

Artículo de investigación

Percepción Social Importancia del Inglés e Inclusión de Videojuegos como Herramienta de Aprendizaje²⁰

Social Importance of English Perception and Inclusion of Video Games as a Learning Tool

Importância Social da Percepção Inglês e Inclusão de Jogos de Vídeo como Ferramenta de Aprendizagem

Fecha de recepción: 8 de marzo de 2016 / Fecha de aceptación: 15 de abril de 2016

Escrito por:

Verenice Sánchez Castillo²¹
Carlos Alberto Gómez Cano²²
Duban Ortiz Polania²³
Tulio Andrés Clavijo Gallego²⁴
Lina Patricia Váquiro Rondón²⁵

Resumen

El presente estudio tuvo como objetivo, indagar acerca de los posibles impactos -a juicio de los estudiantes-, del aprendizaje del inglés a través del uso de los videojuegos, como estrategia metodológica. Metodología, la investigación es de enfoque cualitativo y tipo descriptivo, es un estudio de caso, realizado en la Institución Educativa Normal Superior, municipio de Florencia Caquetá; la unidad de análisis fueron los estudiantes de esta institución. Los instrumentos empleados fueron la entrevista y la técnica arqueología de archivo. Resultados, gran parte de la comunidad educativa considera que es muy importante el aprendizaje del idioma inglés.

Abstract

The present study aims to investigate the imaginary-in the opinion of the students-on the teaching and learning of English, the English and the inclusion of the use of video games as a methodological strategy of grade eleven of higher Normal students. Methodology, the research is descriptive and qualitative approach is a case study, carried out at the Superior Normal School, municipality of Florence, Caquetá; the units of analysis were the students of this institution. The instruments used were the interview and the technical tonnage file. Results, much of the educational community considers it very important learning English.

²⁰ Avances de los resultados del proyecto de investigación: *Análisis de la percepción social de la importancia del inglés y la posible inclusión de videojuegos como herramienta de aprendizaje en la IE Normal Superior.*

²¹ Ingeniera Agroecóloga, MSc. en Ambiente y Desarrollo, Est. de Doctorado en Antropología. Docente Programa Ingeniería Agroecológica de la Universidad de la Amazonia. Grupo de Investigación en Agroecología y Desarrollo Rural (GIADER). em@il: ve.sanchez@udla.edu.co

²² Contador Público, Administrador Público, Esp. en Pedagogía y en Gestión Pública, Est. Maestría en Ciencias de la Educación. Docente del Programa de Contaduría Pública de la Universidad de la Amazonia. Grupo de Estudio de Futuro en el Mundo Amazónico (GEMA). Em@il: carlosgomez325@gmail.com

²³ Estudiante del programa de Ingeniería de Sistemas, integrante del semillero de investigación SIADER, Universidad de la Amazonia.

²⁴ Magister en Estudios Interdisciplinarios del Desarrollo, Est. de Doctorado en Antropología, Docente de la Universidad del Cauca y de la Escuela Superior de Administración Pública – sede Cauca. Email: taclavijo@unicauca.edu.co

²⁵ Licenciada en Inglés, Est. Maestría en Traducción de la Universidad Autónoma de Manizales. Email: lia7phia@gmail.com



También demuestra que la implementación de ayudas audiovisuales como los videojuegos hará más dinámica la enseñanza-aprendizaje de esta asignatura y despertará el interés de muchos alumnos por ella. Conclusiones, los procesos de innovación educativa a través de la implementación de videojuegos como herramienta de aprendizaje son necesarios; pero se debe preservar la rigurosidad académica porque demandan altos niveles de planeación académica por parte de los maestros. Con base en los datos recopilados se concluye que es viable y necesaria la inclusión de OVAS en el área de inglés para que despierten el interés y motiven a estudiantes en dicha materia.

Palabras Clave: Innovación; Enseñanza-aprendizaje; Inglés; OVA; Videojuego; Estrategia metodológica.

