



Universidad de Valladolid

**FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS
DEPARTAMENTO DE FILOLOGÍA INGLESA**

**MÁSTER EN PROFESOR DE EDUCACIÓN SECUNDARIA Y BACHILLERATO,
FORMACIÓN PROFESIONAL Y ENSEÑANZA DE IDIOMAS
ESPECIALIDAD: LENGUA EXTRANJERA (INGLÉS)**

Curso 2016-2017

Trabajo Fin de Máster

**CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS Y SU APLICACIÓN A LA
DIDÁCTICA DE LA LENGUA INGLESA.**

Autor: José Javier Meimije Ruiz
Tutora: Rosa María Pérez Alonso

Valladolid, julio de 2017

INDICE

Lista de figuras.....	5
Introducción.....	9
I. Estado de la cuestión.....	11
1. Marco teórico.....	13
1.1. Las TIC como herramienta educativa.....	13
1.2. Los videojuegos.....	14
1.2.1. Caracterización.	
1.2.2. Software de creación de videojuegos.	
1.3. Uso didáctico del videojuego.....	17
1.3.1. Game-based learning.	
1.3.2. El género RPG.	
1.3.3. Elaboración de videojuegos con RPG Maker.	
2. Marco normativo.....	29
3. Propuestas educativas.....	31
3.1. Propuesta 1.....	31
3.1.1. Contextualización.	
3.1.2. Objetivos.	
3.1.3. Contenidos y competencias.	
3.1.4. Metodología.	
3.1.5. Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables.	
3.1.6. Descripción y temporalización.	
3.2. Propuesta 2.....	40
3.2.1. Contextualización.	
3.2.2. Objetivos.	
3.2.3. Contenidos y competencias.	
3.2.4. Metodología.	
3.2.5. Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables.	
3.2.6. Descripción y temporalización.	
Conclusiones.....	47
Anexos.....	49
I. Lista de objetos a buscar durante la actividad	

II. Mapa de la ciudad.

Bibliografía.....51

Lista de figuras.

<i>Figura 1.</i> Datos de AEVI del sector de videojuegos en España.....	18
<i>Figura 2.</i> Mapa de dibujado de videojuego.....	22
<i>Figura 3.</i> Ciudad dibujada en el RPG Maker.....	23
<i>Figura 4.</i> Cuadro de evento de trasferir.....	24
<i>Figura 5.</i> Mapa interior.....	25
<i>Figura 6.</i> Cuadro de Eventos.....	26
<i>Figura 7.</i> Contenidos y descripción de eventos.....	27

Los videojuegos nos han introducido en un mundo interactivo. A través de estos juguetes, un sinnúmero de personajes entretienen a millones de jóvenes con una educación y una cultura muy diferentes, y ya es una realidad el concepto de interactividad entre personas. (Sánchez, 2008)

Introducción

Una de las labores más importantes y difíciles de la educación es adaptarse al devenir de los tiempos. Para ello los docentes tienen que ser capaces de conocer cada detalle del campo en el que trabajan. La parte más fundamental es conocer a sus estudiantes. Las generaciones de alumnos van cambiando año tras año, y junto a ellas cambia su manera de pensar, de ver el mundo e interactuar con él.

Hay campos de la educación que requieren de una mayor implicación del profesor a la hora de introducirse en los entresijos de las nuevas generaciones. En el caso de las lenguas, su enseñanza no es como la de las matemáticas, que poco cambian a lo largo de los años. La lengua refleja una cultura y sociedad que está en constante evolución. Por lo tanto, a la hora de impartir una lengua se requiere poder darle un uso tan cercano a la realidad como sea posible. La realidad de la generación de hoy es en un mundo globalizado donde la tecnología forma parte de la vida diaria.

En este trabajo vamos a explorar una de las salidas que nos da la tecnología para enfocar la enseñanza-aprendizaje del Inglés como lengua extranjera: el uso de los videojuegos. Los videojuegos forman parte del entretenimiento de las nuevas generaciones. Su capacidad para contar historias y hacerlas interactivas los convierte en un recurso a explotar en el campo de la didáctica. Aquí queremos explorar sus posibilidades y aplicarlas al aula. Pero no nos queremos limitar a utilizar los ya existentes y adaptarlos a nuestras propuestas didácticas, como bien se suele hacer con la literatura o el cine. En este trabajo queremos enfocarlo a la inversa: queremos que sean las propuestas didácticas las que se adapten a los videojuegos.

Crear un videojuego es una tarea muy complicada si no se sabe programar, sin embargo existen diferentes programas que permiten crear nuestros propios videojuegos con unos conocimientos básicos de informática. Para ello vamos a utilizar uno de los programas más intuitivos y más completos de creación de videojuegos: RPG Maker. Este programa nos permite crear de manera fácil y rápida un montón de juegos diferentes que se adaptan perfectamente a nuestras ideas, además de tener la posibilidad de jugarlos en casi cualquier

ordenador personal debido a sus bajos requisitos de hardware. RPG Maker nos permitirá crear juegos más centrados en la exploración debido a su género de rol.

Por lo tanto para este trabajo vamos a desarrollar dos propuestas perfectamente aplicables a una clase real de lengua inglesa utilizando videojuegos creados con RPG Maker. Una de ellas se basará en usar un juego creado por el profesor para su uso didáctico, mientras que en la otra serán los mismos alumnos quienes creen sus propios juegos. Ambas están diseñadas para alumnos de educación secundaria obligatoria. La primera que hemos mencionado irá dirigida para alumnos de 1º de la ESO, mientras que la segunda, debido a su mayor complejidad, irá dirigida a alumnos de 4º de la ESO. En la presentación de las propuestas desarrollaremos los objetivos de la actividad, tomando como referencia el marco legal en materia de educación en España; describiremos la actividad que se va a desarrollar y explicaremos el proceso de creación del videojuego que hemos realizado y como lo hemos adaptado a nuestros objetivos.

Para apoyar el uso de estos programas, primero introduciremos los beneficios del uso en el aula de las nuevas tecnologías en general y de los videojuegos en particular, para la enseñanza de idiomas, e introduciremos el marco legal por el que se rigen los centros educativos españoles.

I. Estado de la cuestión

El uso de los videojuegos es algo muy nuevo en el aula, sin embargo desde que crecen en popularidad, ya algunas personas han empezado a implementarlos en el aula y a ver qué ventajas nos pueden aportar a la hora de impartir los contenidos de la asignatura.

Mark Griffiths (2002), profesor de psicología en la Universidad Nottingham Trent, llevó a cabo un estudio para ver los diferentes beneficios de los videojuegos en la educación. Concluyó que los videojuegos podían no solo ayudar a los jóvenes a desarrollar competencias básicas, como podrían ser competencias lingüísticas u orales, sino también a abordar otras cuestiones como ayudar a rehabilitarse a alumnos con problemas en el aprendizaje, con falta de motivación, y con déficits de atención.

También podemos ver discusiones sobre si los videojuegos podrían ser el futuro en la educación. Como expone Shaffer (2010), de la universidad de Wisconsin, los videojuegos ayudan al aprendizaje pues son significativos, son experimentales, sociales y epistemológicos todo al mismo tiempo, y las experiencias y las practicas invertidas en ellos pueden traducirse al mundo real.

Dondlinger (2007) nos dice que hay videojuegos mejores que otros para la educación. Se entiende que el mundo de los videojuegos tiene distintos géneros y no todos son validos para nuestros objetivos educacionales, como podría pasar, por ejemplo, con cualquier libro o película. Añade este autor que son aquellos videojuegos que tienen contexto narrativo, objetivos, metas, e interactividad los que pueden ayudar a estimular competencias educacionales.

Sin embargo, si intentamos buscar ejemplos sobre cómo construir un videojuego que se adapte a nuestros deseos y objetivos educacionales no se encuentra apenas información relevante que pueda ser de ayuda. Casi toda la literatura existente hasta el momento se basa principalmente en el uso de videojuegos ya creados y su utilización en el aula, e incluso así difícilmente se encuentra ningún ejemplo claro de la aplicación de un videojuego para unos objetivos muy concretos en una propuesta didáctica. Podemos concluir, por tanto, que se trata de un campo que necesita ser desarrollado mucho más todavía para hacer de los videojuegos una herramienta completamente funcional en el aula.

1. Marco teórico

1.1. Las TICs como herramienta educativa.

Debemos utilizar las largas y, aun así, si nos quedamos dormidos, nos saldremos de la carretera. Pensar hoy en los ordenadores solamente en términos de información es como pensar en el tren en términos de carbón o en el barco en términos de vela. En el año 2000 el hombre empezará a dejar de ser homo sapiens. Los antropólogos del año 3000 lo clasificarán como homo digitalis Sin duda alguna no podemos quedarnos dormidos pues corremos el riesgo de salirnos de la carretera, o quedarnos parados con el riesgo de ser arrollados por la “estampida de la evolución tecnológica. (Sanchez, 2008, p.5)

Las nuevas tecnologías han venido para quedarse y ya forman parte de casi todas las facetas de nuestra vida. Los centros educativos no han sido una excepción y cada vez cuentan con más ordenadores, *tablets*, pizarras electrónicas; y sus alumnos, por otra parte, ya son lo que se denomina “nativos tecnológicos”, los cuales ya nacieron con móviles, ordenadores en sus casas y los manejan ya desde muy pequeños. Por consiguiente, poco a poco, las TIC van siendo parte de la educación y se hacen cada día más imprescindibles en el aula y para sus alumnos. Pero, ¿qué son exactamente las TIC?

