaluar con un pretest y un post-test para evaluar el

vocabulario aprendido. La investigación constó de 15 participantes de la licenciatura en inglés de la Universidad de Tolima, de los cuales 12 eran del sexo femenino y 3 masculino. Los resultados fueron favorables, pues argumentan que hubo un mejor aprendizaje del vocabulario específico de los videojuegos, que posteriormente se trabajó en el salón de clases. También se observó que los alumnos se mostraron muy atentos y participativos a la hora de describir su experiencia con el vocabulario aprendido en los videojuegos.

Planteamiento del problema

El diseño curricular deficiente tiene un gran impacto, pues el alumnado no utiliza el segundo idioma de manera natural, se limita a su uso dentro del salón de clases y junto a compañeros que, por temor a errar, evitan comunicarse en el idioma mencionado. Al referirnos a la utilización del segundo idioma de manera natural, citamos las palabras de Krashen y Terrell (1981), quien define esta técnica parte de una metodología, la cual busca que el estudiante de dicho idioma sea expuesto a una inmersión total del idioma, para que, poco a poco, vaya absorbiendo las cualidades del idioma objetivo. Estos puntos de deficiencia curricular, tiene como consecuencia una falta de preparación para el desarrollo en un contexto real, los estudiantes no sabrán cómo desenvolverse de manera natural, repercutiendo en su carrera profesional y/o laboral. Siendo este un problema educativo que debe atenderse debido al constante desarrollo y demanda de trabajos en el extranjero y de la comunicación en dicho idioma, pues el idioma inglés es uno de los más hablados en todo el mundo, tanto en el sector turístico como en el empresarial.

Con base en lo anterior, el problema no está en el objetivo, sino en la ejecución. Existen los recursos y la necesidad de implementar la adquisición del idioma, pues la Secretaría de Educación Pública ha implementado programas de incorporación de la lengua extranjera en todos los niveles de educación, no obstante, los resultados alcanzados, nivel A2 del Marco Común Europeo, están por debajo de lo esperado. Por lo tanto, la presente investigación busca el desarrollo del currículo que se establece por parte de la Secretaría de Educación Pública (SEP), a través de un videojuego donde se tendrá comunicación total en el segundo idioma, de manera que les permite desarrollar tres puntos estratégicos del aprendizaje: la resolución de problemas a través de las competencias comunicativas dentro del videojuego, la comunicación natural en el idioma objetivo y el desarrollo de los temas de currículo establecido por la SEP.

Tal es el caso de los alumnos del primer semestre del colegio Ángeles de Puebla, quienes, al únicamente utilizar el idioma inglés dentro de un contexto controlado dentro del salón de clases,

sus habilidades para una comunicación efectiva se encuentran limitadas. Pues no logran alcanzar con eficiencias las habilidades comunicativas básicas de un nivel B2 frente a hablantes nativos. Dichas limitaciones se encuentran en cuanto a:

- Poca habilidad para responder preguntas abiertas donde se detallan aspectos personales de sus propias experiencias
- Habilidad deficiente para la crítica constructiva de temas generales de la vida diaria
- Poca comprensión del acento nativo de los Estados Unidos de América
- Dificultad para expresarse de manera natural dejando de lado las estructuras gramaticales pertinentes para el tiempo de expresión adecuado

Es por lo que, mediante el aprendizaje basado en juegos, se pretende aumentar el nivel del segundo idioma, al mismo tiempo que el desarrollo de las competencias comunicativas, basado en la expresión oral y auditiva para poder desarrollar un desenvolvimiento natural frente a hablantes nativos del idioma.

Preguntas de investigación

La investigación se llevará a cabo con base en las siguientes preguntas de investigación:

¿Cuál es el nivel de desempeño de la competencia comunicativa del idioma inglés, basado en la expresión oral y auditiva en estudiantes de educación media superior?

¿La estrategia didáctica de aprendizaje basado en juegos otorgará beneficios entorno a la expresión oral y auditiva en un segundo idioma?

¿Cuáles son las limitaciones auditivas y orales a las que se enfrentan los alumnos de educación media superior en el desempeño de la competencia comunicativa a través del aprendizaje basado en juegos?

¿El diseño de estrategias didácticas a través del aprendizaje basado en juegos permitirá el desarrollo de las competencias comunicativas del idioma inglés?

Objetivo general

Desarrollar las competencias comunicativas del idioma inglés, basadas en la expresión oral y auditiva, a través del aprendizaje basado en juegos en alumnos de educación media superior para incrementar el nivel de aprovechamiento y permitir el desenvolvimiento competitivo en un contexto más cercano a la realidad, identificando las limitaciones que ésta presenta.

Objetivos específicos

- Identificar el nivel de desempeño de la competencia comunicativa del idioma inglés, basado en la expresión oral y auditiva en estudiantes de educación media superior.
- Detectar las limitaciones a las que se enfrentan los alumnos de educación media superior en el desempeño de la competencia comunicativa a través del aprendizaje basado en juegos, basado en la expresión oral y auditiva.
- Diseñar estrategias didácticas que permitan el desarrollo de las competencias comunicativas del segundo idioma, basado en la expresión oral y auditiva, a través del aprendizaje basado en juegos.

Justificación e importancia del estudio

La investigación por realizarse contribuirá a dos campos de educación importantes; el desarrollo de competencias y la adquisición del segundo idioma. Atacando principalmente a la brecha de deficiencia del nivel de inglés del alumnado de educación media superior, pues de acuerdo con la Estrategia Nacional para el Fortalecimiento de la Enseñanza del Inglés (2017), el objetivo planteado a 20 años es que los alumnos egresados del bachillerato obtengan un nivel mínimo de B2, mismo que requiere de habilidades tales como: la capacidad de comprender las ideas principales de textos complejos referentes a su nivel de especialidad y a la habilidad de relacionarse con hablantes nativos de manera fluida y eficaz, sin inconvenientes entre los interlocutores. Desafortunadamente, este objetivo se percibe difícil de alcanzar, pues según el estudio del EF English Proficiency Index (EF EPI) de nivel de inglés (2022), México se encuentra entre los países con más bajo puntaje de dominio de inglés en Latinoamérica, siendo el penúltimo en la lista, sólo por encima de Haití. Así mismo, de acuerdo con la Subsecretaría de Educación Media Superior, en las progresiones de aprendizaje de inglés del 2023, se modifica el objetivo de nivel de inglés al término de la educación superior, cambiándole de un nivel B2, a un nivel A2+, siendo este cambio, casi todo un nivel completo.

De igual manera, se pretende aportar a los docentes de inglés para el desarrollo de las competencias comunicativas del idioma inglés a través de la gamificación en estudiantes de educación media superior, pues poco se ha trabajado en esta área tan importante de la educación obligatoria en México, mientras que se le ha dado un mayor enfoque a la gamificación en el nivel superior, y no al nivel medio superior. También se contribuirá a la unificación de la gamificación para desarrollar las competencias comunicativas del segundo idioma, pues regularmente se encuentran investigaciones por separado.

Así mismo, se denota la relevancia de dicho trabajo por la inclusión de videojuegos, que siempre ha sido denominado un instrumento negativo para los jóvenes, en el aprendizaje de la segunda lengua y de la mano del desarrollo inconsciente de competencias comunicativas que han sido objetivos claves para la educación media superior de acuerdo con la Secretaría de Educación Pública.

La presente investigación tiene como objetivo desarrollar las competencias comunicativas del idioma inglés, basadas en la expresión oral y auditiva, a través del aprendizaje basado en juegos en alumnos de educación media superior para incrementar el nivel de aprovechamiento y permitir el desenvolvimiento competitivo en un contexto más cercano a la realidad, identificando las limitaciones que ésta presenta. La comprensión de la influencia de las competencias comunicativas en la adquisición del idioma inglés permitirá contribuir al campo de investigación educativa, así como dar lugar a futuras indagaciones dentro del área de adquisición de un segundo idioma, específicamente en estas dos habilidades que no son comúnmente exploradas: la expresión auditiva, y la expresión oral, que, en conjunto, permiten el desarrollo de las competencias comunicativas para la adquisición del idioma inglés.

Estructura de la investigación

En el capítulo 1 se presente el marco contextual, pues es de suma importancia consultar los organismos que promueven las competencias comunicativas y enfocarlas al desarrollo de la expresión oral y la expresión auditiva para permitir un correcto funcionamiento del país. En este marco, se inicia con el contexto internacional, donde se destacan organismos como la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE), el Fondo Monetario Internacional (FMI), el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCERL), la Unión Europea (UE), y el Banco Internacional de Desarrollo (BID), pues se busca un objetivo global, que es el desarrollo del país que forme a seres humanos que sean competentes en habilidades básicas, sino también en una segunda lengua. Posteriormente se aborda el contexto nacional, con el fin de analizar las leyes y artículos que fomenten el desarrollo de las competencias comunicativas particulares al contexto de México, pues es necesario identificar las limitantes y alcances que la investigación pudiera tener dentro del país. Así mismo, se continúa con el contexto estatal, donde, ya más enfocado al contexto particular, se analizan las áreas de oportunidad y de desarrollo que el estado de Puebla de Zaragoza

podrá brindar para el desarrollo de la investigación y su importancia dentro de la ciudad y su contexto escolar. Finalmente, el capítulo cierra con el marco contextual particular de la investigación, y se enfoca en abordar la problemática del colegio Ángeles de Puebla para poder identificar las estrategias para la propuesta pedagógica como producto de la intervención didáctica.

En el capítulo 2 se introduce el marco teórico, el cual es imprescindible para la investigación, pues se abordan las principales temáticas estudiadas y que darán el soporte para el desarrollo de la tesis. Dentro de este capítulo encontramos a los principales teóricos que hablan acerca de “competencia”, desde los inicios de la propuesta como definición, hasta su desarrollo posterior y su subdivisión hacia “competencia comunicativa”. Dichos autores proponen y establecen los pilares para su identificación en el contexto escolar necesario y permiten la implementación de nuevas metodologías para el desarrollo de esta. Así, mismo, se aborda la metodología del “aprendizaje basado en juegos”, que será la columna de la intervención didáctica presentada, pues permitirá el uso de distintas técnicas de enseñanza que han surgido a través de las décadas en el mundo. Finalmente, se abordan las variables que fueron analizadas y utilizadas dentro de el grupo control y el grupo experimental, respectivamente. Dichas variables son la expresión oral, y la expresión auditiva, pues el análisis de estas permite una mejor comprensión para la implementación de las estrategias previamente mencionadas a partir del origen de la problemática focalizada.

En el capítulo 3 se aborda la metodología utilizada para la intervención didáctica, donde se especifica inicialmente con el tipo de investigación utilizada, siendo esta la cuantitativa con alcance descriptivo, así mismo, se explicó el motivo del porqué es una intervención cuasiexperimental. Dicho capítulo enmarca el tipo de instrumento que se utilizó para la investigación, así mismo, se detalla el proceso, desde la elaboración de los ítems de cada instrumento, así como el jueceo de estos, para posteriormente redactar la investigación de campo repartida en diez distintas sesiones, cada una con su respectiva planeación y metodología empleada. Una fase muy particular e importante de este capítulo sería la fase del pilotaje, pues fue una etapa muy necesaria y valiosa para el correcto desarrollo del instrumento de intervención didáctica, pues permite al investigador medir la factibilidad antes de utilizarlo en el grupo experimental, evitando así, cualquier tipo de posible fallo.

En el capítulo 4 se redactó el análisis y resultados de la investigación, donde se anexaron las graficas pertinentes a los resultados obtenidos de los pretest, y post-test de ambos grupos, el control y el experimental, de esta manera, se dio paso a la redacción de los resultados obtenidos de la intervención didáctica para poder detallar cuales fueron los cambios obtenidos. Dichas gráficas van acompañadas de la interpretación pertinente y su comparación con el segundo grupo de estudio. Una vez identificados los cambios, se procede a contestar las preguntas de investigación para identificar la resolución del problema planteado inicialmente.

Finalmente, el último capítulo, el número 5, consta de la propuesta pedagógica. Dicha propuesta está basada en el análisis de resultados obtenidos de la intervención didáctica, pues, a pesar de que los resultados hayan sido favorables, siempre existirán previsiones y/o recomendaciones que permitan la profundización de investigación en dicho campo educativo, de manera que la propuesta pueda adaptarse a la necesidad contextual de cada investigador. En dicha propuesta, se anexan las sesiones planeadas junto con la cronología y las guías didácticas necesarias para llevar a cabo el curso.

Capítulo I. Marco contextual

1.1 Marco contextual internacional

La creciente globalización ha orillado a una constante competencia en el sector laboral y educativo para la formación del individuo en sociedad. Partiendo de dicha premisa, se asume la necesidad de desarrollar las competencias comunicativas que permitan al estudiante de educación media superior superponerse a través de la expresión oral y la expresión auditiva del idioma inglés, siendo este idioma uno de los más importantes para el trabajo en México, y uno de los más hablados en el mundo, de acuerdo con Zamarrón (2023), en su artículo “Hablar inglés es cada vez más importante en el trabajo, pero México es de los peor calificados de Latinoamérica”, para la revista Forbes, México, donde también menciona que es un idioma necesario para poder hacer intercambio tanto cultural como laboral, por cuestión de exportación/importación, donde es imprescindible hacer hincapié en la expresión auditiva y oral que son fundamentales para una comunicación efectiva.

A continuación, se muestran los organismos internacionales que han incluido las competencias comunicativas dentro de sus objetivos para la contribución a la educación y a la investigación de esta. Destacando las vertientes con más pertinencia en cuanto a la asociación para el aprendizaje del idioma inglés.

1.1.1 La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) reconoce la importancia del desarrollo de competencias comunicativas como una habilidad fundamental para la vida personal, social y laboral. La UNESCO (2020), destaca que el desarrollo de habilidades comunicativas no solo implica el dominio del lenguaje y la capacidad de expresarse de manera efectiva, sino también la capacidad de comprender y responder de manera adecuada a diferentes formas de comunicación y medios de comunicación.

De acuerdo con la UNESCO (2022), establece que aproximadamente 267 millones de jóvenes entre 15 y 24 años no trabajan, no estudian y tampoco tienen formación. Por ello el énfasis en desarrollar las competencias comunicativas que no solamente sean útiles en la escuela, sino que contribuyan a poder conseguir un trabajo y tener una vida satisfactoria. Todo esto repercutirá de manera positiva a la vida en sociedad, pues no solamente impulsará el desarrollo formal de empleos, sino que da paso a la mejor de acceso a las tecnologías revolucionarias de hoy en día. Es así como establece tres prioridades: competencias humanas; aquellas que permitirán desarrollar el aprendizaje para poder trabajar y vivir plenamente, competencias económicas; para lograr una transición hacia el desarrollo sostenible, y finalmente, competencias sociales; que permitirán desarrollar el papel del humano en una sociedad inclusiva y resiliente a través de una comunicación eficaz.

Es preciso hacer hincapié en el desarrollo de aptitudes cognitivas y no cognitivas/transferibles de alto nivel, como la resolución de problemas, el pensamiento crítico, la creatividad, el trabajo en equipo, las competencias de comunicación y la resolución de conflictos, que puedan aplicarse en diversos sectores profesionales. (Declaración de Incheon y Marco de Acción para la realización del Objetivo de Desarrollo Sostenible 4, 2015, p. 43)

En su informe de 2020 titulado "Educación en un mundo cambiante: Flexibilidad, habilidades y adaptación", la UNESCO destaca que el desarrollo de competencias comunicativas debe ser una prioridad en la educación, y que las habilidades comunicativas deben integrarse en todas las áreas de aprendizaje. El informe también señala la importancia de desarrollar habilidades comunicativas digitales en el contexto de la creciente digitalización de la comunicación y el trabajo.

1.1.2 Fondo Monetario Internacional

El Fondo Monetario Internacional (FMI) ha resaltado la importancia de las competencias comunicativas en la fuerza laboral para el crecimiento económico y la competitividad de los países. El FMI ha señalado que las competencias comunicativas son fundamentales para el crecimiento inclusivo y sostenible, ya que permiten a las personas acceder a empleos productivos y bien remunerados.

Según el informe del Fondo Monetario Internacional "Fortalecimiento de las competencias en la fuerza laboral para impulsar el crecimiento y la inclusión" publicado en abril de 2018: "El desarrollo de competencias es clave para mejorar la productividad de los trabajadores, aumentar la innovación y la creatividad, y mejorar la adaptabilidad de los trabajadores a los cambios tecnológicos y de mercado. Además, invertir en la educación y la formación de los trabajadores, especialmente en habilidades técnicas y digitales, puede mejorar la competitividad y reducir la brecha de habilidades en la economía global" (p. 3).

Como se puede observar, el FMI se refiere a dichas competencias comunicativas, como competencias blandas que permitirán fortalecer el capital humano; pues la comunicación efectiva de partitura al trabajo en equipo y a la resolución de problemas para el potenciamiento del desarrollo y a la contribución económica, partiendo de este marco, se interpone el mejoramiento de la empleabilidad, pues dichas competencias comunicativas son las mismas que se requieren en la mayoría de las empresas al momento de ofertar cualquier tipo de empleo.

1.1.3 Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas

El enfoque adoptado por el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (2002), es aquel en el que se ve al aprendiz como un agente social que debe cumplir tareas específicas en su

entorno. Por ello, se les da gran importancia a las competencias generales y a las particulares comunicativas, pues son estas las que permitirán el desenvolvimiento en un contexto en particular:

- Las competencias generales del individuo; compuestas por conocimientos, destrezas y competencia existencial. Empezando por los conocimientos empíricos de la persona, aquellos que se logran a través de la experiencia, pues se especifica que la comunicación humana parte de un conocimiento compartido de nuestro mismo mundo para poder desarrollar una lengua extranjera, pero que no necesariamente deben ser conocimientos particulares del aprendizaje de idiomas, pues los conocimientos acerca de religión, tabús, o historia, servirán para una comunicación intercultural. Continuando con las destrezas y habilidades;
- La competencia comunicativa; dividida en el componente lingüístico, sociolingüístico y pragmático. Partiendo del componente lingüístico en el cual no se limita a la relación con el alcance y calidad de conocimientos, sino a su vez, a la organización cognitiva. Continuando con el componente sociolingüístico, el cual hace referencia al conocimiento de distintas culturas y normas de cortesía, aquellas que permiten una interacción social adecuada y respetando las creencias de las otras personas. Y, por último, el componente pragmático, aquel que establece la efectividad del uso de los recursos lingüísticos en la función comunicativa.

El MCER es de gran importancia para la investigación, pues es el parteaguas tanto de los objetivos que se visualizan alcanzar, como el punto de partida del nivel del idioma de los sujetos de estudio con los que se aplicarán los instrumentos de intervención. Así mismo, se vincula con los objetivos establecidos por la Estrategia Nacional de Inglés (2017), de la Secretaría de Educación Pública, para el pleno desarrollo de la segunda lengua en México.

1.1.4 Unión Europea

La Unión Europea (UE) ha resaltado la necesidad de desarrollar las competencias claves para un aprendizaje permanente en sus residentes, pues argumenta en el artículo “Competencias clave para el aprendizaje permanente. Un Marco de Referencia Europeo” del 2007, que se busca no solamente

realizarse como persona, sino que también sean capaces de participar activamente en sociedad mediante la inmersión efectiva al mundo laboral.

Así mismo, la UE ha establecido la importancia del desarrollo de competencias comunicativas en los ciudadanos europeos, en especial en el ámbito del dominio de lenguas extranjeras, como parte de su política educativa y social. La UE considera que el aprendizaje de lenguas extranjeras contribuye al desarrollo personal y social de los ciudadanos, fomenta la movilidad laboral y geográfica, la igualdad de oportunidades en el mercado laboral europeo, la comprensión intercultural y el diálogo entre culturas.

El aprendizaje de lenguas extranjeras es una de las competencias clave que permite a los ciudadanos europeos desarrollarse como personas, tener éxito en su carrera profesional y participar activamente en la sociedad (Comisión Europea, 2018).

De tal manera, la UE (2007), detalla las capacidades esenciales para la comunicación en dicha lengua extranjera, siendo éstas las siguientes:

- Habilidad para entender mensajes orales, para iniciar, mantener y concluir conversaciones, y para leer, entender y producir textos adecuados a las necesidades de las personas.

1.1.5 Banco Interamericano de Desarrollo

El Banco Interamericano de Desarrollo (BID) reconoce la importancia del desarrollo de competencias comunicativas en la formación de los estudiantes y en su capacidad para enfrentar los desafíos del mundo laboral. En su publicación "Competencias para el Futuro: Una Agenda Regional para América Latina y el Caribe" (2017), el BID destaca que:

Las habilidades socioemocionales, cognitivas y comunicativas son cada vez más importantes en la economía del siglo XXI, en la que la información fluye rápidamente y se produce una interacción constante entre las personas y las tecnologías de la información y la comunicación. Las competencias comunicativas, en particular, son cruciales para la comunicación efectiva y la resolución de problemas, tanto en la vida cotidiana como en el ámbito laboral (BID, 2017, p. 4).

Además, el BID enfatiza que el desarrollo de competencias comunicativas debe ser un objetivo prioritario en la política educativa de los países de la región y que se deben implementar estrategias pedagógicas innovadoras para mejorar la enseñanza y el aprendizaje de la comunicación en todos los niveles educativos. El BID destaca la importancia del desarrollo de competencias

comunicativas en el contexto actual y propone acciones concretas para mejorar la enseñanza y el aprendizaje de esta habilidad clave en América Latina y el Caribe.

1.2 Marco contextual nacional

El presente apartado es una herramienta imprescindible para el desarrollo de la investigación, pues nos ofrece un panorama muy amplio del país acerca de diversos factores que influyen en la investigación, tales factores como los políticos que establecen leyes para la implementación de particularidades que son investigadas y permiten solidificar las bases que sustentan los resultados obtenidos. Factores económicos que influyen en los planes y programas que se desarrollan por medio del gobierno en función, y factores culturales, que permiten adaptar la investigación según sea el contexto de los sujetos de estudio. Así mismo, nos permite conocer las políticas públicas que amparan los procesos educativos que serán investigados.

1.2.1 Secretaría de Educación Pública

Según el acuerdo número 444 de 2008 de la Secretaría de Educación Pública, estipula que el desarrollo de competencias en educación media superior nace de la necesidad de elevar la calidad educativa y propiciar la igualdad de oportunidades. Ya no será suficiente con enseñar al alumnado, sino que ahora se le debe enseñar a aprender, pues el objetivo es que se pueda desenvolver en un ámbito laboral y profesional sin problema alguno mediante estrategias que van desde genéricas hasta extendidas, por área disciplinar y profesional. Dentro de las competencias genéricas se encuentra la formación del alumno con base en la comprensión e integración en el mundo. Dicha formación deberá ser fomentada en todos los bachilleratos a nivel nacional, pues es el núcleo que permitirá al adolescente funcionar en sociedad. De modo que el alumnado podrá autodeterminarse; conociendo y abordando problemas y retos enfocándose en sus objetivos, eligiendo y practicando estilos de vida saludables, expresándose y comunicando, pensando crítica y reflexivamente, aprendiendo de forma autónoma, trabajando en forma colaborativa, y participando con responsabilidad en la sociedad. Por otra parte, dentro de las competencias disciplinares se encuentra la comunicación. Misma que hace referencia a la capacidad de los estudiantes de

comunicarse efectivamente en el español y en lo esencial en una segunda lengua. Definiendo a lo “esencial” a la habilidad de identificación e interpretación de ideas generales de un mensaje oral o escrito y comunicarse mediante un discurso lógico congruente con la situación comunicativa.

1.2.2 Estrategia Nacional para el Fortalecimiento de la Enseñanza del Inglés

La Estrategia Nacional para el Fortalecimiento de la Enseñanza del Inglés (2017), parte de la necesidad de actualizar la educación en México, pues una de las metas anteriores era garantizar la educación a todas y todos los mexicanos, sin embargo, en pleno siglo XXI, no es suficiente con extender la educación en todo el país, ahora se debe garantizar una educación de calidad que permita el fácil acceso y adaptación al mundo globalizado. Pues el idioma inglés no simplemente es un medio de comunicación y transmisión de información, sino que también es utilizado en el campo de investigación, en el desarrollo tecnológico, el comercio internacional e incluso en el entretenimiento, volviendo al aprendizaje de dicha lengua, como una prioridad de la educación básico y media superior. Así mismo, establece el objetivo a 20 años, que es el nivel B2 al egresar de la educación media superior por parte de los estudiantes, y por parte de los profesores: que estén certificados en el idioma con un nivel de C1 para educación básica y C2 para el nivel de media superior. Así mismo, establece las acciones que se implementarán para garantizar una educación inclusiva, dentro de las cuales tenemos; alumnos de educación indígena, quienes serán proporcionados con material didáctico en su lengua materna para facilitar el proceso de aprendizaje de una tercera lengua, alumnos de telesecundaria y telebachillerato; quienes serán otorgados que sean relacionados y puedan fomentar su autonomía escolar, mientras que a los alumnos con necesidades especiales se les brindará material educativo adecuados para sus necesidades, tales como material en braille, audiolibros, etc.

1.2.3 Plan Nacional de Desarrollo 2019 – 2024

El Plan Nacional de Desarrollo 2019-2024 de México, hace especial énfasis en la focalización de las habilidades que se necesitarán para el futuro del mercado laboral en México y el mundo, pues argumenta que 2 mil millones de los empleos serán reemplazados por STEM por sus siglas en

inglés: “Science, Technology, Engineering & Math”, en este marco, se busca el desarrollo de habilidades blandas, entre las cuales destacan la Escucha Activa Multicanal y la Comunicación en Diferentes Entornos. Dichas habilidades son la base de la presente investigación, pues se busca desarrollar ambas habilidades a través de la adquisición de un segundo idioma para que el estudiante logre prepararse para un mundo cambiante donde el mercado laboral exige cada vez más. Así mismo, otra de las habilidades blandas que se buscan desarrollar en el Plan Nacional de Desarrollo, es la del Trabajo en Entornos Digitales, misma habilidad que se desarrolla de la mano en la presente investigación a través del medio digital donde el estudiante deberá comunicarse efectivamente para la resolución de problemas que permitan alcanzar los objetivos secundarios.

1.2.4 Subsecretaría de Educación Media Superior

La Subsecretaría de Educación Media Superior de México (SEMS) 2017, ha destacado la importancia del desarrollo de competencias comunicativas en los estudiantes de educación media superior. La SEMS considera que el desarrollo de habilidades comunicativas es fundamental para el éxito académico y laboral de los estudiantes.

En particular, la SEMS ha establecido una serie de competencias comunicativas que deben desarrollarse en los estudiantes de educación media superior, incluyendo la capacidad de comunicarse de manera efectiva en diferentes contextos, el uso adecuado de la lengua escrita y oral, la capacidad de escuchar activamente y la capacidad de trabajar en equipo. Para mejorar el desarrollo de competencias comunicativas en los estudiantes, la SEMS ha establecido una serie de estrategias y políticas, tales como la promoción de la lectura y la escritura, el fomento de la expresión oral y la escucha activa, la implementación de proyectos interdisciplinarios y la promoción de la inclusión y la diversidad cultural.

La Subsecretaría de Educación Media Superior de México reconoce la importancia del desarrollo de competencias comunicativas para el éxito académico y laboral de los estudiantes, y ha establecido una serie de estrategias y políticas para mejorar el desarrollo de estas habilidades en la educación media superior del país.

1.2.5 Nueva Escuela Mexicana

La Nueva Escuela Mexicana (NEM) es un modelo educativo que se implementó en México a partir de 2019 y que busca transformar la educación en el país. En este sentido, la NEM destaca la importancia de desarrollar competencias en los estudiantes, entre ellas, las competencias comunicativas.

En el documento "La Nueva Escuela Mexicana: hacia la educación que queremos en México", se menciona que "el desarrollo de la competencia comunicativa se fundamenta en el uso efectivo y reflexivo del lenguaje, con la finalidad de expresar ideas, interactuar socialmente, comprender textos y resolver situaciones comunicativas diversas" (p. 44). Además, se menciona que la competencia comunicativa se compone de distintas habilidades, como la lectura, la escritura, la expresión oral y la escucha activa. Asimismo, la NEM destaca que es importante que los estudiantes aprendan a comunicarse de manera efectiva en diferentes contextos y para diferentes propósitos. En este sentido, se menciona que "la competencia comunicativa implica saber producir mensajes adecuados y eficaces en distintas situaciones comunicativas, con diferentes propósitos y para diferentes audiencias" (p. 44).

En conclusión, la Nueva Escuela Mexicana destaca la importancia del desarrollo de competencias comunicativas en los estudiantes y reconoce que éstas son fundamentales para su formación integral y para su desempeño en la sociedad.

1.3 Marco contextual estatal

El presente apartado denominado Marco Contextual Estatal, también tiene como objetivo el brindar un panorama general del entorno económico, cultural, político y social acerca del desarrollo o la búsqueda del desarrollo de las competencias comunicativas para la adquisición de un segundo idioma en el estado de Puebla, es muy parecido al marco nacional, sin embargo, es un poco menos general pues únicamente se enfoca en el estado donde se está llevando a cabo la investigación. Pues no solamente se hace hincapié en dicho fortalecimiento dentro de México, sino que particularmente el estado propone y lleva a cabo sus propias gestiones para el bien común. Para esto, se consultaron instancias gubernamentales actualizadas, publicaciones y leyes que involucren el tema de investigación, pues permitirá tomar decisiones más informadas y efectivas en distintos ámbitos.

1.3.1 Ley de Educación del Estado de Puebla

La Ley de Educación del Estado de Puebla (2013), establece la importancia del desarrollo de competencias comunicativas en los estudiantes de la entidad. En particular, la ley destaca la necesidad de que los estudiantes desarrollen habilidades de comunicación efectiva para su éxito académico y personal.

En el artículo 13 de la ley se establece que la educación deberá promover el desarrollo integral de los estudiantes, incluyendo el desarrollo de habilidades de comunicación oral y escrita. Además, en el artículo 18 se establece que la educación deberá fomentar el desarrollo de habilidades para la vida, incluyendo habilidades de comunicación efectiva.

Para lograr este objetivo, la Ley de Educación del Estado de Puebla establece que la educación deberá ser impartida con enfoque en competencias, es decir, deberá promover el desarrollo de habilidades y destrezas en los estudiantes. En particular, se establece que la educación deberá ser impartida de manera que los estudiantes desarrollen habilidades para la comunicación efectiva, el trabajo en equipo y la resolución de problemas, entre otras.

La Ley de Educación del Estado de Puebla reconoce la importancia del desarrollo de competencias comunicativas en los estudiantes y establece la necesidad de que la educación promueva el desarrollo integral de los estudiantes, incluyendo el desarrollo de habilidades de comunicación efectiva.

1.3.2 Plan Estatal de Desarrollo 2019

El Plan Estatal de Desarrollo de Puebla (2019), establece la importancia del desarrollo de competencias comunicativas en los estudiantes de la entidad. En particular, el plan destaca la necesidad de que los estudiantes desarrollen habilidades de comunicación efectiva para su éxito académico y laboral.