Resumo

O presente estudo tem como objetivo investigar o imaginário-na opinião dos alunos- sobre o ensino e a aprendizagem de inglês, o inglês e a inclusão do uso de jogos de vídeo como uma estratégia metodológica de grau onze dos alunos Normal superior. Metodologia, a pesquisa é descritiva e abordagem qualitativa, é um estudo de caso, realizado para a Escola Normal Superior, município de Florencia, Caqueta; a unidade de análise foram os alunos desta instituição. Os instrumentos utilizados foram a entrevista e a tonelagem de arquivo técnico. Resultados, grande parte da comunidade educativa acredita que aprender o Inglês idioma é muito importante. Também mostra que a implementação de ayudas audiovisuais, como vídeo games tornará mais dinâmico o ensino deste assunto e isso irá despertar o interesse de muitos alunos por ela. Conclusões, os processos de inovação educativa, através da aplicação de jogos de vídeo como ferramenta de aprendizagem são necessários; mas o rigor acadêmico deve ser preservado porque eles exigem altos níveis de planejamento acadêmico pelos profesores. Com base em dados coletados, conclui-se que é viável e necessário a inclusão de OVAS em inglês assim que acordem o interesse e motivam os alunos nesta área.

Palavras-chave: Inovação; Ensino e aprendizagem; Inglês; OVA; Vídeo game; Estratégia metodológica.

Introducción

El inglés, es la segunda lengua enseñada en los colegios y escuelas del país. Sin embargo, su aprendizaje ha sido cada vez más bajo y, en reiteradas ocasiones los jóvenes ven el inglés como algo muy importante, pero de muy difícil aprendizaje. Esta percepción genera desánimo y apatía por el mismo. Algunas reflexiones acerca de las razones del poco aprendizaje, están relacionadas con las débiles estrategias metodológicas empleadas por los tradicionales maestros en esta enseñanza. Ante esta problemática en este estudio se formula el siguiente interrogante: ¿cuáles son los

Also shows that the implementation of audiovisual aids such as video games will make more dynamic the teaching and learning of this subject and it will arouse the interest of many students for her. Conclusions, the processes of educational innovation through the implementation of video games as learning tool are required; but the academic rigor must be preserved because they require high levels of academic planning by teachers. Based on collected data, it is concluded that it is viable and necessary the inclusion of OVAS in the area of English which arouse interest and motivate students in this field.

Key words: Innovation; Teaching and learning; English; OVA; Video game; Methodological strategy.

imaginarios en torno a la enseñanza-aprendizaje del inglés, el inglés y la inclusión de los videojuegos, de los estudiantes del grado once de la Normal superior?

Por lo anterior, el presente estudio tiene como objetivo, indagar acerca de los imaginarios-a juicio de los estudiantes-sobre la enseñanza-aprendizaje del inglés, el inglés y la inclusión del uso de los videojuegos como estrategia metodológica de los estudiantes del grado once de la Normal superior.

El ejercicio docente requiere con frecuencia procesos de re-ingeniería, que respondan a los contextos de los educandos, los cuales son constantemente transformados por los procesos de innovación tecnológica. En tal sentido, los maestros deben incorporar nuevos elementos a los procesos de enseñanza-aprendizaje, que garanticen el desarrollo de su labor. No obstante, es vital que la rigurosidad y disciplina académica no se vean afectados por dichos procesos.

Uno de los principales retos de los maestros gira en torno a la modernización de las estrategias didácticas, pues los contextos de nuestra actual sociedad son muy álgidos, lo que demanda la búsqueda de herramientas que permitan mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje, sin desconocer los roles básicos del proceso educativo.

Los referentes teóricos versan acerca de la importancia de la innovación en la educación y las herramientas alternativas para la enseñanza-aprendizaje del inglés como los videojuegos y los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVAS).

La investigación es un estudio de caso, método cualitativo de tipo descriptivo e interpretativo. La unidad de análisis son los estudiantes de la Institución Educativa Normal Superior, ubicada en el municipio de Florencia Caquetá, Departamento del Caquetá. Las categorías de análisis fueron: a) imaginarios sobre a) la enseñanza-aprendizaje del inglés, b) el inglés y c) la inclusión del uso de los videojuegos como estrategia metodológica. Las técnicas implementadas para la recolección de los datos fueron: la entrevista y arqueología de archivo. Para la codificación y sistematización de los datos se empleó el software de análisis de datos: Atlas Ti.

En el artículo se abordan los siguientes aspectos: referentes teóricos, materiales y métodos, resultados y discusión y, conclusiones.