TIC son “todos aquellos medios que surgen a raíz del desarrollo de la microelectrónica, fundamentalmente los sistemas de video, informática y telecomunicaciones” (Valcárcel, 1998). Sin embargo, el uso de las TIC alcanza una dimensión diferente cuando lo enfocamos hacia la educación, pues se convierte en “nuevo marco de relación en los procesos de enseñanza y de aprendizaje, no sólo con los contenidos de los aprendizajes, sean estos cuales sean, sino también con los sujetos que hacen uso (profesores y alumnos), y como los utilizan.” (Carrillo, 2007, p.3)

Hay dos razones principales que hacen que las nuevas tecnologías sean necesarias en el aula. La primera es que el mundo es cada vez más dependiente de la tecnología y cualquier trabajo, desde ser camarero a ser médico pasa por el uso de las tecnologías y es responsabilidad del docente saber sobre ellas e incluirlas en sus clases para que los estudiantes no den palos de ciego una vez sean mayores y tengan experiencias reales de trabajo. La segunda razón es que el uso de las TIC ayuda a alcanzar objetivos educativos de manera más fácil. Entre todas las nuevas tecnologías que emergen, los videojuegos son una de esas nuevas TIC que

pueden llegar a convertirse en una herramienta muy útil en las aulas, y bien utilizada puede hacer que la calidad educativa en los centros aumente considerablemente. Los videojuegos son una TIC que se centran principalmente en los sistemas de video e informática. Ciertos videojuegos online también llegan a centrarse en una faceta telecomunicativa, pero para este trabajo esa parte la dejaremos de lado.

1.2. Los videojuegos.

1.2.1. Caracterización.

Los primeros videojuegos se crearon en los años 70 y desde entonces su evolución ha sido notable. Si antes se jugaban juegos moviendo unos pocos píxeles a través de una pantalla, hoy los escenarios y los personajes de estos juegos cada vez están más cerca del fotorealismo. Sin ninguna duda han crecido en complejidad, pero la esencia sigue siendo la misma y su objetivo principal divertir. Pero, ¿qué es lo que hace a un videojuego ser un videojuego? Nicolás Espósito (2005, p.2) lo define de manera muy simple: un videojuego es un juego que jugamos gracias a un aparato audiovisual y que puede basarse en una historia.

Como podría pasar en el cine o la literatura, los juegos tienen distintos géneros, Estos están principalmente diferenciados por sus mecánicas a la hora de manejarlos, y en el caso de que tenga historia, la manera en que se expone y se afronta. Hemos clasificado los videojuegos en cinco géneros principales, tomando como referencia la manera de ordenar el repertorio de videojuegos plataformas online como *Steam* o *PlayStore*:

- Aventuras: en este género uno o varios protagonistas explorarán un escenario para progresar en el juego.
- Acción: se basan principalmente en explotar las habilidades del jugador para progresar en el juego o la historia de este.
- Puzzles: se basan en resolver distintos puzzles para avanzar en el juego.
- Simulación: intentan simular acciones del mundo real, intentando alcanzar el mayor grado de detalle en la experiencia.
- Estrategia: se basan en el razonamiento para la resolución de problemas.

Hoy en día, es muy difícil ver estos cinco géneros de forma aislada. Los juegos son principalmente subgéneros que resultan de mezclar varios géneros principales. Por ejemplo, un FPS (juego de disparos en primera persona) es un juego de acción y de aventuras, mientras que juegos como el famoso *Super Mario* sería un juego de puzzles y aventuras dando el género de plataformas.

La cantidad de diferentes géneros y subgéneros existentes hace de los videojuegos una plataforma donde se puede encontrar un juego a gusto de todos y que puede potenciar diferentes cosas en los jugadores. Por lo tanto, no sería muy complicado buscar diferentes videojuegos que ayuden a la obtención de objetivos educativos. Sin embargo, nosotros vamos más allá y seremos nosotros mismos los que diseñemos juegos a medida para desarrollar las distintas actividades de las propuestas.

1.2.2. Software de creación de videojuegos.

Crear un videojuego es una tarea complicada y no al alcance de todos. Siempre ha requerido amplios conocimientos de programación informática, tiempo empleado para que el videojuego interactúe bien con sí mismo y el jugador, y un equipo potente que pueda soportar las distintas herramientas de software de creación. Sin embargo, la tecnología avanza a pasos agigantados y los conocimientos informáticos y las herramientas de creación son cada vez más asequible para un público más amateur. Además, ciertas compañías han empezado a crear herramientas de creación de videojuegos ya programadas, donde crear videojuegos se vuelve una tarea asequible para todo tipo de público. Este es el caso de la herramienta de creación que vamos a utilizar en este trabajo.

Para la elaboración de nuestras propuestas vamos a utilizar RPG Maker, una herramienta desarrollada por ASCII Corporation, Enterbrain para la creación de juegos de RPG (Role-PlayingGame). Esta herramienta no es nueva, pues fue lanzada al mercado el 17 de diciembre de 1992. Sin embargo, ha sido actualizada y mejorada durante años. Para este trabajo vamos a utilizar la octava y última versión, RPG Maker MV, publicada por Degica el 23 de octubre de 2015. Las versiones más recientes de este software se pueden comprar a través de la plataforma online Steam.

RPG Maker MV es un programa que funciona en casi cualquier ordenador, tanto para su diseño como para *correr* su producto final. Estos son los requisitos mínimos y recomendados por sus creadores para ordenadores personales.

Windows:

- Mínimos:

- Sistema operativo: Windows: 7/8/8.1/10 (32bit/64bit).
- Procesador: Intel Core2 Duo o mejor.
- Memoria: 2 GB RAM.
- Gráfica: DirectX 9/OpenGL 4.1 de capacidad de GPU.
- Espacio: 1 GB de espacio disponible.
- Notas adicionales: 1280x768 o mejor resolución.

- Recomendados:

- Gráfica: OpenGL ES 2.0 ihardware driver support required for WebGL acceleration. (AMD Catalyst 10.9, nVidia 358.50), iOS 8.0, Android 4.4.4*

- **Mac OS X:**

- Mínimos

- OS: Mac OSX 10.10 or better.
 - Processor: Intel Core2 Duo or better.
 - Graphics: Compatible OpenGLR.
 - Additional Notes: 1280x768 or better Display.

Este software recoge lo mejor de las anteriores versiones, a destacar su facilidad para crear tus propios juegos sin ningún tipo de conocimiento de programación (aunque, si se quiere, se puede modificar el código del juego), y su interfaz intuitiva, que soluciona muchos fallos de la versión anterior. Lo más novedoso es que no solo nos permite utilizar este software en un ordenador, sino que también está disponible en las plataformas Android/APK, iOS/IPA, HTML 5 para navegadores web.

1.3. Uso didáctico del videojuego

Los videojuegos tienen gran diversidad de usos y características que los hacen ser una herramienta perfecta para la educación. Mark Griffiths (2002, p.47) nos señala distintas características que pueden hacer de ellos un instrumento beneficioso para la educación. La primera, y una de las más importantes, es que los videojuegos atraen la participación de individuos sin límite de edad, género, origen étnico, situación educativa... Muchas veces la razón del fracaso educativo viene de la falta de motivación. Los videojuegos son divertidos, y si algo es divertido, es más fácil lograr y mantener la atención de una persona durante largos períodos de tiempo, debido a la diversión y la emoción.

Esta atracción que tienen las personas hacia los videojuegos es claramente visible en un estudio realizado en 2015 por la Entertainment Software Association. Si hace años los videojuegos eran jugados por una pequeña parte de la población, en los últimos años su popularidad ha ido en aumento. El estudio reveló que en los Estados Unidos el 50% de las casas tiene una plataforma de videojuegos (sin contar ordenadores personales) y que el 42% de los americanos juega un mínimo de 3 horas por semana (TheEsa, 2015, pp.2-4). De hecho, la gente gasta un 47% del valor de su sueldo en ordenadores y videojuegos, muy alto en comparación con la venta de películas (28%), ir al cine (14%), o el consumo de música (12%), con una media de edad de 35 años. España no es un caso diferente, pues en 2015 “el consumo en el sector del videojuego en España alcanzó la cifra de 1.083 millones de euros” y la franja de años donde se jugaba más es entre los 6 a los 14 años, con un 76%. (AEVI, 2015). (Figura 1)



Figura 1. Datos de AEVI del sector de videojuegos en España.

Los videojuegos también ayudan a los niños a establecer metas, proporcionando la posibilidad de fallar y reintentar, y aumentar el refuerzo educativo gracias a las diferentes interacciones que nos ofrecen. Los videojuegos también son muy útiles porque permiten al profesor poder medir el rendimiento en una amplia variedad de tareas y pueden ser fácilmente cambiados y comprendidos. También permite examinar las características individuales como la autoestima, el concepto de sí mismo, el establecimiento de metas y las diferencias individuales.

Los videojuegos pueden ayudar a los adolescentes a regresar a la infancia, debido a la capacidad de suspender la realidad en el juego de videojuegos. Recordemos que la infancia es el período de la vida cuando más aprendemos. Por supuesto, los videojuegos son una herramienta tecnológica. Su uso siempre ayudará a un futuro en el que la persona tenga que adaptarse a manejar distintas herramientas en un mundo cada vez más dependiente de la tecnología (Griffiths, 2002, p.47).