En el capítulo 3 del plan, que se refiere a la educación, se establece que la educación en Puebla deberá promover el desarrollo de habilidades para la vida, incluyendo habilidades de comunicación efectiva. Además, se destaca la importancia de la educación en el desarrollo de habilidades para el trabajo y el emprendimiento, que incluyen habilidades de comunicación efectiva. Para lograr este objetivo, el Plan Estatal de Desarrollo de Puebla establece la necesidad

de fortalecer la formación de los docentes en habilidades de enseñanza y en el desarrollo de competencias comunicativas. Además, se establece la necesidad de fomentar la participación activa de los estudiantes en actividades que promuevan el desarrollo de habilidades comunicativas, como debates, presentaciones y proyectos.

El Plan Estatal de Desarrollo de Puebla reconoce la importancia del desarrollo de competencias comunicativas en los estudiantes y establece la necesidad de fortalecer la formación docente y promover la participación activa de los estudiantes en actividades que promuevan el desarrollo de habilidades comunicativas.

1.3.3 Secretaría de Educación Media Superior

La Secretaría de Educación Media Superior (SEMS) de Puebla ha enfatizado la importancia del desarrollo de competencias comunicativas en los estudiantes de bachillerato. En el marco de su programa educativo, ha implementado diversas estrategias y acciones para mejorar estas habilidades en los estudiantes.

En particular, la SEMS destaca la necesidad de que los estudiantes desarrollen habilidades comunicativas efectivas, que les permitan interactuar de manera efectiva en diferentes contextos y situaciones. En su documento "Estrategias de Formación Integral en el Nivel Medio Superior", la SEMS establece que "la formación integral implica que los estudiantes desarrollen habilidades comunicativas para interactuar de manera efectiva y constructiva en diferentes contextos y situaciones" (SEMS, 2019, p. 4).

Para lograr este objetivo, la SEMS ha implementado programas de formación en habilidades comunicativas en las escuelas de nivel medio superior. En particular, ha impulsado la incorporación de talleres, cursos y actividades en el currículo escolar que fomenten el desarrollo de habilidades comunicativas en los estudiantes. Según la SEMS, estas acciones buscan "mejorar la capacidad de los estudiantes para expresarse de manera efectiva, comprender diferentes formas de comunicación y participar activamente en la construcción de conocimientos" (SEMS, 2019, p. 5).

Además, la SEMS ha desarrollado una serie de guías y materiales educativos para apoyar el desarrollo de competencias comunicativas en los estudiantes. Por ejemplo, en su Guía para el Desarrollo de Competencias Comunicativas en Bachillerato, la SEMS establece que "el desarrollo de habilidades comunicativas es fundamental para el logro de una formación integral de los

estudiantes, que les permita interactuar de manera efectiva en diferentes contextos y situaciones" (SEMS, 2017, p. 3).

La SEMS de Puebla ha destacado la importancia del desarrollo de competencias comunicativas en los estudiantes de bachillerato, y ha implementado diversas estrategias y acciones para fomentar estas habilidades en el marco de su programa educativo. La incorporación de talleres, cursos y actividades en el currículo escolar, así como la elaboración de guías y materiales educativos, son algunas de las acciones que ha llevado a cabo para mejorar la capacidad de los estudiantes para expresarse de manera efectiva y comprender diferentes formas de comunicación.

1.3.4 Subsecretaría de Educación Media Superior

La Subsecretaría de Educación Media Superior en su publicación de Progresiones de Aprendizaje (2023), establece que se deben hacer modificaciones al Recurso Sociocognitivo de Lengua y Comunicación, Inglés del Marco Curricular Común de la Escuela Media Superior de México, pues argumenta que a pesar de que el idioma inglés se le considera como una lengua de nivel mundial, pues cada día es más necesario dominarla para todos los ámbitos de la vida laboral, económica, educativa y social, los niveles de los egresados de la Educación Media Superior son muy bajos en comparación con otros países a nivel mundial. Así mismo, informa que la OCDE incluirá a partir del año 2025 la evaluación de las competencias de inglés como lengua extranjera en el informe PISA (Programa para la Evaluación Internacional de los Estudiantes), por lo que representa un reto y desafío para la EMS.

1.4 Marco Contextual Institucional

Colegio Ángeles de Puebla

1.4.1 Historia

El colegio Ángeles de Puebla fue fundado un martes 28 de Julio de 1998 en la ciudad de Heroica Puebla de Zaragoza, por Javier Osorio Vigil, Héctor Fernández de Castro Osorio, Eugenio Urrutia Albisúa y Javier Vázquez Miranda, para posteriormente integrarse también Isabel Garza Ablanedo.

Debido a la manifestación de la importancia en el desarrollo personal el clima del ámbito familiar nace la Sagrada Familia como patrona del proyecto. Las primeras instalaciones se ubicarían en la Av. 9 Poniente 2512 de la colonia La Paz. El colegio Ángeles de Puebla iniciaría sus labores durante el ciclo escolar 1999-2000 con 272 alumnos, distribuidos desde preescolar, hasta bachillerato. El significado del nombre del colegio está inspirado en la historia y tradición de la ciudad de Puebla de los Ángeles, destacando no solamente lo material de una herencia gloriosa, sino también el espíritu hispánico religioso que inspiró a los fundadores de la ciudad.

1.4.2 Misión

“Ser una comunidad educativa de vanguardia y con inspiración católica, que, con calidez humana y compromiso con las familias, acompaña la transformación de las personas en su desarrollo integral, y que enriquece la personalidad de los estudiantes en su proceso de maduración, para favorecer en ellos la alegría de vivir en el servicio a los demás.” (Colegio Ángeles, s.f.)

1.4.3 Visión

“Creemos que la mejor manera de cambiar al mundo es a través de la educación. Al tener una infancia y adolescencia felices, podemos desarrollar habilidades, fortalezas y confianza en nosotros mismos. Sabemos que somos únicos, irrepetibles y valiosos. Que tenemos dignidad, inteligencia y voluntad para generar cambios y lograr nuestros propósitos. Es en la familia donde encontramos a quienes nos impulsan a creer en nosotros mismos y a desarrollarnos en plenitud. Celebran con nosotros y nos consuelan porque es ahí donde siempre seremos bienvenidos, necesitados y amados. Consideramos que la educación va más allá de otorgar conocimientos, habilidades, destrezas y hábitos. Nos enseña a aprender, a sentirnos capaces y amados. A encontrar nuestro propósito, porque al hacer las cosas con vocación le damos significado a la vida. Formamos parte de una sociedad, donde debemos aprender a colaborar, a compartir y a ser solidarios. Donde el bien común debe ser nuestro fin, para formar parte con orgullo de un país lleno de tradiciones y creatividad que nos dan

identidad. En el Colegio Ángeles de Puebla somos más que una comunidad, somos una familia; contribuimos a formar ÁNGELES que con su vida diaria buscarán construir un futuro mejor.” (Colegio Ángeles, s.f.)

1.4.4 Valores

“Los padres dan la vida a sus hijos y están obligados a propiciar un ambiente familiar animado por el amor y la piedad hacia Dios y hacia los hombres, favoreciendo una educación integral en su desarrollo personal espiritual y social. Como colegio, apoyamos a los alumnos para que aprendan a conocer, sentir y amar a Dios a través del prójimo según la Fe recibida en el bautismo.

Nuestro compromiso con las familias es propiciar el desarrollo de la personalidad de los estudiantes acorde a su proceso de maduración. Hay una relación vital entre los valores y la educación, ya que una buena educación se basa en una fundación clara de valores que la sustentan. En la educación intentamos transmitir y poner en práctica los valores que hacen posible una vida civilizada en la sociedad. Hablar de valores en la educación supone considerar la forma en que los seres humanos nos relacionamos con el mundo, nuestro entorno y cómo aprender a resolver conflictos, a dialogar y cooperar. Supone también reflexionar sobre los valores y la forma de compartirlos.

El sistema educativo es fundamental en la transformación de la sociedad. La escuela es un agente intermediario entre la familia y el estado. La familia actúa como célula fundamental de la estructura social, el estado actúa como organizador, planificador y administrador. La escuela es el mecanismo transformador que históricamente se va adecuando de acuerdo con las necesidades del momento presente y futuro.” (Colegio Ángeles, s.f.)

El colegio Ángeles de Puebla es un colegio bilingüe que brinda educación desde nivel preescolar hasta media superior. Dentro de la educación media superior, el colegio Ángeles cuenta con ciento nueve estudiantes (2023-2024), de los cuales cincuenta y uno pertenecen al segundo grado de bachillerato, mismos quienes, dos de los tres salones que lo conforman, fueron tomados únicamente dos, como los sujetos de investigación.

Ahora bien, dichos grupos tomados para la intervención fueron del tercer semestre de educación media superior en el colegio Ángeles de Puebla, dentro de la materia de inglés III. Dicha materia está dividida en doce unidades, siendo aproximadamente una por mes del ciclo escolar. Cabe mencionar, que a pesar de que la materia tenía relación indirecta con el tema, se le dio un enfoque particular de indagación en el tema intercultural, pues, dentro de la intervención se utilizaron cinco sesiones de teoría, donde el tema principal eran los estereotipos que se viven en el contexto escolar, y posteriormente, a los estereotipos dentro del mundo de los medios. Posteriormente, se dio paso a emplear la teoría basada en el aprendizaje del trasfondo del videojuego por utilizar, pues era necesario que los estudiantes identificaran la relación con el tema expuesto en la materia. Finalmente, se procedió a la intervención didáctica con la utilización de la metodología del aprendizaje basado en juegos, la cual consistió en otras cinco sesiones, pero poniendo en práctica la teoría aprendida dentro de las sesiones previas.

De esta manera, el capítulo 1 que corresponde al marco contextual, nos permitió identificar los distintos organismos para poder respaldar la investigación y su contribución al campo de la investigación en el desarrollo de las competencias comunicativas del idioma inglés, basado en la expresión oral y auditiva en estudiantes de educación superior del colegio Ángeles de Puebla. Y fue así como se identificaron los apoyos de los organismos, tanto nacionales, como los estatales, destacando la publicación de ciertos artículos que fomentan dichas competencias a través de sus distintos programas.

Capítulo II. Marco Teórico

El presente capítulo se propone abordar las diferentes perspectivas sobre la competencia comunicativa y su relación con el desarrollo de la expresión oral y la expresión auditiva del idioma inglés. Para ello, se analizarán las definiciones y conceptualizaciones de diversos autores, con el objetivo de comprender la evolución del concepto y su impacto en la enseñanza del idioma, y que permita comprender la complejidad del tema.

2.1 Competencia

Se puede definir a las competencias como aquella capacidad de cualquier estudiante para llevar a cabo tareas complejas de manera independiente y flexible, de manera que también logre utilizar de manera integrada los conocimientos, habilidades, actitudes y valores. Es necesario mencionar que no solamente están destinadas a cubrir el perfil educativo, sino que también te preparan para ser un ciudadano funcional. En función de lo planteado, Aguerrondo (2009), define el concepto de competencia como:

Remite a la idea de aprendizaje significativo, donde la noción de competencia tiene múltiples acepciones (la capacidad, expresada mediante los conocimientos, las habilidades y las actitudes, que se requiere para ejecutar una tarea de manera inteligente, en un entorno real o en otro contexto), todas las cuales presentan cuatro características en común: la competencia toma en cuenta el contexto, es el resultado de un proceso de integración, está asociada con criterios de ejecución o desempeño e implica responsabilidad. (p. 7)

Por otro lado, Philippe Perrenoud (2004), autor suizo especializado en educación, ha desarrollado una teoría de las competencias en el ámbito educativo. En su obra "Diez nuevas competencias para enseñar" (2004), Perrenoud define la competencia como "la capacidad de movilizar diversos recursos cognitivos (saberes, capacidades, información, etc.) para hacer frente a una serie de situaciones complejas y específicas, con el fin de solucionarlas de manera eficaz y pertinente" (p. 19).

Perrenoud (2004) destaca que la competencia no se reduce al dominio de conocimientos teóricos o conceptos abstractos, sino que implica una combinación de conocimientos, habilidades,

actitudes y valores que se ponen en práctica en situaciones reales. Además, destaca que la competencia no es un fin en sí misma, sino que se utiliza para resolver problemas y enfrentar desafíos de la vida real.

Sin embargo, es necesario hacer hincapié que Perrenoud (2004), hace énfasis en las competencias desde el punto pedagógico del docente, y así mismo, se enfoca en lo que se pueden desarrollar, más no en definir las como tal. También hace una importante mención de las agrupaciones en las cuales dimensiona las competencias del docente, siendo las siguientes: Organizar y animar situaciones de aprendizaje; Gestionar la progresión de los aprendizajes; Elaborar y hacer evolucionar dispositivos de diferenciación; Implicar a los alumnos en sus aprendizajes y su trabajo; Trabajar en equipo; Participar en la gestión de la escuela; Informar e implicar a los padres; Utilizar las nuevas tecnologías; Afrontar los deberes y los dilemas éticos de la profesión; Organizar la propia formación continua.

Por otro lado, Richard Boyatzis (1982), psicólogo y profesor estadounidense que ha trabajado extensamente en el campo de la gestión y el liderazgo. Él define el concepto de "competencia" como:

"Una competencia es una capacidad o habilidad subyacente que se manifiesta en una serie de comportamientos observables que tienen un desempeño efectivo o excelente en un trabajo o rol determinado". (Boyatzis, 1982)

Boyatzis (1982) también hace referencia a la idea de que una competencia implica tanto el conocimiento como la acción, y que las competencias son relativamente estables y transferibles a diferentes contextos y situaciones.

En esta perspectiva, David McClelland (1973), psicólogo estadounidense, definió el concepto de competencia como "características subyacentes de una persona que están causalmente relacionadas con un estándar efectivo o superior de desempeño en un trabajo o situación". (McClelland, 1973, p. 32).

Por su parte, Howard Gardner (1995), psicólogo y profesor de la Universidad de Harvard, ha definido el concepto de competencia de manera amplia y multidimensional. En su libro "Inteligencias múltiples: la teoría en la práctica", Gardner (1995) explica que las competencias son "los conocimientos, habilidades y actitudes necesarios para resolver problemas o realizar tareas en

un contexto específico". Además, destaca que una competencia "no es una entidad simple, sino un conjunto de habilidades y conocimientos que se combinan en una tarea específica" (p. 64).

Gardner (1995) también ha propuesto la existencia de ocho inteligencias múltiples, cada una de las cuales está asociada con diferentes tipos de competencias. Por ejemplo, la inteligencia lingüística se relaciona con la competencia comunicativa y la capacidad de expresar ideas con claridad, mientras que la inteligencia lógico-matemática se asocia con la capacidad de resolver problemas y tomar decisiones informadas.

Daniel Goleman es conocido por su trabajo sobre la inteligencia emocional y su relación con el éxito en el ámbito laboral. En su libro "Working with Emotional Intelligence" (1998), define la competencia como "un conjunto de habilidades y conocimientos que permiten a una persona desempeñarse de manera efectiva en su trabajo" (p. 27).

Dentro de este marco, Goleman (1998) también identifica varios componentes de la competencia, incluyendo habilidades técnicas, habilidades cognitivas, habilidades sociales y habilidades emocionales. Según Goleman, las habilidades emocionales son particularmente importantes para el éxito en el trabajo, y las define como "habilidades sociales y personales que permiten a una persona entender y manejar sus propias emociones y las de los demás" (p. 43).

2.2 Competencia comunicativa

Podríamos definir a la competencia comunicativa como aquella capacidad de poder usar algún lenguaje de forma eficaz en diferentes contextos sociales. No obstante, conocer de gramática y de vocabulario no es suficiente, pues también se debe ser capaz de comprender y responder a las señales sociales, de poder adaptar tu mensaje a la audiencia meta y de lograr tus objetivos comunicativos.

Sin embargo, para autores como Dell Hymes, un autor conocido en el ámbito de la lingüística aplicada por su contribución al desarrollo del concepto de "competencia comunicativa" en su artículo "On Communicative Competence" (1972), Hymes define este concepto como la capacidad de los hablantes de una lengua para utilizarla de manera efectiva en situaciones de comunicación concretas, teniendo en cuenta el contexto social, cultural y pragmático en el que se desarrolla la interacción (Hymes, 1972).

Hymes destaca que la competencia comunicativa va más allá de la capacidad lingüística (gramatical y léxica) de los hablantes, ya que implica también la habilidad para elegir el registro y

el estilo adecuados para una situación comunicativa determinada, así como la capacidad para interpretar y producir mensajes que tengan en cuenta las normas culturales y sociales que rigen la comunicación en una comunidad lingüística (Hymes, 1972).

Por otro lado, Canale y Swain (1980) definen la competencia comunicativa como "la capacidad de un hablante para funcionar de manera efectiva en una lengua, comunicándose en un contexto social dado y utilizando estrategias de comunicación apropiadas" (p. 4). Esta definición considera no solo la capacidad lingüística del individuo, sino también su habilidad para utilizar esa lengua en situaciones comunicativas específicas y para adaptarse a diferentes contextos socioculturales.

Esta definición por parte de Canale y Swain es de gran impacto, pues los contextos socioculturales a los que los estudiantes son expuestos dentro del salón de clases, son totalmente diferentes a cuando realmente se utiliza el segundo idioma en un país angloparlante, y se recae en la necesidad de aprender a adaptar dicha competencia comunicativa.

Así mismo, Bachman y Palmer (2010) también definen la competencia comunicativa como "el conjunto de conocimientos, habilidades y estrategias que una persona tiene y que le permiten comunicarse de manera efectiva en situaciones de comunicación en una lengua dada" (p. 25).

Por su parte, Byram (1997) define la competencia comunicativa como "la capacidad de un individuo para actuar de manera eficaz en una situación comunicativa" (p. 11). Según Byram, esta capacidad no solo implica habilidades lingüísticas, sino también conocimientos culturales y la habilidad de interpretar y evaluar mensajes. Para Byram, la competencia comunicativa es fundamental en el contexto de la comunicación intercultural, ya que permite a los individuos interactuar de manera efectiva con personas de diferentes orígenes culturales.

Es imprescindible mencionar que únicamente se hará énfasis en la expresión oral y la expresión auditiva pues, a pesar de que los autores definen la competencia comunicativa como un conjunto de habilidades, dentro de las cuatro principales del aprendizaje de un segundo idioma (escritura, lectura, habla y escucha), regularmente se enfoca en la habilidad escrita y la comprensión lectora, pues con frecuencia se busca lograr alguna certificación como requisito de algún tipo de trámite burocrático.

2.3 Aprendizaje basado en juegos

James Paul Gee es uno de los autores más reconocidos en el campo del aprendizaje basado en juegos. En su libro "What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy" (2003), Gee define el aprendizaje basado en juegos como:

"El aprendizaje que se lleva a cabo a través de la activa y crítica participación en la resolución de problemas del mundo real, que a menudo se estructura por medio de historias que involucran a los aprendices en una forma de "mentes en acción", lo que conlleva a la adquisición de conocimientos, habilidades y disposiciones" (p. 33).

Gee también destaca la importancia de los juegos en el aprendizaje, ya que, según él, "los juegos son excelentes para el aprendizaje, ya que nos permiten aprender de manera activa, a menudo en comunidades, y a menudo a través de simulaciones que nos permiten probar diferentes estrategias y ver sus consecuencias" (p. 5).

Kurt Squire, en su artículo "Video Games and Education: Designing Learning Systems for an Interactive Age" (2002), define el aprendizaje basado en juegos como "la utilización de videojuegos para apoyar el aprendizaje en un contexto fuera del juego, como un aula o una comunidad en línea". Además, Squire señala que este enfoque de aprendizaje tiene como objetivo "motivar a los estudiantes a participar en el aprendizaje al proporcionar un contexto auténtico, relevante y significativo que fomente la exploración y la experimentación" (p. 23).

Constance Steinkuehler (2012), define el concepto de "aprendizaje basado en juegos" como la utilización de los videojuegos y los entornos virtuales para promover el aprendizaje en los estudiantes. Según ella, el aprendizaje basado en juegos combina la motivación intrínseca que generan los videojuegos con los objetivos educativos, permitiendo que los estudiantes se involucren más activamente en el aprendizaje y puedan adquirir habilidades y conocimientos de manera más eficiente y efectiva.

En su libro "Video Games and Learning: Teaching and Participatory Culture in the Digital Age", Steinkuehler señala que "los videojuegos ofrecen un conjunto de reglas y desafíos que son altamente motivadores para los jugadores, y que esta motivación puede traducirse en una mayor participación y compromiso en el aprendizaje" (p. 1). Además, destaca que los videojuegos pueden

ser utilizados para desarrollar habilidades como la resolución de problemas, la toma de decisiones, la colaboración y la creatividad.

Para Steinkuehler el aprendizaje basado en juegos es una estrategia educativa que aprovecha las características de los videojuegos para promover el aprendizaje en los estudiantes y fomentar el desarrollo de habilidades y competencias.

Marc Prensky define el aprendizaje basado en juegos como una forma de aprendizaje que involucra el uso de juegos y simulaciones para apoyar la enseñanza y el aprendizaje en diversos contextos educativos. Según Prensky, el aprendizaje basado en juegos tiene como objetivo principal involucrar al alumno de manera activa y motivar su aprendizaje, a través de una experiencia lúdica que lo involucre en un proceso interactivo de toma de decisiones.

Prensky sostiene que los juegos ofrecen una serie de características que los hacen atractivos para el aprendizaje, como la retroalimentación inmediata, la resolución de problemas, la experimentación, la competencia y la colaboración. Según Prensky, estos elementos son esenciales para un aprendizaje efectivo y pueden ser aplicados en una amplia variedad de situaciones de aprendizaje.

En su libro "Digital game-based learning" (2001), Prensky menciona que "el aprendizaje basado en juegos es el uso de juegos para cumplir objetivos educativos" (p.1). Asimismo, destaca la importancia de integrar el aprendizaje basado en juegos con los objetivos y las metas de enseñanza y aprendizaje, y de desarrollar juegos y simulaciones que sean apropiados para los contextos educativos específicos.

Jane McGonigal es una diseñadora de juegos y autora conocida por su trabajo en la gamificación y el uso de los juegos para resolver problemas del mundo real. Aunque no define explícitamente el concepto de "aprendizaje basado en juegos", ella habla ampliamente sobre cómo los juegos pueden ser utilizados para mejorar el aprendizaje y la resolución de problemas.

En su libro "La realidad en juego: Cómo los juegos nos hacen mejores y cómo pueden cambiar el mundo", McGonigal (2011) argumenta que los juegos tienen la capacidad de motivar a las personas a asumir desafíos y enfrentar problemas complejos de una manera lúdica y creativa. Según ella, "los juegos ofrecen un terreno de prueba para las habilidades y estrategias que necesitamos para prosperar en el mundo real" (p. 4).

McGonigal también destaca la capacidad de los juegos para fomentar la colaboración y el trabajo en equipo, señalando que "los juegos son socialmente activos, e incluso cuando se juegan

solos, la mayoría de los juegos implican una red social de otros jugadores que pueden ayudar, apoyar o competir entre sí" (p. 6).

Para McGonigal, el aprendizaje basado en juegos implica la utilización de los juegos como una herramienta para mejorar el aprendizaje, la motivación, la resolución de problemas y la colaboración en diferentes contextos.

2.4 Expresión oral en inglés

La expresión oral en inglés es un factor muy importante en cuanto al desarrollo de la competencia comunicativa del segundo idioma, pues es una habilidad de producción que permitirá el intercambio efectivo del diálogo. Así mismo, es necesario que las y los estudiantes de un segundo idioma puedan desenvolverse de manera acertada en distintos contextos más allá del escenario educativo del salón de clases. Como bien lo menciona Harmer (2014), los parlantes del idioma inglés, especialmente los que lo hablan como segundo idioma, deberán ser capaces de hablar en distintas situaciones y rangos genéricos. De este modo, especifica que para que los estudiantes puedan utilizar "conversación real" deberán ser expuestos al lenguaje que va más allá de los libros de texto, de tal motivo se ha destinado el proyecto de investigación a el desarrollo de esta competencia en un contexto donde permita el desenvolvimiento natural del idioma.

Por otro lado, Underhill (2005), es un reconocido experto en la enseñanza del inglés como lengua extranjera y ha desarrollado un enfoque conocido como "pronunciación fonética orientada al oído" (Sound Foundations) para mejorar la pronunciación y la expresión oral en inglés.

Bajo esta perspectiva, Underhill considera que la expresión oral en inglés se basa en una comprensión y producción precisa de los sonidos y ritmos del idioma. Su enfoque se centra en ayudar a los estudiantes a desarrollar una conciencia fonética detallada y una capacidad para escuchar y reproducir los sonidos específicos del inglés.

Underhill sostiene que la pronunciación y la expresión oral deben ser consideradas como habilidades integrales y naturales dentro del proceso de aprendizaje del idioma. Él argumenta que los estudiantes deben ser conscientes de la forma en que los sonidos se producen físicamente y cómo se perciben a través del oído, y que esta conciencia les permitirá mejorar su pronunciación y expresión oral de manera significativa.

Además, Underhill enfatiza la importancia de la práctica regular y sistemática para desarrollar habilidades de expresión oral en inglés. Propone actividades interactivas, juegos y ejercicios que permiten a los estudiantes experimentar y practicar los sonidos y ritmos del inglés de manera divertida y participativa.

En este mismo ámbito, Lynch (2007) es reconocido por su trabajo en el desarrollo de habilidades de comunicación oral en inglés como lengua extranjera, en su libro, el autor enfatiza la importancia de la comunicación efectiva en la enseñanza del inglés oral. Propone enfoques prácticos y basados en la comunicación real para ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades orales en situaciones auténticas. Su enfoque se centra en la interacción y la negociación de significados, permitiendo a los estudiantes participar en conversaciones reales y desarrollar fluidez y confianza en el habla.

Finalmente, Thornbury (2005), aborda el concepto de “live listening” (escucha en vivo), en el cual menciona que, a pesar de que las grabaciones de audios del idioma pueden ser útiles para el análisis discursivo, tienen cierto límite de utilidad, pues hace énfasis en la viabilidad de la interacción que se puede dar al escuchar el idioma de una persona real, ya sea el docente o algún invitado. De tal manera, la accesibilidad a un entorno donde las y los estudiantes puedan interactuar de manera “improvisada” desarrollaría un aprendizaje mucho más significativo que permitiría desarrollar la competencia comunicativa del segundo idioma.

2.5 Expresión auditiva en inglés

La expresión auditiva en inglés se puede considerar como una habilidad receptora, a diferencia de la expresión oral, la cual pretende producir el idioma. No obstante, sigue siendo igual de importante o inclusive más que la expresión oral, pues, al igual que como ocurre el proceso con los bebés, se requiere que el ser humano pueda escuchar el idioma para poder reproducirlo de manera oral, esta exposición al idioma por medio de la escucha está claramente identificada y expuesta como metodología de acuerdo con Krashen (1998), pues argumenta que el estudiante del segundo idioma se beneficiará de un contexto de aprendizaje natural y no meramente estructurado como sucede en un salón de clases tradicional.

En este marco, argumenta Harmer (2014), que la escucha extensiva y la escucha intensiva son de gran uso para los estudiantes del segundo idioma, pues asegura que al ser expuestos a otro tipo de voces (además de la del profesor), los estudiantes adquieren hábitos de comunicación oral provenientes de la expresión auditiva, de esta manera, se hace notoria la importancia del desarrollo de la competencia comunicativa focalizada en ambas expresiones, la oral y la auditiva.

El autor define la escucha extensiva a aquella situación contextual que sucede fuera del salón de clases, ya sea por medio de música, películas, series, o cualquier medio que sea de interés del estudiante, pues argumenta que incrementa la motivación por el aprendizaje, y el aprendizaje mismo, cuando el estudiante se encuentra motivado a escuchar, lo cual sucede al momento de incorporar un videojuego donde el objetivo no es meramente el aprendizaje del segundo idioma, sino en este caso, ganar la partida o videojuego.

Por otro lado, el autor también define la escucha intensiva, y la explica como aquella que se realiza al momento de reproducir audios pregrabados en discos o archivos de audio, también menciona las ventajas, tales como el poder verificar la conversación por medio del dialogo escrito del audio, así como las desventajas, como el utilizar medios de reproducción poco efectivos o con una mala calidad de audio, sin embargo, hace clara mención que debe haber una mezcla balanceada del uso de ambos tipos de escucha. Debido a esto fue que previo a la intervención de la investigación de campo, los estudiantes hicieron uso de la escucha intensiva acerca del tema que desarrollarían a la hora de la utilización del videojuego con los angloparlantes, de esta manera se haría uso tanto de la escucha extensiva, como de la escucha intensiva para poder desarrollar al máximo el nivel de aprovechamiento de los estudiantes en el desarrollo de la competencia comunicativa del idioma inglés.

Harmer (2014), también hace mención del escucha “en vivo”, el cual consiste en que los estudiantes tengan la oportunidad de escuchar una conversación entre dos angloparlantes mientras está sucediendo, de esta manera los estudiantes podrán intervenir en situaciones que se requiera, tal como para solicitar la repetición de alguna idea expuesta por los interlocutores, dicha exposición al idioma permitirá la corrección de malos hábitos que hayan sido desarrollados en el salón de clases tradicional, fue por tal motivo que al hacerlos completamente participes de la conversación dentro del videojuego, los estudiantes pudieron poner en practica la escucha “en vivo” y corregir sus errores de primera mano, dando paso a un aprendizaje significativo.

Retomando la teoría propuesta por Krashen (1998), acerca de la adquisición del idioma, también Rost (2002), argumenta que se adquiere la expresión oral a través de una abundante inmersión del idioma por medio de la expresión auditiva, reafirmando que es necesario trabajar con estas dos habilidades para poder desarrollar el máximo aprovechamiento del aprendizaje del segundo idioma. También menciona Rost (2002), que una notable diferencia entre el aprendizaje entre un primer y un segundo idioma radica en el acceso a la exposición al idioma que suelen tener cuando apenas se es un infante (para el aprendizaje del primer idioma), en contraste con la poca exposición que se tiene al aprender un segundo idioma y la poca interacción que resulta necesaria para la adquisición de dicho primer o segundo idioma.

Ahora bien, el capítulo 2, denominado marco teórico, resulta imprescindible para poder identificar las metodologías y variables que se verán modificadas al momento de realizar la intervención didáctica, pues si no se conocen las variables a experimentar, no se podría justificar la correlación existente, de tal manera que se logre analizar desde las competencias, hasta las expresiones oral y auditiva.

Capítulo III. Metodología

El capítulo número 3, tiene como objetivo identificar el tipo de enfoque y perspectiva de la investigación que se llevaría a cabo, así como la descripción de los sujetos de estudio y el diseño de los instrumentos de intervención didáctica, para así poder llevar el registro y control de estos para el desarrollo de la propuesta didáctica que permita abordar las problemáticas establecidas al inicio de la investigación.

3.1 Enfoque y perspectiva de la investigación cuantitativa.

Una investigación cuantitativa, de acuerdo con Creswell (2009), es también conocida como una investigación científica o positivista, pues argumenta que en años posteriores la investigación cuantitativa era la más utilizada dentro de la población, pues investiga cuestiones objetivas y rigurosas a través del uso de números, encuestas, preguntas cerradas, gráficas, e investigaciones precisas. También comenta que, al pasar los años, se agregó la investigación cuasiexperimental y correlacional, los cuales eran investigaciones menos rigurosas.

