



UNIVERSIDAD LIBRE
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA
CON ÉNFASIS EN HUMANIDADES E IDIOMAS

RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE

1. Información General

Tipo de documento	Trabajo de grado.
Acceso al documento	Universidad Libre de Colombia. Biblioteca Bosque Popular.
Título del documento	El chat del video juego <i>Esuna Ragnarok Online</i> como herramienta didáctica para el desarrollo de la escritura en idioma extranjero inglés.
Autor(es)	Oscar Mauricio Bautista Romero
Asesor	Leonardo Jans Garzón Trujillo.
Unidad Patrocinante	Universidad Libre
Palabras Claves	Didáctica, TIC, Video juego Ragnarok Online , escritura ,inglés

2. Descripción

En el segundo semestre del año 2011, se llevó a cabo un proceso de observación con el grupo de estudiantes del ciclo 4B-2 jornada nocturna de la Institución Educativa Distrital República de Colombia, al cual, se le realizaron dos pruebas diagnósticas, que permitieron determinar una deficiencia en el desarrollo de la escritura en inglés. Otra dificultad que se encontró en este proceso de aprendizaje, luego de aplicar una encuesta, fue la falta de utilización diferentes herramientas tecnológicas que existen hoy en día para mejorar el afianzamiento de conocimientos en el idioma extranjero inglés. En este sentido, las dificultades encontradas se utilizan para poder presentar una propuesta investigativa, ya que si no se estudian estas, generaran desventaja comunicativa en el inglés.

3. Fuentes

Cassany, D. (1999). *Construir la escritura*. Barcelona: Editorial Paidós Ibérica S.A. (p.599).
Bartle, R. (1990). *Early MUD history*; Matthew, E, Neal, B. (2009). *Digital media*



- advertising, user generated content consumption.* Hersey New York.
- Chan, E, Vorderer, P. (2006). *Massively multiplayer online games*: Matthew, E, Neal, B. (2009). *Digital media advertising, user generated content consumption.* Hersey New York.
- Congreso de Colombia. (8 de febrero de 1994). Artículo 20. Lit. a. *Ley General de Educación.* (Ley 115 de 1994).
- Constitución política de Colombia. (1991). *Artículo 67.* Recuperado de: <http://www.constitucioncolombia.com/titulo-2/capitulo-2/articulo-67>.
- DANE. (Diciembre 2003). *Medición de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. Resumen Ejecutivo. Agenda de Conectividad.* (p.13).
- Diccionario de la real Academia de la Lengua. (20 de agosto de 2014). *Definición de Chat.* Recuperado en: <http://www.rae.es/>.
- Eizagirre, M, & Zabala, N. (2005). *Investigacion Acción-Participativa.* Recuperado de: <http://www.dicc.hegoa.ehu.es/listar/mostrar/132>.
- Garris, R, & Ahlers, R, & Driskell, J. (2002). *Games, motivation, and learning: A research and practice model. Simulation & Gaming.* Florida.
- Krashen, S. (2006). *Is First Language Use in the Foreign Language Classroom Good or Bad? It Depends.* The International Journal of Foreign Language Teaching, (p.9).
- Larios, R. (2009). *Aspectos históricos de la educación en Colombia.*
- Rubin, A. (2002). *The uses-and-gratifications perspective of media effects;* Bryant, J, & Zillmann, B. (2002) *Media effects: Advances in theory and research.* California.
- UNESCO. (1998). *Informe Mundial sobre la Educación.* (p.19). Recuperado de: <http://unesdoc.unesco.org/images/0012/001295/129533s.pdf>.
- Yee, N, (2006). *The Psychology of Massively Multi-User Online Role-Playing Games: Motivations, Emotional Investment, Relationships and Problematic Usage.* In Schroder, R., & Alexson, A. (Eds.), *Avatars at Work and Play: Collaboration and interaction in shared virtual environments.* London

4. Contenidos

Pregunta de investigación

¿De qué manera el uso del chat que propone el videojuego *Esuna Ragnarok Online* funciona como una herramienta didáctica para el desarrollo de la escritura en el idioma extranjero inglés con los estudiantes del ciclo 4b-2 de la institución educativa distrital República de Colombia?