Si nos centramos más en el aprendizaje de un idioma, entre las distintas características que podemos distinguir, hay varias que se consideran muy importantes para su didáctica. Es importante destacar en este sentido que, en gran medida, atienden a las distintas competencias que se describen en la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato; y en el Diario Oficial de la Unión Europea:

- Competencia lingüística: los videojuegos ayudan a dar instrucciones, contestar preguntas y tener un tema de discusión, que, gracias a su naturaleza visual, se puede compartir con facilidad con otras personas.
- Competencia lectora: en muchos videojuegos se incluyen diálogos de personajes en la pantalla. También la interfaz contiene palabras fundamentales para poder manejar el videojuego. Esto ayuda mucho al alumno a ver estructuras gramaticales correctas en un contexto interactivo y a retener vocabulario, sobre todo con las palabras que se repiten a través del juego innumerables veces por ser parte de su *jugabilidad*.
- Competencia oral: muchos videojuegos pueden incluir voces a tiempo real que necesitan ser entendidas para poder proseguir en el juego. Una característica muy curiosa es que los juegos, sobre todo en inglés, suelen estar en un inglés neutro para que puedan ser entendidos en muchos países distintos, a menos que el videojuego se centre en un grupo social muy específico.
- Competencia social: los videojuegos siempre son una afición común entre todos los niños, hay un videojuego y una experiencia para todos ellos. Incluso un mismo juego puede suponer una diferente aventura para distintos sujetos. Los videojuegos incitan a hablar y jugar juntos. (Griffiths, 2002, p.47)

1.3.1. Game-based learning.

El uso del videojuego en el aula puede ser una cosa novedosa, sin embargo comparte muchas características con los juegos tradicionales que se han utilizado en aula durante años para ayudar al aprendizaje. Este tipo de práctica se denomina “aprendizaje basado en los juegos” (GBL) y es una manera de afrontar la enseñanza usando juegos diseñados para practicar una

competencia en un juego de manera que más tarde el jugador lo retenga y lo apliquen en el mundo real.

Los juegos son una herramienta abstracta, solo muestran determinadas características de la vida real. En otras palabras, podemos decir que presentan una realidad diferente. En esta realidad hay un desafío que mantiene a los jugadores intentando lograr una meta en particular y unas reglas que estructuran esta realidad en el juego. La interactividad en los juegos se produce entre el jugador y el sistema de juego (en nuestro caso un ordenador). La realidad abstracta de un juego ofrece ciertas ventajas sobre la vida real. Reduce y simplifica los conceptos que enseña en escala y complejidad, y los compacta en el mundo del juego. Esto hace que sea más fácil para los jugadores detectar la causa y el efecto. Esto nos permite crear juegos específicos para potenciar ciertas competencias de una manera más directa que si tuviéramos que esperar a tener una experiencia real. Para la potenciación existen tres tipos diferentes de niveles dependiendo de lo que queramos conseguir a la hora de enseñar:

- Niveles jugables: aquí el jugador tiene que lograr un conjunto diferente de objetivos en evolución en cada nivel. Está bien para practicar una misma competencia.
- Niveles de juego: cada nivel aumenta la dificultad de lograr los mismos objetivos. Permite reforzar algo que ya estaba aprendido.
- Niveles de jugador: marca el progreso de un jugador a través del juego al ofrecer un avance constante de un nivel a otro. Permite ver el progreso a través de una competencia.

Estos niveles pueden contener una historia, haciendo el progreso entre niveles más atractivo y convincente, y por tanto mantener el interés del jugador a retarse a sí mismo por conocer más de la historia.

Los juegos también facilitan el razonamiento y la planificación. Enseñan hechos tradicionalmente aprendidos por memorización a través de diversas técnicas de gamificación que incluyen:

- Asociar nueva información con información anterior.
- Organizar los hechos en grupos lógicos.
- Asociar una palabra con una imagen.
- Repetir contenido.

- Incorporar información en historias.
- Clasificar la información en diferentes grupos o hacer coincidir los términos con sus definiciones.
- Hacer un juego *rejugable* de forma que alguien que sea principiante pueda ver el contenido varias veces.

1.3.2. El género RPG.

Previamente comentamos que Dondlinger afirmaba que hay videojuegos mejores que otros para la educación dependiendo de su manera de interactuar con el alumno, siendo mejores aquellos que se enfocan en la narrativa, la búsqueda de objetivos y metas, y en la interactividad con el jugador. A la hora de elegir RPG Maker hemos tenido en cuenta este tipo de características.

El género que utilizaremos, como bien se puede intuir en el nombre del programa RPG Maker, es el género Role Playing Game (RPG). RPG significa simplemente juego de rol y se considera una forma interactiva de contar historias. El juego nace del género de aventuras, añadiendo en pequeño grado diferentes características de otros géneros como podrían ser la simulación, los puzzles o la acción. En los RPG hay una trama con un conflicto convincente que debe resolverse. Para resolver el conflicto, el jugador debe completar diferentes misiones. Entre las misiones, distintas narrativas y escenas cortadas, como mini escenas de películas, ayudan a apoyar la trama y crear una aventura totalmente inmersiva. (Gerber, 2009, p.89)

A diferencia de otros géneros, este tipo de juegos son muy aptos para la didáctica de lenguas. El desarrollo de habilidades de lenguaje y otras habilidades relacionadas puede ser posible porque los RPG son juegos de comunicación centrados en el lenguaje, tienen un efecto positivo definido en las habilidades de socialización de los estudiantes, que son fundamentales para RPGs, donde gran parte del juego depende de la percepción de la información presentada a los jugadores por el creador del juego.

1.3.3. Elaboración de videojuegos con RPG Maker.

RPG Maker nos permite hacer mundos, desde los exteriores hasta los interiores de una manera sencilla e intuitiva. Profesores y alumnos deberían ser capaces, con unas breves explicaciones, de manejar esta herramienta sin ningún problema. En este apartado explicaremos brevemente cómo hemos desarrollado el videojuego para nuestra propuesta,

donde los alumnos puedan moverse y aplicar el inglés para conseguir los objetivos propuestos. Los pasos que hemos seguido nos servirán, a modo de ejemplo, para explicar el funcionamiento, así como todas las posibilidades de creación que nos proporciona esta herramienta, de manera que pueda ser utilizada, igualmente, por otros docentes o nuestros propios alumnos. Para esta tarea utilizaremos lo que el programa nos ofrece sin recurrir a ninguna descarga externa de contenido adicional.

Lo primero es elegir la temática en la que va a estar basada nuestro mundo. Como queremos que aprender vocabulario sobre la ciudad y dar direcciones sea lo más parecido a lo que puedan hacer en el mundo real, vamos a dejar aparte toda la ficción posible y vamos a crear un mundo con una estética realista y actual.

RPG Maker nos permite insertarlos distintos mapas y nivel es que compondrán nuestro juego. Cada nuevo mapa o nivel nos permitirá darle un título, un tamaño y una estética. Puesto que nosotros estamos buscando una estética actual, es necesario elegir lo que se denomina un *Tileset*. Los *Tilesets* son un conjunto de imágenes que nos permiten crear las partes del escenario, sus edificios y sus objetos. Ya que RPG Maker principalmente se centra en crear RPG de estética medieval, debemos buscar los *tilesets* específicos dentro del juego y con los que podremos dibujar nuestra ciudad. Los *tilesets* se pueden seleccionar al crear un nuevo mapa o nivel.

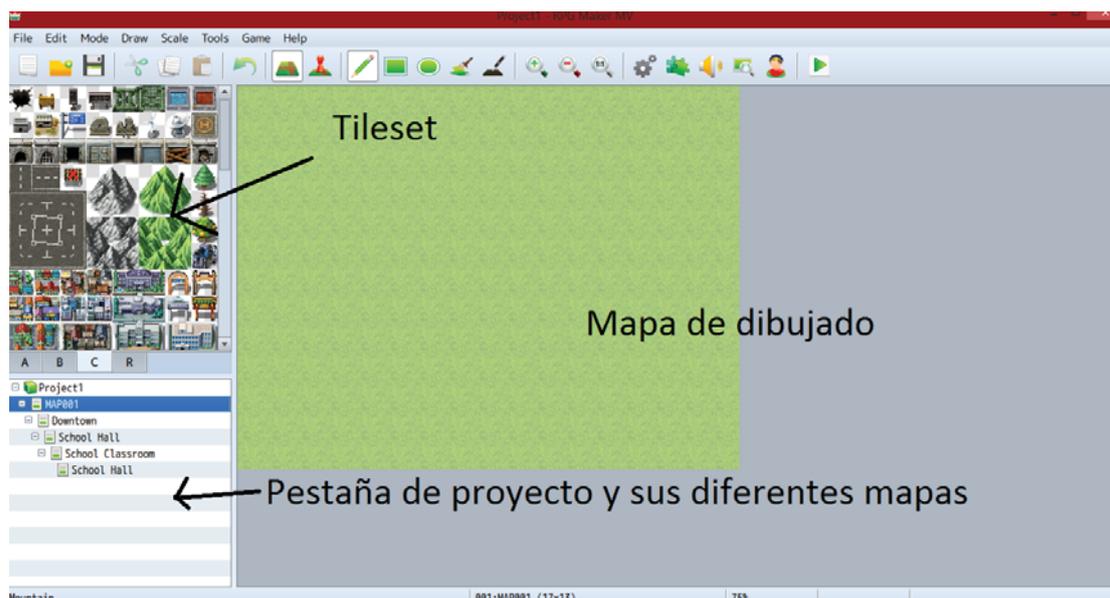


Figura 2. Mapa de dibujado de videojuego.

Una vez tenemos todo seleccionado a nuestro gusto, podemos proceder a dibujar nuestro mapa como si de un cuadro se tratara. Podemos coger cualquier imagen del *tileset* e insertarla en nuestro mapa de dibujado.

A la hora de crear tanto interiores como exteriores podemos crear los mapas completamente desde cero o utilizar los modelos que ya nos da creados el juego para modificarlos a nuestro gusto y ahorrarnos trabajo.

