

Juego Didáctico TIC como Propuesta para la Enseñanza de Español como Segunda Lengua en Brasil.

**Dayane Priscila de Souza Silva, Universidad de La Sabana, Colombia,
dayanesosi@unisabana.edu.co**

Resumen

Este trabajo tiene como objetivo presentar el proceso de creación de un Material Educativo Digital (MED), como propuesta para desarrollar competencias lingüísticas en los estudiantes de lengua española como segunda lengua en escuelas públicas de Brasil. El MED es un juego educativo destinado a los alumnos de la Secretaría de Educación del Estado de Paraná, en Londrina. Está siendo desarrollado en la Maestría en Informática Educativa de la Universidad de la Sabana en Chía, Colombia y creado bajo los principios del desarrollo de un MED, uso de juegos para la enseñanza y lengua española como segunda lengua. El objetivo es definir como el MED auxiliará en las competencias orales y escritas y describir cuales elementos un juego educativo para la enseñanza de español en Brasil debe tener. Para ello, nos apoyamos en las teorías de Montserrat Mir (2010) que discurre sobre las habilidades lectoras y orales desarrolladas al aprender una lengua extranjera. Luckesi (2000) y Dohme (2004) que afirman que el desarrollo cognitivo es favorecido con el uso de juegos para la enseñanza. Pianucci, Chiani y Tapia (2010) y Boude (2018) que presentan los elementos para la elaboración de materiales educativos digitales y destacan su importancia en la educación.

Palabras clave: Juego Educativo, Material Educativo Digital, Enseñanza de Lenguas Extranjeras, Enseñanza de Español en Brasil.

Abstract

This work has as objective the creation of a Digital Educational Material (MED), as a proposal to develop language skills in students of Spanish as a second language at public schools, in Londrina, Paraná, Brazil. It is being developed during the Master in Educational Informatics of the University of La Sabana in Chia, Colombia and created under the principles of the development of a MED, games for teaching and Spanish as a second language. The objective is to define how the MED will help in oral and written skills and describe what elements an educational game for teaching Spanish in Brazil should have. To do this, we draw on theories by Montserrat Mir (2010) that runs on the competencies and teaching objectives of a foreign language. Luckesi (2000) and Dohme (2004) affirm that cognitive development is favored with the use of games for teaching. Pianucci, Chiani and Tapia (2010) and Boude (2018) present the elements for the development of digital educational materials and highlight their importance in education.

Keywords: Educational Game, Digital Educational Materia, Teaching of Foreign Languages Spanish teaching in Brazil.

1. Introducción

Debido a la experiencia como profesora de Lengua Española en la Educación Básica de Brasil, la autora de este proyecto empezó a observar que al usar las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), sus clases se convertían más dinámicas e interesantes. Para ello, empezó a rever la metodología y estrategias de enseñanza que utilizaba en su práctica pedagógica y constató que los estudiantes de esta generación aprenden, muchas veces, de manera autónoma con sus aparatos móviles, *tablets* o portátiles. A partir de este análisis, surgió la necesidad de incorporar un recurso digital en forma de juego didáctico en las clases de lengua española y que fomentara el aprendizaje de dicha lengua.

Algunos autores reflexionan que esta nueva generación está utilizando otros tipos de aprendizajes para expandir sus ideales de mundo, cultura, entre otras cuestiones que rodean su realidad. Actualmente la nueva generación aprende a través de “videos, sitios, textos, imágenes, chat [...] en varios medios y simultáneamente”. (FURTADO; OLIVEIRA, 2011, p.73- traducción nuestra). Por lo tanto, se planteó la creación de un juego pedagógico con contenidos de la lengua española, que contase la historia de la ciudad de Londrina en formato de *software* para computadoras.

2. Desarrollo

Para el desarrollo del MED se planteó establecer en el Marco Teórico los elementos necesarios para la creación de un juego didáctico (las dinámicas, mecánicas y componentes); definir los componentes disciplinares (adquisición de vocabulario; comprensión oral y lectora) y pedagógicos (uso de juegos para la enseñanza) deben estar presentes en el recurso y de qué manera aporta al aprendizaje.