Algunas de las características destacables de la investigación cuantitativa, en palabras de Sampieri y Mendoza (2018), es que dicha investigación tiene como propósito la objetividad, intentando que el autor evite totalmente involucrar sus propios sentimientos, creencias, deseos y tendencias para que no se vean afectados los resultados. También menciona la estructura de las metodologías y de todos los pasos que se deben llevar a cabo, desde la selección de la problemática, hasta el análisis de los resultados, no saltando ninguno de los pasos ni darles menos importancia. Dicha investigación, conlleva ciertos pasos que son mencionados por Monje (2011), quien los detalla para poder explicar la lógica de la estructuración de la investigación cuantitativa, estos pasos son los siguientes:

- Fase conceptual

La cual es de carácter importante, pues de aquí se da comienzo a la investigación, de aquí parte la formulación de las preguntas que se quieren resolver dentro del estudio, las hipótesis que se quieren comprobar y todo lo que se desea averiguar. No obstante, el autor lo subdivide en categorías más específicas:

1. Formulación y delimitación del problema

En este primer paso, de acuerdo con el autor, se debe de plantear cuál es la problemática que será abordada, qué es lo que se quiere resolver, o a qué campo de la investigación se busca contribuir. Es importante mencionar que al inicio se suele abordar una problemática general, pero conforme se vaya delimitando la situación (ya sea por conocimiento empírico) se podrá encontrar una temática más particular.

2. Revisión de la literatura

La revisión de la literatura es la recopilación de lo que ya se ha investigado acerca de nuestro tema, pues nos comenta el autor que las investigaciones no parten de un vacío, sino que regularmente buscan complementar algo que ya se ha estudiado. Esto nos permitirá conocer cuáles han sido las metodologías que ya se han aplicado al problema, cuáles fueron los resultados, y cuáles fueron las limitaciones. Una vez teniendo esta información, nos permitirá inclusive delimitar el problema a investigar y llevar a cabo una estructuración diferente, y que permita cubrir esos vacíos que otros investigadores no lograron llenar.

3. Construcción de un marco teórico

En esta categoría, después de haber realizado la revisión de la literatura, se podrá retomar las teorías que constituyan el problema de investigación, y, de esa manera poder abordar dicha temática con mayor delimitación, pues la construcción del marco constituye en situar al problema en una determinada situación histórico social y relacionarlo con los diferentes fenómenos que lo modificaron, para poder contribuir a lo que ya se ha encontrado, y evidentemente, crear nuevas propuestas o anexos a la investigación.

4. Formulación de hipótesis

En esta última categoría se pretende que el investigador, con base en la recopilación de teorías e investigaciones ya hechas, proponga un resultado esperado de la investigación, pues ya podrá comparar las variables fenomenológicas con las teorías que se han utilizado a lo largo del tiempo. Una vez que se tengan los

resultados, se comprobará si la hipótesis planteada en un inicio se alcanzó o no, para poder así detallar la comprobación de la intervención.

- Fase de planeación y diseño

En esta segunda fase, el investigador, argumenta Monje (2011), planteará la metodología que se utilizará para poder llevar a cabo la investigación, que busca resolver el problema y comprobar la hipótesis. Así mismo, el autor lo subdivide en categorías:

5. Selección de un diseño de investigación

En esta categoría se habla acerca de qué tipo de investigación se debe de realizar con base en lo que se quiere resolver. El autor como ejemplo menciona dos tipos generales de diseño, los cuales serían el experimental, el cual se caracteriza por una intervención dentro de la problemática y el no experimental, el que, como lo dice su nombre, no interfiere de manera directa, sino que simplemente busca comparar algún fenómeno. Cabe mencionar que no son los únicos tipos de investigación, pero los demás parten de estos dos.

6. Identificación de la población que se va a estudiar

Para dar paso a la investigación, el autor nos comenta que es necesario definir a la población que posean características que le permitan ser observadas y que se puedan generalizar, únicamente cuando esta muestra de población comparta las propiedades, con el fin de no tener que observar a una población muy grande.

7. Selección de métodos e instrumentos

Para la selección de métodos e instrumentos, es importante partir de los objetivos de investigación y de las hipótesis, así como de las variables que se fueron generando. El autor argumenta que los métodos son la manera en que se va a llevar a cabo la recolección de información y los instrumentos serían el “con qué”. En el caso de la investigación cuantitativa, los métodos e instrumentos son estructurados y controlados, por lo cual se obtendrá la misma información de cada sujeto.

8. Diseño del plan de muestreo

En este apartado, el autor nos menciona la importancia de elegir el muestro del total de la población, pues debe coincidir en que los resultados se puedan generalizar. No obstante, se abordan dos tipos de muestreo, el probabilístico y el no probabilístico, siendo el primero el que mejor resultados presenta, pues se argumenta que el hecho de investigar a una porción de la población al azar permitiría que cualquier integrante obtenga los mismos resultados, en cambio el muestreo no probabilístico, no permite una alta veracidad, pues los sujetos elegidos serán tomados con base en algún elemento prejuiciado y podría, por ende, no ser tan representativa.

9. Término y revisión del plan de investigación

El autor nos menciona la necesidad de hacer una revisión por parte de externos para verificar que lo que se va a llevar a cabo sea factible y conveniente, para que se pueda también emitir el apoyo académico.

10. Realización del estudio piloto y las revisiones

En el último apartado de esta fase, se aborda la implementación de una prueba piloto, misma que sería la intervención preestablecida, pero en menor tamaño y únicamente para verificar si la efectividad resultará como se espera o se tendrá que hacer alguna modificación. Para ello, es importante la prueba de validez y confiabilidad, una vez más, por externos que estén familiarizados con la temática de investigación.

- Fase empírica

La fase empírica, según el autor, es la antepenúltima fase y es donde ya se lleva a cabo la recolección de datos para posteriormente hacer la interpretación de estos, su duración varía dependiendo de la investigación y las metodologías empleadas. Una vez más, las subdivide en apartados:

11. Recolección de datos

En este apartado, el autor nos comenta acerca del proceso en el cual, después de haber aplicado los instrumentos diseñados, se hace el vaciado para poder obtener las fuentes de información o los sujetos.

12. Preparación de los datos para el análisis

Una vez que se han recolectados los datos, se deben hacer las preparaciones necesarias, tales como hacer correcciones necesarias u omisión de datos por su poca veracidad o relevancia para la investigación, por lo cual una revisión sistemática es de radical importancia.

- Fase analítica

Una vez concluida las actividades de recolección de datos, se dispondrá de información que permitirá al investigador resolver la problemática y aportar al campo de investigación, sin embargo, toda esa información recaba en forma de datos no permitirá decir nada sin antes analizarse y elaborar las conclusiones pertinentes, a lo cual corresponde esta fase.

13. Análisis de datos

En esta sección se procede a analizar los datos que fueron recabados mediante la utilización de graficas que representen los números obtenidos de la intervención investigativa para así proceder a hacer una síntesis. A esto también se le conoce como análisis estadístico.

14. Interpretación de resultados

En este apartado el investigador deberá intentar explicar lo que fue observado, de manera que pueda establecer relaciones con los resultados obtenidos de otras investigaciones que fueron descritas en el estado del arte.

- Fase de difusión

La última fase es la fase de difusión, misma que busca poder contribuir al campo investigativo con resultados que permitan a otros investigadores realizar una extensión o partir de los datos obtenidos. El autor nos comenta que la investigación sería poco relevante

si no se compartieron los resultados, ya se mediante ponencias, artículos para revistas o libros, etc. Finalmente, es de igual importancia la aplicación de las observaciones, pues sería contraproducente hacer una investigación del mundo real y que solamente se quede plasmado en un papel o monitor.

3.3 Diseño de la investigación

La presente investigación es de tipo cuasiexperimental, por lo cual se procederá a delimitar las características de este tipo de investigación y su relación con la problemática abordada. De acuerdo con Sampieri y Mendoza (2018), la investigación cuantitativa está clasificada en dos diseños, los experimentales y los no experimentales. Evidentemente, al ser una investigación que requiere una intervención, se optó por el diseño experimental. Para esto, el autor menciona tres características particulares de este tipo de diseño:

1. La manipulación intencional de una o más variables independientes; lo cual busca describir como dichas variables afectan a las variables dependientes mediante la manipulación. Dicha manipulación tiene distintos grados, uno de ellos siendo el de presencia-ausencia, el cual se describe como aquel en el que a un grupo o conjunto de casos se exponen a la presencia de la variable independiente y el otro grupo no.
2. La medición de las variables dependientes; en el cual se especifica que debe haber un grado de certeza para medir dicha variable dependiente que no se modifica, pues de lo contrario, la efectividad de la investigación podría ser nula.
3. El control sobre la situación experimental; el cual hace referencia al conocimiento que se debe tener entre lo que sucede con las variables independientes afectando a las variables dependientes para no invalidar la investigación.

Sin embargo, dentro de esta clasificación existen otros tres tipos de divisiones: las preexperimentales, las experimentales puros y las cuasiexperimentales. El autor comienza por describir lo que significa “experimento”, pues argumenta que posee dos acepciones básicas, siendo la primera en la que se realiza cualquier acción, y posteriormente se analizan las consecuencias derivadas de esta, y la segunda se refiere a la manipulación de una o más variables independientes

para también, analizar las consecuencias generadas a partir de dicha manipulación. No obstante, la diferencia entre las investigaciones experimentales y las cuasiexperimentales, se marca en que las investigaciones cuasiexperimentales no son tan aleatorias como las experimentales, pues como argumenta White y Sabarwal (2014), los sujetos de intervención se llevan a cabo por autoselección, ya sea por parte de los profesores, autoridades o funcionarios. Es este el caso de la presente investigación, que ha llevado el proceso de selección de sujetos de estudio por cuestiones de nivel de conocimiento del segundo idioma, pues son separados según el parámetro estipulado por la escuela y la disponibilidad académica, siendo un total de doce estudiantes de nivel medio superior, tomando en cuenta que son alumnos y alumnas del tercer semestre.

En cuanto al diseño de la investigación cuasiexperimental, retomamos las palabras de White y Sabarwal (2014), quienes identifican dos tipos de grupos, uno al que le denomina “grupo de comparación”, el cual será el elegido para aplicar una contraposición, por lo cual no se verá afectado por ningún tipo de intervención, sin embargo, no significa que no sea menos importante, pues se argumenta que se debe analizar las características del grupo y así poder recabar resultados, como es lo contrario al “grupo tratamiento”, en el cual sí se realizará la aplicación de la variable independiente. En este caso, la investigación se llevará a cabo con un grupo tratamiento del tercer semestre, el cual está integrado por quince estudiantes, de los cuales sólo se eligieron doce por la dinámica de intervención, mientras que el grupo de comparación es del mismo grado y está conformado por catorce estudiantes. Ambos grupos cuentan con la misma asignación de nivel: B1+, según el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas: Aprendizaje, Enseñanza, Evaluación (MCER).

Desde el punto de vista de Bono (2012), las investigaciones de tipo cuasiexperimental son más vulnerables en cuanto a las amenazas contra la validez inferencial. Aun así, los resultados que se pueden obtener son mucho más generales que los de otro tipo de investigación. No obstante, se vuelve a retomar el hecho de que no se posee una posible aleatorización por cuestión de la selección de muestra de investigación, por ende, no se concibe un control total, como es con una investigación experimental pura. También se mencionan algunas características básicas acerca de la investigación, como son la validación de la investigación, lo cual se refiere a cuan cercanos son los resultados a la realidad, y que, para esto, existen dos tipos de validaciones, la externa y la interna. Siendo la interna la que habla acerca de las conclusiones factibles que se derivan de las conclusiones de la investigación, y la externa la cual se refiere a la divulgación de los resultados,

su alcance y su extensión de estos. En otras palabras, se podría definir a un resultado innovador como una validación interna, y cuando los resultados sean efectivos con la aplicación de las variables, se definiría como validación externa.

Las implicaciones por las cuales una investigación podría ser cuasiexperimental son por varias razones, según Kenny (1975), una de ellas es porque se aplique a un grupo (salón de clases, escuela, sistema escolar), lo cual es el caso de la presente investigación. Las variables que se pretenden desarrollar implican un contexto escolar privado, mismo que cuenta con acceso a computadoras e internet, en el cual se seleccionaron dos grupos, el control y el experimental, por lo cual, también los sujetos de estudios no son aleatorios, por cuestiones de disponibilidad, recursos, permanencia y nivel de conocimientos que ya se mencionaron previamente. Todo esto nos conlleva a realizar una investigación de tipo cuasiexperimental.

No obstante, cuando hablamos acerca del alcance que la investigación pueda tener, nos tendremos que referir a un alcance descriptivo de la investigación cuantitativa, Sampieri y Mendoza (2018) la describe como un estudio que mide o recolecta datos para poder describir algún fenómeno propuesto en las variables. En este caso particular, se medirán las habilidades orales y auditivas para el desarrollo de las competencias comunicativas en un segundo idioma, pues se busca describir qué alcances se pueden obtener al utilizar un videojuego como herramienta para la adquisición de un segundo idioma. No obstante, también supondrá una investigación con alcance explicativo, pues también se busca explicar cómo al hacer cambios en alguna variable, estos afectarían a otra variable y su relación.

3.4 Selección de la muestra

Para la selección de la muestra de sujetos de estudio de la presente investigación, se tomaron en cuenta ciertos aspectos importantes, tales como el planteamiento del problema, los alcances de la investigación, las hipótesis y el diseño de la investigación. Dichos aspectos son importantes pues, como lo menciona Cochran (1977), se debe diseñar un método de muestreo adecuado para que se pueda garantizar la representatividad de la muestra y la generalización de los resultados a la población objetivo. No obstante, el autor también menciona las muestras no probabilísticas, mismas que se caracterizan por no utilizar un proceso de selección aleatorio, por lo cual, no se podrán generalizar a la población en la misma medida que las muestras probabilísticas.

Cabe mencionar que, en palabras de Sampieri y Mendoza (2018), una investigación no puede ser probabilística cuando es, por ejemplo, un salón de clases con un grupo que fue

previamente seleccionado para su conformación, pues la población no es del todo al azar para poder generalizar los resultados, por lo cual no se busca representar los elementos de una población, sino una cuidadosa y controlada elección de casos que conllevan aspectos particulares detalladas en el planteamiento del problema, pues la importancia recae en que las unidades de análisis son estudiadas con más profundidad para poder puntualizar el comportamiento de las variables. Así mismo, otro factor importante es la disponibilidad de los estudiantes, pues no todos quisieron/fueron permitidos participar en dicha investigación, de igual manera, hubo estudiantes que, si querían ser parte de la investigación, pero por cuestiones de compatibilidad con el programar de computadora, no pudieron ser partícipes.

Así mismo, de los tres grupos existentes de nivel media superior, el salón con el nivel más bajo de inglés fue el seleccionado como el grupo experimental, así mismo, dentro de dicho grupo, el total de estudiantes era de diecisiete alumnos, de los cuales únicamente participaron doce alumnos, pues como se mencionó anteriormente, no todos pudieron ser partícipes por diversas razones. También se optó por elegir a los estudiantes del tercer semestre del bachillerato, pues eran los que estaban más familiarizados con el programa de enseñanza del inglés. Todos estos criterios forman parte de una muestra criterial, que, en palabras de Kish (1965), es una técnica para la selección de la muestra en investigación cuantitativa, con enfoque no probabilístico y que implica la selección de elementos de la población basándose en criterios específicos, el lugar de utilizar métodos de selección aleatoria.

La población de estudio seleccionada fueron dos grupos del tercer semestre del bachillerato, siendo un total de diecisiete alumnos del grupo experimental, en el cual, como ya se mencionó anteriormente, únicamente doce alumnos fueron tomados en cuenta para la investigación, de los cuales siete de ellos eran del sexo masculino y cinco de ellos eran del sexo femenino. En cuanto al grupo control, el total de estudiantes fue de quince estudiantes, de los cuales siete eran del sexo masculino y ocho eran del sexo femenino.

Dentro de los criterios de inclusión y exclusión, se hace un hincapié en la importancia de incluirlos, pues en palabras de Lohr (2010), estos criterios son fundamentales para poder garantizar que la muestra sea representativa de la población objetivo y para controlar la validez interna del estudio. Por lo tanto, algunos de los criterios de inclusión eran primordialmente la participación voluntaria de los estudiantes, y el consentimiento de sus padres, pues los estudiantes eran menores de edad, oscilando entre los dieciséis y diecisiete años, evidentemente no todos los estudiantes

quisieron participar y no todos los estudiantes fueron concedidos el permiso por parte de sus padres. Así mismo, un criterio de exclusión fue el de la dinámica del videojuego que fue utilizado, pues para poder llevar a cabo una sesión de intervención, fue necesario hacer equipos de cuatro estudiantes por cada persona nativo-parlante, teniendo así un total de tres equipos de doce estudiantes y tres nativo-parlantes.

Retomando el aspecto del consentimiento de los padres para que sus hijos fueran partícipes de la investigación, retomamos las palabras de Fisher (2018), quien discute la importancia de garantizar que los participantes sean tratados de manera justa y respetuosa, además de otras consideraciones que también fueron tomadas en cuenta para la selección de la población, tales como:

- Consentimiento informado; el cual fue descrito antes de iniciar la investigación, en el cual se dieron a conocer los objetivos de la investigación, los
- procedimientos que se llevarían a cabo, los riesgos y beneficios y así poder permitirles a los estudiantes tomar la decisión de contribuir o no en la investigación.

- Confidencialidad y privacidad; los estudiantes fueron protegidos con respecto a su nombre y sus datos que pudiesen afectar su privacidad, por lo que únicamente se tomó en cuenta su edad y sexo. En cuanto a la institución, se solicitó el permiso para hacer mención de ella dentro de la investigación, el cual fue concebido.

- Equidad y justicia; la investigación permitió que cualquiera de los estudiantes pudiera ser partícipes dentro de la intervención, no hubo discriminación alguna en cuanto a sexo, nivel de conocimientos, orientación o clase social. La invitación fue abierta.

- Beneficencia y no maleficencia; la investigación permitió a los estudiantes conocer cuáles serían los beneficios de participar dentro de la intervención, así mismo, se evitó que pudiesen tener cualquier tipo de repercusión, ya sea en la materia o al momento de ser partícipes en el proyecto de investigación.

3.5 Instrumentos para recolección de datos

Una vez diseñado el instrumento para la recolección de datos, tanto de la expresión auditiva como de la expresión oral, se procedió a enviar el instrumento a una selección de jueces con la finalidad

de que pudieran compartir sus observaciones acerca de la veracidad del instrumento para posteriormente ser aplicado dentro del grupo experimental. Es necesario mencionar que los jueces debían poseer ciertas características para poder tomar en cuenta sus observaciones, dichas características o criterios son los siguientes: debían de ser docentes con experiencia en educación, pues al tratarse de una investigación en educación media superior, se veía pertinente que los jueces laboraran en dicho ámbito, así mismo, debían poseer por lo menos el grado de maestría, o en su defecto, de doctorado, a la par con el desempeño en funciones de investigación educativa y finalmente que poseyeran una trayectoria académica reconocida.

Una vez enviado y revisado el instrumento para la recolección de datos, se observaron que algunas de las preguntas dentro del instrumento de evaluación auditiva, fueron denominadas como poco favorables para el objetivo de la intervención, pues estaban, ya sea muy ambiguas, o sin relación al objetivo principal, por lo cual se procedió a hacer la modificación necesaria y reducir de 25 preguntas, a 20 como final. Dentro del instrumento de evaluación oral, no se encontraron inconsistencias por lo cual no se modificó nada.

En este apartado podemos citar a Sampieri y Mendoza (2018), quienes argumentan que para poder recolectar datos se debe de aplicar uno o varios instrumentos de medición para poder obtener la información necesaria acerca de las variables del estudio en la muestra. También menciona que hay ciertos aspectos que deben ser tomados en cuenta para poder hacer dicha recolección de datos, tales como: las variables que se medirán, las definiciones operacionales, la muestra y los recursos disponibles.

- Iniciamos con las variables que se midieron: la investigación cuenta con dos variables, una siendo la expresión oral y la otra siendo la expresión auditiva. Ambas son de gran influencia, pues buscan verificar si la variable dependiente se modifica al modificar estas mismas, siendo la variable dependiente la competencia comunicativa.
- Continuamos con las definiciones operacionales: dentro de la expresión oral podemos definirla como un proceso de comunicación emisora, el cual busca transmitir algún mensaje claro y efectivo hacia el receptor, tomando en cuenta factores como: la fluidez, pronunciación correcta, gramática y vocabulario. Y dentro de la expresión auditiva, la definimos como el proceso de comunicación que se centra en la clara percepción de un mensaje que se transmite, incluyendo las diferentes ramas de la lingüística: morfología,

sintaxis, morfosintaxis, pragmática y semántica. Todos estos aspectos mencionados fueron clave para el diseño del instrumento de recolección de datos, pues los ítems se basaron en estas definiciones particulares de las variables independientes, buscando ver la afectación que puede tener sobre la variable dependiente.

- Posteriormente tenemos la muestra: en la cual se definen las características de los sujetos de prueba, mismas que son pertinentes para la selección del instrumento, pues así se puede definir si el instrumento se puede aplicar con efectividad o no. Dicha muestra, en cuanto al grupo experimental, está constituida por diecisiete alumnos, de los cuales únicamente participaron doce, siete hombres y cinco mujeres. Todos pertenecen al mismo nivel de inglés y cursan el tercer semestre del bachillerato. En cuanto al grupo control, está constituido por quince estudiantes, siete hombres y ocho mujeres.
- Por último, tenemos los recursos disponibles: este apartado fue de gran dificultad, pues iniciando con el tiempo disponible se tuvo que encontrar un horario que tuviera disponibilidad para con el grupo de intervención, así mismo, se tuvo que buscar y elegir un horario en el que estuviera disponible el aula de medios, pues ahí fue donde se aplicaría el proyecto de intervención, no obstante, también se tuvo que establecer un acuerdo con los nativo-parlantes para poder elegir un horario que les conviniera y que estuviera dentro del horario escolar. Finalmente se pudo establecer una concordancia entre el grupo experimental, el aula de computación, los nativo-parlantes y algún horario libre para poder aplicar la intervención. En cuanto al apoyo institucional, también hubo un percance, pues la intervención se preveía que fuera aplicar después de horario familiar y de manera sincrónica, sin embargo, no se logró obtener dicho permiso por parte de la dirección de la escuela, pues involucraba permisos por parte de los padres de familia, debido a eso fue que se optó por realizarlo dentro de la institución y en horario escolar. Los recursos económicos fueron los de menor impacto, pues no hubo ninguna casuística negativa.
- Tiempo de recolección: tres semanas (del lunes 27 de noviembre, al viernes 15 de diciembre). Con un total de diez sesiones de 50 minutos cada una.

En cuanto al tipo de instrumento para la recolección de datos, retomamos las palabras de Campbell, D.T. & Stanley, J.C. (1963), quienes puntualizan la importancia de la utilización de un pretest y un post-test para ser usados como herramienta para poder evaluar cualquier cambio o efecto de

alguna intervención o tratamiento. Fue por esto que se optó por elegir este instrumento, pues debido a la investigación, era necesario que se midiera el nivel de conocimiento previo a la intervención, para ver si al final se presentaba algún tipo de cambio y así concluir en la efectividad del proyecto. Cabe mencionar que el pretest y el post-test fueron aplicados tanto al grupo control como al grupo experimental.

No obstante, antes de la aplicación de dichos tests, se llevó a cabo una prueba piloto, que, como la define DeVellis, R.F. (2016), su importancia recae en evaluar la claridad, la comprensión y la aceptabilidad de los ítems de la escala por parte de los participantes antes de su implementación completa. Debido a esto, ambos tests se aplicaron en un grupo del quinto semestre del bachillerato, a quienes, además de solicitarles que lo contestaran, también se les solicitó que hicieran sugerencias de cualquier índole acerca del instrumento, pues de aquí se harían modificaciones en cuanto a los ítems que llegasen a confundir a los estudiantes o que estaba fuera de lugar con base a lo que se quería evaluar.

Finalmente, el capítulo 3 que abarca la metodología usada, nos permitió el diseño correcto de los instrumentos de recolección de datos que nos permitiría analizar para poder obtener los resultados de la intervención didáctica, por lo cual lo hace un capítulo muy importante para cualquier tipo de investigación.

Capítulo IV. Análisis y resultados

El presente capítulo denominado análisis y resultados, tiene como objeto la descripción y comprensión de los resultados obtenidos durante la fase de intervención de campo, pues se realizaron distintas pruebas anteriores y posteriores. Dicho capítulo pretende comprobar si las variables responden a las preguntas de investigación que se plantearon en un inicio. Así mismo, nos permitirá comprender desde otra perspectiva el impacto de la metodología empleada para futuras investigaciones dentro del mismo campo de investigación. Para lograr dicho objetivo, fue necesario utilizar distintas técnicas para el procesamiento de los datos obtenidos, así como para la descripción del análisis del panorama general y las características del contexto educativo. También se hizo uso de tablas y gráficas para la codificación de los resultados y que se pudieran apreciar de una manera más fácil y concisa.

4.1 Datos de identificación

La presente investigación carecería de relevancia si no se identifican los sujetos a los que se les aplicaron los instrumentos. En este marco, el grupo principal donde se aplicó la intervención consta de doce estudiantes en un rango de edad entre los trece y catorce años, de los cuales siete de ellos son del sexo femenino y cinco del sexo masculino. Así mismo, de acuerdo con un reporte del Instituto Federal de Telecomunicaciones (2022, p. 10), se realizó un estudio acerca del estado del país con relación a los videojuegos, donde descubrieron que del total de encuestados, el 74.2% afirmó que jugaba videojuegos, donde el 49% era del sexo masculino y un 50.3% del sexo femenino, lo cual resulta muy interesante pues regularmente son los hombres los que tienen más interés por jugar videojuegos, mientras que las mujeres optan por otros tipos de entretenimiento.

Cabe mencionar, que a pesar de que el número de sujetos era mayoritariamente del sexo femenino, el 100% aceptó participar en la investigación, pues dijeron que les agradaban ciertos videojuegos. No obstante, es necesario mencionar que la población del grupo donde se realizó la intervención originalmente consta de quince estudiantes, pero por diversas razones (se dividieron en equipos de cuatro integrantes, no todos tuvieron permiso de sus padres) se eligieron a doce estudiantes, 7 del sexo femenino y 5 del sexo masculino, lo cual constituye el 80% del total de estudiantes de ese salón, por lo cual los resultados obtenidos se pueden generalizar. Por otro lado, en el grupo control se tomaron en cuenta todos los sujetos de estudio que originalmente conformaban el salón de clases, siendo estos 16 estudiantes, de los cuales 8 de ellos son del sexo femenino y 8 son del sexo masculino.

Ahora que ya tenemos un panorama acerca de los sujetos de estudio, se procederá a dar la descripción de los análisis de los resultados que fueron obtenidos durante el pre y post test y la intervención.

4.2 Pretest expresión auditiva

El objetivo principal del pretest que evalúa la comprensión auditiva es identificar las áreas de oportunidad que existen dentro de los estudiantes de bachillerato, pues regularmente las pruebas son muy estandarizadas y evalúan de una manera de respuestas cerradas, o también en donde es necesario agregar una o dos palabras a una oración incompleta proveniente del audio.

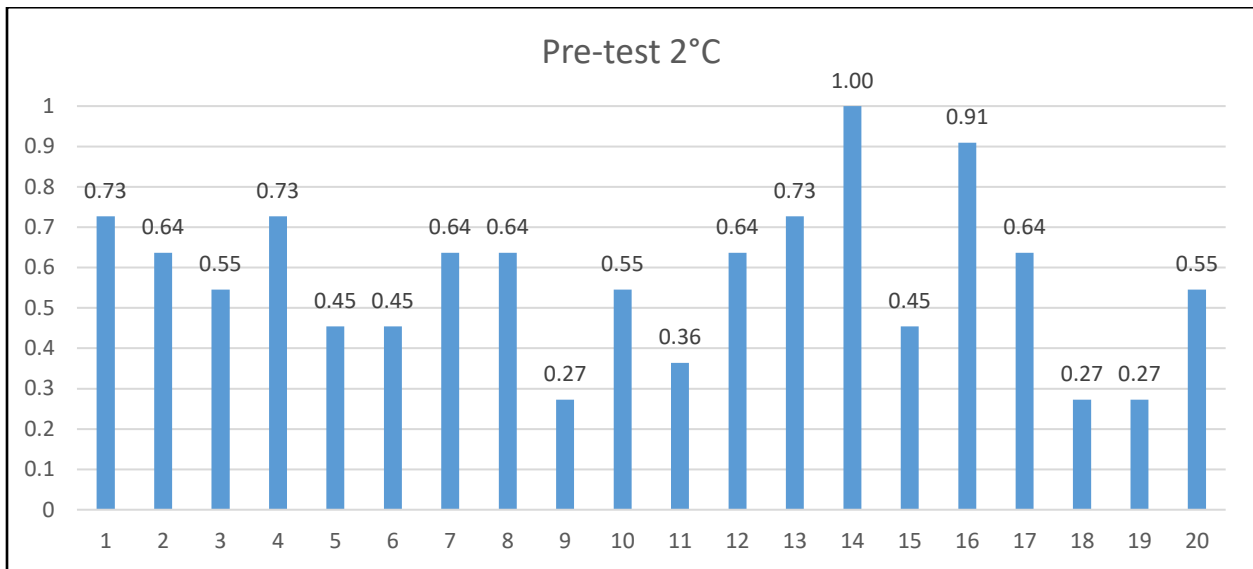
La aplicación del pretest se llevó a cabo el día 24 de noviembre del año 2023, dicha prueba consta de 20 reactivos, mismos que buscan evaluar los siguientes indicadores: sintaxis, pragmática y semántica. La prueba mencionada constituía de un audio de 3 minutos con 11 segundos acerca de dos personas que entablaban una conversación acerca de los estereotipos que existen acerca de los distintos países (véase anexo 1). Es necesario mencionar que el audio se seleccionó con base en una casuística (estereotipos) que regularmente se expone al existir un intercambio cultural entre distintas naciones, así mismo, se optó por utilizar un audio que utilizara el acento americano, en contraste con los audios con acento británico que es comúnmente empleado en la mayoría de los cursos de inglés. Dentro del audio, existen puntos de vista de ambas partes, por lo que se presta para el análisis de discurso que se evalúa dentro de la pragmática, se hacen referencias a los países que mencionan y llegan a una misma conclusión.

Para la evaluación de las respuestas obtenidas, se utilizó una rúbrica que con cuatro niveles de control (véase anexo 2): siendo considerado como “excelente” a una calificación de 10, “bien” con una calificación entre 8 y 9, “regular” entre 6 y 7, y finalmente “insuficiente” con una calificación igual o menor a 5.

4.2.1 Grupo control

Los estudiantes mostraron interés por la prueba, pues les pareció inusual que se fuera a utilizar un audio que no fuera con acento británico, por lo tanto, la disposición fue total. Los estudiantes del grupo control comentaron que se les había facilitado la actividad en cuanto a comprensión del acento, no obstante, mostraron inconfort al momento de contestar las preguntas, pues argumentaban que algunas de ellas requerían retención de información, además de que debían analizar los diferentes puntos de vista.