Objetivo general



UNIVERSIDAD LIBRE
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA
CON ÉNFASIS EN HUMANIDADES E IDIOMAS

RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE

- Implementar el chat que propone el video juego *Esuna Ragnarok Online* como una herramienta didáctica para el desarrollo de la escritura en idioma extranjero, utilizando expresiones y vocabulario en inglés con los estudiantes del ciclo 4b-2 de la institución educativa distrital República de Colombia.

Objetivos específicos

- Demostrar el aprendizaje del inglés de forma lúdica e interactiva a través del uso del chat de un video juego como herramienta tecnológica y didáctica.
- Identificar la forma como los estudiantes del ciclo emplean el chat utilizando expresiones y vocabulario en inglés.
- Determinar la aplicabilidad del Chat del video juego *Esuna Ragnarok Online* para la comunicación de los estudiantes del ciclo 4b-2 de la institución educativa distrital República de Colombia en inglés.

Marco teórico.

- Tecnología de la Información y Comunicación TIC y su contribución a la educación.
- Videojuegos.
- Historia de los MMORPG (massively multiplayer online Ragnarok online. role-playing game).
- Chat.
- Comunicación sincrónica.
- Interacción.
- Interacción en el aula de clase.

5. Metodología

En esta investigación se utiliza el enfoque mixto (cualitativo dominante), el cual ofrece una perspectiva más precisa del fenómeno, además, se emplean dos métodos cada uno con sus debilidades y fortalezas que incrementan la confianza en los resultados pues son una representación fidedigna de lo que ocurre en el fenómeno estudiado.

Así, este proyecto se caracteriza por ser una investigación de tipo cualitativo ubicada dentro de la investigación acción-participativa ya que en este tipo de investigación el investigador “trabaja para y con las personas involucradas en la problemática objeto de estudio”, es decir, “no se investiga a alguien; se investiga con alguien”.



6. Conclusiones

- El video juego Esuna ragnarok online como herramienta didactica apporto a desarrollar la escritura en idioma extranjero, pues con el uso de este, se utilizaron expresiones y vocabulario en ingles de forma mas interactiva y atractiva, generando nuevas dinamicas y metodologias en clase, estas brindaron espacios de participacion y comunicaci3n entre estudiante y docente.
- La implementacion del video Esuna ragnarok online apporto elementos que estimularon la habilidad comunicativa en ingl3s, en la medida que el chat afianza la escritura, apoyando asi el proceso de aprendizaje de la lengua extranjera de forma integral.
- El video juego Esuna ragnarok online, permitio evidenciar que los estudiantes poseian debilidades comunicativas y de manera alterna promovio el empleo de estrategias para inferencia de significados, lectura de im3genes y el uso de su lengua materna dentro de producciones textuales favoreciendo el proceso de aprendizaje y permitiendoles acercarse de forma mas natural al ingl3s.
- La pertinencia de esta investigacion, radica principalmente en el uso de metodologias innovadoras y llamativas por parte de los docentes, pues en la medida que se incluyen las TIC , les permite acercar a los estudiantes al aprendizaje del ingl3s, el cual se hace mas dinamico, ludico y estimulante, y a su vez, ser mediador del proceso de ense1anza y aprendizaje del idioma extranjero.
- Las aplicaciones implementadas ampliaron el lexico de los estudiantes porque en la necesidad de completar oraciones para expresarlas por medio escrito, se exigen constantemente para conocer palabras nuevas en ingles que son escritas por sus compa1eros en el chat.

Elaborado por:	Oscar Mauricio Bautista Romero
Revisado por:	Leonardo Jans Garz3n Trujillo

Fecha de elaboraci3n del Resumen:	24	07	2019
--	-----------	-----------	-------------