2.1 Marco teórico

El español, también conocido como castellano, es una lengua que tiene una gran diversidad cultural y lingüística. En una entrevista al periódico El País, Francisco Moreno, catedrático de Lengua Española de la Universidad de Alcalá de Henares, autor del libro “La maravillosa historia del español”, publicado en 2015, cuenta que el origen de la lengua surgió en una aldea, “en el señorío de Castilla, al norte de la península Ibérica, a mediados del siglo VIII” y alude a la historia de la lengua española como maravillosa porque para él, “la historia del idioma español está repleta de hechos, personajes, documentos, a menudo poco conocidos, que reflejan lo que ha sido un pueblo. Es una lengua de historia muy larga y geografía muy ancha.” (Moreno, 2015). En dicha entrevista, Moreno dijo que conforme sus investigaciones, el castellano se formó “como una lengua popular, de campesinos y pastores”, que sufrió influencia de las lenguas romances, el vasco y el árabe de los musulmanes. Muchos años después, se propagaron con “los procesos de colonización.” (Moreno, 2015).

Son 21 países que tienen la lengua española como oficial, y la gran mayoría de estos países está ubicada en el continente americano. Debido a la cantidad de hispanohablantes en el mundo, muchos son los países que enseñan dicha lengua por acercamiento geográfico, por intereses sociales, políticos y económicos, las investigaciones académicas etc. Para la enseñanza, las editoras elaboran los libros de textos con diversos enfoques para los niveles establecidos en el Marco Común Europeo de Referencia para la Enseñanza de Lenguas (QCERL), como A1, A2, B1, B2, C1 y C2 (básico, intermediario y avanzado). Cada nivel busca desenvolver las competencias específicas y el Marco presenta los conceptos básicos a la hora de planear las clases de lengua. Para este trabajo fueron enfocadas la competencia oral y lectora necesarias para comprender los retos del juego conforme cuadro a continuación:

Usuario básico	A2	Es capaz de comprender frases y expresiones de uso frecuente relacionadas con áreas de experiencia que le son especialmente relevantes (información básica sobre sí mismo y su familia, compras, lugares de interés, ocupaciones, etc.). Sabe comunicarse a la hora de llevar a cabo tareas simples y cotidianas que no requieran más que intercambios sencillos y directos de información sobre cuestiones que le son conocidas o habituales. Sabe describir en términos sencillos aspectos de su pasado y su entorno, así como cuestiones relacionadas con sus necesidades inmediatas.
	A1	Es capaz de comprender y utilizar expresiones cotidianas de uso muy frecuente, así como, frases sencillas destinadas a satisfacer necesidades de tipo inmediato. Puede presentarse a sí mismo y a otros, pedir y dar información personal básica sobre su domicilio, sus pertenencias y las personas que conoce. Puede relacionarse de forma elemental siempre que su interlocutor hable despacio y con claridad y esté dispuesto a cooperar.

Fuente: Ministerio de la Educación de España. Marco Común Europeo de Referencia para Lenguas.

Con relación al desarrollo de la habilidad lectora, la investigadora Montserrat Mir, apunta que la lectura “trae consigo el aprendizaje de información nueva y conocimientos lingüísticos [...] al leer, uno aprende también información sobre la lengua tal como vocabulario y/o estructuras gramaticales nuevas.” (MIR, 2010 p. 1156). Además, el “input enriquecedor en la adquisición de lenguas” ocurre a través del contacto del lector con el texto. La investigadora complementa que la lectura puede ser base para la comunicación oral y dice que las investigaciones presentan que “uno aprende a comunicarse a través de la comunicación y es por eso, que en la pedagogía comunicativa se favorecen las actividades en parejas y grupo donde el objetivo es expresar conocimientos y experiencias personales de forma espontánea.” (MIR, 2010 p. 1157)

Sin embargo, en el proceso de lectura y oralidad, surgen palabras que no son comprensibles inicialmente. Por eso muchos maestros usan estrategias de enseñanza de vocabulario para fijar el conocimiento como: el uso de palabras-claves, traducción, refuerzo de palabras nuevas en otras actividades, palabras en contextos reales etc. (Cardoso y Mota, 2011 p. 15-16)

Con relación al uso de juegos en la enseñanza, es sabido que el uso de elementos lúdicos favorece un desarrollo de prácticas de enseñanza-aprendizaje. Luckesi (2000, p.6) dice que "la actividad lúdica debe ser tratada como algo más intenso e integral, algo intrínseco de quien vive la experiencia [...] en el desarrollo humano, en los procesos de enseñanza-aprendizaje, en los procesos terapéuticos, en la recreación, en la diversión, en el ocio."