Referentes Teóricos

En los referentes teóricos, se abordan dos temáticas: importancia de la innovación en los procesos de educación y herramientas alternativas para la enseñanza-aprendizaje del inglés:

- **La importancia de la innovación en los procesos de educación.** Tal y como lo afirman Gros y Lara (2009), el término *innovación* ha logrado sumergirse en varios escenarios sociales, convirtiéndose en una expresión muy utilizada y de variadas interpretaciones, según el campo al que se aplique. Para el caso específico de la educación, siguiendo a Margalef y Arenas (2006), los procesos de innovación estarán ligados a la generación de nuevas estrategias de enseñanza y la incorporación de las TIC. Sobre el particular, Domínguez et al. (2011) exponen que:

La innovación es una actividad esencial para la mejora de los procesos de enseñanza-aprendizaje y constituye una base para el diseño y desarrollo curricular. Mejorar las acciones formativas y sentar las bases para la transformación continua requiere del profesorado una actitud y una práctica generadora de nuevo conocimiento didáctico y profesional. (p. 1)

Así las cosas, los procesos de innovación en el aula de clase se han convertido en una exigencia para aquellos profesionales que han decidido navegar en los mares de la docencia; pues los constantes cambios generados por los procesos de globalización, demandan un docente cada vez más activo y empoderado de su rol, a fin de impulsar la dinámica del cambio en el proceso educativo. Sin embargo, los procesos de innovación no son sinónimo de desdibujar la actividad y disciplina académica, pues deberán concebirse como reorientaciones de estrategias, flexibilización de procesos y diversificación de escenarios, sin renunciar a los fines legítimos del proceso educativo (Misas, 2004).



En síntesis, los procesos de innovación en la educación versan sobre la transformación y mejora de la dinámica de la enseñanza-aprendizaje, la cual demanda la incorporación de nuevas herramientas y recursos educativos (Silva, 2015); sin embargo, se debe conservar la rigurosidad y orden del proceso, amén de obtener resultados realmente significativos en los estudiantes.

- **Herramientas alternativas para la enseñanza-aprendizaje del inglés.** La enseñanza de los idiomas, particularmente el inglés en nuestro país, ha generado grandes debates académicos, sobre la metodología, ambiente, pertinencia y especialmente, sobre los medios que se deben utilizar, a fin de generar niveles aceptables de aprensión. Para Castro et al (2007), “la enseñanza y aprendizaje de una lengua extranjera se debe enfocar hacia la capacidad de entender los diversos eventos comunicativos, es decir a las reglas sociales, culturales y psicológicas que determinan el uso particular del lenguaje en un momento dado” (p. 22)

Lo anterior, deja en evidencia la importancia de generar herramientas efectivas, que permitan una verdadera inmersión en el idioma, para lo que, según Madrid (2001), se hace imperioso utilizar materiales y recursos innovadores, que favorezcan el proceso de enseñanza y aprendizaje. Según Rojas y Ramírez (2011), los juegos didácticos se constituyen en una alternativa para la enseñanza del inglés, pues estimulan la creatividad, la organización escolar y la interacción grupal.

En la misma línea, Fierro y Suarez (2011), sostienen que los juegos, especialmente para la enseñanza del inglés, generan motivación y altos niveles de interacción, lo que permite avances significativos en el aprendizaje del idioma. No obstante, es importante retomar lo planteado por Angulo y Guatibonza (2008), sobre la importancia de tener objetivos pedagógicos claros y específicos en todos los procesos de innovación y mejoramiento de la dinámica educativa. Esto permitirá al aprendizaje estar en

un primer plano, apoyado por la realización de actividades de contexto, las cuales pese a su relevancia no podrán ser el eje protagónico en el recorrido educativo.

Por otra parte, una de las herramientas a implementar como estrategia pedagógica son los OVAS; de acuerdo con Díaz y Castell (2010) porque, entre otros, están asociados a propósitos educativos, se encuentran en internet y tienen sentido en función de las necesidades de los estudiantes. Además, contribuyen a la flexibilización curricular y son un complemento para las estrategias pedagógicas realizadas en la modalidad presencial. Un aspecto fundamental es la posibilidad de creación y construcción para intervenir en su desarrollo.