Para crear nuestra ciudad hemos utilizado el mapa de nuestra primera propuesta hemos utilizado un mapa predeterminado llamado “Downtown” que nos ofrecía una ciudad estándar con sus diferentes partes y lo hemos modificado levemente para que muestre los destinos que queremos para nuestra propuesta didáctica. Este es el resultado del mapa principal de la ciudad que hemos creado:



Figura 3. Ciudad dibujada en el RPG Maker.

Una vez nuestro mapa principal está creado podemos empezar a diseñar los interiores de los edificios donde queremos que nuestros alumnos vayan e interactúen. La técnica es la misma que para crear el mapa principal.

Una vez tenemos los distintos escenarios creados es preciso conectarlos, por lo que se hace necesario dar al programa el comando oportuno para que forme una conexión entre ambos. RPG Maker tiene una herramienta que permite crear eventos cuando se interactúa con partes del mapa y ciertos objetos.

Imaginemos que queremos conectar dos puntos de mapas diferentes. Para ello primero tendremos que clicar en nuestra barra de herramientas el botón de “events” (que tiene el símbolo de un mando de juego). Este botón nos permite crear eventos a través del cuadro de dibujo. Para crear un evento hacemos clic derecho en el mapa donde consideramos que se encuentra la puerta y se nos abrirá un menú. Seleccionamos “Quick event creation” y, después, la opción “Transfer”. Esto permite que cuando nuestro personaje vaya sobre ese punto del mapa o haga la acción que nosotros deseemos, se dirija a la ubicación que seleccionamos. Para que vaya al hall del hotel, seleccionamos en el menú el mapa donde queremos que vaya. El mapa se desplegará en el menú y seleccionamos entonces el punto del nuevo mapa donde nuestro personaje aparecerá.

Con estos simples pasos podrás conectar todos los diferentes mapas que se necesitan para el proyecto. Hay que recordar que para salir del edificio hay que crear un nuevo evento, pues el evento solo transfiere unidireccionalmente.



Figura 4. Cuadro de evento de trasferir.

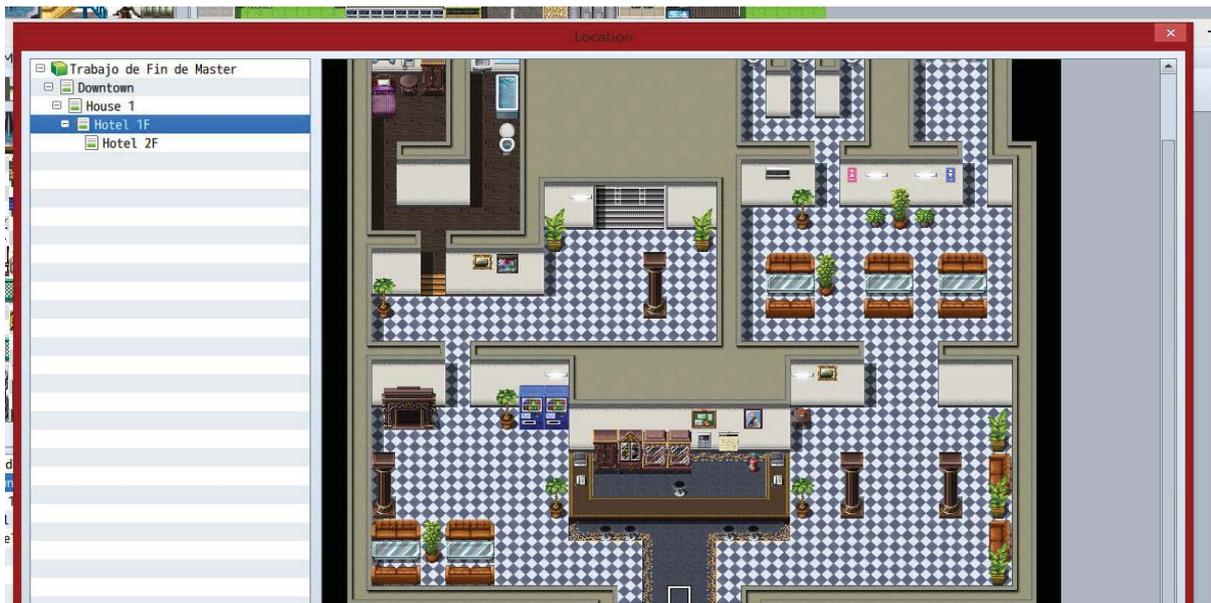


Figura 5. Mapa interior.

Con estos sencillos pasos ya tendremos un mundo completamente abierto para nuestros alumnos, quienes podrán ir a localizaciones completamente accesibles siguiendo direcciones reales.

Una vez ya tenemos todos los diferentes escenarios que nuestros alumnos van a poder recorrer es hora de añadir un poco de vida al mapa. En el mapa y sus diferentes partes es necesario crear interacciones que den información, hablen, den opciones o simplemente entretengan al jugador para que pueda llegar a sus objetivos. Para ello tenemos que crear lo que se denomina “eventos”. Primero necesitamos elegir la parte del mapa donde queremos que el jugador interactúe. En la localización elegida daremos un doble click y nos aparecerá un cuadro para poder personalizar las interacciones que hará esa coordenada del mapa con nuestro personaje. Lo más importante es saber cómo esta coordenada va a interactuar con nuestro personaje. Podemos elegir interactuar con ese evento pulsando el botón de acción, estando cerca de él o caminado por encima. Además, podemos elegir la altura con la que interactuará. Nosotros, principalmente, utilizaremos el botón de acción para que los alumnos interactúen con el evento. En nuestra primera propuesta además queremos que los alumnos encuentren los objetos, no que los encuentren por casualidad caminando por el escenario. Para que la búsqueda sea más intuitiva, los eventos estarán a la misma altura que el personaje del juego. Una vez sabemos la manera en la que se desencadena el evento, es necesario

completar la tabla de *contents*. En esta tabla podremos añadir las diferentes interacciones que hará la coordenada del mapa con nuestro personaje. Hay una gran cantidad de interacciones que podemos crear, pero como nosotros vamos a basar nuestro juego sólo en la exploración utilizaremos, sobre todo, eventos basados en texto y elecciones.

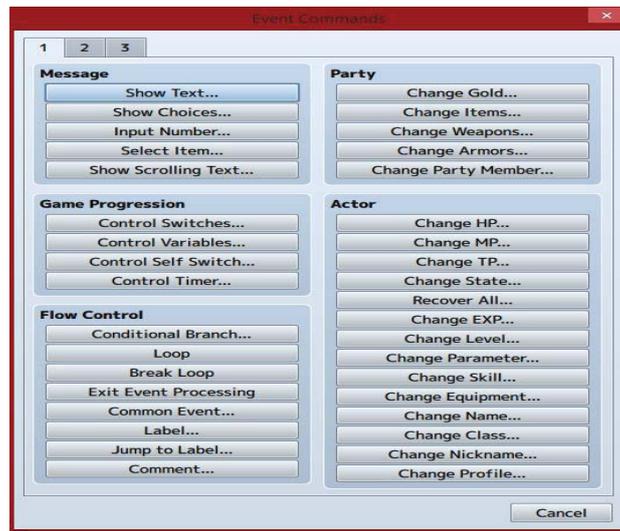


Figura 6. Cuadro de Eventos.

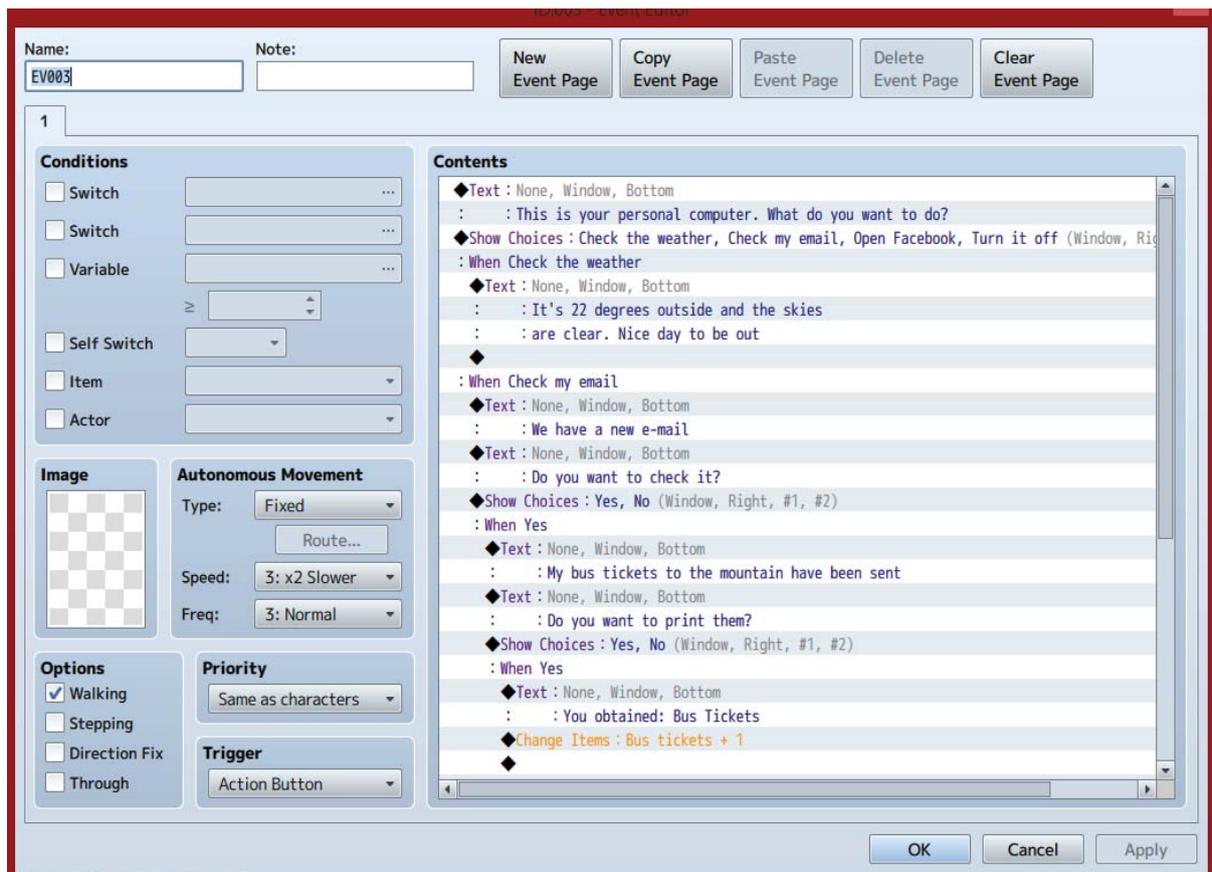


Figura 7. Contenidos y descripción de eventos.