De este modo, el lenguaje que se utiliza para expresar las opciones y las actitudes durante el juego es importante para el proceso de aprendizaje. Para Dohme (2004, p.2), "los juegos son importantes instrumentos de desarrollo de niños y jóvenes. Lejos de servir sólo como fuente de diversión, lo que ya sería importante, ellos propician situaciones que pueden ser explotadas de diversas maneras educativas". Pensando en ello, al elaborar un juego pedagógico, se debe poner atención a la diversión que el juego proporcionará y qué habilidades serán desarrolladas.

El juego pedagógico o educativo puede ser denominado actualmente como *Serious Game* (juegos serios) y pueden ser introducidos dentro del contexto escolar a partir del concepto de gamificación. Estos juegos estimulan las estrategias y mecanismos para el aprendizaje de un nuevo conocimiento.

Los modelos utilizados para los estudios de la gamificación se basan en el trípode: dinámicas, mecánicas y componentes. Werbach (2014 apud ALVES, 2015) presenta un cuadro con los elementos de los juegos para conceptualizar cada uno de ellos.

Figura 1 – Ilustración de los elementos de los juegos.



Fonte: Werbach (2014 apud ALVES, 2015)

Según Pianucci, Chiarani y Tapia (2010), de la Universidad Nacional de San Luis en Argentina, los Materiales Educativos Digitales (MED) “son recursos facilitadores de los procesos de enseñanza y aprendizaje en soporte digital, siguiendo criterios pedagógicos y tecnológicos, que integran diversos medios incorporados en un diseño de instrucción.” (p.1). Además, indican que tales recursos pueden ser desarrollados como los “software de acceso libre que permiten diseñar actividades adaptadas al contexto y niveles en las escuelas públicas.” (p.1). Al respecto, el profesor Oscar Rafael Boude (2018), de la Universidad de La Sabana, define que los MED son “una secuencia estructurada y planificada de recursos educativos digitales, actividades y estrategias diseñadas por el docente con la intención de contribuir al aprendizaje de sus estudiantes.” Ellos pueden ser algorítmicos como los tutoriales o guías, o pueden ser heurísticos como los simuladores, juegos educativos, entre otros. (Boude, 2018). El profesor complementa que, con relación a su función pedagógica, los MED pueden ser para informar, para la adquisición de conocimiento, reforzar, remediar, favorecer el desarrollo de una competencia y evaluar conocimientos. Para en el proceso del diseño de un MED, es necesario analizar a los estudiantes; fijar objetivos; seleccionar los métodos de formación; exigir la participación de los alumnos; evaluar y revisar. (Boude, 2018)

2.2 Planteamiento del problema

El problema se basa en comprender y auxiliar a las nuevas prácticas de aprendizaje por parte de los estudiantes que están aprendiendo cada vez más a través de diversos medios digitales. Además, los estudiantes del colegio no conocen la parte urbana de la ciudad de Londrina, los lugares turísticos y la historia de la ciudad no son explorados en las clases de español. A partir de esta realidad, se planteó crear un juego educativo que atienda a las necesidades del contexto rural de Londrina en formato de *software* para computadoras.

2.3 Método

Para esta investigación, fueron establecidos los objetivos de aprendizaje que los estudiantes alcanzarán a través de las actividades y retos propuestos en el juego. El contexto de la escuela también es llevado en consideración y por lo tanto se propone un juego para computadoras, con la temática “En búsqueda del Oro Verde”, un recorrido por la ciudad de Londrina. Muchos de los estudiantes no suelen ir al área urbana y no conocen la ciudad que viven. Por eso, la propuesta de este juego es que el estudiante haga un recorrido virtual, complete los retos, descifre enigmas relacionados a los lugares turísticos de la ciudad. A cada enigma y reto logrado, el jugador gana puntos y avanza para el otro enigma. El nombre del juego hace referencia a la historia de la ciudad, pues

Londrina fue conocida por la producción de café en los años 50. A continuación sigue el guion pedagógico, las categorías de análisis y la intencionalidad, para la elaboración del MED:

Elementos:	Descripción:
Identificación de la Necesidad:	Escuela de distrito alejada del área urbana; ofrece clases de español en turno distinto a las clases regulares (CELEM). Desarrollo de habilidades de comprensión oral y lectora.
Contexto Educativo:	Destinado a niños del 6 y 7 grado, de 11 a 13 años para reforzar la enseñanza-aprendizaje de lengua española y dinamizar las clases. La escuela posee una buena estructura y un salón para las clases de informática.
Área de contenido:	Enseñanza de Lengua extranjera. Español como lengua extranjera; Contenidos: léxico: medios de transporte; establecimientos comerciales; Gramática: adverbios de lugar; verbos en presente de indicativo; verbos para expresar gustos y preferencias; Funciones comunicativas: saber pedir y dar información.
Población:	Alumnos del contexto rural que tienen una vida del campo con plantación y cosecha. La mayoría ayuda a sus padres en esta labor.
Objetivos Pedagógicos:	Que el estudiante refuerce los conocimientos obtenidos en las actividades y los aplique en las clases de español.
Bases pedagógicas:	Las teorías de Mir (2011) que discurre sobre las competencias y objetivos de enseñanza de una lengua extranjera. Pianucci, Chiani y Tapia (2010) y Boude (2018) que presentan los elementos para la elaboración de materiales educativos digitales y destacan su importancia en la educación.
Estrategia de aprendizaje:	Aprendizaje basado en retos.
Actividades	Actividades de comprensión oral, comprensión lectora, identificación del vocabulario; selección de la alternativa correcta; completar el texto; elaboración de pequeñas oraciones.
Contenidos:	Léxico: medios de transporte; establecimientos comerciales; alimentos; numerales y valores; Gramática: adverbios de lugar; verbos en presente de indicativo; verbos para expresar gustos y preferencias; Funciones comunicativas: saber pedir y dar información;

Fuente: el propio autor.

Categorías y subcategorías de análisis del MED

Competencias lingüísticas	Descriptor competencias lingüísticas (MCERL, 2002)	Lexical	Conocimiento del vocabulario de una lengua y la capacidad para utilizarlo, se compone de elementos léxicos y elementos gramaticales.	Elementos léxicos: Palabras aisladas, Expresiones hechas. Elementos gramaticales: artículos, demostrativos, pronombres personales, pronombres relativos, adverbios interrogativos, posesivos, preposiciones, verbos auxiliares.
		Semántica	Comprende la conciencia y el control de la organización del significado con que cuenta el Alumno.	Relación de las palabras con el contexto general: – Referencia. – Connotación. Relaciones semánticas, como, por ejemplo: – Sinónimos, antónimos.
		Ortográfica	Conocimiento y la destreza en la percepción y la producción de los símbolos de que se componen los textos escritos.	-Las formas de las letras en sus modalidades normal y cursiva, tanto mayúsculas como minúsculas. - La correcta ortografía de las palabras, incluidas las formas de contracción aceptadas. - Los signos de puntuación y sus normas de uso. - Los signos no alfabetizables de uso común (por ejemplo: @, &, \$, etc.).
Material Educativo Digital Personalizado	Juego didáctico como recurso TIC para la enseñanza. Los elementos:	Dinámicas (Alves, 2015)	Responsable por atribuir coherencia y patrones regulares a la experiencia.	Restricciones Emociones Narrativa Progresión Relacionamiento
		Mecánicas (Alves, 2015)	Promueve las acciones y movimientos del juego.	Desafíos. Suerte Cooperación y competencia <i>Feedback</i> Adquisición de recursos Recompensas Transacciones Turnos Estados de victoria
		Componentes (Alves, 2015)	Formas específicas de hacer con que la dinámica y mecánica se complementen.	Realizaciones <i>Badges</i> <i>Boss Fight</i> Colecciones Combate Desbloqueo de contenidos Donación Tabla de posición

				Niveles Puntos Investigación o exploración Gráfico social Bienes virtuales
--	--	--	--	--

Fuente: el propio autor.

La intencionalidad del MED:



NARRATIVA

Londrix, el jefe de los detectives de Londrina está convocando candidatos para hacer parte de su astuto grupo. Cada mini-detective debe buscar los casos distribuidos por Londrina, resolverlos y obtener las claves que le permitan descubrir el misterio de la ciudad.

INTRODUCCIÓN

INTRODUCCIÓN: Animación que presenta la ubicación geográfica de Londrina, inicia en X y termina en Y.