Como se puede observar en la gráfica 1, el porcentaje de aprobación del grupo control fue 57%, lo cual, de acuerdo con la escala, nos da una ponderación de “insuficiente”. Es imprescindible mencionar que son varios factores los que pueden influenciar los resultados de una prueba, en este caso particular, un factor clave podría ser la hora de aplicación de la prueba, pues debido al horario previamente asignado por dirección escolar, la prueba únicamente se pudo aplicar en las últimas horas del día, por lo que los estudiantes se encontraban cansados y con desesperación por terminar la jornada escolar.

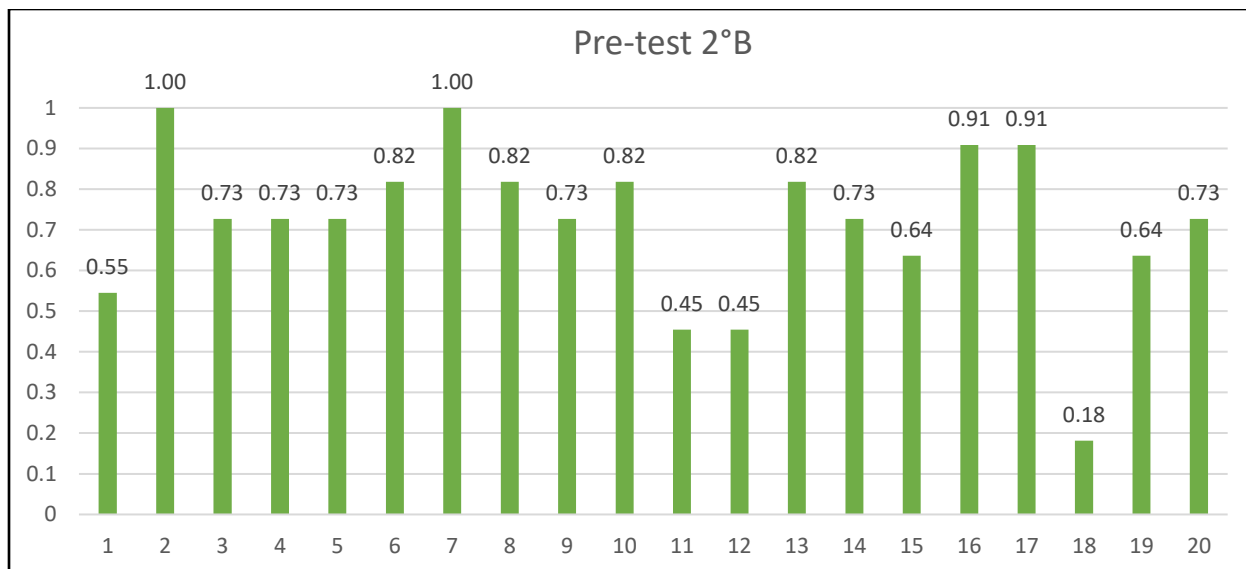


Gráfica 1: Pretest 2°C. Elaboración propia.

Así mismo, podemos observar que dentro de las preguntas que evaluaron la pragmática, se obtuvo un ligero incremento del 0.3% en comparación con la semántica. Dentro del mismo marco, podemos observar que hubo preguntas muy particulares las cuales la mayoría de los sujetos de estudio obtuvieron una calificación por debajo de lo esperado, tales preguntas conformaban temas como explicar cuál fue el punto de vista de cierto autor o puntualizar algún ejemplo específico de la conversación.

4.2.2 Grupo experimental

Por otro lado, el grupo experimental también tuvo una participación positiva para con la prueba, pues la catalogaron como una prueba que no suelen realizar y mostraron interés significativo. No obstante, algunos de los sujetos de estudio cuestionaron la relación entre la prueba y la intervención que se aplicaría posteriormente.



Gráfica 2: Pretest 2°B. Elaboración propia.

Como podemos observar en la gráfica 2, indiscutiblemente mostraron mejores resultados que el grupo control, no obstante, también se debe tomar en consideración que la aplicación de la prueba, al igual que la del grupo control, fue en un horario mucho más conveniente (antes del primer receso), pues los estudiantes iban iniciando la jornada escolar y se encontraban mucho más despejados y con mayor disposición que si hubiera sido en la hora de salida. Aun así, la pregunta con el porcentaje más bajo fue la número 18, misma que evalúa la semántica, dicha pregunta solicitaba un antónimo a una de las palabras que fue utilizada en el audio, lo cual demuestra que no lograron comprender dicha palabra en el contexto de la conversación. Dentro de este marco, la variable con mayor porcentaje de acreditación fue la de la pragmática, lo cual demuestra una clara comprensión general del tema que se aborda.

4.3 Pretest expresión oral

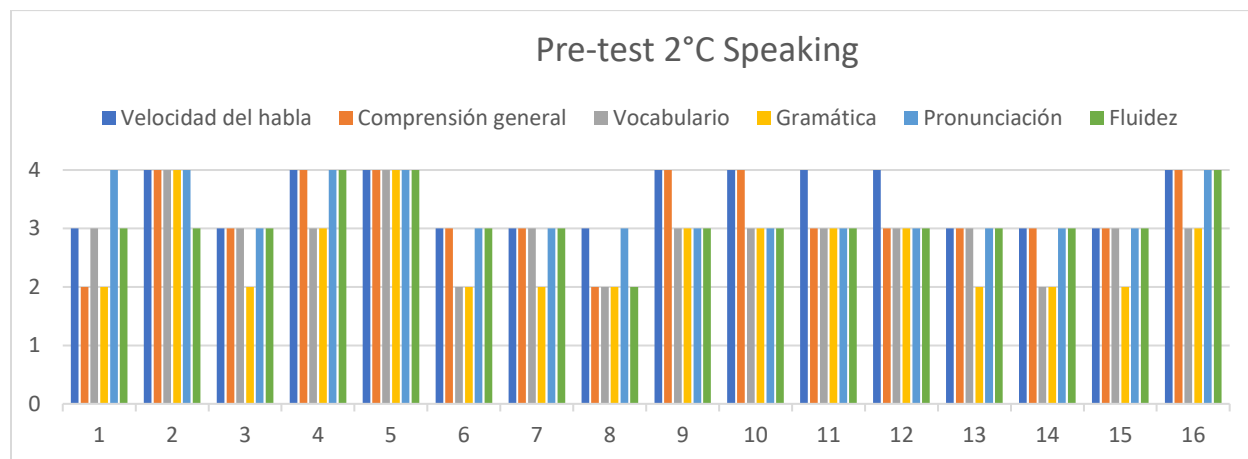
El pretest para medir la expresión oral fue elegido tomando en cuentas varios puntos particulares, como el contexto escolar de los sujetos de estudio (ciudad de residencia), pues se idearon preguntas que refirieran a lugares que ellos conocían y así poder hablar con mayor familiaridad. La prueba fue dividida en tres fases específicas, la primera trataba acerca de una situación de dos niños que visitaban a sus abuelos en la ciudad de Puebla, a lo cual se les solicitaba a los sujetos de prueba

que entablaran una conversación (cabe mencionar que la prueba fue aplicada por pares) acerca de las diferentes actividades que podrían realizar en la ciudad, para ello, se contaba con seis imágenes (véase anexo 3) de algunos lugares populares de dicha ciudad para generar ideas entre los sujetos. Así mismo, se evaluaron seis variables: velocidad del habla (palabras por minuto), comprensión general, vocabulario, gramática, pronunciación y fluidez, se utilizó una rúbrica de evaluación con elaboración propia (véase anexo 4), donde la escala fue dividida en cuatro escalas, siendo la mayor ponderación 4 (excelente), posteriormente 3 (bien), después 2 (suficiente) y, finalmente 1 (insuficiente).

Posteriormente, se solicitó a los sujetos (individualmente) que eligieran alguna de las fotos que les fueron mostradas y la describieran a profundidad. Finalmente, la última actividad constaba de la selección (individualmente otra vez) de alguna actividad en particular que le resultara de agrado para el sujeto y la describiera a detalle.

4.3.1 Grupo control

Al momento de la aplicación de la prueba oral para el grupo control, nuevamente tuvo que realizarse en un horario poco conveniente, por lo que los estudiantes no contaban con el mayor entusiasmo para responder, sino que sólo querían terminar la prueba para poder retirarse de la clase. No obstante, los resultados fueron relativamente favorables.

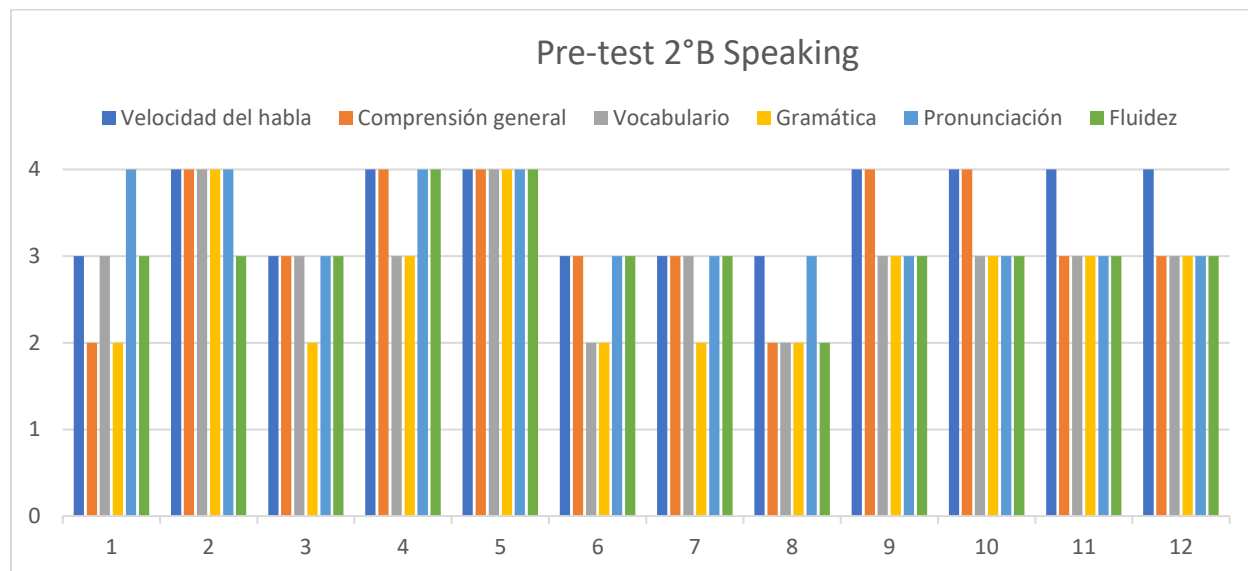


Gráfica 3: Pre-test 2°C Speaking. Elaboración propia.

Como se puede observar la variable con mayor porcentaje de aprobación fue la velocidad del habla, pues en su mayoría, los sujetos lograron alcanzar una media de más de 100 palabras por minuto. Por lo contrario, la variable con menor porcentaje fue la gramática con una media de 2.65 por un total de 4. Se logró percatar que los sujetos de estudio cometían errores al utilizar estructuras gramaticales más complejas, así como la utilización de nexos. En este mismo marco, la segunda variable con menor porcentaje de aprobación fue la del vocabulario, pues los sujetos de estudio carecían de palabras particulares para describir alguna situación en particular o algún lugar común, solamente se basaban en palabras muy básicas para la descripción mencionada. Así mismo, se logra percibir un porcentaje de aprobación del 78% del total de sujetos de estudio.

4.3.2 Grupo experimental

El grupo experimental, al igual que en la prueba auditiva, contaba con disposición para realizar la prueba, pues era en un horario conveniente (por la mañana antes del receso), no obstante, tampoco podían percatarse acerca de la relevancia con respecto a la intervención que se realizaría posteriormente.



Gráfica 4: Pre-test 2ºB Speaking. Elaboración propia.

Como se puede observar en la gráfica 4, la variable con menor porcentaje de aprobación fue la que evaluaba la gramática, pues en repetidas ocasiones los sujetos de estudios cometían errores en

cuanto a las estructurales gramaticales utilizadas para entablar sus conversaciones, se logró notar mucha falta de conectores y preposiciones al hablar. Por otro lado, la variable con el índice más alto fue la de la velocidad de habla, pues el 97.91% resultó posicionarse en la escala de excelente al producir más de 100 palabras por minuto. Posteriormente le sigue la comprensión general del tema con un 83.33% de acertamiento. Después continúa con la fluidez, a lo que se refiere una buena conexión entre ideas al hablar y poco o casi nada de uso de muletillas o pausas entre argumentos. A su vez, se logra observar un porcentaje de aprobación del 79% del total de estudiantes.

4.4 Intervención

La intervención tuvo una extensión de diez clases (véase anexo 5), de las cuales cinco se dedicaron a la teoría y cinco se dedicaron a la práctica. La primera sesión estuvo basada en teoría, pues era necesario darle continuidad al pretest acerca de los estereotipos, pues se debía mencionar las diferencias culturales que existen entre México y los Estados Unidos, debido a que los sujetos de estudio estarían comunicándose con angloparlantes durante la práctica. Es así como se inició con una introducción a los estereotipos, retomando los aprendizajes previos que fueron desarrollados durante la conversación del pretest. Los sujetos de estudio mencionaron algunos estereotipos dañinos acerca de los estadounidenses, particularmente acerca de la comida rápida y el sobrepeso de la mayoría de la población. Posteriormente hablaron acerca de los estereotipos más comunes que hacían referencia a México y a los Mexicanos. Se compartieron experiencias propias y sus propias perspectivas para desmentir o aceptar los distintos tipos de estereotipos hacía su persona. Una vez que analizaron dichos estereotipos, procedieron a realizar un listado de dichos estereotipos de México y en otra lista acerca de aquellos relacionados a los estadounidenses. Para la evaluación se utilizó una lista de cotejo donde se observó la participación de los sujetos de estudio con respecto a los distintos tipos de análisis.

Posteriormente, durante la segunda sesión, y retomando lo cubierto en la sesión anterior, se procedió a analizar los estereotipos que han sido utilizados en los distintos medios digitales, pues frecuentemente se utilizan estrategias con respecto a dichos estereotipos para la creación de marketing, campañas publicitarias, anuncios, e inclusive programas de televisión. Se volvió a retomar aquellos estereotipos que mencionaron en la primera sesión para el análisis y clasificación

catalogada entre dañino y neutral, pues se hizo hincapié que la sociedad suele tomar distintas posturas frente a datos que pueden o no ser ciertos, y la importancia que conlleva el sano convivir entre distintas culturas. Así mismo, se clasificaron los estereotipos y sus catalogaciones de México y se invitó a la reflexión con respecto a cómo se sentirían si personas foráneas se refirieran a ellos con dichas especulaciones, a lo cual, la mayoría de los sujetos de estudio argumentó que no le darían y no le dan importancia a lo que se dice de ellos. Dentro de este marco, se hizo una comparación entre la resiliencia y la poca importancia que el mexicano promedio la da a los comentarios acerca de su persona y/o de su perspectiva, no obstante, se hizo el contraste con las personas estadounidenses, pues se debía clarificar que es una cultura totalmente distinta que realmente es desconocida por la mayoría de los sujetos de estudio. Finalmente, se llevó a cabo una discusión grupal acerca de las posibles consecuencias que podría generar una conversación y/o convivencia basada en estereotipos.

Para la tercera sesión de intervención se empezó con la introducción de los personajes que constituyen al videojuego en cuestión, pues era necesario que comprendieron los roles que cada persona tendría que llevar a cabo para poder lograr el objetivo principal del videojuego, mientras desarrollan sus competencias comunicativas. En esta sesión particular, los sujetos de estudio mostraron un gran interés al darse cuenta de la utilización de un videojuego para el aprendizaje del idioma inglés. También mostraron curiosidad con respecto al contenido del videojuego, aún aquellos que ya conocían el videojuego. Se inició la sesión con personajes que eran muy característicos por ser fáciles de utilizar o simplemente porque atraían mayor número de jugadores por tener un mejor diseño que los demás. Así mismo, se les mencionó de la existencia de los más de 140 personajes que se pueden utilizar dentro de las partidas y que cada personaje tiene sus propias habilidades y funciones que deberá desempeñar dentro de las partidas que ocasionalmente rondan entre los 15 y 40 minutos aproximadamente. Una vez que se analizaron algunos de los personajes principales, sus características y funciones, se procedió a elaborar un cuadro de análisis que les permitiera elegir cuál de ellos les gustaría utilizar para la sesión de práctica dentro de la siguiente clase.

Una vez concluida la primera fase de intervención teórica, se procedió a realizar la práctica en el aula de medios del colegio Ángeles de Puebla. Para esto, se solicitó un espacio dentro de dicha aula, pues también es ocupada por los profesores de tecnologías, debido a esto se tuvieron que realizar algunos cambios en cuanto al horario disponible, pues también se entrelazaba con el

horario de secundaria. Una vez asignado el horario de trabajo, se procedió a llevar a los sujetos de prueba al aula, donde una vez que llegaron, se percataron que únicamente estaban en función nueve computadoras, por lo que solamente pudieron participar ocho estudiantes (debido a que se debían formar equipos de cuatro para que un angloparlante pudiera unirse por equipo y así completar el máximo de cinco jugadores por partida) de los doce totales. Cabe mencionar que el videojuego ya había sido instalado en dichas computadoras con antelación, pues requería de tiempo para la descarga de contenido, no obstante, al momento de que los estudiantes necesitaban crear su cuenta para acceder al videojuego, debido a la antigüedad de las computadoras y sus procesadores lentos, los sujetos de estudio se demoraron entre 20 y 30 minutos únicamente para crear sus cuentas para acceder al videojuego, una vez que accedieron había una segunda descarga de contenido para el correcto funcionamiento del videojuego por lo cual perdieron los restantes 20 minutos con los cuales contaban para la clase. Los sujetos de estudio no lograron llevar a cabo la sesión interactiva, a pesar de que los angloparlantes participantes ya estaban preparados para unirse a dicha sesión, por lo cual se tuvo que posponer.

La siguiente sesión de practica buscaba enfocarse en los objetivos de comunicación en inglés con los angloparlantes. Para esto, los sujetos de estudio ya habían creado sus cuentas de usuario para poder acceder al videojuego, así mismo, los estudiantes solicitaron hacer uso de sus propios dispositivos electrónicos (laptops) para poder completar el máximo de doce participantes. Una vez dentro del aula de medios, los doce sujetos de estudio ingresaron exitosamente al videojuego, no obstante, se presentó otra casuística, pues los estudiantes no contaban con audífonos para poder escuchar y entablar una conversación eficaz, debido a que, si utilizaban el altavoz en los dispositivos, se emitía un eco que no permitía interactuar verbal ni auditivamente.

Únicamente uno de los sujetos logró conectar sus audífonos para poder establecer comunicación con los angloparlantes, los demás sujetos solamente lograban escuchar sin poder interactuar. En este marco, el estudiante en mención se reprimió al iniciar la interacción con los angloparlantes, pues argumentó que no sabía de qué conversar porque nunca se había encontrado en dicha situación donde debía comunicarse en el idioma inglés con un angloparlante. La interacción de dicho estudiante fue mínima, tampoco se logró terminar la partida pues se terminó el tiempo destinado.

La sexta sesión programada tuvo como objetivo desarrollar la competencia comunicativa utilizando lo aprendido en las sesiones teóricas (los estereotipos). Afortunadamente los sujetos de

estudio disponían de mayor tiempo pues ya todos contaban con su usuario para acceder al videojuego, con sus computadoras y con sus audífonos para poder entablar una conversación con los angloparlantes. Una vez que todos iniciaron la partida, empezaron a comunicarse de manera mínima, pues aún existía un poco de inhibición por parte de los estudiantes, no obstante, los angloparlantes tomaron el control y comenzaron a realizar preguntas básicas para poder empezar a conocer a los sujetos de estudio. Poco a poco los estudiantes empezaron a entablar una conversación más fluida, al mismo tiempo que iban preguntando acerca de lo que debían hacer dentro de la partida para lograr ganar. Algunos de los sujetos comenzaron a frustrarse pues no lograban eliminar al equipo enemigo, especialmente porque desconocían las habilidades de sus campeones y no estaban muy conscientes de algunas mecánicas requeridas para jugar el videojuego. Una vez avanzada la partida, los sujetos de estudio lograron disfrutar el videojuego e iniciaron con la interrogación hacia los angloparlantes con respecto a los estereotipos. Dicha conversación fue muy amena, debió a que los sujetos utilizaron un lenguaje respetuoso y abierto a discusión y análisis de distintos tipos de puntos de vista acerca de los estereotipos. Una vez finalizada la sesión de juego, se procedió a realizar una transcripción de la información que fue recaba durante la partida.

La séptima sesión se llevó a cabo dentro del salón de clases y fue de manera teórica, pues se debía realizar un análisis y reflexión acerca de lo que se aprendió con respecto a los estereotipos que fueron descubiertos al entablar una conversación con los angloparlantes. Los sujetos de estudio comentaron con el resto de sus compañeros de clase acerca de cuáles fueron los estereotipos que los angloparlantes reconocen que tienen cierto grado de veracidad, así mismo, también dialogaron acerca de la perspectiva que ellos tienen en cuanto a los mexicanos. Una vez discutidos dichos estereotipos, los sujetos de estudio procedieron a realizar un plan de estrategia para poder utilizar lenguaje positivo, pero con relación a los estereotipos y así poder aterrizar los temas y las competencias establecidas en el plan clase.

Después de realizar el plan de estrategia, se procedió a llevar a cabo la octava sesión que volvería ser de práctica, pues los sujetos de estudio debían desarrollar dicho plan. Los sujetos de estudio se encontraban muy entusiasmados por volver a interactuar con los angloparlantes, pues argumentaban que era una actividad enriquecedora para su aprendizaje, pues les permitía utilizar el idioma en una situación real. Los sujetos de estudio también mencionaban que el videojuego por sí solo no los llamaba tanto la atención, sino más bien era la comunicación que llevaban con

los angloparlantes. Una vez instalados en el aula de medios, los estudiantes ingresaron al videojuego y se conectaron con los angloparlantes. Los sujetos de estudio ya se encontraban mucho más relajados que las primeras sesiones, inclusive hablaban acerca de cuestiones graciosas que les habían sucedido en sus actividades escolares, por lo cual intercambiaban risas. Una vez terminada la interacción de apertura, los estudiantes comenzaron a abrir el tema de los estereotipos y la manera en que podrían desmontarlos, por lo cual de manera muy respetuosa comenzaron a preguntar acerca de las similitudes que había en ciertos estereotipos y la realidad de los angloparlantes. Una vez que recolectaron información, se aseguraron de ir tomando notas mientras estaban fuera de juego para posteriormente hacer el registro por escrito, tanto del videojuego, como de la información recabada.

La novena sesión también se realizó en práctica, pero esta vez ya no estaba enfocada en los estereotipos, sino en la convivencia y el intercambio cultural entre ambos países. Los estudiantes estaban muy entusiasmados de volver a interactuar con los angloparlantes, no obstante, también se mostraron con cierta tristeza al enterarse que sería la última sesión de práctica, y, por ende, la última sesión donde interactuarían con los angloparlantes. De tal manera, se les pidió a los sujetos de estudio que prepararan un listado de preguntas generales que les interesaría saber acerca de la cultura de los angloparlantes. Una vez que los sujetos tenían sus preguntas listas, procedieron a dirigirse al aula de medios y empezar a conectarse para poder llevar a cabo la actividad. Los sujetos de estudio se notaban muy contentos y a la vez tristes por la situación de la despedida.

Aprovecharon para agradecer a los angloparlantes por haber compartido de su tiempo y de no sólo enseñarles acerca de su cultura, sino también a enseñarles a jugar el videojuego en cuestión. Los estudiantes realizaron sus preguntas, tales como el lugar de residencia, a qué se dedicaban y cuáles eran sus estudios. Así mismo, cabe mencionar que dos de los tres equipos lograron ganar la partida que estaban jugando, por lo cual también resultó en emoción al notar el progreso que habían logrado a través de las sesiones anteriores. Una vez concluida la partida y realizadas sus preguntas, los estudiantes se despidieron de los angloparlantes y redactaron el registro de lo sucedido en su libreta.

Finalmente, para la última sesión, la décima sesión se enfocó en hacer una reflexión individual donde debían redactar acerca de los aprendizajes que obtuvieron acerca de los estereotipos, los tipos, los dañinos y neutrales, los que se acercaban a la realidad y aquellos que eran muy ficticios y que fueron desmentidos por los angloparlantes. Así mismo, se hace reflexión

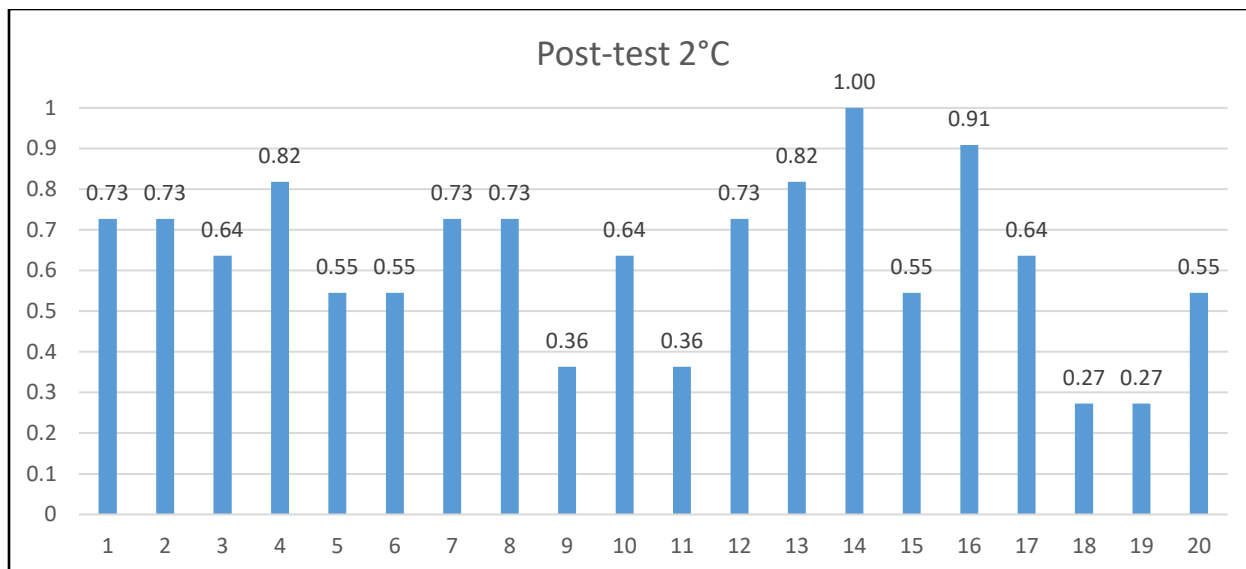
acerca de sus experiencias personales y sus aprendizajes que obtuvieron mediante la comunicación durante las sesiones de juego. Por último, se les solicitó a los sujetos de estudio que también reflexionaran acerca de los desafíos que lograron encontrar y las oportunidades que se les presentaron para el aprendizaje a través del videojuego. Los sujetos de estudio cerraron la sesión con una reflexión grupal donde narraron lo positivo de dicha intervención y también lo negativo, tal como los inicios de las sesiones que no pudieron interactuar y que de acuerdo con ellos “perdieron oportunidades de intercambio cultural” con los angloparlantes.

4.5 Post-test expresión auditiva

La aplicación del post-test de la expresión auditiva, sin duda causó revuelo, pues los sujetos de estudio mostraron inconfort para la realización de dicha prueba, ya que no les gustaba realizar la misma actividad otra vez. Así mismo, preguntaban para qué debían realizarla si ya se había llevado a cabo la intervención. En este marco, se les explicó que se debía medir las mismas habilidades que se había medido al principio para poder verificar si hubo algún tipo de avance dentro de su nivel de desempeño o si hubo un retroceso. El post-test se realizó en el mismo horario para ambos grupos y con el mismo audio y con las mismas preguntas para poder evaluar verídicamente.

4.5.1 Grupo control

Nuevamente el grupo control padecía de condiciones desfavorables por los horarios de aplicación, además de la actitud negativa hacía la realización de dicha prueba. No obstante, los sujetos de prueba mostraron cierto grado de mejora en algunas variables particulares. Observemos la gráfica 5.

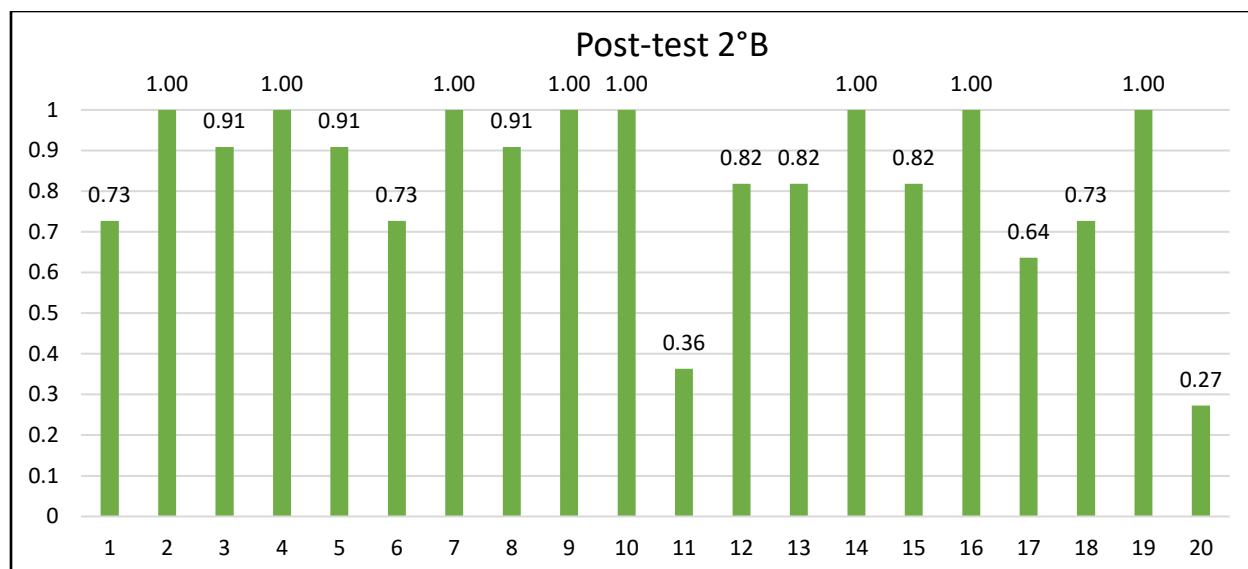


Gráfica 5: Post-test 2°C Listening. Elaboración propia.

Hubo un ligero incremento dentro de la pragmática y la semántica. Esto podría deberse a que los sujetos de estudio ya conocían la prueba y posiblemente recordaran las posibles respuestas, lo cual, a su vez, podría ser incierto, pues el post-test se aplicó casi un mes después.

4.5.2 Grupo experimental

El grupo experimental también mostró cierto nivel de incomfort, no obstante, tenían una mayor motivación, pues ya había realizado la intervención y habían quedado muy satisfechos con todo el proyecto de investigación. Así mismo, re incidimos en que el horario de aplicación también fue favorable para la disposición de los estudiantes.