Con estos eventos de texto y elecciones podremos hacer que los alumnos lean. Como nuestro objetivo es, por ejemplo que los eventos den los objetos que los alumnos y les permitan avanzar deberemos utilizar en evento (*Change Item*) que dará el objeto necesario que deseemos al jugador cuando la interacción sea correcta. Para que los alumnos sepan que ese *ítem* ha sido añadido a su inventario se lo haremos saber con una línea de texto. Todos estos eventos se pueden colocar en el orden que queramos y entrelazarlos unos con otros.

Para añadir todavía más vida a la ciudad es necesario que haya personas que vivan en ella y puedan interactuar con el alumno. Los NPC (personaje no jugador) en esta herramienta se crean igual que un evento fijo en un pixel, con la diferencia de que les vamos a dar una imagen propia y un movimiento a través del mapa. Para darle forma de NPC al evento solo clicaremos en el cuadro de “imagen” en nuestro cuadro de creación de eventos y le daremos la silueta deseada a nuestro evento entre los diferentes modelos a elegir en el menú que nos aparecerá, donde se pueden encontrar distintos tipos de personas y otras criaturas. Para el movimiento iremos al apartado “autonomous movement” en el panel de evento, donde

podemos especificar los píxeles que se moverán, así como la velocidad y la frecuencia del movimiento. El movimiento es un factor a tener en cuenta si queremos añadir un grado de realismo e inmersión, pues no se moverá igual un niño que un anciano. Al igual que un evento normal, podremos añadirle texto y opciones.

Con estas nociones básicas hemos podido crear un videojuego completamente interactivo, explorable y coherente, por donde los alumnos podrán moverse y buscar las diferentes pistas y objetos para su aventura personalizada.

2. Marco normativo

Como hemos dicho previamente, el trabajo está enfocado para la didáctica de lenguas en educación secundaria obligatoria de centros educativos españoles. Para establecerla manera de enfocar nuestras propuestas debemos ver primero el marco normativo de referencia. Estos son los documentos que se van a tener en cuenta a lo largo del trabajo:

- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- Recomendación del Parlamento Europeo y del Consejo de 18 de diciembre de 2006 sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente: expone las competencias básicas para establecer una educación común en la Unión Europea en la medida de lo posible.
- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa: en este documento están descritas las competencias básicas de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato. Estas nos ayudarán a saber qué cualidades potenciar en nuestros alumnos en las propuestas, además de dar el camino adecuado al uso de las herramientas de creación expuestas en este trabajo.
- Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato: de donde tomaremos los contenidos principales de los cursos 1º y 4º de la ESO para el desarrollo de nuestra propuesta didáctica, así como sus criterios de evaluación y los estándares evaluables de la asignatura Inglés como primera lengua extranjera.
- Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato.

3. Propuestas educativas

3.1. Propuesta 1

3.1.1. Contextualización

El primer material didáctico que vamos a crear va a ir dirigido a una clase de 1º de la ESO en un colegio concertado de oferta bilingüe inglés. Los alumnos que asisten al centro son de clase media-alta. En este grupo en concreto tenemos un total de 21 alumnos con un nivel medio de inglés intermedio-bajo, aunque con muy buenas destrezas comunicativas debido a que cursaron un itinerario bilingüe durante la educación primaria.

El colegio está equipado, gracias a la solvencia del centro y la ayuda de los padres, con nuevas tecnologías como pizarras electrónicas, sala de ordenadores, y cada alumno cuenta con un ordenador personal portátil o una *tablet*. El centro apoya la multiculturalidad, lo que propicia que haya presencia de niños extranjeros en casi todas las clases. En el grupo al que va dirigida esta propuesta didáctica tenemos dos alumnos de nacionalidad extranjera, uno originario de Bulgaria y el otro de China. El centro orienta mucho su enseñanza a los trabajos por proyectos y el enfoque por tareas. La oferta educativa y la manera de dar las clases se especifica en los documentos del centro regulados a través del artículo 125 de la LOMCE, que previamente mencionamos en el marco legal:

- La Programación General Anual, donde se describe el proyecto educativo y las programaciones didácticas del centro.
- Programaciones Didácticas, donde aparecen reflejados los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje de cada asignatura.

3.1.2 Objetivos.

Los objetivos de la propuesta que vamos a realizar son los siguientes:

- Entender y dar direcciones en inglés de manera satisfactoria para que cumplan su carácter informativo y lleven al receptor de las direcciones a llegar a un lugar específico.
- Trabajar el vocabulario referente a la ciudad y sus diferentes edificios, como pudiera ser la casa, el colegio o el hospital para que las direcciones sean más detalladas.

- Reforzar el carácter oral del inglés, pues los alumnos deberán interactuar entre ellos para superar los distintos obstáculos que se encontrarán en la actividad.
- Reforzar la lectura, pues durante la actividad tendrán que leer distintos textos que les permitan cumplir sus objetivos.
- Reforzar la escritura a través de un diario de eventos que escribirá el alumno a lo largo de la actividad.
- Reforzar los diferentes tiempos verbales en inglés, con énfasis en el imperativo y los verbos desiderativos.

3.1.3 Contenidos y competencias.

Los contenidos de la primera lengua extranjera en el curso de 1º ESO están descritos en la última ley de educación aprobada en el Real Decreto 1105/2014 de 26 de diciembre. Los contenidos están divididos en cuatro bloques principales, trabajando distintos puntos de la lengua en su faceta tanto oral como escrita. Nuestra propuesta, a pesar de ser corta, es muy completa y trabaja muchos de los distintos puntos descritos en la ley:

Bloque 1. Comprensión de textos orales:

- Movilización de información previa sobre tipo de tarea y tema.
- Iniciación y mantenimiento de relaciones personales y sociales.
- Descripción de cualidades físicas y abstractas de personas, objetos, lugares y actividades.
- Narración de acontecimientos pasados puntuales y habituales, descripción de estados y situaciones presentes, y expresión de sucesos futuros.
- Petición y ofrecimiento de información, indicaciones, opiniones y puntos de vista, consejos, advertencias y avisos.
- Expresión de la voluntad, la intención, la decisión, la promesa, la orden, la autorización y la prohibición.

Bloque 2. Producción de textos orales: expresión e interacción:

- Concebir el mensaje con claridad, distinguiendo su idea o ideas principales y su estructura básica.

- Expresar el mensaje con claridad, coherencia, estructurándolo adecuadamente y ajustándose, en su caso, a los modelos y fórmulas de cada tipo de texto.
- Apoyarse en y sacar el máximo partido de los conocimientos previos
- Petición y ofrecimiento de información, indicaciones, opiniones y puntos de vista, consejos, advertencias y avisos.
- Expresión de la voluntad, la intención, la decisión, la promesa, la orden, la autorización y la prohibición.
- Formulación de sugerencias, deseos, condiciones e hipótesis

Bloque 3: Comprensión de textos escritos:

- Movilización de información previa sobre tipo de tarea y tema.
- Descripción de cualidades físicas y abstractas de personas, objetos, lugares y actividades.
- Narración de acontecimientos pasados puntuales y habituales, descripción de estados y situaciones presentes, y expresión de sucesos futuros.
- Petición y ofrecimiento de información, indicaciones, opiniones y puntos de vista, consejos, advertencias y avisos.
- Expresión del conocimiento, la certeza, la duda y la conjetura.

Bloque 4. Producción de textos escritos: expresión e interacción:

- Movilizar y coordinar las propias competencias generales y comunicativas con el fin de realizar eficazmente la tarea.
- Apoyarse en y sacar el máximo partido de los conocimientos previos.
- Descripción de cualidades físicas y abstractas de personas, objetos, lugares y actividades.
- Narración de acontecimientos pasados puntuales y habituales, descripción de estados y situaciones presentes, y expresión de sucesos futuros.

Durante esta propuesta también se trabajan muchas competencias básicas descritas tanto en la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, como en el Diario Oficial de la Unión Europea:

1. Comunicación lingüística: la asignatura de inglés como primera lengua extranjera tiene como unos de sus objetivos principales, y por su puesto en nuestra propuesta, que los alumnos trabajen con las distintas estructuras del inglés para la producción y comprensión de textos orales.
2. Competencia digital: nuestra propuesta está basada en el manejo de un videojuego, por lo tanto aprender su sencillo manejo requiere de una básica competencia digital.
3. Aprender a aprender: como explicaremos posteriormente en la metodología utilizada para esta propuesta, pensamos que la mejor manera de adquirir conocimientos es a través de la utilización de conocimientos previos para la creación del nuevo conocimiento. Para ello el alumno debe ser capaz de aprender a aprender.
4. Competencias sociales y cívicas: los alumnos trabajarán en grupos durante la propuesta. Creemos que para una preparación hacia el futuro es necesario que los alumnos aprendan a trabajar con diferentes personas.
5. Conciencia y expresiones culturales: la lengua está llena de distintos reflejos de la sociedad de habla inglesa y deben ser comprendidas por el alumno para el uso óptimo de la lengua inglesa.