REGISTRO: Se presenta una ficha de registro donde el estudiante debe ingresar sus datos personales.

AVATAR: Se presentan opciones de personajes con características físicas similares a los estudiantes. Cada estudiante debe seleccionar un avatar, conforme a su preferencia.



BIENVENIDA: Se presenta un video motivacional en portugués, invitando a los estudiantes a que jueguen y resuelvan los retos.



BOTONES DE NAVEGACIÓN: Se presenta una secuencia explicativa de cada botón del juego y su debida función.



MAPA DE LA CIUDAD: Esta es la pantalla principal (menú inicial), donde los estudiantes van a elegir los retos (puntos de ubicación) del mapa y empezar a jugar.



Suerte: Cartas que presentan 3 casos, ordenados de manera aleatoria en la pantalla. El estudiante debe seleccionar 1 por uno hasta completarlos.



Desbloqueo de contenidos: Al conseguir todas las claves, se desbloquea el misterio de la ciudad.



CASO 1: EDIFICIO AMÉRICA

Momento 1: Acertijo

Desafío: Seleccionar la imagen donde se encuentra el reloj más grande de Londrina.

Intencionalidad: Conforme Marco Común Europeo de Referencia para Enseñanza de Lenguas (MCERL): “Soy capaz de leer textos muy breves y sencillos. Sé encontrar información específica y predecible en escritos sencillos y cotidianos, como anuncios publicitarios, prospectos, menús y horarios, y comprendo cartas personales breves y sencillas.”

Feedback: Al errar, aparecerá la imagen del reloj y la palabra clave de la pista (primer piso). Según Nation (2002), el uso de las palabras claves da la oportunidad de percepción para los nuevos significados.

Puntos: A partir de la selección correcta gana 10 puntos. Si lo hace en el segundo intento gana 5. Si no acierta en los 2 intentos, pierde 10 puntos.

Momento 2: Clave

Nombre: La historia del “Relojão”.

Desafío: El jugador debe colocar los códigos en el lugar correspondiente para completar el misterio del reloj.

Emociones: Si el estudiante se equivoca, aparecen mensajes que pretenden incentivarlo para que continúe.

Puntos: Tras dos intentos equivocados, pierde 10 puntos.

Adquisición de recursos: Al completar el texto correctamente gana la clave que le ayudará a resolver el misterio del juego.

Objetivo de aprendizaje: El estudiante reconocerá los conectores y los usará dando coherencia al texto.

Intencionalidad: Conforme Marco Común Europeo de Referencia para Enseñanza de Lenguas (MCERL):

- Lexical: “Conocimiento del vocabulario de una lengua y la capacidad para utilizarlo, se compone de elementos léxicos y elementos gramaticales”.
- Semántico: “Comprende la conciencia y el control de la organización del significado con que cuenta el alumno.”
- Competencia lectora: “Soy capaz de leer textos muy breves y sencillos. Sé encontrar información específica y predecible en escritos sencillos y cotidianos, como anuncios publicitarios, prospectos, menús y horarios, y comprendo cartas personales breves y sencillas.”

La historia del “Relojão”

El reloj fue construido en **SIN** década de los 60 y **CON** uno de los más grandes relojes de Brasil.

Funciona **DE** impulsos eléctricos que a cada 60 segundos emiten una señal que hace mover las agujas. Sus agujas **ES** hechas **SON** hierro y miden casi 3 metros. Adentro solo hay engranajes.

Debido a su mecanismo antiguo, puede quedarse unos días **CON** funcionar. En 1990 se rompió una aguja debido a una tormenta y fue necesario construir una nueva. **LA** reloj se paró por **1** mes.

¡Ops! No completaste el mensaje secreto. ¡Mucha atención!
Si te equivocas nuevamente, pierdes 10 puntos.
Aclara tus dudas en ABC. (crear contenido)

CASO 2: BILLETE DE TREN

Momento 1: Acertijo

Desafío: Seleccionar la imagen donde se encuentra la antigua estación de tren de Londrina.

Intencionalidad: Conforme Marco Común Europeo de Referencia para Enseñanza de Lenguas (MCERL): “Soy capaz de leer textos muy breves y sencillos. Sé encontrar información específica y predecible en escritos sencillos y cotidianos, como anuncios publicitarios, prospectos, menús y horarios, y comprendo cartas personales breves y sencillas.”