Su potencialidad se fundamenta, entre otros, por las siguientes características: la reusabilidad, actualización permanente, la reducción de tiempos para su preparación, la adaptabilidad y la heredabilidad por los anteriores rasgos. Sus componentes, según Díaz y Castell (2010) son: a) título, b) palabras clave, c) objetivos/competencias, d) contenidos temáticos multimediales, e) ejemplos, f) actividades de repaso, g) evaluación, h) retroalimentación, i) elementos de contextualización, metadatos.

Materiales y métodos

- **Localización.** La investigación se llevó a cabo en la ciudad de Florencia, capital del departamento del Caquetá; esta ciudad se encuentra localizada a los 1°37'03" de latitud norte y 75°37'03" de longitud oeste, tiene una altura promedio de 242 metros sobre el nivel del mar y una temperatura media de 24.8° C, una precipitación media anual 3840 mm; dista de la capital de la República 563 Km. Limita al norte con el departamento del Huila y municipio de La Montañita, al este con el municipio de La Montañita, al sur con los municipios de Milán y Morelia y al oeste con el municipio de Belén y el departamento del Huila. Tiene una extensión total de 2.292 Km equivalente a 229.200 hectáreas, y con relación

al resto del país ocupa el 0,2%(Alcaldía de Florencia, 1999).

Puntualmente, el caso de estudio se desarrolló en la Institución Educativa – IE-, Normal Superior, la cual es un centro educativo público ubicado en la ciudad de Florencia, capital del departamento del Caquetá. La institución fue fundada el 8 de marzo de 1953, está adscrita a la Secretaria de Educación Municipal de Florencia mediante la Resolución de Aprobación 609 de la misma entidad y acreditada ante el Ministerio de Educación de Colombia mediante la Resolución 2815. En esta Institución Educativa, se forman maestros para educación preescolar y primaria en la Amazonia Colombiana (NSF, 2015).

- *Enfoque Metodológico.* La presente investigación es de carácter cualitativo y de tipo descriptivo–interpretativo. La unidad de análisis fue la cultura escolar y algunos aspectos fundamentales de ésta como lo es el proceso de cambio, desde la perspectiva de comprensión global de la misma (Aguirre, 1997).

- *El método.* La presente pesquisa, inició con la identificación y caracterización de los actores clave. En esta parte, se acudió a diálogos informales con los directivos de la IE, quienes sugirieron los grupos de estudiantes para el desarrollo del trabajo. Para ello, se tuvieron en cuenta algunos criterios de selección como: a) que estuvieran en un grado avanzado de formación secundaria, b) que tuvieran interés en el idioma inglés y, c) que hubieran tenido diferentes formas de aprendizaje.

De manera paralela, se realizó un arqueo de archivo en docentes y estudiantes para conocer la metodología que se había trabajado en la enseñanza del idioma inglés. Este abordaje, permitió definir las unidades de análisis del estudio, tales como: a) metodología de enseñanza y formas de mejoramiento de comprensión de los estudiantes; b) importancia del inglés y la influencia en su vida diaria y, c) la implementación de videojuegos educativos como una estrategia para facilitar el aprendizaje de los alumnos en el área de inglés.

Posteriormente, las unidades de análisis se configuraron en una serie de preguntas que

dieron forma a una entrevista abierta aplicada a los estudiantes del grado II de la IE. Las entrevistas, fueron grabadas, transcritas y con el software de procesamiento de datos cualitativos Atlas Ti, se identificaron las frases de interés, que permitieron el establecimiento de códigos. Estos fueron clasificados en grupos de similitud y dieron vida a las familias de categorías.

Finalmente, se procedió a la construcción de las relaciones entre los códigos internos de cada familia de categoría, lo cual produjo una red de trabajo o *network*, que evidenció el imaginario de los entrevistados. Estos *network* fueron descritos y explicados desde el punto de vista de los investigadores y confrontados con la teoría enseñanza-aprendizaje; de esta manera, se realizó la triangulación para la producción de los datos.