3.1.4. Metodología

Si queremos utilizar unas herramientas de creación de videojuegos, primero es necesario encontrar un metodología que pueda dar cabida a este tipo de plataformas sin dañar la calidad educativa. Para ello, la metodología que hemos utilizado tiene su base en el constructivismo de Piaget.

El constructivismo es una filosofía sobre la naturaleza del conocimiento que apareció en el siglo XIX que señala que los aprendizajes se tienen que construir, en vez de ser transmitidos, trasladados o ser copiados. Araya (2007, p.82) nos recuerdan cuáles son los principios en lo que se basa esta corriente:

- Principio de interacción del hombre con el medio.
- Principio de la experiencia previa como condicionadora del conocimiento a construir.
- Principio de elaboración de “sentido” en el mundo de la experiencia.
- Principio de organización activa.
- Principio de adaptación funcional entre el conocimiento y la realidad.

Basándose en estos principios, Piaget empezó a explicar porqué la educación tradicional era la errónea para la educación de los niños. Siempre se ha tratado al niño como si fuera un pequeño adulto, como un ser que puede razonar y puede sentir lo mismo que nosotros, con el único inconveniente de que está falto de conocimiento y experiencia. En resumen, se veía al niño como un adulto ignorante, y, por tanto, la tarea del educador no era tanto formar su mente como, simplemente, llenarla de conocimiento. Se pensaba que en el ejercicio de la docencia bastaba con llenar los vacíos de conocimiento del alumno. Pero el problema se volvía bastante diferente tan pronto como uno comienza con la hipótesis de las variaciones estructurales. Si el pensamiento del niño es cualitativamente diferente del nuestro, entonces el objetivo principal de la educación es formar su poder de razonamiento intelectual y moral. Y puesto que ese poder no se puede enseñar desde fuera se deben encontrar los métodos y el ambiente más adecuados para ayudar al niño a constituirse y lograr la coherencia y la objetividad necesaria para su futuro (Piaget, 1969, pp.159-160).

Para que los métodos y el ambiente educativo sean los adecuados para formar a un niño se necesita un cambio de roles en la clase. El alumno adquiere un rol más activo con el que utilizar su mente de manera espontánea en las actividades. Los alumnos tendrán la posibilidad de compartir ideas, jugar, experimentar, razonar en grupo, donde unos estudiantes pueden inspirar el conocimiento de otros. El profesor, por otro lado, sigue siendo la figura de autoridad, pero no controla explícitamente la educación de los alumnos, sino que se vuelve el guía y el estimulador para la búsqueda del conocimiento (Piaget, 1969).

Son múltiples las distintas formas de aplicar esta metodología en un aula, pero en este caso utilizaremos el enfoque por tareas, cuyo objetivo es “fomentar el aprendizaje mediante el uso real de la lengua en el aula y no solo mediante la manipulación de unidades de sus diversos niveles de descripción; de ese modo se postula que los procesos de aprendizaje incluirán necesariamente procesos de comunicación.” (Centro Virtual Cervantes, 2017). Para entender este enfoque necesitamos primero explicar qué entendemos por tarea.

Una tarea es una actividad orientada unos objetivos en la que los alumnos usan el lenguaje para lograr un resultado real. Los estudiantes usan los recursos de idioma para resolver un problema, hacer un rompecabezas, jugar un juego o compartir y comparar (Willis, 1996, p.2). De esta forma, se expone al alumno a un número suficiente de manifestaciones orales y escritas reales, y se consigue que la lengua no esté únicamente para utilizarla, sino, también, para que permita hacer cosas reales. Igualmente, se motiva al alumno a escuchar, leer, hablar

y escribir en la lengua meta; y a pesar de que la lengua en la clase se debe instruir, es más esencial la exposición, la utilización y la motivación para el aprendizaje de la misma (Alonso-Cortes, 2003, p.2).

3.1.5. Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables.

De la misma manera que seleccionamos los contenidos de nuestra propuesta didáctica, los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje son los contemplados en el Real Decreto 1105/2014 de 26 de diciembre. Tanto los criterios de evaluación como los estándares de aprendizaje están divididos en cuatro bloques. Empecemos enumerando los distintos criterios de evaluación que vamos a aplicar en esta propuesta:

-Bloque 1. Comprensión de textos orales:

- Conocer y saber aplicar las estrategias más adecuadas para la comprensión del sentido general, la información esencial, los puntos e ideas principales o los detalles relevantes de las indicaciones de los compañeros o del profesor a la hora de buscar los diferentes objetos de la actividad.
- Reconocer léxico oral de uso común relativo a la hora de dar direcciones así como el vocabulario de los distintos edificios que se pueden encontrar en una ciudad.

-Bloque 2. Producción de textos orales: expresión e interacción:

- Producir textos breves y comprensibles con un lenguaje sencillo los distintos sucesos dando direcciones y opiniones que ayuden a buscar los distintos objetos durante la actividad propuesta, y donde se justifican brevemente los motivos de determinadas acciones y planes, aunque a veces haya interrupciones o vacilaciones.
- Conocer y saber aplicar las estrategias más adecuadas para producir textos orales monológicos o dialógicos breves y de estructura simple y clara sobre cómo dar direcciones y opiniones.
- Llevar a cabo las funciones demandadas por el propósito comunicativo, utilizando los exponentes más comunes de dichas funciones y los patrones discursivos de uso más frecuente para organizar el texto de manera sencilla con la suficiente cohesión interna y coherencia con respecto al contexto de comunicación de manera que las direcciones dadas durante la actividad, así como las opiniones y sugerencias mantengan el carácter comunicativo.

- Conocer y utilizar un repertorio léxico oral suficiente para comunicar información, opiniones y puntos de vista breves, simples y directos donde se requieran dar indicaciones específicas así como opiniones para que la búsqueda de los objetos durante la actividad sea satisfactoria, aunque en situaciones menos corrientes haya que adaptar el mensaje.

-Bloque 3: Comprensión de textos escritos:

- Identificar la información esencial, los puntos más relevantes y detalles importantes en textos, tanto en papel como dentro del videojuego, breves y bien estructurados, escritos en un registro formal, informal o neutro, que traten de asuntos cotidianos que ayuden a la búsqueda de los diferentes objetos en el mundo virtual de la actividad.
- Reconocer léxico escrito de uso común relativo a asuntos cotidianos que ayuden a la hora de desenvolverse en una ciudad e inferir ayudados con apoyo visual, los significados de palabras y expresiones de uso menos frecuente o más específico.

-Bloque 4: Producción de textos escritos: expresión e interacción.

- Escribir, en papel o en soporte electrónico, textos breves o de longitud media, coherentes y de estructura clara, un diario sobre los distintos eventos ocurridos durante las actividades con el videojuego, utilizando adecuadamente los recursos de cohesión, las convenciones ortográficas y los signos de puntuación más comunes, y mostrando un control razonable de expresiones, estructuras y un léxico de uso frecuente, tanto de carácter general como más específico dentro de la propia área de especialización o de interés.

Los estándares de aprendizaje evaluables por otra parte son los siguientes:

-Bloque 1. Comprensión de textos orales:

- Capta los puntos principales y detalles relevantes de indicaciones, mensajes y comunicados breves y articulados de manera lenta y clara de los compañeros a la hora de dar direcciones y recomendaciones a lo largo de las actividades.

-Bloque 2. Producción de textos orales: expresión e interacción:

- Participa en conversaciones informales cara a cara y establece contacto social, intercambia información y expresa opiniones y puntos de vista.

-Bloque 3: Comprensión de textos escritos:

- Identifica, con ayuda de la imagen, instrucciones de funcionamiento y manejo de a del videojuego, así como instrucciones para la realización de actividades.
- Comprende lo esencial de diálogos de ficción breves y bien estructuradas y se hace una idea del carácter de los distintos personajes, sus relaciones y del argumento.

-Bloque 4. Producción de textos escritos: expresión e interacción:

- Escribe informes muy breves en formato convencional con información sencilla y relevante sobre los hechos ocurridos durante la aventura en el videojuego, describiendo de manera sencilla situaciones, personas, objetos y lugares y señalando los principales acontecimientos de forma esquemática.

3.1.6. Descripción y temporalización

La propuesta se va a desarrollar en cinco periodos lectivos de 50 minutos cada uno durante el último trimestre del curso, dado que para entonces los alumnos tendrán un mejor dominio de la lengua, necesario para que la actividad les resulte más asequible.

En esta propuesta los alumnos se moverán a través de una ciudad ficticia creada por el profesor en busca de diferentes objetos. Contarán con la lista de esos objetos (Ver: Anexo I), pistas de dónde encontrarlos y un mapa de la ciudad en unas hojas de papel proporcionadas por el profesor (Ver: Anexo II). Gracias al mapa y a las pistas los alumnos serán capaces de guiarse a través de la ciudad, dando direcciones a la persona que dirige al personaje del videojuego. También se encontrarán pistas adicionales escondidas en el juego que les ayudarán en su tarea, como pudiera ser preguntar a un NPC (*Non-playing character* o

personaje no controlado por un jugador) o interactuar con los distintos elementos de la ciudad.