Feedback: Al errar, aparecerá una línea del tiempo comparativa con las palabras claves de la pista (pasado, presente, guardar, proteger, restaurar). Según Nation (2002), el uso de las palabras claves da la oportunidad de percepción para los nuevos significados.

Puntos: A partir de la selección correcta gana 10 puntos. Si lo hace en el segundo intento gana 5. Si no acierta en los 2 intentos, pierde 10 puntos.

Momento 2: Clave

Nombre: Estación Ferroviaria de Londrina

Desafío: El jugador debe interpretar el billete de tren, resolver los cálculos y responder a las preguntas.

Emociones: Si el estudiante se equivoca, aparecen mensajes que pretenden incentivarlo para que continúe.

Puntos: En esta actividad el jugador no pierde ni gana puntos.

Adquisición de recursos: Al responder correctamente las preguntas, gana la clave que le ayudará a resolver el misterio del juego.

Restricciones: El estudiante debe tener los conocimientos básicos de matemática (sumar y restar).

Objetivo de aprendizaje: El estudiante identificará las informaciones del billete y responderá correctamente a las preguntas.

Intencionalidad: Conforme Marco Común Europeo de Referencia para Enseñanza de Lenguas (MCERL):

- Lexical: “Conocimiento del vocabulario de una lengua y la capacidad para utilizarlo, se compone de elementos léxicos y elementos gramaticales”.
- Semántico: “Comprende la conciencia y el control de la organización del significado con que cuenta el alumno.”
- Competencia lectora: “Soy capaz de leer textos muy breves y sencillos. Sé encontrar información específica y predecible en escritos sencillos y cotidianos, como anuncios publicitarios, prospectos, menús y horarios, y comprendo cartas personales breves y sencillas.”

Los primeros habitantes de Londrina iban a otras ciudades en ferrocarril, también conocido como tren. Para conseguir la clave, resuelve los cálculos ocultos en el billete:

Estación Ferroviaria de Londrina	
Billete	
Fecha: 28 de julio de 1935	Asiento: 10
Origen: Londrina	Destino: Jataizinho
Horario de partida: 15:00	Horario de llegada: 19:00
Precio: 200 réis	** Debe llegar 15 min. antes de la partida.
Tasa de embarque: 150 réis	

¿Cuánto tiempo duró el viaje de Londrina-Jataizinho?

¿A qué hora el pasajero debió llegar a la estación?

¿Cuál fue el valor total del viaje?

CASO 3 – CATEDRAL METROPOLITANA DE LONDRINA

Momento 1: Acertijo

Desafío: Seleccionar la imagen donde se encuentra un lugar con arquitectura triangular en Londrina.

Intencionalidad: Conforme Marco Común Europeo de Referencia para Enseñanza de Lenguas (MCERL): “Soy capaz de leer textos muy breves y sencillos. Sé encontrar información específica y predecible en escritos sencillos y cotidianos, como anuncios publicitarios, prospectos, menús y horarios, y comprendo cartas personales breves y sencillas.”

Feedback: Al errar, aparecerá un cuadro explicando las formas geométricas básicas que están relacionadas con las palabras claves de la pregunta: “¿Qué lugar tiene una forma triangular?”. Según Nation (2002), el uso de las palabras claves da la oportunidad de percepción para los nuevos significados.

Puntos: A partir de la selección correcta gana 15 puntos. Si lo hace en el segundo intento gana 10. Si no acierta en los 2 intentos, pierde 10 puntos.

Momento 2: Clave

Nombre de la actividad: Establecimientos comerciales de Londrina.

Desafío: El jugador debe seleccionar la palabra correspondiente a las imágenes de los establecimientos comerciales.

Emociones: Si el estudiante se equivoca, aparecen mensajes que pretenden incentivarlo para que continúe.

Puntos: Esta actividad el jugador no pierde ni gana puntos.

Adquisición de recursos: Al seleccionar y arrastrar las palabras a las imágenes correctas, gana la clave que le ayudará a resolver el misterio del juego.

Objetivo de aprendizaje: El estudiante seleccionará las imágenes y palabras, y las relacionará correctamente.