Resultados y Discusión

- **Imaginario en torno a la enseñanza-aprendizaje del inglés.** Con relación a los datos obtenidos a través de las entrevistas realizadas, se identificaron dos importantes momentos de reflexión sobre los imaginarios de los estudiantes respecto al proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés al interior del aula de clase, los cuales se detallan en la figura 1:

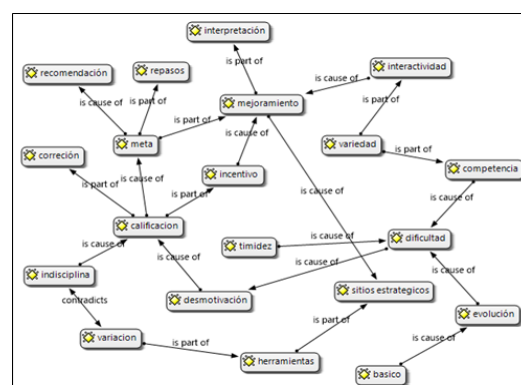


Figura 1. Network I. Imaginarios estudiantiles enseñanza-aprendizaje

Fuente: elaboración propia de los autores de esta investigación

- *Importancia de fijar metas académicas.* Para los entrevistados (estudiantes) es muy importante



el establecimiento de objetivos y derroteros durante las clases, los cuales permiten evidenciar qué se pretende lograr, la utilidad que les generará el desarrollo temático y las habilidades que se despertarán a través las actividades desarrolladas. Para Monroy (s.f.), la planeación de los espacios académicos permite responder de manera contundente a las necesidades de los estudiantes, las instituciones y de la sociedad. Además, afirma que la planeación es forma estratégica para valorar y transformar la actuación del docente sobre los posibles sucesos en el aula de clase.

- **Utilización de estrategias diversas:** Los estudiantes hacen hincapié en la importancia que las clases sean variadas, al igual que los métodos de evaluación, lo que permitirá valorar diferentes competencias, pues si el docente evalúa exclusivamente, por ejemplo, la expresión verbal, aquellos estudiantes con niveles de timidez, pero que pueden ser buenos en escritura, se ven sometidos a escenarios de frustración y bajas calificaciones; situación generadora de resistencia y desmotivación por el espacio académico.

En tal sentido, se hace necesario la relación de actividades heterogéneas, que fortalezcan y exploren las diferentes competencias de los estudiantes, situación que se regula en el Decreto 1290 de 2009, emanado por el Ministerio de Educación Nacional, para regular la evaluación en la Educación Básica y Media. Este decreto enfatiza en la importancia de la evaluación integral de los estudiantes; situación que para Mendivil (2012), demanda el diseño de un sistema de educación integral que solucione y potencialice las dinámicas académicas.

- **Imaginarios en torno al idioma Inglés.** Las entrevistas develaron que para la mayoría de los estudiantes participantes, el aprendizaje del idioma Inglés es importante; incluso, trasciende más allá de la aprobación del curso, pues sostienen que el dominio de una segunda lengua genera mejores oportunidades en el campo académico y laboral. Igualmente, se evidenció que dentro de sus proyectos de vida, el aprendizaje del inglés se configura como una

variable a favor, que permitirá avanzar de mejor manera.

De otro lado, situación que también es evidenciada en el Network 2, para algunos estudiantes, la formación en inglés es irrelevante, argumentan que no existe un verdadero lugar para la inmersión y que bajo las actuales condiciones del Caquetá, pensar en hablar inglés es una verdadera utopía. Ver figura 2:

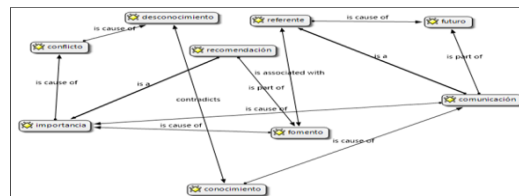


Figura 2. Network 2. Imaginarios en torno al idioma inglés

Fuente: elaboración propia de los autores.

Sobre el particular, existen algunos autores que comparten la posición de la mayoría de los entrevistados, es decir, que consideran al desarrollo de una segunda lengua, como un valor agregado de gran importancia. Por ejemplo, Piekawicz (2008), considera que para los hispanos, el aprendizaje del idioma inglés, genera herramientas para competir y elementos de seguridad en los profesionales. De acuerdo con Gutiérrez y Landeros (2010), se generan mejores oportunidades de desarrollo académico, cultural y social, toda vez que se rompen las limitaciones de acceso a nuevas culturas.

- **Inclusión de videojuegos como herramienta alternativa en la enseñanza del inglés.** La inclusión de los videojuegos, según Cubillos y Peláez (2012), son una oportunidad para la transmisión de mensajes constructivos; además, éstos cumplen con muchos requisitos para el desarrollo de un proceso de enseñanza eficaz (Grajales, 2013). Así las cosas, los videojuegos deben ser vistos como una forma de invasión de las TIC a la sociedad, que también tiene efectos sobre el sistema educativo, los cuales pueden ser utilizados como una herramienta lúdica integral (Morales, 2009; Pascual, 2013).