Gráfica 6: Post-test 2°B Listening. Elaboración propia.

Como podemos observar en la gráfica 6, hubo un incremento significativo tanto en la pragmática como en la semántica, los sujetos de estudio lograron identificar mejor las opiniones de los parlantes, así como sus ideas principales y sus conclusiones. De igual manera tuvieron mejor desempeño en preguntas tales como identificar estereotipos típicos de México.

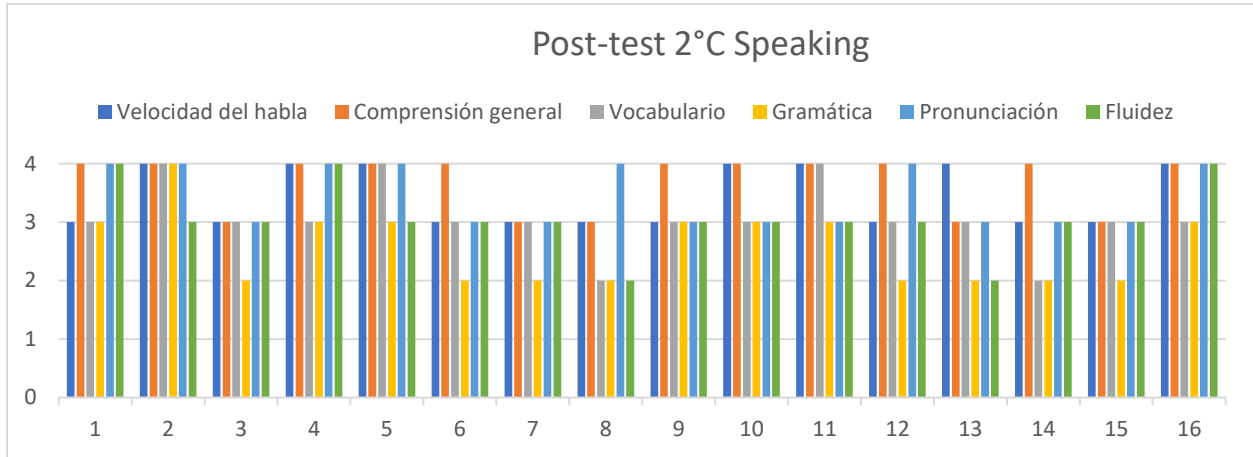
4.6 Post-test expresión oral

La aplicación del post-test de expresión oral, al igual que el de expresión auditivo no fue recibido con el mejor de las actitudes, pues, nuevamente los sujetos de estudio discernían en la repetición de una prueba que ya habían realizado. Así mismo, cuestionaban por qué no se utilizaba una prueba diferente con el mismo enfoque. En este marco, se les explicó la importancia de la aplicación de la misma prueba para poder evaluar los avances o retrocesos de esta para una mejor orientación y reestructuración del proyecto.

4.6.1 Grupo control

La aplicación de la prueba dentro del grupo control, no tuvo muchos cambios significativos, algunas variables incrementaron, tales como la de la comprensión general, pues lo sujetos de

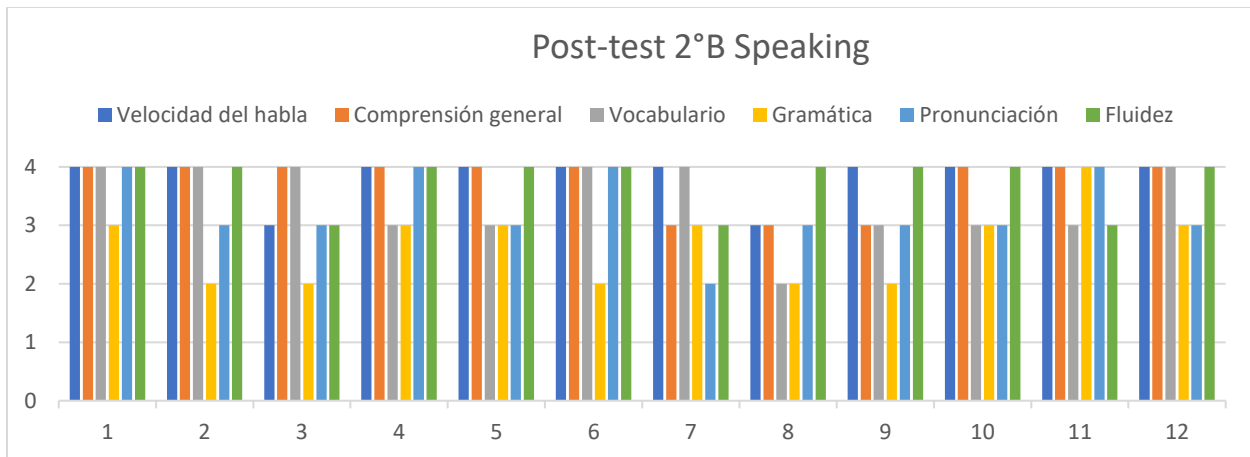
estudio ya tenían un poco más claro la actividad que debían realizar. No obstante, hubo un ligero decremento en la velocidad del habla, como podemos ver en la gráfica 7, pues los sujetos demoraban un poco más de tiempo en formular sus oraciones.



Gráfica 7: Post-test 2°C Speaking. Elaboración propia.

4.6.2 Grupo experimental.3

Por otro lado, el grupo experimental volvió a mostrar interés para la realización de la prueba, pues querían averiguar si su nivel de inglés efectivamente habría mejorado tras la intervención que se llevó a cabo. De nueva cuenta se aplicó en el horario previamente aplicado (antes del receso) y se aplicó la misma prueba con las mismas actividades.



Gráfica 8: Post-test 2°B Speaking. Elaboración propia.

Si miramos la gráfica 8, podemos notar un incremento significativo en la comprensión general del tema; los sujetos de estudio mostraron un mejor manejo del discurso basado en las actividades que fueron solicitadas. Así mismo, otro de los cambios significativos fue el de la variable de la fluidez; los sujetos lograron hilar sus ideas de manera que no necesitaban de muletillas ni realizaban pausas al hablar, también se les notaba con menor nivel de ansiedad en comparación el pretest. Finalmente, el porcentaje de aprobación fue de 86%, teniendo un incremento del 7% posterior a la intervención.

4.7 Comparación de resultados

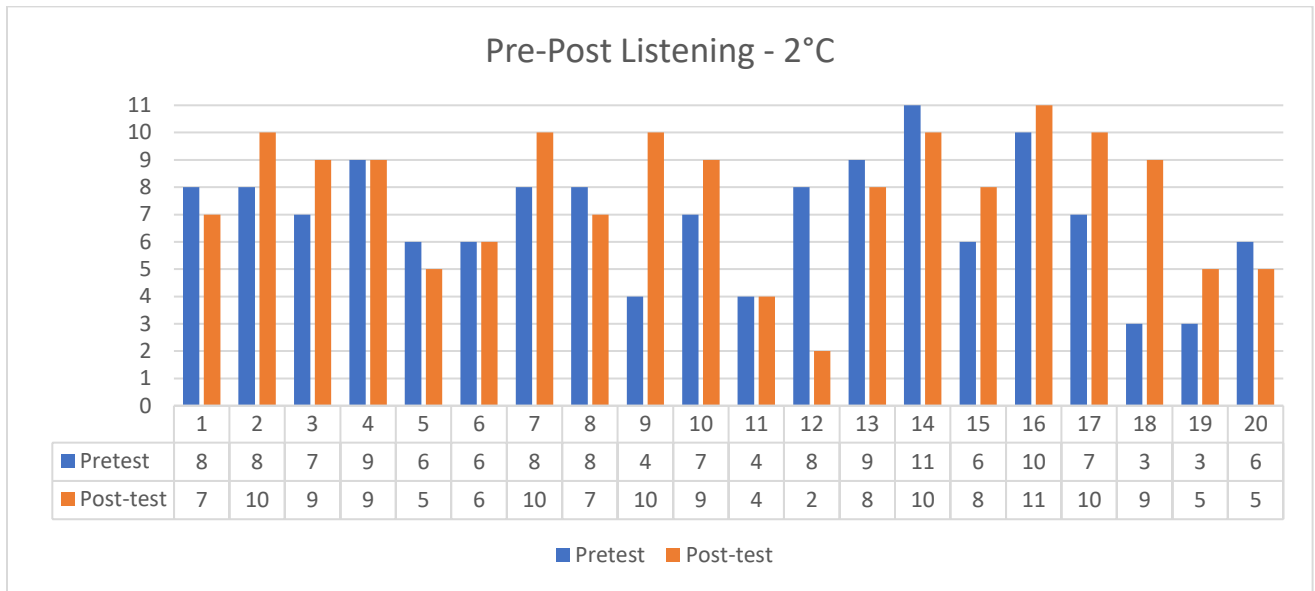
La comparación de resultados nos permitirá identificar las casuísticas pertinentes con respecto a las variables que fueron medidas a partir de pretest y el post-test. Así mismo nos permitirá visualizar el incremento o decremento de las mismas variables en cuestión. Por otro lado, nos permitirá validar si nuestra hipótesis se confirma o se rechaza, al igual que dará pauta para evaluar la consistencia y detectar las tendencias y patrones.

4.7.1 Expresión auditiva

La expresión auditiva se evaluaría mediante cuatro distintas variables; la sintaxis, la pragmática y semántica. En una escala de rango de cuatro puntos, donde el puntaje más alto sería catalogado

como “excelente”, posteriormente con el número tres tenemos “bien”, después dos con “suficiente”, y finalmente puntaje de uno catalogado como “insuficiente”.

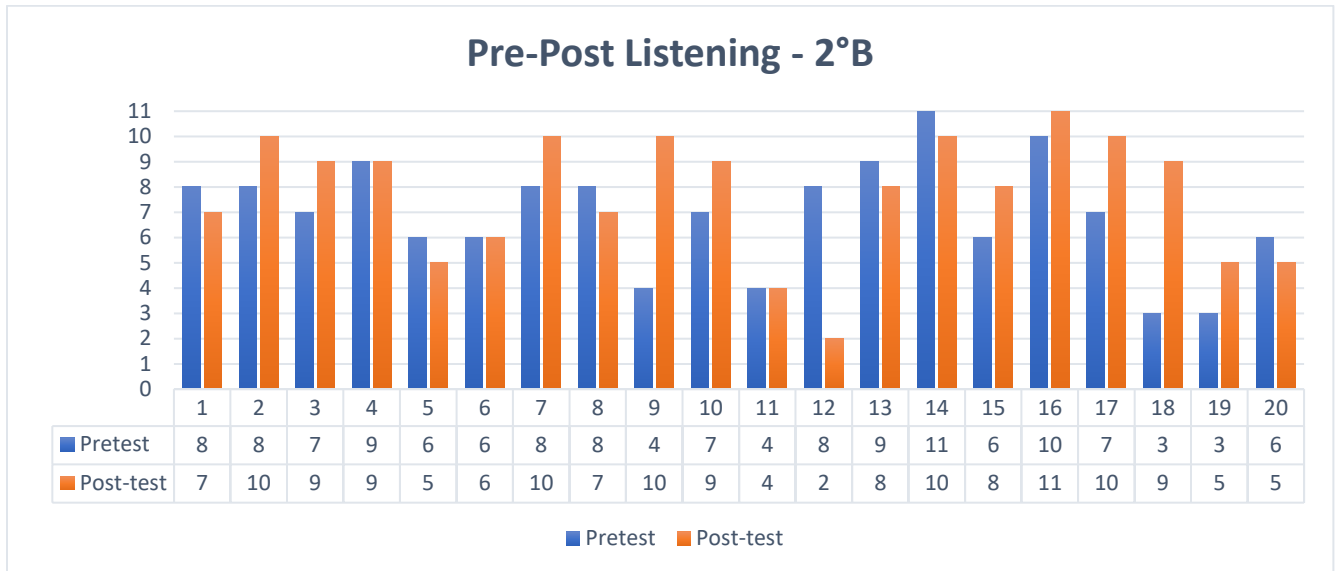
4.7.1.1 Pretest-post-test grupo control



Gráfica 9: Pre-post 2°C Listening. Elaboración propia.

Al observar la gráfica 9 nos podemos percatar que hubo ligeros incrementos en algunas variables, algunas más que otras, por ejemplo, en la pregunta número nueve que evalúa la semántica se puede apreciar un incremento significativo de seis aciertos más. No obstante, algunas variables, como la de sintaxis, se redujo en un punto en el post-test, al igual que en la pregunta doce, catorce y veinte, que evalúan la semántica. Es necesario mencionar que hubo un 5% de incremento en el porcentaje de aprobación.

4.7.1.2 Pretest-post-test grupo experimental



Gráfica 10: Pre-post 2°B Listening. Elaboración propia.

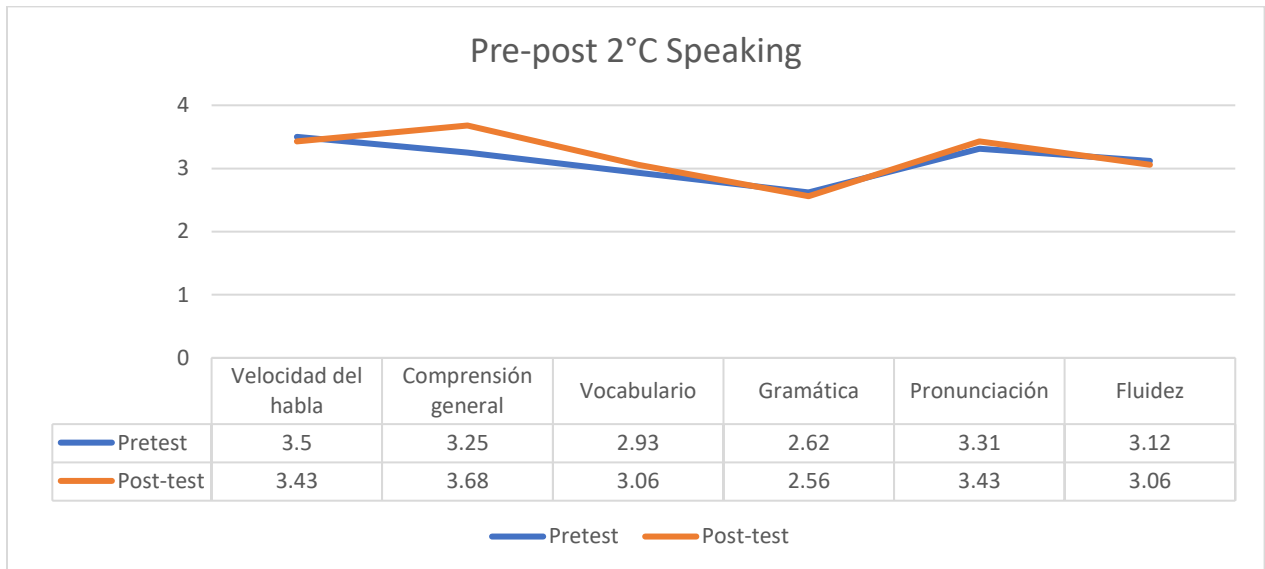
Dentro del grupo experimental podemos notar un incremento aún mayor en comparación con el grupo control, no obstante, también hay algunas variables que, en vez de incrementar su valor de aprobación, disminuyeron; tal es el ejemplo de la pregunta número doce, que evalúa la semántica y específicamente indaga acerca de la asociación de una palabra de la conversación. Por otro lado, hubo un gran incremento en la pregunta número nueve, que también evalúa la semántica, pero hace referencia a ejemplos específicos de la conversación del audio. Otro incremento muy notorio fue el de la pregunta número dieciocho, al igual que las anteriores, vuelve a evaluar la semántica, pero ahora se solicita un antónimo de una palabra en específico del audio. Cabe mencionar que el incremento fue del 12% en cuanto al porcentaje de aprobación total después de la intervención.

4.7.2 Expresión oral

Retomando la expresión oral, debemos recordar que se midieron seis distintas variables; velocidad del habla, comprensión general, vocabulario, gramática, pronunciación y fluidez. Dichas variables fueron medidas individualmente, aun cuando la actividad fue en parejas.

4.7.2.1 Pretest-post-test grupo control

Al comparar ambas pruebas, logramos notar que hubo un ligero incremento en algunas de las variables que fueron tomadas en cuenta.

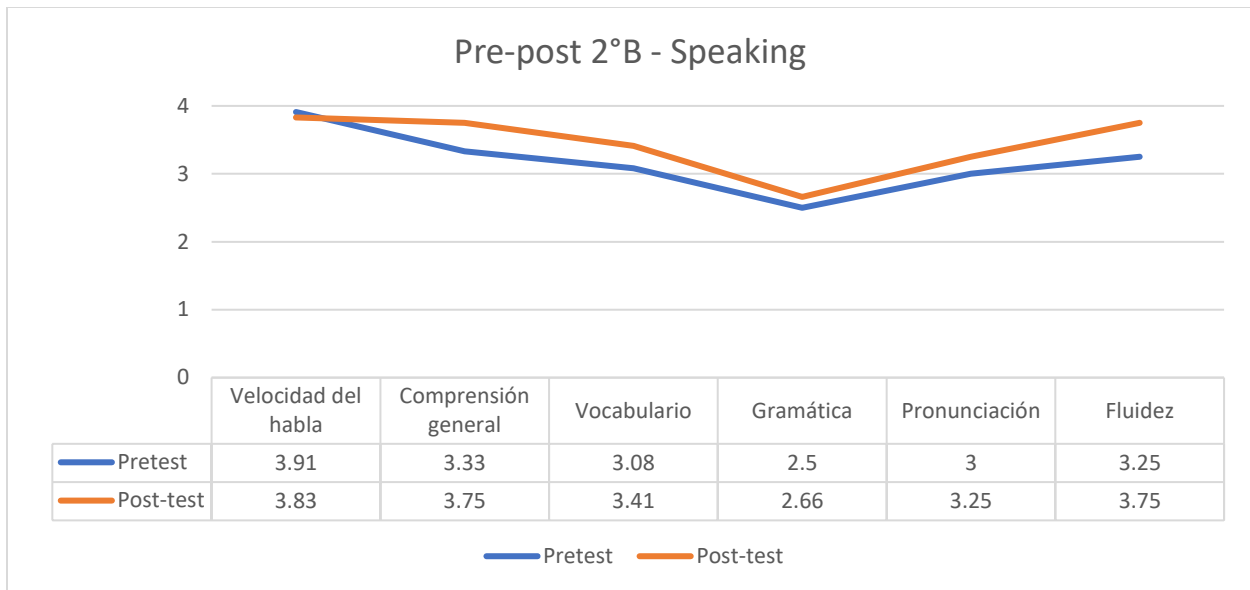


Gráfica 11: Pre-post 2°C Speaking. Elaboración propia.

Al observar la gráfica 11, podemos observar que el cambio más significativo fue el incremento dentro de la comprensión general de la actividad. Dicha variable se podría considerar como una casuística un poco normal, puesto que la actividad ya había sido realizada con anterioridad, por lo cual tenían mejor conocimiento acerca de lo que se esperaba de cada sección. Por el otro lado, también tenemos porcentajes que decrementaron al momento de tomar el post-test, tales como la gramática y la velocidad del habla.

4.7.2.2 Pretest-post-test grupo experimental

El grupo experimental, a diferencia del grupo control, mostró cambios más significativos en las variables evaluadas.



Gráfica 12: Pre-post 2°B Speaking. Elaboración propia.

Como podemos observar en la gráfica 12, hubo un incremento significativo en cuanto a la variable de comprensión general y de la fluidez. También nos podemos dar cuenta que todas las variables incrementaron, a excepción de la de velocidad de habla, se logra destacar que los sujetos de estudio se tomaron más tiempo para formular sus ideas que emitieron menos palabras por minuto que cuando se aplicó el pretest. Es imprescindible mencionar que el incremento del porcentaje de aprobación fue del 7%.

En este capítulo 4, el análisis de los resultados fue óptimo para poder justificar la investigación, pues se logró demostrar la importancia de la investigación e intervención didáctica dentro del contexto escolar señalado. Así mismo, permitiría la elaboración de la propuesta pedagógica que logre atender las necesidades que se presentaron a la hora de la aplicación de las estrategias didácticas.

Capítulo V. Propuesta didáctica para la Adquisición del inglés: competencias comunicativas para la expresión oral y auditiva

El presente capítulo es una integración de la propuesta pedagógica que busca desarrollar las competencias comunicativas del idioma inglés, específicamente en la expresión oral y la comprensión auditiva a través del aprendizaje basado en juegos. Dicha implementación está sustentada por las teorías de metodologías activas que son clase para la educación y en teorías de adquisición de un segundo idioma. Así mismo, se detalla las características del curso en cuanto a horas y contenido que se pretende utilizar.

El aprendizaje del idioma inglés ha escalado en las últimas décadas, no obstante, lo que no ha escalado han sido los estudios y el desarrollo de nuevas metodologías que permitan una mejor adquisición del idioma. Pues desde hace ya unas décadas, la enseñanza del inglés se ha basado meramente para la acreditación de certificaciones o para la comprensión lectora de textos científicos acerca de áreas específicos de estudio. Aquí es donde recae la necesidad de la creación de un curso que permita desarrollar las expresiones del idioma que con poca frecuencia se desarrollan dentro del aula escolar: la expresión auditiva y la expresión oral. Dichas habilidades del idioma no han surgido como nuevas, pues existen teorías que promueven dicho desarrollo, tales como las propuestas por Stephen Krashen y Tracy Terrell (1998), que hablan acerca de la adquisición del idioma en un contexto real donde el aprendiz no se vea afectado por el estrés socioemocional de obtener una mala nota, o de cometer errores al hablar. De aquí nace el objetivo principal del curso, pues permitirá no solamente respaldar la teoría de aprendizaje, sino que también involucrará el aprendizaje basado en juegos (ABJ) y las competencias comunicativas para el desarrollo del idioma inglés, basado en la expresión oral y la expresión auditiva.

A pesar de que, como se mencionó al inicio, el aprendizaje del inglés ha incrementado a través de las décadas, desafortunadamente dentro de la educación pública, dicho avance no ha progresado, sino más bien ha retrocedido, pues de acuerdo con la Subsecretaría de Educación Media Superior (SEMS), en su más reciente publicación de los ejes articuladores, se menciona que el nivel que se espera que los estudiantes de educación media superior alcancen al culminar el bachillerato es de un A2+, y que, de acuerdo con el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas, es un nivel básico del dominio del inglés, lo cual es un factor muy preocupante cuando se conoce que la globalización nos está orillando cada vez más a una sociedad cuyo lenguaje

universal es el inglés, y, en este mismo marco, la pandemia de 2019 nos orilló a la implementación de las tecnologías en nuestras enseñanzas diarias, por lo cual no podemos ignorar el rezago educativo del aprendizaje del idioma inglés.

Desafortunadamente, a pesar de haber atravesado una nueva era digital durante la pandemia, no todas las escuelas del país cuentan con los recursos necesarios para la implementación de esta, pues regularmente se necesita de cosas tan básicas como energía eléctrica o internet de banda ancha. Así mismo, no todas las escuelas cuentan con computadoras o laptops donde los estudiantes puedan desarrollar dichas habilidades del idioma. No obstante, la flexibilidad del curso en propuesta permitirá a aquellos docentes que lo cursen, el implementar las técnicas que serán enseñadas, pues no necesitarán específicamente de los recursos mencionados con anterioridad. Por consiguiente, el curso no solamente se destina a docentes que laboren en educación media superior, sino que las estrategias también podrán ser implementadas desde preescolar hasta nivel superior o inclusive educación para adultos. La apertura mencionada también permitirá que se adecue al currículo que el docente se encuentre manejando, o que la institución esté implementando en su centro escolar.

Por otro lado, es imprescindible mencionar que el desarrollo de las competencias comunicativas en estudiantes de cualquier grado es más que necesario para una vida en plenitud, tanto en el ámbito escolar, como en el ámbito social y de convivencia. A pesar de que ya no se menciona las competencias comunicativas en la Nueva Escuela Mexicana (NEM), dichas competencias son tan básicas que se siguen desarrollando inconscientemente por los estudiantes. De igual manera, al desarrollar las competencias comunicativas del idioma inglés, el estudiante también está desarrollando las mismas competencias en su idioma natal, pues estas interacciones de comunicación efectiva son los pilares de dichas competencias.

Al igual que el idioma inglés ha sido trabajado desde décadas pasadas, las competencias comunicativas no se quedan atrás. Pues desde Chomsky (1965), se habían ya propuesto las competencias para un desarrollo educativo, sin embargo, no fue hasta que Hymes (1967) profundizó en ellas y las identificó como aquellas que nos permiten determinar con precisión qué decir, a quién, cómo, dónde y cuándo. Esto nos daría pauta para el uso correcto y apropiado de la lengua, así como la efectiva interacción con una persona, grupo o un público. Posterior a esto, en 1980, Canale y Swain subdividirían la competencia comunicativa en cuatro componentes: la competencia gramatical, la competencia discursiva, la competencia sociolingüística y la

competencia estratégica. Aunado a esto, Morales, Palomeque, Paredes, & Mangelinckx (2018) definieron a dichas competencias como las habilidades que demuestra una persona para comunicarse exitosamente en contextos de la vida real, esto dentro del campo de la enseñanza de los idiomas.

Por otro lado, el ABJ tampoco es un término nuevo, pues ya se habían focalizado en esta metodología del aprendizaje. Uno de los ejemplos más destacables es el de Gee (2003), quien define al ABJ en su libro “What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy” como:

"El aprendizaje que se lleva a cabo a través de la activa y crítica participación en la resolución de problemas del mundo real, que a menudo se estructura por medio de historias que involucran a los aprendices en una forma de "mentes en acción", lo que conlleva a la adquisición de conocimientos, habilidades y disposiciones" (p. 33).

Así como se ha avanzado en el desarrollo del aprendizaje del idioma inglés y en el desarrollo de competencias comunicativas, las metodologías de enseñanza-aprendizaje han ido a la par, pues este término de “metodologías activas” proviene de la necesidad de centrar este proceso previamente mencionado de “enseñanza-aprendizaje” en los estudiantes por sí mismos. En contraste con las metodologías antiguas que percibían al profesor como el único encargado de producir conocimiento en sus estudiantes. Dichas metodologías permiten un enfoque diferente, pues los estudiantes reciben una mayor motivación, al igual que un sentido de logro personal y a su propio ritmo.

De acuerdo con Johnson y Johnson (2018), una de las metodologías activas es el aprendizaje cooperativo, pues argumentan que se necesitan de varios estudiantes que contribuyan para lograr un mismo objetivo de aprendizaje, de esta manera, el estudiante se convierte en un agente activo y no uno pasivo como solía serlo. Dicha metodología es de gran importancia para el curso en propuesta, pues para poder lograr una comunicación efectiva, utilizando las competencias, se necesita de un emisor y un receptor, así mismo, el ABJ permitirá la agrupación de estudiantes para la utilización de algún videojuego en particular que desarrolle estas mismas competencias pero que a la vez también mejoren la expresión oral y la expresión auditiva del idioma inglés.

El presente curso tiene como objetivo indagar dentro de los principales factores que fomentan la adquisición de una segunda lengua, siendo estos: las competencias comunicativas, los fundamentos del Aprendizaje Basado en Juegos, las teorías de adquisición y la motivación intrínseca, con el fin de proveer técnicas, a docentes de segunda lengua (L2), que permitan desarrollar la expresión oral y la expresión auditiva del idioma inglés en estudiantes de cualquier nivel de educación.

5.1 Estado situacional del fenómeno educativo

El siguiente apartado describirá a gran escala la situación del fenómeno que se busca abordar en el ámbito educativo, pues es necesario identificar las áreas de oportunidad que se focalizarán. Para eso, se debe indagar desde las instancias nacionales, hasta la situación particular de la institución educativa, así como las y los estudiantes y los docentes que imparten las materias de aprendizaje-enseñanza.

5.1.1 Descripción

De acuerdo con la Estrategia Nacional del Inglés de la Secretaría de Educación Pública (2017), uno de sus objetivos establecidos fue que, dentro de 20 años, los adolescentes egresados del bachillerato contaran con un nivel mínimo de B2 con base en el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER) en el idioma inglés. Evidentemente, el objetivo no se ha alcanzado, pues como lo dicta la Subsecretaría de Educación Media Superior (SEMS), en su última publicación menciona que se ha establecido un nuevo nivel esperado del idioma, siendo este el A2+.

De manera que, el presente curso proporcionará las bases teóricas para desarrollar las habilidades de expresión oral y expresión auditiva con el fin de incrementar el nivel del idioma inglés desde nivel básico hasta nivel superior. Así mismo, es imprescindible mencionar que únicamente se basará en las habilidades mencionadas, pues son las habilidades que menos son desarrolladas en el aprendizaje del idioma inglés.

Consiguientemente, la identificación de las teorías de adquisición, aunados a las competencias comunicativas, permitirán al personal docente desarrollar nuevas estrategias que fomenten la mejora de la expresión oral y la expresión auditiva. Así mismo, la generalidad de las

metodologías dará paso a la implementación de las técnicas en cualquier nivel educativo. También posibilitará el intercambio cultural dentro de un contexto natural, de la mano del currículo que sea requerido.

Retomando la generalidad de los temas abordados, se facilitará la adaptación de las técnicas y estrategias a las diferentes características, capacidades, estilos y ritmos de aprendizaje de los alumnos, pues no son estrictamente para un nivel de educación, precisamente por el análisis que se llevará a cabo de las diferentes teorías que abarcan los inicios de la adquisición del idioma inglés y la integración de las competencias comunicativas que se van formando desde etapas iniciales de aprendizaje del ser humano.

Debido a los distintos contextos educativos, se delimitan ciertas oportunidades pedagógicas donde no todos los docentes cuentan con recursos necesarios para la implementación de las técnicas y/o estrategias dentro del salón de clases, recursos tales como internet de buena cobertura, dispositivos electrónicos, y acuerdos y/o convenios con angloparlantes. No obstante, la flexibilidad de la metodología permitirá adaptarse a las necesidades correspondientes.

Los docentes de la enseñanza de un segundo idioma tendrán la capacidad de utilizar todos los recursos y medios didácticos que tengan al alcance para la implementación de las teorías abordadas para el desarrollo de la expresión oral y la expresión auditiva, pues no solamente se hará énfasis en un recurso en específico, sino se tendrá la flexibilidad de utilizar tantos medios como se tengan disponibles.

5.1.2 Análisis

Los docentes L2 (segunda lengua) se han caracterizado por la utilización de distintos recursos educativos, pues, la misma materia lo requiere dentro de sus textos pedagógicos y el currículo establecido para cada nivel. De la misma manera, dichos docentes van más allá de lo que se suele proponer, pues siempre es necesario hacer usos de distintas herramientas para poder inmergir a los estudiantes en la cultura del segundo idioma, tanto en la expresión oral (con la utilización de juegos de roles), como en la expresión auditiva (con la utilización de audios y/o grabaciones de angloparlantes).

La creación de ambientes de aprendizaje es una pieza fundamental en la enseñanza de una segunda lengua, pues es imprescindible que se genere la pauta para fomentar la participación del estudiantado sin temor a que sea reprendido con algún tipo de sanción por cometer cualquier tipo de error, pues este ambiente favorece significativamente el aprendizaje de las y los alumnos.