Intencionalidad: Conforme Marco Común Europeo de Referencia para Enseñanza de Lenguas (MCERL):

- Lexical: “Conocimiento del vocabulario de una lengua y la capacidad para utilizarlo, se compone de elementos léxicos y elementos gramaticales”.
- Semántico: “Comprende la conciencia y el control de la organización del significado con que cuenta el alumno.”
- Competencia lectora: “Soy capaz de leer textos muy breves y sencillos. Sé encontrar información específica y predecible en escritos sencillos y cotidianos, como anuncios publicitarios, prospectos, menús y horarios, y comprendo cartas personales breves y sencillas.”



CASO 4– TEATRO OURO VERDE

Momento 1: Acertijo

Desafío: Seleccionar la imagen donde se encuentra un lugar que sufrió un incendio accidental en Londrina.

Intencionalidad: Conforme Marco Común Europeo de Referencia para Enseñanza de Lenguas (MCERL): “Soy capaz de leer textos muy breves y sencillos. Sé encontrar información específica y predecible en escritos sencillos y cotidianos, como anuncios publicitarios, prospectos, menús y horarios, y comprendo cartas personales breves y sencillas.”

Feedback: Al errar, aparecerá una actividad donde el jugador deberá conectar las palabras opuestas (dentro, fuera, abierto, cerrado), para reforzar la pista: “Es un espacio cerrado, pero las presentaciones pueden suceder dentro o fuera del lugar”. Según Nation (2002), el uso de las palabras claves da la oportunidad de percepción para los nuevos significados.

Puntos: A partir de la selección correcta gana 15 puntos. Si lo hace en el segundo intento gana 10. Si no acierta en los 2 intentos, pierde 10 puntos.

Momento 2: Clave

Nombre de la actividad: Descubrir el mensaje secreto.

Desafío: El jugador debe reconocer las palabras y ponerlas en orden para crear una frase coherente.

Emociones: Si el estudiante se equivoca, aparecen mensajes que pretenden incentivarlo para que continúe.

Puntos: Esta actividad el jugador no pierde ni gana puntos.

Adquisición de recursos: Al seleccionar y arrastrar las palabras a las imágenes correctas, gana la clave que le ayudará a resolver el misterio del juego.

Objetivo de aprendizaje: El estudiante ordenará las palabras conforme la estructura de la lengua meta.

Intencionalidad: Conforme Marco Común Europeo de Referencia para Enseñanza de Lenguas (MCERL):

- Lexical: “Conocimiento del vocabulario de una lengua y la capacidad para utilizarlo, se compone de elementos léxicos y elementos gramaticales”.

- Semántico: “Comprende la conciencia y el control de la organización del significado con que cuenta el alumno.”
- Competencia lectora: “Soy capaz de leer textos muy breves y sencillos. Sé encontrar información específica y predecible en escritos sencillos y cotidianos, como anuncios publicitarios, prospectos, menús y horarios, y comprendo cartas personales breves y sencillas.”



2.4 Resultados

Las imágenes anteriores hacen parte del *storyboard* que fue enviado a la programación en mayo. Hasta la fecha del envío de esta ponencia, el MED se encuentra en proceso de programación por los ingenieros de *software* de la Universidad de La Sabana. La previsión es que sea entregada final de septiembre.

2.5 Discusión

Al elaborar el juego, las bases teóricas y la experiencia de la profesora fueron consideradas. Tras analizar el *storyboard*, fue posible crear una tabla con los elementos de los juegos que están incorporados en el MED, conforme el trípode de Werbach mencionado anteriormente:

Componentes	Puntos	El jugador consigue los puntos al resolver los casos de lengua española.
	Avatar	Cada jugador puede elegir su avatar al iniciar el juego. Los 4 avatares disponibles en el juego fueron creados con base en las características físicas de los estudiantes.
	Bienes virtuales	Al final del trayecto, el jugador recibe un certificado de detective y podrá imprimirlo y usar en la escuela, cambiando por descuentos en el quiosco de la merienda, o eligiendo una película para la clase de español.
	Medallas/insignias	Las insignias o claves son conseguidas tras los jugadores resolvieren los casos. Cada clave tiene un símbolo relacionado a la actividad y deben ser usadas en el último nivel para descubrir el "oro verde" de la ciudad de Londrina.
	Desbloqueo de contenidos	Hay un nivel que el jugador no puede ir sin completar los otros niveles. Para conseguir desbloquear, debe haber obtenido todas las claves, resolviendo los casos anteriores.
	Niveles	Los casos están divididos en niveles de conocimiento de lengua española. Pero el jugador puede elegir cualquiera para jugar. No son actividades lineares.