En este caso de estudio, se identificó, tal y como se detalla en el Network 3, que los estudiantes perciben a la inclusión de herramientas de multimedia, por ejemplo los videojuegos, como una forma de dinamizar y facilitar el aprendizaje para mejor los niveles de interés y motivación por la asignatura. Esta situación, según Sánchez (2008), exige mayor atención del educador, pues su tarea es convertir la experiencia del juego en un proceso de aprendizaje. Ver figura 3:

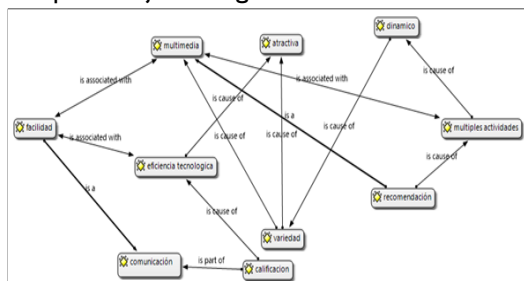


Figura 3. Network 3. Percepción acerca de la inclusión de los videojuegos

Fuente: elaboración propia de los autores.

Los entrevistados perciben de muy buena manera la inclusión de herramientas digitales en sus procesos de formación; especialmente, en el área de inglés, donde consideran se dinamizarían en gran medida los procesos académicos, situación que se explica, según Sedeño (2002), porque las TIC se han convertido en un elemento cotidiano en la mayoría de hogares.

Conclusiones

La práctica de la enseñanza del inglés en el aula requiere la implementación de procesos de re-ingeniería, que respondan a los contextos de los educandos inmersos y transformados por los procesos de innovación tecnológica. De ahí la importancia de dinamizar dicha práctica con la inserción rigurosa y disciplinada de innovaciones como los videojuegos en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Respecto a la enseñanza del inglés, se hizo evidente la importancia que posee este idioma para la mayoría de los entrevistados, pues lo vislumbran como algo que va más allá de una obligación académica plana. Igualmente, los

estudiantes manifiestan la importancia de la diversidad en las formas y tipos de evaluación, a fin de explorar todas las competencias.

Finalmente, sobre el tema específico de los video juegos, los estudiantes mostraron especial interés en su incorporación al proceso educativo, pues consideran que eso generará nuevas dinámicas de clase; sin embargo, es una dinámica que exige altos niveles de planeación para asegurar un impacto académico positivo.

Referencias Bibliográficas

- Angulo, A. M. & Guatibonza, A. R. (2008). *Descripción del uso pedagógico de herramientas tecnológicas provistas por la Pontificia Universidad Javeriana en la comunidad académica de la Licenciatura en lenguas modernas en la enseñanza y aprendizaje de una lengua extranjera (Inglés – Francés)*. (Trabajo de grado). Licenciatura en Lenguas Modernas, Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá (Colombia).
- Castro, M. N., Castro, R. A. & Guzmán, D. K. (2007). *Material de apoyo para la enseñanza del Inglés como lengua extranjera en 4º y 5º de educación básica primaria*. (Trabajo de grado). Licenciatura en Lengua Castellana, Inglés y Francés. Universidad de la Salle, Bogotá (Colombia).
- Cubillos, J., Peláez, L. (2012). *Los videojuegos como herramienta educativa y cultural de la sociedad, generadores de conocimientos e imaginarios*. En: Cuarto encuentro de bibliotecas en tecnología de la información y la comunicación. Recuperado de <http://repositorio.bibliotic.info/IMG/pdf/bibliotic2012-110-ponencia-okasastudios.pdf>, consultado el 02.06.2016
- Díaz, G. A. & Castell, P. A. (2010). *Los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVAS)*. Recuperado de