Las metodologías que se emplean para el aprendizaje de un segundo idioma requieren de las Tecnologías de la Comunicación y la Información, pues como su nombre lo indica, se utilizan dichas tecnologías para poder comunicarse, siendo este uno de los principales objetivos del curso, el desarrollo del idioma inglés a través de las competencias comunicativas y las teorías de adquisición, mediante estrategias que permitan el aprovechamiento de estas TIC.

La importancia de la formación continua de los profesores es fundamental en la enseñanza en general, pues las teorías pedagógicas que serán abordadas son teorías que han existido desde el siglo pasado y que, hasta la fecha, se siguen utilizando por el aprovechamiento significativo. De esta manera, se presentarán las herramientas necesarias para poder seguir utilizando las estrategias y/o técnicas, pero con la modificación que sea pertinente de acuerdo con el contexto escolar y los cambios en la era digital.

5.1.3 Interpretación

En el contexto de aprendizaje de una segunda lengua, se promueven valores tales como la apertura, debido a la necesidad de tener disposición de adquirir una cultura diferente a la materna, la motivación, pues se requiere que el estudiante quiera aprender el idioma, pues de esta manera es mucho más fácil dicha adquisición. Por último, la cooperación es imprescindible, pues para establecer una comunicación efectiva, es necesario tener un emisor y un receptor, de tal manera que se pueda hacer el aprendizaje más práctico.

Los estudiantes de una segunda lengua requieren que los docentes tengan una apertura para poder permitir la adquisición de conocimientos y la integración de las competencias comunicativas de las y los estudiantes, de la misma manera la flexibilidad para garantizar aprendizajes significativos y de calidad. Por lo tanto, dichas características requieren de una planeación previa que conlleve procesos sistemáticos.

5.2 Toma de decisiones. Gestión pedagógica

Los docentes del segundo idioma dentro de la institución instruyen la metodología basada en las cuatro habilidades básicas, comprensión lectora, expresión escrita, comprensión auditiva y expresión oral. No obstante, regularmente el enfoque se ha dado en la expresión escrita y la comprensión lectora, por cuestión de las certificaciones de inglés y los exámenes de nivelación que hacen énfasis en dichas habilidades. Así mismo, la enseñanza del idioma está inmersa en un contexto controlado donde el docente provee al estudiante con situaciones basadas en un currículo establecido por la Secretaría de Educación Pública (parcialmente irreal).

El curso pretende que los docentes cuenten con la capacidad de implementar estrategias y/o técnicas para la inmersión del idioma de manera natural en un contexto real, donde los estudiantes pongan en práctica las competencias comunicativas para desarrollar la expresión auditiva y la expresión oral. De tal manera que puedan complementar lo estipulado en el currículo con los aprendizajes significativos y de calidad.

El currículo de la materia juega un papel importante en la adquisición del segundo idioma, pues regularmente no se cuenta con contextos naturales del idioma ni la exposición inmersiva, únicamente se basa en las habilidades básicas de comunicación, tales como la presentación de información personal para poder entablar una conversación guiada. Así mismo, las evaluaciones en cuestiones de la expresión oral y la expresión auditiva son muy sistémicas y generales, principalmente en la expresión auditiva, pues la evaluación consta de respuestas correctas o incorrectas y no va más allá de la codificación y análisis de un discurso.

Por lo tanto, el curso a realizar pretende tener una flexibilidad para poder integrar el currículo establecido por el departamento pertinente, pero haciendo énfasis en las estrategias rescatadas.

Los docentes deberán mantener una interacción de manera respetuosa tanto con sus alumnos como con los padres de familia, pues es necesario que el estudiante se vea motivado para aprender y que sus padres provean tanto de manera reflexiva, como con el involucramiento en las actividades de fomento de adquisición.

5.3 Campos de Aplicación. Objeto de la gestión pedagógica

A.4 Los directivos y docentes se capacitan constantemente, se actualizan y aplican los conocimientos obtenidos en su práctica cotidiana, para la mejora de los aprendizajes de sus estudiantes. La gestión pedagógica dentro del estándar de actualización y capacitación constante requiere de ciertas estrategias que se deben manejar, tales como la formación continua por medio de talleres y/o seminarios que permitan conocer las tendencias educativas. Las comunidades de aprendizaje, para fomentar que los docentes tengan un espacio en donde puedan compartir y sugerir actividades que encuentre de gran utilidad para los estudiantes. Diseño curricular, dentro de la estrategia de aplicación de conocimientos, pues permitirá una integración de competencias comunicativas y un mayor énfasis en las habilidades de expresión oral y expresión auditiva de acuerdo con las necesidades que los estudiantes vayan presentando. Así mismo, permitirá aplicar el conocimiento de la evaluación de los instrumentos de autoría propia para la práctica cotidiana. Finalmente, mediante el seguimiento y monitoreo se podrá evaluar el impacto de las estrategias implementadas en el aprendizaje de los estudiantes.

5.3.1 Procedimiento de la gestión pedagógica

A.9 Los docentes planifican sus clases considerando alternativas que toman en cuenta la diversidad de sus estudiantes. La planificación de clases tiene gran impacto dependiendo del objetivo, pues requiere la consideración de la diversidad estudiantil, ya sea si es necesario desarrollar la fluidez dentro de la expresión oral, o la argumentación efectiva, dichos rubros deberán tener congruencia con las estrategias que se implementen con base en la metodología que más se adecue al contexto. Es imprescindible mencionar que también se debe tener en cuenta que los estudiantes poseen características de aprendizaje distintas, basado en las habilidades que más sean desarrolladas, por lo tanto, las planeaciones deberán permanecer con apertura para poder adaptarse, de manera que no queden estrictamente estructuradas para una sola metodología.

5.3.2 Finalidad contextual de la gestión pedagógica

A.14 En la escuela se favorece el conocimiento y valoración de nuestra realidad intercultural . El reconocimiento intercultural es de gran importancia para con la enseñanza de un idioma extranjero,

pues no solamente implica comunicarse de manera efectiva, sino que también requiere conocer para poder respetar las diferencias culturales pertinentes del país hablante de ese idioma que se desea aprender, por lo tanto, es necesario reconocer y apreciar las diferentes culturas propias del aula, partiendo de lo particular a lo general. Otro de los puntos importantes es fomentar y generar empatía y resolución de conflictos que permitan facilitar la comunicación efectiva entre personas de diferentes culturas. Dichas habilidades prepararán a los estudiantes para una sociedad global pues les permiten desarrollar las competencias para la colaboración y trabajo en equipo en entornos multiculturales, así como fomentar una ciudadanía global responsable.

5.4 Dimensiones de la gestión

5.4.1 Pedagógica-curricular

E.1 Fomento al perfeccionamiento pedagógico. Si bien el ámbito pedagógico es de gran importancia, es necesario establecer estrategias que permitan el desarrollo de este entre pares docentes, de tal manera que no se limite únicamente a ciertas habilidades excelentes que sean únicas de un solo docente, sino que permitan ser compartidas entre pares para poder funcionar como un todo dentro de la institución educativa. De tal manera, el objetivo del curso busca unificar estrategias que permitan ser implementadas dentro del aula de manera uniforme, con una apertura a la construcción de la metodología con base en las necesidades contextuales. El presente curso tiene como objetivo mejorar las estrategias que se implementan para el desarrollo de la expresión auditiva y la expresión oral para el desarrollo de las competencias comunicativas, de tal manera que el docente de segunda lengua pueda contar con estrategias que le permitan modificar con base en el contexto educativo, sin dejar de lado a las necesidades, que las y los estudiantes vayan presentando a lo largo de sus aprendizajes. Así mismo, estas herramientas mencionadas buscarán contribuir a la comunidad escolar con el fin de crear un ambiente de enseñanza-aprendizaje no solamente por parte del alumnado, sino de la planta docente como un conjunto que tiene una misma finalidad: garantizar una educación de calidad que permita el desarrollo de una segunda lengua.

5.5 Soporte conceptual, metodológico y estratégico de la propuesta pedagógica

Las competencias comunicativas son de suma importancia para el correcto funcionamiento de los seres humanos en sociedad, pues, de acuerdo con Canale y Swain (1980), nos aportan herramientas

que nos permiten comunicarnos en un contexto social dado. He aquí la importancia de desarrollarlas en el segundo idioma, específicamente en la expresión oral y auditiva, pues son estas dos habilidades las que son primordiales para una comunicación efectiva dentro de cualquier contexto que se vaya presentando.

El presente curso busca priorizar el desarrollo de la práctica de la comunicación real en situaciones cotidianas del idioma inglés, de aquí nace la necesidad de **sensibilizar** la propia práctica docente, con el fin de establecer nuevas estrategias que permitan promover dichas competencias dentro del salón de clases para los estudiantes, así como, al mismo tiempo, desarrollar las habilidades pedagógicas de los mismos docentes para la enseñanza efectiva de la expresión oral y la expresión auditiva del idioma inglés. En este marco, las teorías de aprendizaje, motivación y competencias comunicativas permitirán al docente de segunda lengua, tener un enfoque más claro y con mayor apertura a la solidificación de un plan pedagógico que desarrolle dichas habilidades que no son frecuentemente consideradas para la enseñanza, además de brindar estrategias que se adecuan a los diferentes contextos educativos de los distintos niveles de educación.

Es necesario tener presente las estrategias que se buscan implementar para el desarrollo de las habilidades establecidas, no obstante, el **contexto** escolar posee la misma magnitud de importancia, pues se debe tomar en consideración desde lo general (el curso y sus objetivos), hasta lo particular, en el cual ubicamos las características de los participantes objetivo, los beneficios que podría generar y los **sustentos pedagógicos**.

De tal manera que el curso va dirigido a aquellos docentes en la enseñanza del segundo idioma (inglés), que estén interesados en aprender nuevas técnicas para la implementación del desarrollo de competencias comunicativas basado en la expresión oral y auditiva. Así mismo, los participantes deberán tener deseo por implementar contextos educativos lo más cercanos a la realidad, sin dejar de lado los temas que estén preasignados al currículo.

Por otro lado, de acuerdo con la Subsecretaría de Educación Media Superior (2019), en su documento “La Nueva Escuela Mexicana: principios y orientaciones pedagógicas”, destaca la práctica educativa en el día a día, en el inciso c): “Selección de estrategias metodológicas”, donde se argumenta que los docentes son de suma importancia para el aprendizaje, por lo que se sugiere que se deben considerar estrategias sustentadas en metodologías activas y participativas, de manera

que a las clases se les pueda incluir una dinámica de trabajo con mayor interés y que abra paso a la experimentación.

Las metodologías activas previamente mencionadas, de la mano con las estrategias de desarrollo de competencias comunicativas para la adquisición del idioma inglés, basado en la expresión oral y auditiva, permitirá al docente **innovar** dentro del salón de clases, pues a partir de la pandemia de COVID del 2019, se ha hecho notoria la necesidad de implementar la tecnología para el aprendizaje eficaz, no obstante, no se han dado grandes pasos en cuanto a innovación en el aprendizaje de lenguas, pues únicamente se recurre a juegos de vocabulario o gramática, inclusive lectura y redacción, pero realmente son escasos los recursos de Tecnologías de la Información para el desarrollo de la expresión oral y auditiva.

La **sistematización** del curso se llevará a cabo dentro del colegio Ángeles de Puebla, en donde se busca utilizar el aula denominada “Ángelus”, pues se necesita disponer de un espacio amplio que cuente con proyector y sistema de audio para la utilización dentro de las clases. Así mismo, se necesita internet de banda ancha que permita tanto al expositor, como a los participantes, una conexión rápida y segura para las actividades que se vaya requiriendo. De igual manera se establece una necesidad de aproximadamente treinta a cuarenta sillas plegables en dicha aula para que los asistentes al curso puedan tomar asiento. Otro punto importante para tomar en cuenta es el día en el que se llevará a cabo el curso, pues los asistentes al curso son los docentes del segundo idioma pertenecientes a la comunidad escolar, mismos que llevan un horario laboral de ocho horas, por lo cual es imposible que se realice entre semana, quedando así, la solicitud de dicha infraestructura para los sábados por cinco horas cada día. Dadas las horas que se requerirán para el curso, también se hace pertinente la solicitud de algún tipo de refrigerio y bebidas hidratantes para los asistentes del curso. Finalmente, las evaluaciones se llevarán a cabo con base en la realización de un proyecto de integración de estrategias dentro del aula del nivel educativo al cual pertenezca el asistente, por lo cual se requerirá la participación de los estudiantes internos y las aulas de clases para poder llevar a cabo dicha evaluación por proyectos. Una vez terminadas las nueve sesiones de cinco horas cada una, se espera que el participante logre alcanzar los **conocimientos** de:

- Definición y componentes de las competencias comunicativas
- Definición y principios del ABJ (Aprendizaje Basado en Juegos)
- Beneficios del ABJ en la enseñanza del idioma inglés

- Teoría del input comprensible
- Definición de motivación intrínseca y su importancia en el aprendizaje de un segundo idioma
- Factores que influyen en la motivación intrínseca

Por otro lado, dentro de las **habilidades** por adquirir, se encuentran las siguientes:

- Integración de las competencias comunicativas en el aprendizaje basado en juegos
- Implementación de ejercicios prácticos para desarrollar competencias comunicativas a través de juegos de expresión oral y auditiva
- Selección de juegos apropiados para el desarrollo oral y auditivo
- Aplicación de la teoría de adquisición de un segundo idioma (input comprensible) en actividades de expresión oral y auditiva basadas en juegos.
- Ejecución de estrategias para fomentar la motivación intrínseca en el aula de inglés.
- Accionamiento de juegos y actividades lúdicas como catalizadores de la motivación intrínseca.

Por último, las **actitudes** esperadas en la conclusión del curso son las siguientes:

- Autonomía Adquisición del inglés: competencias comunicativas para la expresión oral y auditiva

El presente curso es de formación continua y tiene como objetivo indagar dentro de los principales factores que fomentan la adquisición de una segunda lengua, siendo estos: las competencias comunicativas, los fundamentos del Aprendizaje Basado en Juegos, las teorías de adquisición y la motivación intrínseca, con el fin de proveer técnicas que permitan desarrollar la expresión oral y la expresión auditiva del idioma inglés en estudiantes de cualquier nivel de educación. Dicho curso está dirigido a todo docente de segunda lengua (inglés) de cualquier nivel de educación, pues tiene la suficiente flexibilidad para adaptarse según el contexto y las necesidades educativas. La duración del curso es de cuarenta horas, dividido en nueve sesiones de cinco horas cada una, en una modalidad presencial.

Con la compleción del curso, se busca desarrollar la categoría de la competencia “se expresa y comunica”, dentro de la genérica 4: “escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes

en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados, específicamente los siguientes atributos; 4.2, “aplica distintas estrategias comunicativas según quienes sean sus interlocutores, el contexto en el que se encuentra y los objetos que persigue”, 4.3, “identifica las ideas clave en un texto o discurso oral e infiere conclusiones a partir de ellas”, 4.4, “se comunica en una segunda lengua en situaciones cotidianas” y 4.5, “maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas”, con el propósito de poder llevar a cabo las técnicas adecuadas para los estudiantes dentro de su adquisición del idioma inglés.

Perfil de ingreso:

- Contar con un nivel mínimo de B1 con base en el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER).
- Disposición para enfrentar retos, cometer errores y aprender de ellos.
- Capacidad para colaborar con otros compañeros en actividades de aprendizaje
- Apertura a nuevas ideas y formas de expresión
- Flexibilidad para ajustarse a diferentes dinámicas y metodologías de aprendizaje
-

Perfil de egreso:

- Comprensión de las teorías de adquisición del idioma inglés
- Manejo de los fundamentos del aprendizaje basado en juegos
- Integración de las competencias comunicativas en el aprendizaje basado en juegos
- Dominio de técnicas para mejorar la pronunciación, escucha activa, fluidez verbal y comprensión auditiva
- Dominio de estrategias para la fomentación de la motivación extrínseca

Para poder llevar a cabo el presente curso, es necesario que la institución cuente con acceso de banda ancha a internet, así como un salón grande o auditorio que permita el aforo de las personas participantes. En este mismo marco, es necesario que se contemplen un número de sillas pertinentes por participante (entre quince y treinta), y un proyector dentro del salón o aula. También se solicita equipos de grabación o reproducción, pues es imprescindible la práctica de la expresión oral y auditiva.

Así mismo, para la aplicación de dicho curso, es necesario estipular los costos que se generarán por participante, por formador y por diseño de propuesta académica, quedando de la siguiente manera: Por participante \$1,280.00. más IVA, por formador de formadores \$18,000.00; por diseño de propuesta académica \$13,500.00

Dicho programa, como se mencionó al principio, busca desarrollar la competencia comunicativa, que a su vez permitan el aprendizaje de las teorías de adquisición del idioma inglés para el fortalecimiento de la expresión oral y auditiva. Para ello, se ha dividido el curso en tres dos áreas diferentes; la primera siendo la teórica, donde se abordarán las principales teorías que fundamentan la adquisición del segundo idioma de la mano del desarrollo de las competencias comunicativas, y la segunda área siendo la práctica, misma que está caracterizada por la aplicación de actividades de enseñanza-aprendizaje basadas en las teorías previamente cubiertas. En este mismo marco, se desarrollaron las sesiones semanales con una duración aproximada de 4 horas y media para la compleción de los objetivos por día, dichos objetivos están respaldados por evaluaciones de distinto tipo, de acuerdo con la actividad.

Es necesario especificar que el perfil de las y los académicos, asesores o facilitadores que prevean impartir el presente curso, deberán contar con un mínimo nivel de C1 de acuerdo con el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas, así como un conocimiento sólido en tecnología que le permita desarrollar las actividades pertinentes que utilicen esta. No menos importante, un conocimiento mínimo de videojuegos y por lo menos contar con licenciatura en enseñanza del idioma inglés, o carrera con pedagogía que se le asemeje.

En cuanto a la evaluación y acreditación del curso, es imprescindible mencionar que se llevaran a cabo dos tipos de evaluaciones; formativa y sumativa. Dentro de la evaluación formativa se pretende establecer autoevaluaciones y evaluaciones entre pares al final de cada sesión mediante la utilización de rúbricas diseñadas específicamente para cada actividad, al igual que las participaciones en clase por medio de debates, discusiones y actividades grupales, y, por último, mediante diarios reflexivos semanales donde registraran sus experiencias, aprendizajes y áreas de mejora.

Por otro lado, dentro de la evaluación sumativa, se prevén las presentaciones orales sobre temas asignados y evaluados mediante rubricas que consideren claridad, pronunciación, fluidez y el uso del vocabulario respectivamente. También mediante el análisis de materiales didácticos y actividades basadas en teorías de adquisición de idiomas. En este mismo marco, se integra el

diseño y prueba de actividades de aprendizaje basado en juegos, recibiendo retroalimentación tanto del instructor como de sus compañeros. Y por último, mediante un proyecto final único que combine las competencias comunicativas, teorías de adquisición de idiomas, y ABJ, presentando un plan de lección o un juego educativo completo.

Con relación a la acreditación del curso, se tomarán en cuenta criterios específicos como: asistencia (mínimo 80%), participación activa, entrega de trabajos y evaluaciones aprobadas (mínimo 70 de 100). No obstante, se dará seguimiento al curso mediante la solicitud de evaluación de este, por medio de tres tiempos de encuestas: iniciales, de medio termino y finales. Una vez concluida la fase de evaluaciones, se presentan los contenidos de las sesiones tanto de actividades de enseñanza, como de actividades de aprendizaje.

El curso "Adquisición del inglés: competencias comunicativas para la expresión oral y auditiva" está diseñado para mejorar las habilidades de expresión oral y comprensión auditiva en inglés, utilizando enfoques innovadores como el aprendizaje basado en juegos (ABJ) y la integración de teorías de adquisición de un segundo idioma. A lo largo de 40 horas, divididas en 9 sesiones de aproximadamente 4 horas y media cada una, los estudiantes participarán en actividades interactivas y recibirán retroalimentación continua para fortalecer sus competencias comunicativas.

Sesión 1: Introducción al Curso

En la primera sesión, los estudiantes y el instructor se presentarán y discutirán los objetivos y expectativas del curso. Se destacará la importancia de las competencias comunicativas en inglés y se ofrecerá una breve introducción a las teorías de adquisición de un segundo idioma. Esta sesión establecerá las bases para el aprendizaje colaborativo y el ambiente lúdico que caracterizará el curso.

Sesión 2: Fundamentos del Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ)

Los estudiantes investigarán y compartirán en grupos los fundamentos del ABJ, incluyendo sus definiciones, principios clave y ejemplos en diferentes contextos educativos. Luego, analizarán y discutirán los beneficios del ABJ en la enseñanza de idiomas. En la segunda parte de la sesión, los estudiantes se dividirán en grupos para analizar juegos educativos y presentar sus hallazgos a la

clase. Finalmente, diseñarán un juego educativo enfocado en una habilidad específica del inglés y lo probarán entre ellos.

Sesión 3: Teorías de Adquisición de un Segundo Idioma (Parte 1)

Los estudiantes explorarán la teoría del input comprensible de Stephen Krashen, discutiendo sus componentes clave y su relevancia en la adquisición de un segundo idioma. Analizarán materiales didácticos en grupos para identificar cómo proporcionan input comprensible y presentarán sus hallazgos a la clase. Luego, diseñarán actividades basadas en esta teoría y las probarán con sus compañeros, proporcionando retroalimentación y sugerencias de mejora.

Sesión 4: Teorías de Adquisición de un Segundo Idioma (Parte 2)

En esta sesión, los estudiantes investigarán la teoría sociocultural de Lev Vygotsky, enfocándose en conceptos como la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) y el andamiaje. Analizarán diferentes escenarios de aprendizaje para aplicar estos conceptos y presentarán sus conclusiones a la clase. A lo largo de la sesión, se fomentará la reflexión sobre la aplicación práctica de estas teorías en la enseñanza del inglés.

Sesión 5A: Desarrollo de la Expresión Oral (Parte 1)

Los estudiantes discutirán la importancia de la expresión oral y sus componentes clave: pronunciación, entonación, ritmo y fluidez. Practicarán técnicas para mejorar la pronunciación a través de ejercicios de fonética, minimal pairs, trabalenguas y canciones. También participarán en actividades diseñadas para fomentar la fluidez verbal, como debates, presentaciones individuales y en pareja, y storytelling.

Sesión 5B: Desarrollo de la Expresión Oral (Parte 2)

En la segunda parte del desarrollo de la expresión oral, los estudiantes participarán en juegos interactivos como charades, Taboo y role-play. Aprenderán y aplicarán técnicas de retroalimentación constructiva y realizarán actividades de autoevaluación y evaluación entre pares para identificar áreas de mejora. La sesión culminará con una actividad extendida de juego de rol, seguida de retroalimentación detallada.

Sesión 6A: Desarrollo de la Comprensión Auditiva (Parte 1)

Los estudiantes analizarán la importancia de la comprensión auditiva y los desafíos comunes en la comprensión del inglés hablado. Practicarán estrategias para mejorar la escucha activa, como la escucha predictiva, la escucha global vs. detallada y la toma de notas. También trabajarán en el reconocimiento de acentos y variaciones del habla mediante la exposición a diferentes acentos, actividades de comparación y contraste, y ejercicios de reconocimiento.

Sesión 6B: Desarrollo de la Comprensión Auditiva (Parte 2)

En esta sesión, los estudiantes participarán en juegos diseñados para mejorar la comprensión auditiva, como Simon says, listening bingo y sound detective, recibiendo retroalimentación inmediata. Utilizarán recursos audiovisuales, como películas y series, podcasts y audiolibros, y canciones y letras, para practicar y fortalecer sus habilidades auditivas. La sesión concluirá con una reflexión grupal y la evaluación de un ejercicio de comprensión auditiva.

Sesión 7: Competencias Comunicativas en el Aprendizaje del Idioma Inglés

Los estudiantes investigarán y discutirán en grupos las competencias comunicativas esenciales y su importancia en la comunicación efectiva. Participarán en actividades de comprensión auditiva y expresión oral, incluyendo ejercicios prácticos, juegos de roles y debates. Crearán un mapa mental que resuma las competencias y estrategias aprendidas, y reflexionarán sobre su progreso y áreas de mejora.

Sesión 8: Integración del Aprendizaje Basado en Juegos para el Desarrollo de la Expresión Auditiva y Oral

Los estudiantes combinarán técnicas y actividades de juegos para desarrollar simultáneamente sus habilidades de expresión oral y comprensión auditiva. Participarán en actividades como el juego del teléfono descompuesto, la cadena de historias y las actividades de brecha de información, entre otras. Reflexionarán sobre el aprendizaje obtenido y propondrán formas de integrar estos juegos en futuras lecciones de inglés.

Sesión 9: Integración de Videojuegos para el Desarrollo de la Expresión Auditiva y Oral

Los estudiantes explorarán los beneficios de los videojuegos en el aprendizaje de idiomas y compartirán ejemplos relevantes. Trabajarán en equipos dentro de videojuegos como “Fortnite” para mejorar la comunicación oral y la comprensión de instrucciones, “Among Us” para practicar la escucha activa y la argumentación oral, y “The Sims” para desarrollar la narración oral y la comprensión auditiva. Al final de la sesión, redactarán un "Diario de videojuegos" reflejando su experiencia y aprendizajes.

5.6 Propuesta pedagógica

El curso con título: “Adquisición del inglés: competencias comunicativas para la expresión oral y auditiva”, tiene como objetivo el desarrollar las habilidades de expresión oral y expresión auditiva del idioma inglés, a través de enfoques y estrategias innovadoras como el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) y la implementación de teorías de adquisición de un segundo idioma, así como de las metodologías activas que permiten centrar al estudiante en el proceso enseñanza-aprendizaje. Dicho curso consta de 45 horas que serán divididas equitativamente en 9 sesiones, siendo así 1 sesión por semana y teniendo una duración aproximada de 2 meses. Así mismo, el curso fue diseñado especialmente para fomentar las actividades de interacción entre los estudiantes y que también les permita ser autores de su propio aprendizaje por medio autoevaluaciones y retroalimentación entre pares.

La secuencia didáctica del curso en mención está dividida en 2 secciones generales, siendo la primera la sección de la teoría, donde se incluirán temas como: las competencias comunicativas del inglés, los fundamentos basados en el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), y las teorías de adquisición de un segundo idioma. Una vez analizadas las teorías que sustentan el curso, se procederá a la práctica que sería la sección dos. Dicha sección está caracterizada por el desarrollo de la expresión oral a través de actividades y técnicas para la mejora y fortalecimiento de dicha expresión. En este mismo marco contamos con el desarrollo de la comprensión auditiva, que, a través de recursos audiovisuales como: películas, series, podcasts, audiolibros y canciones, permiten el mejoramiento de dicha habilidad. Y finalmente la integración de videojuegos para el desarrollo de la expresión auditiva y oral.

Es de suma importancia tener en cuenta que, para el desarrollo del curso en propuesta, se requieren de muchos recursos, tanto tecnológicos como estructurales, pues se necesita el uso de dispositivos para llevar a cabo con éxito las planeaciones. No obstante, la realización de las actividades o estrategias que se pretenden cubrir en el curso, no limitan a los docentes que participen, pues, como se mencionó al principio, se cuenta con gran flexibilidad que permite la implementación en cualquier nivel de educación para la enseñanza de un segundo idioma (inglés).
Duración del curso: 40 horas (dividido en 9 sesiones de 5 horas cada una)

Conclusiones

La enseñanza del idioma inglés es un constante reto, la misma enseñanza requiere de saberes y conocimientos que involucran tanto al docente como al estudiante, pues requiere de competencias básicas que abarcan desde las necesidades más específicas, hasta las generales contextuales. Fue de esta manera que se logró identificar la problemática principal que moldeó la investigación, pues se identificaron las necesidades que presentaban los estudiantes de educación media superior del colegio Ángeles de Puebla.

Dichas necesidades parten de varios criterios, en primera estancia, de la definición de las competencias comunicativas, pues de acuerdo con el Diario Oficial de la Federación (2008), en el acuerdo 444, se establece que una característica de estas competencias es el poder identificar e interpretar ideas generales y el posible desarrollo de un mensaje oral en una segunda lengua, recurriendo a factores como los conocimientos previos, elementos no verbales y el contexto cultural, así como poder comunicarse en una lengua extranjera mediante un discurso congruente con la situación comunicativa. Así mismo, cabe mencionar que uno de los puntos abordados en la Estrategia Nacional del Inglés de la Secretaría de Educación Pública (2017), había establecido que en los consiguientes 20 años, los adolescentes del bachillerato lograrán egresar con un nivel mínimo B2 en el idioma inglés, cuestión que fue sujeta a una realidad poco alcanzable, pues los estudiantes no logran alcanzar ese nivel por diversas cuestiones contextuales.

Una de estas cuestiones contextuales es la falta de motivación para el aprendizaje del idioma, y el nivel de estrés que presentan a la hora de utilizar el segundo idioma, pues los estudiantes lo perciben como algo innecesario, por lo cual no lo practican, ni tampoco lo estudian, y al momento de estudiarlo dentro del salón de clases, se sienten cohibidos al momento de hablar, pues sienten que si cometen un error, los demás estudiantes se burlarán de ellos en vez de apoyarlos. Dicha problemática fue abordada al utilizar la metodología de el aprendizaje basado en juegos, pues al momento de utilizar dicho método, los estudiantes ya no están conscientemente enfocados en utilizar la gramática correcta y no cometer errores, sino en comunicarse con el objetivo de lograr ganar el juego empleado, de esta manera, los estudiantes están recibiendo el segundo idioma de manera natural y lo están produciendo por igual, sin temor a cometer un error, y de cometerlo, se corregirían de manera automática.

En este marco, el desarrollo de las competencias comunicativas del idioma inglés, enfocado en la expresión oral y la expresión auditiva a través del aprendizaje basado en juegos para incrementar el nivel de aprovechamiento y permitir el desenvolvimiento competitivo en un contexto más cercano a la realidad e identificar las limitaciones que presenta, fue el objetivo general de la investigación. Esto permitió demostrar que efectivamente hubo un incremento significativo en el aprovechamiento, pues se identificó que la expresión auditiva mejoró un 12%, mientras que la expresión oral, un 7%. Dichos resultados nos demuestran que la integración, en este caso virtual, con angloparlantes, y a través de un videojuego, logra comprobar la teoría de Krashen (1998), donde argumenta que el contexto inmersivo del idioma favorece la adquisición del segundo idioma y disminuye el nivel de estrés que se observa dentro de un escenario educativo tradicional (docente-estudiante-libro). Así mismo, a pesar de que los incrementos no son de gran escala, se pudieron observar detalles de cada habilidad: dentro de la expresión auditiva, una de las casuísticas que resultó favorecida fue la pragmática, pues el empleo de la metodología basada en juegos permitió que los estudiantes comprendieran mejor las ideas principales, los objetivos de la conversación, el análisis del discurso y la interpretación de estas. Mientras que la expresión oral, a pesar de ser incrementos aún menores en comparación con la expresión auditiva, fueron significativos, pues se logró notar un incremento en la fluidez de los estudiantes al momento de entablar una conversación. Dicho parámetro fue de gran importancia, pues al inicio de la intervención didáctica, los estudiantes se notaban ansiosos y sin lograr hilar sus ideas para expresarlas con angloparlantes, a pesar de que, dentro del salón de clases, su fluidez y sus ideas trabajan de una manera más natural, demostrando así, que el salón de clases está alejado de la realidad contextual a la hora de hablar con un angloparlante.