3. Conclusiones

Conforme el análisis parcial del guion técnico, pedagógico (*storyboard*) y de las reuniones quincenales con el ingeniero de software, el juego didáctico "En búsqueda del Oro Verde" está en proceso de finalización y estará listo para la ponencia en el Congreso Internacional de Innovación Educativa en diciembre de 2019.

Con relación a las características para la elaboración de los juegos mencionadas en la tabla de la sesión anterior, el recurso atiende dichas características y posee el potencial para que otros profesores de otras asignaturas puedan utilizarlo en sus clases.

Para finalizar, este trabajo tiene como objetivo estimular a los maestros a crear sus propios juegos pedagógicos; a difundir la enseñanza del español en Brasil, considerando que el país pasa por un momento de "marginalización" de la lengua española, una vez que dicha asignatura no hace parte del currículo de la mayoría de las escuelas y tras la Reformulación de la Enseñanza Media, la lengua inglesa pasa a ser la segunda lengua de enseñanza en las escuelas públicas.

Referencias

- Alves, F. (2015). *Gamification: como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo do conceito a prática*, São Paulo, Brasil, DVS Editora.
- Boude, O. (2018). De los MED a los RED, OA y REA. [video] Available at: <https://intellectum.unisabana.edu.co/handle/10818/23057> [Acceso 16 Oct. 2018].
- Cardoso, G. L. y Mota, M. B. (2011). Aprendizagem de vocabulário em L2 apoiada por tecnologias: panorama breve da literatura. In A. B. Durão, M.B. Mota (Orgs.) *Discussões em torno do ensino e a aprendizagem de vocabulário de língua estrangeira e sobre o uso de dicionários como ferramenta didática*. Londrina: UEL.
- Dohme, V. D. (2004). Atividades lúdicas na educação: o caminho de tijolos amarelos do aprendizado. In: Encontro Regional de História – O lugar da História. Campinas. Anais: ANPUH/SP-UNICAMP. 1Cd-rom. Disponible en: <<http://www.anpuhsp.org.br/sp/downloads/CD%20XVII/ST%20VIII/Vania%20Angelo%20Dohme.pdf>>. [Acceso el 16 abr 2019].
- Furtado, C. y Oliveira, L. (2011). BIBLO: plataforma de incentivo à leitura literária para crianças. InCID: R. Ci. Inf. e Doc., Ribeirão Preto, v. 2, n. 1, jan./jun. p. 68-85. Disponível em: <https://portal.febab.org.br/anais/article/download/1340/1341>>. [Acceso en: 23 may 2019].
- Luckesi, C. C. (2000). Educação, Ludicidade e Prevenção de Neuroses Futuras: Uma Proposta Pedagógica a partir da Biossíntese. Disponible en:< <http://principo.org/educaco-ludicidade-e-prevenco53das-neuroses-futuras-uma-propost.html>>. [Acceso en:15 jun 2019].
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN, CULTURA Y DEPORTE (2002). Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación. Madrid: Instituto Cervantes, p.9. Disponible en: https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/cvc_mer.pdf . [Acceso 15 oct. 2018].
- MIR, M. (2010). La lectura como base para la comunicación oral. In Actas del XXI Congreso Internacional de la ASELE: Del texto a la lengua: la aplicación de los textos a la enseñanza-aprendizaje del español L2-LE. Salamanca, Disponible en: https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/21/21_1155.pdf. [Acceso el 11 de jun de 2019].
- MORENO, F. (2015). De una aldea a la lengua de 500 millones de personas. Entrevista concedida al periódico El País para el Manuel Morales en 13 de diciembre de 2015. Disponible en línea en: https://elpais.com/cultura/2015/12/11/actualidad/1449846605_522462.html. [Acceso el 16 de oct. 2018].
- PIANUCCI, I., CHIARANI, M. and TAPIA, M. (2010). Elaboración de materiales educativos digitales. Artículo del Congreso Internacional de Punta del Este: TIC, educación y turismo. Disponible en: http://dirinfo.unsl.edu.ar/profesorado/PagProy/articulos/Elaboraciondematerialededucativosdigitales_Pianucci_Chiarani_Tapia.pdf. [Acceso el 13 de oct 2018].