La propuesta se introduciría de la siguiente manera a los alumnos:

Harold and his friends are about to make an excursion to Figh Mountain. The mountain is known for being a difficult place to access and the legend also tells that is cursed. Therefore they should be prepared for the excursion and be able to investigate all its secrets. Our protagonists have made a list of the objects they need to make the excursion a success. With the help of our students, the protagonists have to go around the city in order to get everything they need.

Para el desarrollo de las actividades y cambiando los turnos cada vez que se encuentre un objeto, los alumnos tendrán los siguientes roles:

- *The driver*: será la persona que manejará al personaje e interactuará con la ciudad siguiendo las indicaciones de sus compañeros.
- *Theguide*: será la persona que tendrá la hoja del mapa y de las pistas del juego y deberá guiar como mejor pueda al *driver*.
- *Thereporter*: será la persona encargada de hacer un diario que describa qué pasos han seguido buscando los objetos y los problemas que han surgido durante la aventura. Además será el encargado de buscar en el diccionario todos aquellos conceptos en inglés que se desconocen en el juego. Por supuesto, podrá opinar sobre las pistas y ayudar a dar las direcciones correctas al *driver*.

La propuesta se divide en cinco sesiones que siguen un enfoque por tareas. Para la planificación de las distintas sesiones nos hemos basado en Willis (1996, p.4-5), quien propone una secuencia de tres partes principales: trabajo previo a la tarea, donde se incluye la presentación del tema y los elementos lingüísticos de la propuesta; la tarea propiamente dicha; y un análisis, reflexión y práctica lingüística.

- **Primera sesión**: este primer periodo lectivo se concentrará principalmente en la descripción de la actividad a los alumnos. En él se explicarán los conocimientos básicos que necesitarán, los objetos que necesitarán encontrar con sus distintas descripciones, se expondrá el mapa donde transcurrirá la aventura y sus distintas localizaciones y se resolverá cualquier duda que los alumnos puedan tener, además de organizar los grupos para la actividad, compuestos cada uno de 3 alumnos.

- **Segunda y tercera sesión:** en estas dos sesiones la actividad transcurrirá como hemos descrito. Los alumnos irán buscando los objetos dando direcciones y haciendo el diario.
- **En la cuarta y quinta sesión** el profesor habrá añadido un nuevo número de objetos y scripts o interacciones con el protagonista que deberán buscar durante esta clase. También esta clase se utilizará para evaluar al alumno. Cada grupo se irá acercando a la pizarra electrónica. En ella tendrán que encontrar un objeto escondido exclusivamente para la evaluación de los alumnos durante 10-12 minutos. Ellos decidirán el rol de cada grupo y el profesor evaluará utilizando una rúbrica. En los minutos restantes se opinará sobre la actividad y los alumnos darán su *feedback*.

3.2. Propuesta 2

3.2.1. Contextualización

Esta segunda propuesta se va a desarrollar en el mismo centro educativo que describimos para la primera, sin embargo se dirigirá a un grupo de 4º ESO. Esta actividad se desarrollará en este curso pues se sobreentiende que los alumnos tienen una madurez y unos conocimientos previos más altos que les ayuden a poder realizar las distintas actividades de la propuesta con fluidez. Este curso también está dentro del programa bilingüe del centro y su nivel es medio-alto, por lo que las clases de Inglés pueden centrarse más en su uso práctico y complejo. Esta vez, en la clase no tenemos ningún alumno extranjero o con alguna necesidad específica de apoyo educativo. De la misma manera, la propuesta se ajusta a la oferta educativa y a la metodología que se especifica en los documentos del centro regulados a través del artículo 125 de la LOMCE.

3.2.2. Objetivos.

Los objetivos de la actividad que vamos a realizar son los siguientes:

- Utilizar el inglés a través del uso real del RPG Maker, una herramienta de videojuegos que de serie está en inglés y requiere de su conocimiento para manejarla.
- Crear ideas originales con textos y diálogos en inglés para el desarrollo de un pequeño videojuego basado en una historia.
- Ser capaces de entender instrucciones en inglés para el desarrollo de la actividad y el manejo del *software* de creación de videojuegos.

- Ser capaz de desenvolverse en una comunidad online de creación de contenido para la obtención de ideas y tutoriales.

3.2.3. Contenidos y competencias.

Los contenidos de la primera lengua extranjera son los descritos en el Real Decreto 1105/2014 de 26 de diciembre. Los contenidos de 4º ESO están divididos en cuatro bloques principales, de la misma manera que en 1ºESO. Los contenidos son los siguientes:

-Bloque 1. Comprensión de textos orales:

- Expresión de la voluntad, la intención, la decisión, la promesa, la orden, la autorización y la prohibición.
- Narración de acontecimientos pasados puntuales y habituales, descripción de estados y situaciones presentes, y expresión de sucesos futuros.
- Distinción de tipos de comprensión (sentido general, información esencial, puntos principales, detalles relevantes).

-Bloque 2. Producción de textos orales: expresión e interacción:

- Concebir el mensaje con claridad, distinguiendo su idea o ideas principales y su estructura básica.
- Adecuar el texto al destinatario, contexto y canal, aplicando el registro y la estructura de discurso adecuados a cada caso.
- Usar lenguaje corporal culturalmente pertinente (gestos, expresiones faciales, posturas, contacto visual o corporal, proxémica).
- Establecimiento y mantenimiento de la comunicación y organización del discurso.

-Bloque 3. Comprensión de textos escritos:

- Movilización de información previa sobre tipo de tarea y tema.
- Formulación de hipótesis sobre contenido y contexto.
- Petición y ofrecimiento de información, indicaciones, opiniones y puntos de vista, consejos, advertencias y avisos.

-Bloque 4. Producción de textos escritos: expresión e interacción:

- Localizar y usar adecuadamente recursos lingüísticos o temáticos (uso de un diccionario o gramática, obtención de ayuda, etc.)
- Reajustar la tarea (emprender una versión más modesta de la tarea) o el mensaje (hacer concesiones en lo que realmente le gustaría expresar), tras valorar las dificultades y los recursos disponibles.
- Narración de acontecimientos pasados puntuales y habituales, descripción de estados y situaciones presentes, y expresión de sucesos futuros.
- Apoyarse en y sacar el máximo partido de los conocimientos previos (utilizar lenguaje ‘prefabricado’, etc.).
- Expresar el mensaje con claridad ajustándose a los modelos y fórmulas de cada tipo de texto.

De nuevo, también, en esta propuesta intentamos potenciar las diferentes competencias descritas tanto en la Orden ECD/65/2015 como en la Diario Oficial de la Unión Europea:

1. Comunicación lingüística: la asignatura de inglés como primera lengua extranjera tiene como unos de sus objetivos principales, y por su puesto en nuestra propuesta didáctica, que los alumnos trabajen con las distintas estructuras del inglés para la producción y comprensión de textos orales.
2. Competencia digital: los alumnos van a tener que ser capaces de manejar un software de ordenador, por lo que se potenciara de manera significativa esta competencia.
3. Aprender a aprender: los alumnos tendrán que utilizar todo su nivel de inglés y sus conocimientos para buscar en internet y manejar herramientas de ordenador para crear un pequeño videojuego.
4. Competencias sociales y cívicas: los alumnos trabajaran en grupos durante la actividad. De nuevo decimos que para una preparación óptima hacia el futuro es necesario que los alumnos aprendan a trabajar con diferentes personas.
5. Conciencia y expresiones culturales: la lengua está llena de distintos reflejos de la sociedad de habla inglesa y deben de ser comprendidas por el alumno para el uso óptimo de la lengua inglesa.

3.2.4. Metodología.

La metodología a utilizar en esta propuesta didáctica será la misma que adoptamos en la anterior propuesta didáctica que hemos presentado. Más que nunca queremos que nuestros

alumnos utilicen sus conocimientos previos para la creación de nuevo conocimiento. El alumno deberá trabajar con las distintas herramientas que le damos para crear el nuevo conocimiento, ayudando a que el aprendizaje sea significativo. Utilizaremos de nuevo el enfoque por tareas, basadas en preguntas o problemas desafiantes que involucran a los estudiantes en el diseño, la resolución de problemas, la toma de decisiones y las actividades de investigación.

3.2.5. Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables.

Los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje son los contemplados en el Real Decreto 1105/2014 de 26 de diciembre. De nuevo están divididos en cuatro bloques. Estos son los distintos criterios de evaluación que vamos a aplicar en esta propuesta:

-Bloque 1. Comprensión de textos orales:

- Conocer y saber aplicar las estrategias adecuadas para la comprensión del sentido general, la información esencial, los puntos e ideas principales o los detalles relevantes a las explicaciones dadas para manejar la herramienta RPG Maker, ya sean dadas por el profesor o por cualquier información online.

-Bloque 2. Producción de textos orales: expresión e interacción:

- Interactuar de manera sencilla pero efectiva en intercambios claramente estructurados en el grupo de alumnos, utilizando fórmulas o indicaciones habituales para tomar o ceder el turno de, para dar las indicaciones y opiniones necesarias para la elaboración conjunta del videojuego creado con RPG Maker.
- Llevar a cabo las funciones requeridas por el propósito comunicativo, utilizando un repertorio de exponentes comunes de dichas funciones y los patrones discursivos habituales para iniciar y concluir adecuadamente una pequeña presentación del videojuego que el grupo ha llevado a cabo durante la propuesta didáctica.

-Bloque 3. Comprensión de textos escritos:

- Identificar la información esencial, los puntos más relevantes y detalles importantes en textos, tanto en formato impreso como en soporte digital, breves o de longitud media y bien estructurados, escritos en un registro formal, informal o neutro, que traten de asuntos referentes al RPG Maker que ayuden a la elaboración grupal del videojuego a realizar en la propuesta didáctica.