También se logró identificar las limitaciones que se presentan al utilizar la estrategia empleada, pues, a pesar de que incrementó el aprovechamiento, el incremento en la cantidad de sesiones utilizadas podría favorecer aún más dicha mejora. Es por tal motivo, que la propuesta pedagógica permitirá implementar sesiones focalizadas a las distintas necesidades contextuales educativas de los estudiantes, proporcionando las herramientas necesarias para el docente del segundo idioma, pues la interacción para la adquisición del segundo idioma debe ser constante, evidentemente se reconoce que no puede ser una situación diaria, pero por lo menos una o dos veces al mes, podría significativamente elevar el nivel de desempeño de la competencia comunicativa del idioma inglés.

Así mismo, otra limitación que se logró observar dentro de la expresión auditiva y oral en el desempeño de la competencia comunicativa a través del aprendizaje basado en juegos, es que, al ser un medio digital, no siempre se podrá contar con la disposición para poder implementar la metodología, pues hay varios factores que podrían entorpecer la aplicación, tales como un corte de electricidad, el fallo de los dispositivos electrónicos, tales como micrófono o auriculares, siendo estos dos, una problemática a la cual se enfrentó en la primera sesión de la aplicación metodológica, pues el aula de medios donde se llevó a cabo la intervención, no contaba con material en buen estado, por lo cual algunos de los estudiantes se vieron obligados a utilizar sus propios dispositivos, con el fin de poder acceder a la intervención. En este mismo marco, la conexión a la red también es de suma importancia, pues entre menos señal se tenga, la voz podría distorsionarse y tanto los estudiantes, como los angloparlantes, tendrían problemas para poder comunicarse mediante el videojuego.

En el marco de la comunicación digital con angloparlantes, también se logró identificar que los estudiantes no están acostumbrados a interactuar con acentos del norte de América, pues regularmente los estudios del idioma inglés son basados en acentos británicos que tienen una pronunciación mucho más marcada que la de los estados unidos. Dicha diferencia en tono y acento podría perjudicar la comprensión auditiva de los estudiantes al no ser capaces de recolectar la información que se les está intentando comunicar, provocando un sentimiento de incapacidad y posible rechazo a toda la intervención.

Ahora bien, las sesiones de intervención con la metodología del aprendizaje basado en juegos, estuvo limitada a la hora de la clase de la materia (50 minutos), lo cual es significativamente poco tiempo, especialmente para el videojuego utilizado, pues regularmente una partida puede durar entre 30 y 60 minutos, causando que, al ser los estudiantes novatos dentro del juego, podrían perder desde su primera partida, y, al no contar con suficiente tiempo, sería la única partida que jugarían durante esa sesión, pudiendo provocar también un sentido de pérdida de tiempo y desmotivación.

La presente investigación tuvo como objetivo principal evaluar el impacto del aprendizaje basado en juegos para el desarrollo de las competencias comunicativas en estudiantes de educación media superior. Los resultados obtenidos nos indican que, en sentido de la expresión auditiva, se logró alcanzar un incremento significativo del 12% con respecto a la aplicación del pretest en el grupo experimental, misma que fue modificada al aplicar la intervención con el aprendizaje basado en juegos. Así mismo, con respecto a la expresión oral, también se logró alcanzar un incremento,

siendo este del 7% en el grupo experimental. Dichos hallazgos son consistentes con los estudios previamente consultados en el estado del arte, no obstante, la variable se encuentra en que la presente investigación se realizó en educación media superior y no en superior, como se encontró en la revisión de literatura, lo cual sugiere que es posible el desarrollo de las competencias comunicativas a través del aprendizaje basado en juegos mientras se promueven la expresión oral y la expresión auditiva. Así mismo, es necesario mencionar que las investigaciones encontradas en el estado del arte, abarcaban principalmente la metodología de la gamificación, misma que se asemeja pero es totalmente diferente al aprendizaje basado en juegos, pues esta segunda metodología, utiliza un videojuego como tal para la adquisición del idioma, mientras que en la gamificación se utilizan partes de juegos, partes representativas que serían utilizadas dentro del salón de clases para generar motivación pero sin la interacción que permite el aprendizaje basado en juegos.

A nivel práctico, los hallazgos de la presente investigación pueden ser aplicados en los diversos contextos escolares de los distintos niveles de educación, pues a pesar de que se trabajó con estudiantes de educación media superior, la investigación y su metodología es bastante flexible y adaptable. En este mismo marco, se presenta la propuesta de innovación y desarrollo que se enfoca en el desarrollo de la competencia comunicativa, enfocada en la expresión oral y la expresión auditiva, a través de la identificación y análisis de las distintas técnicas y metodologías que han ido siendo creadas a lo largo de los años, y que, en conjunto, permitirán al docente aplicar estrategias en cualquier nivel educativo donde se deba aprender el idioma inglés. No obstante, es necesario mencionar que, a pesar de que se puede adaptar a distintos niveles educativos, el juego particular utilizado en la investigación requiere de ciertas habilidades que corresponden a edades posteriores a la infancia, específicamente para edades que corresponden al nivel de educación secundaria y todos los consiguientes. Sin embargo, esto no significa que los estudiantes de una segunda lengua de menores edades no puedan ser participes de dicha metodología, pues se puede adaptar a sus capacidades al utilizar otro tipo de videojuego que sea acorde a su edad, y con la supervisión de algún adulto.

Por otro lado, los hallazgos de la investigación contribuyen a la teoría de Stephen Krashen; la adquisición del segundo idioma, pues se logró demostrar que cuando los sujetos de estudio son expuestos a un contexto de comunicación real, sus niveles de estrés bajan y esto les permite adquirir el segundo idioma de manera natural, en contraste con el aprendizaje estructurado, así

mismo, permite abrir nuevas vías para la exploración de la adquisición del lenguaje mediante el aprendizaje basado en juegos. No obstante, es necesario llevar el control de las temáticas que serán abordadas dentro de las sesiones de interacción, pues es importante tomar en cuenta varios factores a los cuales los estudiantes no están acostumbrados, tales como las diferencias culturales y de costumbres. En este mismo marco, se debe tomar en cuenta el riesgo de la situación verbal a la cual están expuestos los estudiantes, pues, aún cuando se puede monitorear y controlar el comportamiento de los estudiantes, se complica mucho más a la hora del comportamiento de los angloparlantes, pues evidentemente son seres humanos con sus propias costumbres y tradiciones que repercuten y se hacen notar a la hora de la interacción comunicativa.

La presente investigación proporciona evidencia de que la adquisición del segundo idioma permite desarrollar las competencias comunicativas del idioma inglés, específicamente de la expresión oral y auditiva, a través del aprendizaje basado en juegos. Dichos hallazgos no solamente amplían nuestra comprensión acerca de la adquisición de una segunda lengua, sino que también da pauta a nuevas direcciones para la futura investigación en el aprendizaje basado en juegos para el desarrollo de competencias comunicativas.

Previsiones y recomendaciones

Los resultados obtenidos de la presente investigación demostraron que la intervención del aprendizaje basado en juegos mejoró significativamente el rendimiento académico, específicamente la expresión oral y la expresión auditiva con respecto a las competencias comunicativas, en comparación con el grupo control. Debido al impacto positivo que se logró observar, se prevé que dicha implementación del aprendizaje basado en juegos, en otras escuelas de cualquier nivel de educación, resultará en aprovechamiento académico similar en el rendimiento escolar y en la adquisición de una segunda lengua. No obstante, es necesario considerar los factores externos que pudieran impactar dicha aplicación, pues la presente investigación tuvo percances significativos.

Una de las principales previsiones que se deben considerar, es el acceso a recursos electrónicos, tales como computadoras o laptops para los estudiantes, pues la investigación requirió de una computadora de escritorio o laptop por estudiante, además de un ratón electrónico, un set de audífonos con micrófono y conexión estable y veloz a internet de banda ancha, lo cual no es de fácil acceso para todas las escuelas del país, pues existen contextos escolares en los cuales

no cuentan siquiera con conexión a internet, y en dado caso de contar con la conexión, es probable que no cuenten con la velocidad necesaria para poder establecer conversaciones en línea o para poder utilizar programas para el aprendizaje basado en juegos.

Otro factor indispensable para la realización de la investigación fue la intervención de angloparlantes que también jugaran el mismo videojuego con el que se llevó a cabo la investigación, programar y verificar que el cambio de horario no fuera un factor negativo y que los mismos contribuyentes estuvieran dispuestos a participar en la investigación. Esta casuística es particularmente compleja, pues no todos los docentes de una segunda lengua tienen, en primera instancia, contacto con personas de otros países, y en segunda instancia, con personas de otros países que jueguen en la misma plataforma por utilizarse y/o que estén dispuestos a contribuir de manera voluntaria y sin remuneración económica al apoyo de estudiantes de un segundo idioma.

Por último, es indispensable tener en cuenta que, al ser una investigación en educación media superior, fue necesario contar con el permiso de los padres de familia y del director del plantel, de manera que se logre trabajar en conjunto para poder utilizar las clases de la materia sin tener que invadir el horario de los demás profesores ni atentar contra el aprendizaje de los estudiantes fuera de la jornada escolar. Este factor en particular también es de gran importancia, pues no todos los padres de familia están de acuerdo en que sus hijos o hijas establezcan cualquier tipo de relación con personas que desconocen y que residen en otros países, por lo cual el apoyo del director del plantel resulta genuinamente enriquecedor para poder compartir la viabilidad del proyecto de investigación integrador.

Se recomienda que las escuelas adopten dicha intervención como parte de un currículo que busca el desarrollo de competencias comunicativas para la adquisición del idioma inglés, pues ante las nuevas reformas de la Nueva Escuela Mexicana, los niveles de objetivo del inglés han decrementado y se ha dejado de lado la innovación tecnológica que tanto fue solicitada a partir de la pandemia de COVID, pues a pesar de que la gran mayoría de los docentes considera que las nuevas generaciones son agentes expertos en temas de tecnología, están en lo incorrecto, debido a que las y los jóvenes únicamente se enfocan en la utilización de redes sociales para su consumo personal y de distracción, y tienen pocos o nulos conocimientos del uso de las herramientas tecnológicas para factores que mejoren su calidad de vida y de estudios. En este mismo marco, se recomienda que se integren las metodologías que desarrollan las teorías de la adquisición del idioma inglés, pues son cruciales para un desarrollo significativo del estudiantado. Así mismo,

para la implementación de la intervención propuesta, es necesaria la capacitación constante de los docentes de segunda lengua para poder asegurar la aplicación de dichas metodologías en el aula escolar, pues nuevamente, a pesar de las constantes capacitaciones que surgieron a partir de la pandemia, los docentes aún tienen complicaciones a la hora de la utilización e implementación de recursos tecnológicos para las estrategias didácticas.

Alternativas de mejora

La presente investigación podría ampliar su alcance y efectividad si se utilizan distintas estrategias que no fueron abordadas por cuestión de accesibilidad, en este marco, se contempla que las y los estudiantes podrían utilizar sus propias computadoras de escritorio o laptops para llevar a cabo la sesión virtual con angloparlantes, pues de esta manera se evitaría la limitación de los recursos de la institución educativa donde se imparta la técnica, de la misma manera, se podría tener mejor conexión de internet, conexión de voz y audio para que solamente se enfoque la estrategia en el desarrollo de las competencias comunicativas del idioma inglés. Así mismo, la flexibilidad de la metodología empleada permitirá que no solamente se enfoque en el idioma inglés, sino que tenga la apertura para utilizarse en el aprendizaje de distintos idiomas, ya sea a la inversa, dirigido a angloparlantes que deseen aprender español o cualquier otro idioma, pues dentro del videojuego utilizado, también existen distintas regiones o “servidores” de todo el mundo para que se puedan enlazar vía internet.

Así mismo, la implementación de más sesiones de interacción comunicativa podría permitir una mejora mucho más consistente y notoria dentro del aprovechamiento, pues la intervención únicamente constó de diez sesiones, de las cuales únicamente cinco fueron con la utilización del videojuego, por lo cual, retomando a Krashen, es necesario que se exponga de manera natural al idioma lo más que se pueda, como si fuera un bebé que está por recitar sus primeras palabras, que, a pesar de que la metodología se puede aplicar, no tendrá el mismo resultado que como si el aprendiz fuera un infante que no está consciente de las estructuras gramaticales y las cuestiones lingüísticas que no le permiten utilizar un nuevo idioma sin antes generar un análisis del mismo.

Por otro lado, la propuesta integrada en el capítulo 5, permite utilizar las estrategias empleadas abiertamente en cualquier tema de aprendizaje del segundo idioma, únicamente se deben focalizar las técnicas recabadas en el objetivo pedagógico de la sesión, de tal manera que se logre utilizar en el plan de estudios vigente o cambiante de acuerdo con la Secretaría de Educación

Media Superior, no obstante, también se podrá integrar a distintos niveles educativos, como educación superior o incluso educación básica (secundaria), pues no es específicamente para el nivel abordado. De tal manera, que también se puede utilizar algún otro tipo de videojuego que permita a los usuarios comunicarse por medio de un chat de voz, y de esta manera, no simplemente verse obligado a usar el videojuego utilizado en la presente investigación.

Referencias bibliográficas

- Aguerrondo, I. (2009). *Conocimiento complejo y competencias educativas*. UNESCO Oficina Internacional de Educación.
- [Artículo sobre información del colegio]. (s.f.). Colegio Ángeles.
<https://angeles.edu.mx/nosotros.html>
- Bachman, L. F. y Palmer, A. S. (2010). *Language assessment in practice: Developing language assessments and justifying their use in the real world*. Oxford University Press.
- Banco Interamericano de Desarrollo (2017). *Competencias para el Futuro: Una Agenda Regional para América Latina y el Caribe*. Washington, D.C.: BID.
- Bono, R. (2012). *Diseños cuasi-experimentales y longitudinales*. Universidad de Barcelona.
- Boyatzis, R. E. (1982). *The competent manager: A model for effective performance*. John Wiley & Sons.
- Byram, M. (1997). *Teaching and assessing intercultural communicative competence*. Multilingual Matters.
- Camacho Vásquez, G., & Ovalle, J. C. (2019). Video Games: Their Influence on English as a Foreign Language Vocabulary Acquisition. *GIST – Education and Learning Research Journal*, 19, 172-192. <https://doi.org/10.26817/16925777.707>
- Campbell, D.T. & Stanley, J.C. (1963). *EXPERIMENTAL AND QUASI-EXPERIMENTAL DESIGNS FOR RESEARCH*. Houghton Mifflin Company.
- Canale, M., & Swain, M. (1980). Theoretical bases of communicative approaches to second language teaching and testing. *Applied linguistics*, 1(1), 1-47.
- CEPAL, N. (2016). *Agenda 2030 y los Objetivos de Desarrollo Sostenible Una oportunidad para América Latina y el Caribe*. <https://www.cedhnl.org.mx/bs/vih/secciones/planes-y-programas/Agenda-2030-y-los-ODS.pdf>
- Cochran, W. G. (1977). *Sampling Techniques* (3rd ed.). Wiley.
- Creswell, J.W. (2009). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. SAGE publications.
- DeVellis, R.F. (2016). *Scale Development: Theory and Applications* (4th ed.). Sage Publications.
- Diario Oficial de la Unión Europea. (2006). *Competencias claves para el aprendizaje permanente – Un marco europeo*.

- EF English Proficiency Index. (2022). *Una clasificación de 111 países y regiones en función de su nivel de inglés*. Education First.
- Figuroa, J. (2015). *Using Gamification to Enhance Second Language Learning*. Universidad del Este, Puerto Rico <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1065005.pdf>
- Fisher, C. B. (2018). *Ethical Considerations in Research: A Step-by-Step Guide*. SAGE Publications.
- Fondo Monetario Internacional. (2018). Fortalecimiento de las competencias en la fuerza laboral para impulsar el crecimiento y la inclusión. <https://www.imf.org/es/Publications/WP/Issues/2018/04/03/Building-Skills-for-Competitiveness-and-Inclusive-Growth-45751>
- Gardner, H. (1995). *Inteligencias múltiples: la teoría en la práctica*. Paidós.
- Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan.
- Gobierno de México. (2013). Plan Nacional de Desarrollo 2013-2018. https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/157042/PND_2013-2018.pdf
- Gobierno del Estado de Puebla. (2019). Plan Estatal de Desarrollo 2019-2024. <https://transparencia.puebla.gob.mx/sites/default/files/Plan%20Estatal%20de%20Desarrollo%202019-2024.pdf>
- Goleman, D. (1998). *Working with Emotional Intelligence*. Bantam Books.
- Harmer, J. (2014). *The Practice of English Language Teaching*. Pearson.
- Hernández-Sampieri, R. & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGRRAW-HILL interamericana editors.
- Herrera, F. (2017) *Gamificar en el aula de español*. Revista de LdeLengua 02. <https://formacionele.com/almacen/ebook02-formacionele-gamificacion.pdf>
- Honorable Congreso del Estado de Puebla. (2013). Ley de Educación del Estado de Puebla. <http://legislacion.congresopuebla.gob.mx/sites/legislacion.congresopuebla.gob.mx/files/leyes/Ley%20de%20Educacion%20del%20Estado%20de%20Puebla.pdf>
- Hymes, D. (1972). On communicative competence. In J.B. Pride & J. Holmes (Eds.), *Sociolinguistics: Selected readings* (pp. 269-293). Penguin.
- Ibáñez, R. y Batista M. (2019). Los Entornos Virtuales de Enseñanza-Aprendizaje en el desarrollo de la competencia comunicativa en idioma inglés. *Referencia pedagógica*, 7(2), 231-245.

- Instituto Federal de Telecomunicaciones. (2022). *Reporte especial estado del gaming en México 2022*. Unidad de Medios y Contenidos Audiovisuales.
- Kenny, D.A. (1975). *A quasi-experimental approach to assessing treatment effects in the nonequivalent control group design*. Psychological Bulletin.
- Kish, L. (1965). *Survey Sampling*. Wiley.
- Krashen, S. (1982). *Principles and Practice in Second Language Acquisition*.
- Krashen, S., Terrell, T. (1998). *The Natural Approach Language Acquisition in the Classroom*. Prentice Hall International.
- Luis Antonio Ramírez Gómez, C. J. (2017). *Panorama del sistema educativo mexicano en la enseñanza del idioma inglés como segunda lengua*. Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, México. <https://revistadecooperacion.com/numero12/012-02.pdf>
- Lynch, T. (2007). *Study speaking: a course in spoken English for academic purposes*. Cambridge.
- Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas: Aprendizaje, Enseñanza, Evaluación. (2002). Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.
- McClelland, D. C. (1973). Testing for competence rather than for intelligence. *American Psychologist*, 28(1), 1-14. <https://doi.org/10.1037/h0034092>
- McGonigal, J. (2011). *La realidad en juego: Cómo los juegos nos hacen mejores y cómo pueden cambiar el mundo*. Paidós.
- Monje, C.A. (2011). *Metodología de la investigación cuantitativa y cualitativa: Guía didáctica*. Universidad Surcolombiana.
- Naciones Unidas (2018), *La Agenda 2030 y los Objetivos de Desarrollo Sostenible: una oportunidad para América Latina y el Caribe (LC/G. 2681-P/Rev.*
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO]. (2022, 18 de noviembre). *Qué debe saber acerca de las competencias para el trabajo y la vida*. <https://www.unesco.org/es/education/skills/need-know>
- Perrenoud, P. (2004). *Diez nuevas competencias para enseñar*. Graó.
- Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. McGraw-Hill.
- Revuelta-Domínguez, Francisco & Guerra-Antequera, Jorge. (2012). *What do I Learn with Videogames? A Gamer Meta-Learning Perspective*. RED. Revista de Educación a Distancia 1578-7680. 33.

- https://www.researchgate.net/publication/266568028_What_do_I_Learn_with_Videogames_A_Gamer_Meta-Learning_Perspective
- Rost, M. (2002). *Teaching and Researching Listening*. Pearson.
- Secretaría de Educación Media Superior. (2019). *Estrategias de Formación Integral en el Nivel Medio Superior*. Gobierno del Estado de Puebla.
<https://www.sep.puebla.gob.mx/contenido/publicaciones/estrategias-de-formacion-integral-en-el-nivel-medio-superior>
- Secretaría de Educación Media Superior. (2017). *Guía para el Desarrollo de Competencias Comunicativas en Bachillerato*. Gobierno del Estado de Puebla.
<https://www.sep.puebla.gob.mx/contenido/publicaciones/guia-para-el-desarrollo-de-competencias-comunicativas-en-bachillerato>
- Secretaría de Educación Pública. (2023). *Progresiones de aprendizaje de Inglés*. Subsecretaría de Educación Pública.
- Secretaría de Educación Pública. (2008). *ACUERDO número 444 por el que se establecen las competencias que constituyen el marco curricular común del Sistema Nacional de Bachillerato*. Diario Oficial de la Federación.
https://www.dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5064951&fecha=21/10/2008
- Secretaría de Educación Pública. (2011). *ACUERDO número 592 por el que se establece la Articulación de la Educación Básica*. Diario Oficial de la Federación.
https://dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5205518&fecha=19/08/2011#gsc.tab=0
- Secretaría de Educación Pública. (2016). *ACUERDO número 20/12/16 por el que se emiten las Reglas de Operación del Programa Nacional de Inglés para el ejercicio fiscal 2017*. Diario Oficial de la Federación.
https://www.dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5467931&fecha=28/12/2016
- Secretaría de Educación Pública. (2019). *La Nueva Escuela Mexicana: hacia la educación que queremos en México*.
https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/485582/05b_SEPLAN_La_Nueva_Escuela_Mexicana_2019.pdf
- Squire, K. (2002). Video Games and Education: Designing Learning Systems for an Interactive Age. *Educational Technology*, 42(5), 16-23.

- Steinkuehler, C. (2012). *Video games and learning: Teaching and participatory culture in the digital age*. Teachers College Press.
- Subsecretaría de Educación Media Superior. (2019). *La Nueva Escuela Mexicana: principios y orientaciones pedagógicas*. Secretaría de Educación Pública.
- Subsecretaría de Educación Media Superior. (2017). Programa Sectorial de Educación 2013-2018. https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/222036/Programa_Sectorial_de_Educacion_2013-2018.pdf
- Underhill, A. (2005). *Sound Foundations: Learning and Teaching Pronunciation*. Macmillan Education.
- White, H. & Sabarwal, S. (2014). *Diseño y métodos cuasiexperimentales*. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia.
- Zamarrón, I. (2023). *Hablar inglés es cada vez más importante en el trabajo, pero México es de los peores calificados de Latinoamérica*. Forbes México. <https://www.forbes.com.mx/hablar-ingles-importante-trabajo-mexico-de-los-peor-calificados-de-latam/>

Anexo 1

Pretest listening

Anexo 1: Pretest listening

Name _____

Date _____

Listen to the following conversation between Todd and Shantel, answer the following questions.

1- What is the main grammatical structure that is used in the conversation?

- A) Past simple B) Present simple C) Past perfect D) Present perfect

2- What is the main topic that the two people are talking about?

3- What is the girl's point of view?

4- What is the boy's point of view?

5- What are some examples that they discuss when talking about the main topic?

6- What was their conclusion?

7- Which are the two main countries that they speak about?

8- What is the purpose of the conversation?

9- What are some examples of "stereotypes" that they give?

- A) Tacos B) Burritos C) Hamburgers

10- Which example of "stereotypes" is not mentioned in their conversation?

- A) Sushi B) Sumo C) Soccer

11- What does the speaker mean by "side story"?

12- What is an "iconic" thing that the speaker mentions?

13- What joke were the girl's students playing on her?

14- Write down all the examples about "fast food" that were mentioned in the conversation.

15- What does the speaker mean when he says that they are much more "inclined" to watch basketball?

16- Mention an example of a "food stereotype" in Mexico.

17. Write down a synonym of the word "inclined".

18. Write down an antonym of the word “inclined”.
19. Write down a synonym of the word “iconic”.
20. Write down an antonym of the word “iconic”.

Anexo 2

Instrumento de evaluación auditiva

Anexo 2: Instrumento de evaluación auditiva

B1	4 (Excelente)	3 (Bien)	2 (Justo)	1 (Pobre)
Sintaxis	El estudiante puede identificar las estructuras gramaticales y puede ordenar todos los componentes de una oración.	El estudiante puede identificar algunas de las estructuras gramaticales y puede ordenar la mayoría de los componentes de una oración.	El estudiante tiene dificultades para identificar las estructuras gramaticales y los componentes de una oración.	El estudiante no puede identificar las estructuras gramaticales ni los componentes de la oración.
Pragmática	El estudiante puede identificar el punto de vista del hablante y la comprensión general del mensaje.	El estudiante puede identificar algunas partes del punto de vista del hablante y la mayor parte de la comprensión de un mensaje.	El estudiante tiene dificultades para identificar el punto de vista del hablante y la comprensión general del mensaje.	El estudiante no puede identificar el punto de vista del hablante ni la comprensión general del mensaje.
Semántica	El estudiante puede identificar el significado y uso del vocabulario utilizado.	El estudiante puede identificar algunos de los significados del vocabulario y su uso.	El estudiante tiene dificultades para identificar el significado y el uso del vocabulario en contexto.	El estudiante no puede identificar el significado ni el uso del vocabulario en contexto.

Anexo 3

Pretest speaking

Anexo 3: Pretest speaking

Voy a describirte una situación.

1. Un niño y su hermana menor van a visitar a sus abuelos que viven en una gran ciudad llamada “Puebla”.
Hablen juntos sobre las diferentes cosas que podrían hacer juntos en la ciudad y digan cuál sería la más divertida para todos.

Aquí te dejamos algunas imágenes que te ayudarán a pensar en ello.



2. Ahora te voy a pedir que hables sobre una de las imágenes mostradas anteriormente y describas todo lo que ves.
3. Ahora necesito que elijas una actividad que te guste hacer en tu ciudad natal, hables de ella y expliques las razones por las que te gusta.

Anexo 4

Rúbrica de evaluación de la expresión oral

Anexo 4: Rúbrica de evaluación de la expresión oral

B1	4 (Excelente)	3 (Bien)	2 (Suficiente)	1 (Insuficiente)
Velocidad del habla (palabras por minuto)	100 palabras por minuto o menos	90 palabras por minuto o menos	80 palabras por minuto o menos	70 palabras por minuto o menos
Comprensión general	Entiende sin dudar y no necesita pedir repetición de información.	Comprende la mayor parte de la información con algunas dudas y/o pide repetición de alguna información.	Entiende cierta información, pero requiere ayuda y repetición.	No comprende la mayor parte de la información y necesita pedir que se repita la información más de una vez.
Vocabulario	Utiliza una amplia gama de vocabulario apropiado al contexto.	Utiliza abundante vocabulario relacionado con el contexto.	Utiliza algún vocabulario relacionado con el contexto.	No utiliza mucho vocabulario y/o no está relacionado con el contexto.
Gramática	Utiliza reglas gramaticales apropiadas y correctas durante toda la conversación.	Comete pocos errores gramaticales en algunas partes de la conversación.	Comete algunos errores gramaticales a lo largo de toda la conversación.	No utiliza correctamente las reglas gramaticales en ninguna parte de la conversación.
Pronunciación	Habla claramente y con la entonación/pronunciación correcta durante toda la conversación.	Habla claramente y con la entonación correcta durante la mayor parte de la conversación con algunos errores de pronunciación menores.	Habla con cierta claridad, pero con algunas malas pronunciaciones y entonaciones incorrectas.	No habla con claridad ni con la entonación/pronunciación correcta durante la mayor parte de la conversación.
Fluidez	Habla con fluidez sin hacer pausas ni vacilaciones perceptibles.	Habla con fluidez, pero debe hacer algunas pausas debido a las dudas.	Habla con cierta fluidez, pero debe hacer algunas pausas debido a las dudas.	No habla con fluidez y debe hacer muchas pausas debido a muchas dudas.