- <http://es.slideshare.net/pablocastell/objetos-virtuales-de-aprendizaje-ova>
- Fierro, M. A. & Suarez, D. (2011). *Propuesta metodológica para la enseñanza y aprendizaje de la lengua extranjera "Inglés" en el grado primero de la institución educativa Ciudadela siglo XXI de Florencia.* (Trabajo de grado). Programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil, Universidad de la Amazonia. Florencia, Caquetá (Colombia).
- Grajales, D. M. (2013). *Los videojuegos como herramienta pedagógica y didáctica dentro del aula de clase.* (Trabajo de grado) Licenciatura en Tecnología e Informática, Facultad de Educación, Universidad Católica de Manizales, Caldas (Colombia).
- Gros, B. & Lara, P. (2009). Estrategias de innovación en la educación superior: el caso de la universidad Oberta de Catalunya. *Revista Iberoamericana de Educación*, (49), 223 - 245
- Gutiérrez, M. & Landeros, I. (2010). Importancia del lenguaje en el contexto de la aldea global. *Revista Horizontes Educativos*, 15, (1), 95 – 107.
- Madrid, D. (2001). Materiales didácticos para la enseñanza del inglés en Ciencias de la Educación. En Bruton, A. y Lorenzo, F. J. (eds.). *Perspectivas actuales en la metodología de la enseñanza del inglés en las Universidades andaluzas.* *Revista de Enseñanza Universitaria*, número extraordinario, 213-232.
- Margalef, L. & Arenas, A. (2006). ¿Qué entendemos por innovación educativa? a propósito del desarrollo curricular. *Revista Perspectiva Educativa, Formación de Profesores*, (47), 13 – 31. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/3333/333328828002.pdf>
- Medina, A., Domínguez, M. C., & Sánchez, C. (2011). La Innovación en el aula: referente para el diseño y desarrollo curricular. *Revista Perspectiva Educativa, Formación de Profesores*, 50, (1), 61-86.
- Mendivil, T. N. (2012). Sistema de Evaluación del Aprendizaje en los Estudiantes de Educación Superior en la Región Caribe Colombiana. *Revista Dimensión Empresarial*, 10 (1), 100 – 107. Recuperado de https://www.uac.edu.co/images/stories/publicaciones/revistas_cientificas/dimension-empresarial/volumen-10-no-1/articulo10.pdf
- Misas, G. (2004). *La educación superior en Colombia: análisis y estrategias para su desarrollo.* Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.
- Monroy, M. (s.f.). La planeación didáctica. *Psicología Educativa*, 453 – 487. Recuperado de http://fcaenlinea1.unam.mx/docs/doc_academicos/la_planeacion_didactica.pdf, consultado el 02.06.2016
- Morales, E. (2009). El uso de los videojuegos como recurso de aprendizaje en educación primaria y Teoría de la Comunicación. *Revista Diálogos de la Comunicación*, (78), 1 – 12. Recuperado de <http://www.dialogosfelafacs.net/wp-content/uploads/2012/01/80-revista-dialogos-videojuegos-en-educacion-primaria.pdf>
- Pascual, J. (2013). *El uso del video juego como herramienta didáctica.* (Trabajo de grado). Facultad de Letras y de la Educación. Universidad de la Rioja (España).

- Piekarowicz, N. T. (2008). *Importancia de aprender Inglés (En países no anglosajones)*. (Tesis de maestría). Maestría en Ciencias de la Educación. Facultad de Psicología, Universidad Autónoma de Querétaro (México).
- Ministerio de Educación Nacional. (2009). Decreto 1290 "Por el cual se reglamenta la evaluación del aprendizaje y promoción de los estudiantes de los niveles de educación básica y media." Bogotá.
- Rojas, E. & Ramírez, Y. (2011). *El juego como estrategia didáctica para la enseñanza del Inglés en el grado primero de educación básica primaria*. (Trabajo de grado). Programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil, Universidad de la Amazonia. Florencia, Caquetá (Colombia).
- Sánchez, F. J. (2008). Videojuegos: una herramienta en el proceso educativo del "Homo Digitalis". *Revista Electrónica Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 9 (3). Recuperado de http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_09_03/MONOGRAFICO_VIDEOJUEGOS.pdf, consultado el 02.06.2016
- Sedeño, A. M. (2002). *La componente visual del videojuego como herramienta educativa*. En: *Revista Iberoamericana de Educación*. Recuperado de http://rieoei.org/tec_edu9.htm, consultado el 03.06.2016.
- Silva, D. L. (2015). *Innovación en la práctica docente*. Recuperado de <http://vinculando.org/educacion/innovacion-practica-docente.html>, consultado el 02 de junio de 2016.