Anexo 5

Delimitación de la propuesta del curso: Adquisición del inglés:
competencias comunicativas para la expresión oral y auditiva

Delimitación de la propuesta del curso: Adquisición del inglés: competencias comunicativas para la expresión oral y auditiva

Guía para la o el facilitador:

	S e s i ó n	Contenido específico	Actividades de enseñanza			Evaluación del Producto
			Apertura	Desarrollo	Cierre	
Sec uen cia I	1	<p>1. Competencias comunicativas en el aprendizaje del idioma inglés</p> <p>1.1 Definición y componentes de las competencias comunicativas</p> <p>1.2 Habilidades necesarias para una comunicación efectiva en inglés, comprensión, expresión, interacción y mediación</p> <p>1.3 Integración de las competencias comunicativas en el aprendizaje basado en juegos.</p>	<p>1-El docente introduce el curso, presenta los objetivos y presenta el esquema de la sesión.</p> <p>2-El docente realiza entrevistas cruzadas para romper el hielo.</p>	<p>1-El docente explicará la definición de las competencias comunicativas: comprensión, expresión, interacción y mediación, así como los ejemplos y la discusión sobre la importancia de cada componente en la comunicación efectiva.</p> <p>2-El docente procederá con la actividad de comprensión auditiva; reproducirá un audio de una conversación natural en inglés y los estudiantes realizarán un ejercicio de comprensión.</p> <p>3-El docente dividirá a los estudiantes en grupos para una actividad de juego de roles para posteriormente dar retroalimentación por parte del</p>	<p>1-El docente abordará el resumen de los puntos abordados en la sesión y procederá a la reflexión grupal sobre el aprendizaje obtenido.</p> <p>2-El docente solicitará la creación de un mapa mental que resuma las competencias comunicativas y las estrategias aprendidas durante la sesión.</p>	<p>Forma: Mapa Mental</p> <p>Técnica: Observación y evaluación cualitativa</p> <p>Instrumento: Lista de cotejo</p>

				instructor y de los compañeros. 4-El docente dividirá al grupo en dos equipos para la realización de un debate.		
2	<p>2. Fundamentos del aprendizaje basado en juegos (ABJ)</p> <p>2.1 Definición y principios del ABJ</p> <p>2.2 Beneficios del ABJ en la enseñanza de idiomas.</p> <p>2.3 Selección de juegos apropiados para el desarrollo oral y auditivo.</p>	<p>1- El docente explica el objetivo y la importancia de la sesión, así como el esquema de la clase.</p> <p>2- El docente realiza una actividad rompehielos; Juego de identidad.</p>	<p>1-El docente explica los fundamentos del ABJ, las definiciones, los principios clave y algunos ejemplos en los diferentes contextos educativos.</p> <p>2-El docente aborda los beneficios del ABJ en la enseñanza de idiomas.</p> <p>3- El docente divide a los estudiantes en grupos y les asigna diferentes juegos educativos que deberán analizar para identificar los elementos que los hacen efectivos para el aprendizaje. Posteriormente se deberán presentar ante la clase.</p> <p>4- El docente solicitará a los equipos el diseño de un juego educativo enfocado en una habilidad específica del inglés para después proceder a probar los juegos entre sí.</p>	<p>1-El docente solicita la reflexión grupal acerca del proceso de creación y prueba de los juegos educativos. Se solicitan ideas para integrar el ABJ en futuras lecciones de inglés.</p> <p>2- El docente solicita la retroalimentación de los juegos educativos creados por equipos para dar feedback acerca de la efectividad y creatividad del juego.</p>	<p>Forma: Juego educativo</p> <p>Técnica: Observación y evaluación cualitativa</p> <p>Instrumento: Lista de cotejo</p>	
3	<p>3. Teorías de adquisición de un segundo idioma (Parte 1)</p>	<p>1- El docente explica el objetivo y la importancia de la</p>	<p>1-El docente explica la teoría del input comprensible de Stephen Krashen y su trabajo</p>	<p>1-El docente invitará a la reflexión sobre la teoría de Krashen y</p>	<p>Forma: Actividad didáctica basada en input comprensible</p>	

		<p>3.1 Teoría del Input Comprensible de Stephen Krashen.</p> <p>3.2 Relevancia del Input Comprensible en el desarrollo de competencias comunicativas.</p> <p>3.3 Aplicación de la teoría en actividades de expresión oral y auditiva basada en juegos.</p>	<p>sesión, así como el esquema de la clase.</p> <p>2- El docente realiza una actividad rompehielos; Mapa de experiencias lingüísticas.</p>	<p>en adquisición de un segundo idioma.</p> <p>2- El docente aborda los componentes clave de la teoría de Krashen.</p> <p>3- El docente divide a los estudiantes en grupos para realizar un análisis de materiales didácticos (textos, videos, ejercicios interactivos) y averiguar como proporcionan input comprensible según la teoría. Posteriormente presentarán sus hallazgos con la clase.</p> <p>4- El docente volverá a dividir a los estudiantes en equipos para proceder a diseñar actividades con input comprensible para posteriormente utilizar las actividades con sus compañeros proporcionando retroalimentación y sugerencias de mejora.</p>	<p>su aplicación a la enseñanza del idioma inglés.</p> <p>2- El docente invitará a la discusión sobre los desafíos y éxitos encontrados al diseñar actividades basadas en input comprensible.</p>	<p>Técnica: Observación y evaluación cualitativa</p> <p>Instrumento: Lista de cotejo</p>
Secuencia II	4	<p>4. Teorías de adquisición de un segundo idioma (Parte 2)</p> <p>4.1 Teoría sociocultural de Lev Vygotsky.</p> <p>4.2 Zona de desarrollo próximo y su aplicación</p>	<p>1- El docente explica el objetivo y la importancia de la sesión, así como el esquema de la clase.</p>	<p>1-El docente explica la teoría sociocultural de Vygotsky y su trabajo en psicología educativa, así como los conceptos clave.</p> <p>2- El docente abordará la definición y estrategias de la</p>	<p>1-El docente solicitará a los equipos que presenten su actividad diseñada al resto de la clase para poder recibir retroalimentación</p>	<p>Forma: Actividad didáctica colaborativa</p> <p>Técnica: Observación y evaluación cualitativa</p>

		<p>en el aprendizaje del inglés.</p> <p>4.3 Estrategias para fomentar la interacción social y el aprendizaje cooperativo en juegos de expresión oral y auditiva.</p>	<p>2- El docente realiza una actividad rompehielos; Construcción colaborativa.</p>	<p>Zona de Desarrollo Próximo y Andamiaje.</p> <p>3- El docente dividirá a los estudiantes en grupos y les presentará diferentes escenarios de aprendizaje para proceder a hacer un análisis de la manera en que se pueda aplicar la ZDP y el andamiaje en cada escenario.</p> <p>Posteriormente los estudiantes presentarán sus actividades.</p>	<p>por parte del docente y por parte de sus compañeros de clase.</p> <p>2- El docente invita a una lluvia de ideas para la integración de las estrategias cubiertas para la aplicación en futuras lecciones de inglés.</p>	<p>Instrumento: Lista de cotejo</p>
5	<p>5. Desarrollo de la expresión oral</p> <p>5.1 Introducción a la expresión oral</p> <p>5.2 Técnicas para mejorar la pronunciación</p> <p>5.3 Actividades para fomentar la fluidez verbal</p>	<p>1- El docente explica el objetivo y la importancia de la sesión, así como el esquema de la clase.</p> <p>2- El docente realiza una actividad rompehielos; Descripciones cruzadas.</p>	<p>1-El docente explica la importancia de la expresión oral en la comunicación efectiva y sus componentes clave: pronunciación, entonación, ritmo y fluidez.</p> <p>2- El docente aborda las técnicas para mejorar la pronunciación; ejercicios de fonética, prácticas de minimal pairs y el uso de trabalenguas y canciones.</p> <p>3- El docente aborda las actividades para fomentar la fluidez verbal; debates y discusiones, presentaciones individuales y en pareja, y storytelling.</p>	<p>1-El docente solicita una mini presentación individual de 1 o 2 minutos sobre un tema libre para posteriormente recibir retroalimentación acerca de la claridad, pronunciación y fluidez de la presentación.</p>	<p>Forma: Mini presentación</p> <p>Técnica: Observación y evaluación cualitativa</p> <p>Instrumento: Lista de cotejo</p>	
6	<p>6. Desarrollo de la expresión oral pt. 2</p>	<p>1- El docente explica el</p>	<p>1-El docente explica y pone en práctica algunos juegos</p>	<p>1-El docente invita a la discusión y</p>	<p>Forma: Juego de rol extendido</p>	

		6.1 Práctica de la expresión oral a través de juegos. 6.2 Feedback y autoevaluación	objetivo y la importancia de la sesión, así como el esquema de la clase. 2- El docente realiza una actividad rompehielos; Juego de palabras.	para practicar la expresión oral; charades. Taboo, Role-play. 2- El docente aborda técnicas para proporcionar y recibir retroalimentación constructiva, así como actividades de autoevaluación y evaluación entre pares para identificar áreas de mejora.	reflexión sobre las actividades realizadas y las habilidades practicadas. 2- El docente extiende la actividad de juego de rol y da retroalimentación.	Técnica: Observación y evaluación cualitativa Instrumento: Lista de cotejo
Secuencia III	7	7. Desarrollo de la comprensión auditiva 7.1 Introducción a la comprensión auditiva 7.2 Estrategias para mejorar la escucha activa 7.3 Reconocimiento de acentos y variaciones en el habla	1- El docente explica el objetivo y la importancia de la sesión, así como el esquema de la clase. 2- El docente realiza una actividad rompehielos; Juego de escucha.	1-El docente explica la importancia de la comprensión auditiva en la comunicación, así como los desafíos comunes en la comprensión del inglés hablado. 2- El docente aborda las diferentes estrategias para mejorar la escucha activa; escucha predictiva, escucha global vs escucha detallada y la toma de notas. 3- El docente trabaja con el reconocimiento de acentos y variaciones del habla mediante la: exposición a diferentes acentos, actividades de comparación y contraste y ejercicios de reconocimiento.	1-El docente reproducirá un audio complejo para los estudiantes con el objeto de que respondan una serie de preguntas detalladas.	Forma: Ejercicio de escucha detallada Técnica: Ejercicio escrito Instrumento: Rúbrica de evaluación
	8	8. Desarrollo de la comprensión auditiva	1- El docente explica el objetivo y la	1-El docente llevará a cabo una serie de juegos para desarrollar la comprensión	1-El docente solicitará a los estudiantes que	Forma: Análisis de escena de película

	<p>8.1 Juegos para desarrollar la comprensión auditiva</p> <p>8.2 Uso de recursos audiovisuales</p> <p>8.3 Evaluación y retroalimentación</p>	<p>importancia de la sesión, así como el esquema de la clase.</p> <p>2- El docente realiza una actividad rompehielos; Listening bingo.</p>	<p>auditiva; Simon says, listening bingo, sound detective y ejercicios prácticos con retroalimentación inmediata.</p> <p>2- El docente abordará el uso de recursos audiovisuales: películas y series, podcasts y audiolibros, y canciones y letras.</p>	<p>analicen una escena de una película seleccionada y responderán una serie de preguntas sobre el contenido, personajes y detalles específicos.</p>	<p>Técnica: Análisis escrito</p> <p>Instrumento: Lista de verificación</p>
9	<p>9. Integración de videojuegos para el desarrollo de la expresión oral y auditiva</p> <p>9.1 Introducción a los videojuegos como herramienta educativa</p> <p>9.2 Selección de videojuegos adecuados</p> <p>9.3 Actividades de integración de videojuegos</p> <p>9.4 Integración de la tecnología</p>	<p>1- El docente explica el objetivo y la importancia de la sesión, así como el esquema de la clase.</p> <p>2- El docente realiza una actividad rompehielos; Mis videojuegos favoritos.</p>	<p>1-El docente explica los beneficios de los videojuegos en el aprendizaje de idiomas y comparte algunos ejemplos de videojuegos que fomenten la expresión oral y la comprensión auditiva.</p> <p>2- El docente asigna una actividad dentro del videojuego “Fortnite” donde deberán trabajar en equipos para llegar al objetivo mediante la comunicación oral y la comprensión de instrucciones en inglés.</p> <p>3- El docente asigna otra actividad, pero ahora dentro del videojuego “Among Us” donde deberán practicar la escucha activa y la argumentación oral.</p> <p>4- El docente asignará la última actividad en el videojuego</p>	<p>1-El docente invitará a la reflexión general del curso y las actividades particulares de la sesión del día.</p> <p>2- El docente evaluará mediante un “Diario de videojuegos” donde cada estudiante redactará su experiencia y reflexión propia acerca de los videojuegos utilizados.</p>	<p>Forma: Diario de videojuegos</p> <p>Técnica: Autoevaluación y reflexión escrita</p> <p>Instrumento: Guía de reflexión</p>

				“The Sims” para desarrollar la narración oral y la comprensión auditiva.		
--	--	--	--	--	--	--

Anexo 6

Guía para el Participante

Guía para el Participante:

Sesión	Sesión	Contenido específico	Actividades de aprendizaje			Producto de aprendizaje
			Apertura	Desarrollo	Cierre	
Secuencia I	1	Competencias comunicativas en el aprendizaje del idioma inglés	Los estudiantes realizan actividades rompehielos: entrevistas cruzadas	<ul style="list-style-type: none"> -Los estudiantes investigan y discuten en grupos las competencias comunicativas y su importancia. -Los estudiantes realizan un ejercicio de comprensión auditiva y discuten sus respuestas en parejas. -Los estudiantes participan en juegos de roles y reciben retroalimentación del instructor y compañeros. -Los estudiantes se dividen en equipos y debaten, reflexionando sobre las habilidades comunicativas empleadas. 	<ul style="list-style-type: none"> -Los estudiantes resumen y reflexionan en grupo sobre los puntos abordados y el aprendizaje obtenido durante la sesión. -Los estudiantes crean un mapa mental que resuma las competencias comunicativas y las estrategias aprendidas. 	De conocimiento: Mapa Mental
	2	Fundamentos del aprendizaje basado en juegos (ABJ)	Los estudiantes realizan actividades rompehielos: Juego de identidad	<ul style="list-style-type: none"> -Los estudiantes investigan y comparten en grupos los fundamentos del ABJ, sus definiciones, principios clave y ejemplos en diferentes contextos educativos. -Los estudiantes discuten en grupos los beneficios del ABJ en la enseñanza de idiomas. -Los estudiantes se dividen en grupos para analizar diferentes 	<ul style="list-style-type: none"> -Los estudiantes reflexionan en grupo sobre la creación y prueba de juegos educativos y proponen ideas para integrar el ABJ en futuras lecciones de inglés. -Los estudiantes proporcionan y reciben retroalimentación 	De desempeño: Juego Educativo

				juegos educativos y presentan sus hallazgos a la clase. -Los estudiantes diseñan en equipos un juego educativo enfocado en una habilidad específica del inglés y prueban los juegos entre sí.	sobre la efectividad y creatividad de los juegos educativos creados por equipos.	
	3	Teorías de adquisición de un segundo idioma (Parte 1)	Los estudiantes realizan actividades rompehielos: Mapa de experiencias lingüísticas	-Los estudiantes investigan y discuten en grupos la teoría del input comprensible de Stephen Krashen. -Los estudiantes exploran en grupos los componentes clave de la teoría de Krashen. -Los estudiantes analizan en grupos materiales didácticos para identificar cómo proporcionan input comprensible y presentan sus hallazgos a la clase. -Los estudiantes diseñan en equipos actividades con input comprensible y las prueban entre ellos, proporcionando retroalimentación y sugerencias de mejora.	-Los estudiantes reflexionan sobre la teoría de Krashen y su aplicación en la enseñanza del inglés. -Los estudiantes discuten los desafíos y éxitos encontrados al diseñar actividades basadas en input comprensible.	De resultado: Actividad didáctica basada en input comprensible
Secuencia II	4	Teorías de adquisición de un segundo idioma (Parte 2)	Los estudiantes realizan actividades rompehielos: Construcción colaborativa	-Los estudiantes investigan y discuten en grupos la teoría sociocultural de Vygotsky y sus conceptos clave. -Los estudiantes exploran en grupos la definición y estrategias de la Zona de Desarrollo Próximo y Andamiaje.	-Los estudiantes presentan su actividad diseñada al resto de la clase y reciben retroalimentación del instructor y sus compañeros.	De conocimiento: Actividad didáctica colaborativa

				-Los estudiantes analizan en grupos diferentes escenarios de aprendizaje para aplicar la ZDP y el andamiaje, y presentan sus actividades a la clase.	-Los estudiantes participan en una lluvia de ideas para integrar las estrategias cubiertas en futuras lecciones de inglés.	
5	Desarrollo de la expresión oral	Los estudiantes realizan actividades rompehielos: Descripciones cruzadas	<p>-Los estudiantes investigan y discuten en grupos la importancia de la expresión oral y sus componentes clave: pronunciación, entonación, ritmo y fluidez.</p> <p>-Los estudiantes exploran y practican técnicas para mejorar la pronunciación, incluyendo ejercicios de fonética, minimal pairs, trabalenguas y canciones.</p> <p>-Los estudiantes participan en actividades para fomentar la fluidez verbal, como debates, presentaciones individuales y en pareja, y storytelling.</p>	- Los estudiantes realizan una mini presentación individual de 1 o 2 minutos sobre un tema libre y reciben retroalimentación sobre la claridad, pronunciación y fluidez.	De desempeño: Mini presentación	
6	Desarrollo de la expresión oral pt. II	Los estudiantes realizan actividades rompehielos: Juego de palabras	<p>-Los estudiantes practican la expresión oral a través de juegos como charades, Taboo y role-play.</p> <p>-Los estudiantes aprenden y aplican técnicas de retroalimentación constructiva, autoevaluación y evaluación entre pares para identificar áreas de mejora.</p>	- Los estudiantes discuten y reflexionan sobre las actividades realizadas y las habilidades practicadas. -Los estudiantes participan en una actividad extendida de juego de rol y reciben retroalimentación.	De resultado: Juego de rol extendido	

Secuencia III	7	Desarrollo de la comprensión auditiva	Los estudiantes realizan actividades rompehielos: Juego de escucha	<p>-Los estudiantes investigan y discuten la importancia de la comprensión auditiva y los desafíos comunes en la comprensión del inglés hablado.</p> <p>-Los estudiantes exploran y practican estrategias para mejorar la escucha activa, incluyendo escucha predictiva, escucha global vs. escucha detallada y toma de notas.</p> <p>-Los estudiantes trabajan en el reconocimiento de acentos y variaciones del habla a través de la exposición a diferentes acentos, actividades de comparación y contraste, y ejercicios de reconocimiento.</p>	- Los estudiantes escuchan un audio complejo y responden una serie de preguntas detalladas.	De conocimiento: Ejercicio de escucha detallada
	8	Desarrollo de la comprensión auditiva	Los estudiantes realizan actividades rompehielos: Listening bingo	<p>-Los estudiantes participan en juegos para desarrollar la comprensión auditiva, como Simon says, listening bingo y sound detective, recibiendo retroalimentación inmediata.</p> <p>-Los estudiantes utilizan recursos audiovisuales, como películas y series, podcasts y audiolibros, y canciones y letras, para mejorar su comprensión auditiva.</p>	- Los estudiantes analizan una escena de una película seleccionada y responden una serie de preguntas sobre el contenido, personajes y detalles específicos.	De desempeño: Análisis de escena de película
	9	Integración de videojuegos para el desarrollo de	Los estudiantes realizan	-Los estudiantes exploran los beneficios de los videojuegos en el aprendizaje de idiomas y comparten ejemplos de	- Los estudiantes reflexionan sobre el curso en general y las	De resultado: Diario de videojuegos

		la expresión oral y auditiva	<p>actividades rompehielos: Mis videojuegos favoritos</p>	<p>videojuegos que fomentan la expresión oral y la comprensión auditiva.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Los estudiantes trabajan en equipos dentro de “Fortnite” para alcanzar un objetivo mediante la comunicación oral y la comprensión de instrucciones en inglés. -Los estudiantes practican la escucha activa y la argumentación oral en “Among Us”. -Los estudiantes desarrollan la narración oral y la comprensión auditiva en “The Sims”. 	<p>actividades de la sesión del día.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes redactan un "Diario de videojuegos" en el que plasman su experiencia y reflexión sobre los videojuegos utilizados. 	
--	--	------------------------------	---	---	---	--

Anexo 7

Guía didáctica del facilitador

Guía didáctica del facilitador

La enseñanza del idioma inglés enfrenta la problemática de la constante globalización que no solamente exige la comprensión del idioma, sino que además requiere de una fluidez comunicativa que permita, al mismo tiempo, desarrollar las competencias necesarias para el contexto digitalizado. En este marco, la presente propuesta de formación continua está destinada a los docentes que requieran incorporar la expresión auditiva, de la mano de la expresión oral, a través del uso de medios digitales que faciliten el proceso de enseñanza-aprendizaje. Dicha capacitación está fundamentada en una síntesis pedagógica que combina teorías contemporáneas del aprendizaje y desarrollo de la expresión auditiva y la expresión oral, así como el recorrido histórico de las técnicas que ya han sido registrada y utilizadas en métodos de aprendizaje del segundo idioma, que hasta hoy, siguen vigentes gracias a su efectividad comprobada en años anteriores, no obstante, el enfoque está complementado por los recursos tecnológicos que permitan explotar dichas técnicas. La implementación de esta propuesta permitirá a los docentes del segundo idioma fortalecer su propia competencia comunicativa mientras focalizan el desarrollo de estrategias que permitan fortalecer la de los mismos estudiantes.

Datos de identificación:

Programa del curso			Línea de formación
			Formación Continua
Créditos			Área de conocimiento
4			Inglés
Clave del curso			Prerrequisitos
			Sin requisito
ASIGNACIÓN DE TIEMPO			
Horas Conducidas	Horas independientes	Total-horas-semana	Total-horas
40	24	5	64

Secuencia I:		Diagnóstico de los estudiantes e introducción a las teorías de aprendizaje		
Competencia de aprendizaje:	Identifica las competencias comunicativas, fundamentos del ABJ y las teorías de adquisición de un segundo idioma mediante la reflexión, análisis y la discusión de aprendizajes y diseño de actividades lúdicas para la integración de metodologías activas en la enseñanza.			
Contenido específico	Estrategia didáctica: Práctica reflexiva Proviene de la reflexión que hace el estudiante respecto a las competencias comunicativas, los fundamentos del ABJ y las teorías de aprendizaje. Es un método formativo que busca profundizar en las teorías de aprendizaje y que transformará la reflexión en práctica educativa.		Estrategia de evaluación	Clave bibliográfica
	Actividades de enseñanza	Actividades de aprendizaje		
<p>1. Competencias comunicativas en el aprendizaje del idioma inglés</p> <p>1.1 Definición y componentes de las competencias comunicativas</p> <p>1.2 Habilidades necesarias para una comunicación efectiva en inglés, comprensión, expresión, interacción y mediación</p> <p>1.3 Integración de las competencias comunicativas en el aprendizaje basado en juegos.</p> <p>2. Fundamentos del aprendizaje basado en juegos (ABJ)</p> <p>2.1 Definición y principios del ABJ</p> <p>2.2 Beneficios del ABJ en la enseñanza de idiomas.</p> <p>2.3 Selección de juegos apropiados para el desarrollo oral y auditivo.</p>	<p>Observación: Explicación en PPT de la definición de competencias comunicativas, fundamentos del ABJ, y las teorías de Stephen Krashen.</p> <p>Interrogatorio: Presentación de una serie de preguntas analíticas y reflexivas acerca de las competencias comunicativas, los fundamentos del ABJ y las teorías de Krashen.</p> <p>Solución de problemas: Exégesis (distribución de textos que generen la interpretación, comentarios, análisis, comprensión, explicación,</p>	<p>1. Comprensión del problema *Responder a las preguntas que propicien los saberes previos sobre las competencias comunicativas / los fundamentos del ABJ / teorías de aprendizaje</p> <p>2. Ejecución del plan de aprendizaje *Leer un texto relativo a las competencias comunicativas. *Analizar un juego educativo para identificar los elementos que lo hacen efectivos para el aprendizaje *Analizar materiales didácticos y averiguar cómo estos materiales proporcionan input comprensible</p> <p>3. Valoración de los resultados *Elaborar individualmente un</p>	<p>Diagnóstica: Observación y evaluación cualitativa por lista de cotejo para evaluar como producto de desempeño: mapa mental competencias comunicativa s.</p> <p>Formativa: Análisis del desempeño por lista de cotejo para evaluar como producto de desempeño: juegos didácticos de creación propia</p> <p>Sumativa: Análisis del desempeño por lista de</p>	<p>Bibliografía consultada Hymes, D. (1972). On communicative competence. In J.B. Pride & J. Holmes (Eds.), Sociolinguistics: Selected readings (pp. 269-293). Penguin.</p> <p>Gee, J. P. (2003). What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. Palgrave Macmillan.</p> <p>Krashen, S., Terrell, T. (1998). The Natural Approach Language Acquisition in the Classroom. Prentice Hall International.</p> <p>Recomendada Byram, M. (1997). Teaching and assessing</p>

<p>3. Teorías de adquisición de un segundo idioma (Parte 1)</p> <p>3.1 Teoría del Input Comprensible de Stephen Krashen.</p> <p>3.2 Relevancia del Input Comprensible en el desarrollo de competencias comunicativas.</p> <p>3.3 Aplicación de la teoría en actividades de expresión oral y auditiva basada en juegos.</p>	<p>aclaraciones de la lectura).</p> <p>Obtención de productos: mapa mental de las competencias comunicativas / Creación de juego educativo / Diseño de actividad con enfoque</p>	<p>mapa mental que resume las competencias comunicativas.</p> <p>*Retroalimentar los juegos educativos presentados</p> <p>*Discutir acerca de los desafíos y éxitos encontrado al diseñar actividades basadas en input comprensible.</p>	<p>cotejo para evaluar como producto de resultado: Actividad didáctica basada en input comprensible</p>	<p>intercultural communicative competence. Multilingual Matters.</p> <p>Camacho Vásquez, G., & Ovalle, J. C. (2019). Video Games: Their Influence on English as a Foreign Language Vocabulary Acquisition. <i>GIST – Education and Learning Research Journal</i>, 19, 172-192. https://doi.org/10.26817/16925777.707</p>
--	---	--	---	---

Secuencia II:		Cierre de las teorías de aprendizaje e introducción al desarrollo de la expresión oral		
Competencia de aprendizaje:	Analiza las teorías de aprendizaje y las técnicas de desarrollo de la expresión oral señalando la manera de aplicación en escenarios educativos para fortalecer la adquisición del idioma inglés.			
Contenido específico	Estrategia didáctica: Exposición oral <i>Técnica que consiste en la presentación clara y estructurada de ideas, ya sea de forma individual o por equipo. Centrada en el desarrollo de las técnicas de expresión oral.</i>		Estrategia de evaluación	Clave bibliográfica
	Actividades de enseñanza	Actividades de aprendizaje		
<p>4. Teorías de adquisición de un segundo idioma (Parte 2)</p> <p>4.1 Teoría sociocultural de Lev Vygotsky.</p> <p>4.2 Zona de desarrollo próximo y su aplicación en el aprendizaje del inglés.</p> <p>4.3 Estrategias para fomentar la interacción social y el aprendizaje cooperativo en juegos de expresión oral y auditiva.</p> <p>5. Desarrollo de la expresión oral</p> <p>5.1 Introducción a la expresión oral</p> <p>5.2 Técnicas para mejorar la pronunciación</p> <p>5.3 Actividades para fomentar la fluidez verbal</p> <p>6. Desarrollo de la expresión oral pt. 2</p> <p>6.1 Práctica de la expresión oral a través de juegos.</p> <p>6.2 Feedback y autoevaluación</p>	<p>Observación: Explicación en PPT de las consiguientes teorías de adquisición, la teoría de Lev Vygotsky, las estrategias de interacción y el recorrido histórico de las técnicas de desarrollo de la expresión oral.</p> <p>Interrogatorio: Distribución de una serie de preguntas que fomenten la reflexión acerca de la comparación entre teorías y la complementación de estas, así como de las técnicas de mejora en la expresión oral.</p> <p>Solución de problemas: Exégesis (distribución de textos que generen la interpretación, comentarios, análisis,</p>	<p>1. Comprensión del problema *Responder las preguntas que desarrollen los conocimientos previos para integrarlos con la comparación de las nuevas teorías.</p> <p>2. Ejecución del plan de aprendizaje *Leer un texto que corresponder a las nuevas teorías de adquisición. *Analizar escenarios educativos para abordar la teoría de Zona de Desarrollo Próximo. *Utilizar las técnicas de mejor de la expresión oral en debates, presentaciones y juegos.</p> <p>3. Valoración de los resultados *Realizar un cuadro comparativo individualmente que permita el análisis de las distintas teorías. *Retroalimentar la utilidad de la aplicación</p>	<p>Diagnóstica: Observación y evaluación cuantitativa por rúbrica para evaluar como producto de desempeño: cuadro comparativo.</p> <p>Formativa: Análisis del desempeño por lista de cotejo para evaluar como producto de desempeño: utilización de técnicas en presentación.</p> <p>Sumativa: Análisis del desempeño por lista de cotejo para evaluar como producto de desempeño: utilización de técnicas en juegos</p>	<p>Bibliografía consultada</p> <p>Canale, M., & Swain, M. (1980). Theoretical bases of communicative approaches to second language teaching and testing. <i>Applied linguistics</i>, 1(1), 1-47.</p> <p>Gee, J. P. (2003). What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. Palgrave Macmillan.</p> <p>Corral, R. (2001). El concepto de zona de desarrollo próximo: una interpretación. <i>Revista cubana de psicología</i>.</p> <p>Recomendada</p> <p>Krashen, S. (1982). Principles and Practice in Second Language Acquisition.</p>

	<p>comprensión, explicación, aclaraciones de la lectura).</p> <p>Obtención de productos: Cuadro comparativo, presentación de tema libre, juego de rol.</p>	<p>de las teorías de aprendizaje en los escenarios educativos. *Argumentar la efectividad de las técnicas de mejora de la expresión oral a través de las distintas actividades presentadas.</p>	<p>proporcionados.</p>	
--	---	---	------------------------	--

Sesión III:		Introducción y desarrollo de las técnicas para el mejoramiento de la expresión auditiva.		
Competencia de aprendizaje:	Analiza las teorías de aprendizaje y las técnicas de desarrollo de la expresión auditiva señalando la manera de aplicación en escenarios educativos para fortalecer la adquisición del idioma inglés.			
Contenido específico	Estrategia didáctica: Exposición auditiva <i>Técnica que consiste en el análisis claro y estructurado de conversaciones, ya sea de forma grabada o a través de la interacción. Centrada en el desarrollo de las técnicas de expresión oral.</i>		Estrategia de evaluación	Clave bibliográfica
	Actividades de enseñanza	Actividades de aprendizaje		
7. Desarrollo de la comprensión auditiva 7.1 Introducción a la comprensión auditiva 7.2 Estrategias para mejorar la escucha activa 7.3 Reconocimiento de acentos y variaciones en el habla	Observación: Explicación en PPT acerca de la comprensión auditiva, las estrategias disponibles y la identificación de los distintos tipos de acentos, así como la efectividad de la utilización de recursos audiovisuales. Interrogatorio: Distribución de una serie de preguntas que permitan desarrollar el conocimiento previo en el área por estudiar, para la integración de experiencias con los distintos medios disponibles por usar. Solución de problemas: Exégesis (distribución de textos que generen la interpretación, comentarios, análisis, comprensión, explicación, aclaraciones de la lectura).	1. Comprensión del problema *Responder una serie de preguntas que activen los conocimientos previos para el análisis de las técnicas de implementación de desarrollo de la expresión auditiva. 2. Ejecución del plan de aprendizaje *Escuchar de manera activa un audio para posteriormente contestar preguntas acerca del mismo. *Escuchar para obtener detalles con la finalidad de contestar preguntas que aborden la escena. *Elaborar un diario de videojuegos donde se redacte la utilidad de estos y su efectividad al combinarse con el desarrollo de la expresión auditiva.	Diagnóstica: Observación y evaluación cuantitativa por rúbrica para evaluar como producto de desempeño: preguntas acerca del audio. Formativa: Análisis del desempeño por lista de cotejo para evaluar como producto de desempeño: utilización de técnicas en los distintos videojuegos. Sumativa: Análisis del desempeño por lista de cotejo para evaluar como producto de desempeño: diario de videojuegos.	Bibliografía consultada Underhill, A. (2005). Sound Foundations: Learning and Teaching Pronunciation. Macmillan Education. Canale, M., & Swain, M. (1980). Theoretical bases of communicative approaches to second language teaching and testing. Applied linguistics, 1(1), 1-47. Camacho Vásquez, G., & Ovalle, J. C. (2019). Video Games: Their Influence on English as a Foreign Language Vocabulary Acquisition.
8. Desarrollo de la comprensión auditiva 8.1 Juegos para desarrollar la comprensión auditiva 8.2 Uso de recursos audiovisuales 8.3 Evaluación y retroalimentación				
9. Integración de videojuegos para el desarrollo de la expresión oral y auditiva 9.1 Introducción a los videojuegos		3. Valoración de los resultados *Retroalimentar el esfuerzo realizado para la escucha de detalles focalizada en la contestación de preguntas. *Retroalimentar acerca de las técnicas de mejora para el desarrollo de la expresión		

<p>como herramienta educativa</p> <p>9.2 Selección de videojuegos adecuados</p> <p>9.3 Actividades de integración de videojuegos</p> <p>9.4 Integración de la tecnología</p>	<p>Obtención de productos:</p> <p>Serie de preguntas obtenidas de la escucha activa de un audio, serie de preguntas obtenidas de la escucha detallada de un programa, diario de videojuegos.</p>	<p>auditiva a la par del uso de videojuegos.</p>	<p>GIST – Education and Learning Research Journal, 19, 172-192. https://doi.org/10.26817/16925777.707</p> <p>Recomendada</p> <p>Ibáñez, R. y Batista M. (2019). Los Entornos Virtuales de Enseñanza-Aprendizaje en el desarrollo de la competencia comunicativa en idioma inglés. Referencia pedagógica, 7(2), 231-245.</p>
--	---	--	---