-Bloque 4. Producción de textos escritos: expresión e interacción:

- Escribir, en soporte electrónico, textos breves o de longitud media, coherentes y de estructura clara, sobre el tema elegido por los alumnos para la elaboración del videojuego, en un registro formal, neutro o informal, utilizando adecuadamente los recursos de cohesión, las convenciones ortográficas y los signos de puntuación más comunes, y mostrando un control razonable de expresiones, estructuras y un léxico de uso frecuente.
- Conocer y utilizar léxico escrito de uso común relativo al tema elegido para el videojuego por los alumnos y un repertorio limitado de expresiones y modismos de uso frecuente.

Los estándares de aprendizaje evaluables esta vez son los siguientes:

-Bloque 2. Producción de textos orales: expresión e interacción:

- Hace presentaciones breves, bien estructuradas, ensayadas previamente y con apoyo visual, sobre aspectos del videojuego y su temática, organizando la información básica de manera coherente, explicando las ideas principales brevemente y con claridad y respondiendo a preguntas sencillas de los oyentes, articuladas de manera clara y a velocidad media.

-Bloque 4. Producción de textos escritos: expresión e interacción:

- Escribe, en un formato convencional, historias breves y sencillas en las que da información esencial sobre un tema, describiendo brevemente situaciones, personas, objetos y lugares; narrando acontecimientos en una clara secuencia lineal, y explicando de manera sencilla los motivos de ciertas acciones todo hecho con la herramienta RPG Maker.

3.2.6. Descripción y temporalización

De nuevo, retomamos lo que dice Willis (1996) sobre cómo afrontar la creación de propuestas didácticas basada en el enfoque por tareas. Nuestra propuesta didáctica incluye la presentación del tema, la tarea propiamente dicha; y un análisis, reflexión y práctica lingüística.

En esta ocasión, vamos a utilizar 9 sesiones de 50 minutos cada una para su desarrollo. La propuesta consiste en que los alumnos elijan una escena de un libro o una película a su elección y hagan una pequeña representación o versión de esta en formato videojuego utilizando RPG Maker. Para ello, los alumnos se agruparán en grupos de cuatro personas. Las distintas sesiones se repartirán de la siguiente manera:

-Primera sesión: presentación de la actividad donde se les explicará qué tienen que representar, la organización de los grupos los fundamentos del RPG Maker. Los fundamentos básicos serán explicados de una manera muy breve, pues durante la actividad queremos que los alumnos accedan a la comunidad (la mayoría de habla inglesa) de este *software* y busquen ideas y tutoriales para incentivar así el uso del inglés real. Los fundamentos básicos del programa irán acompañados de ejemplos utilizando el proyector o la pizarra electrónica de la clase para una mayor claridad; de esta forma el profesor mostrará el uso del RPG Maker en tiempo real.

-Segunda sesión: en esta sesión los grupos decidirán qué escena van a representar y cómo van a desarrollar el trabajo. El profesor también se pasará de mesa en mesa para asegurarse de que toman el camino correcto y resolver cualquier duda sobre los fundamentos básicos de RPG Maker.

-Tercera, cuarta y quinta sesión: en estas sesiones los alumnos empezarán el desarrollo de la pequeña escena y su representación en el videojuego. Tendrán que desarrollar los textos que incluirán en la escena, buscar dudas y mirar tutoriales en inglés (aunque el profesor siempre estará para apoyar las dudas).

-Sexta sesión: los alumnos prepararán una pequeña exposición de su escena explicando de qué va y cómo la han desarrollado, incluyendo pequeñas notas de los desafíos que han encontrado durante la actividad.

-Séptima y octava sesión: los alumnos expondrán en grupos su pequeño videojuego con su correspondiente escena enfrente de la clase. El profesor tomará nota y evaluará los distintos objetivos que se perseguían en la actividad, utilizando una rúbrica.

-Novena sesión: los distintos grupos jugarán a las distintas escenas de los grupos de sus otros compañeros y proporcionarán *feedback* a sus compañeros.

Conclusiones

En este trabajo hemos podido observar como la creación de dos propuestas didácticas completamente aplicables a una clase de Inglés como primera lengua extranjera es posible utilizando una plataforma tan desconocida todavía en el mundo de la educación como es el videojuego y sus herramientas de creación.

Los videojuegos son una plataforma atractiva para las nuevas generaciones, que no solo son divertidos, sino que también en su uso correcto pueden ayudar a la potenciación de ciertas destrezas en el alumno. La enseñanza de una lengua requiere de asociarla a una realidad, y los videojuegos son una herramienta perfecta gracias a su naturaleza visual e inmersiva,. Los videojuegos ayudan a dar instrucciones, contestar preguntas y tener un tema de discusión. También incluyen diálogos y ayudan mucho al alumno a ver estructuras gramaticales correctas en un contexto real, e incitan a hablar y jugar juntos, a socializar, lo cual es necesario para el aprendizaje de una lengua.

RPG Maker es una herramienta ideal para crear videojuegos de manera fácil y completamente maleable como para crear un videojuego a medida para dar distintos contenidos de la enseñanza del inglés.

No sólo jugar a un videojuego puede ayudar a potenciar ciertos aspectos del aprendizaje, sino también crearlo. Los alumnos tienen la posibilidad de dar rienda suelta a su imaginación con el uso de distintas herramientas que, gracias su curiosidad, aprenderán a manejar el idioma meta sin que ello suponga ninguna barrera. En este caso creamos videojuegos para contar una historia, por lo que se potenciará también aquello que quiera decir el alumno, siempre con el uso del inglés, ayudando así aun aprendizaje significativo y de uso real. La lengua no debe ser una asignatura, sino una herramienta que nos permita reflejar nuestras ideas, comunicarnos y abrirnos camino a aquello que nos motiva.

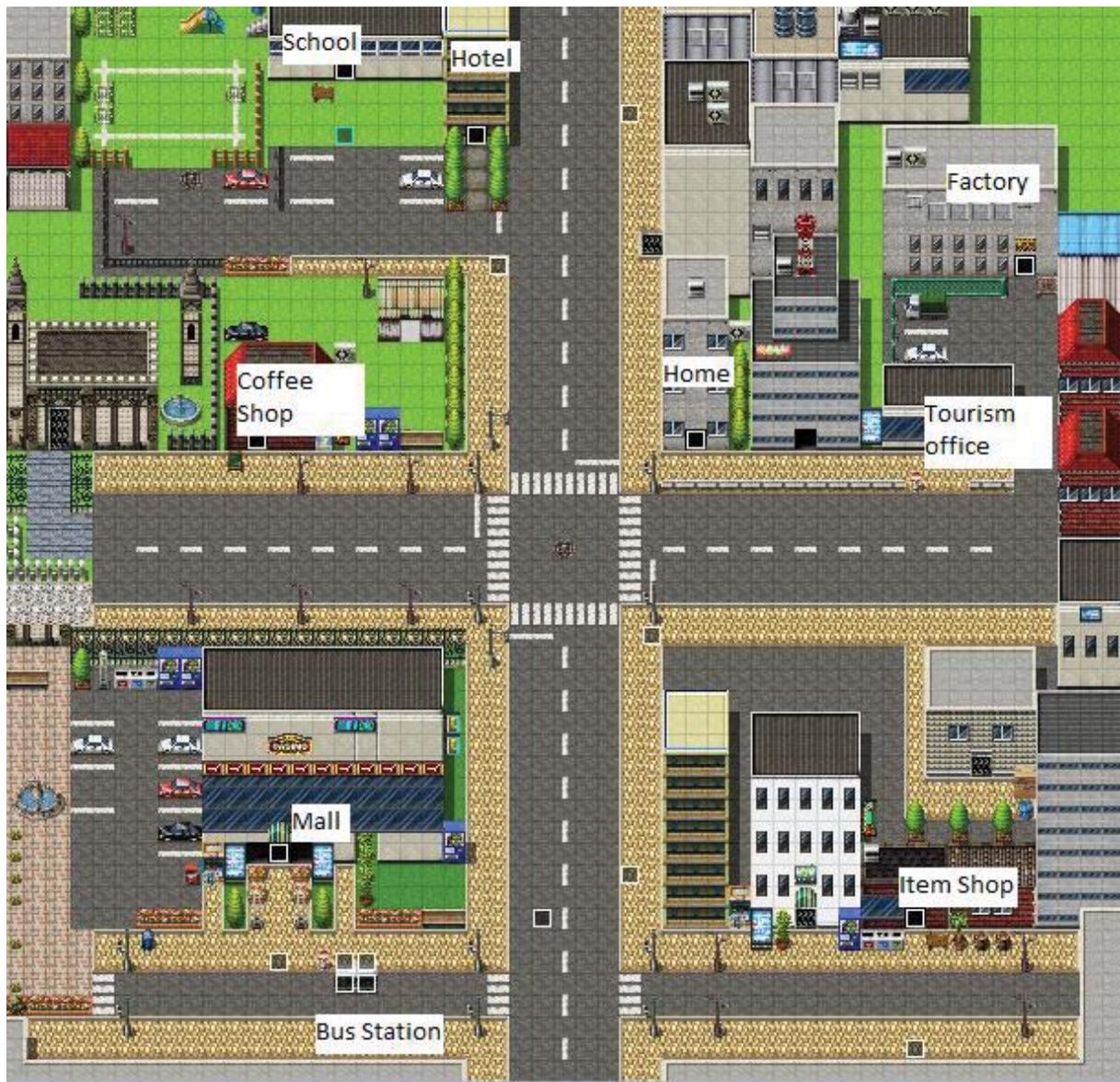
Anexos.

Anexo I: Lista de objetos a buscar durante la actividad

We need to prepare ourselves to go to Mountain Figh. This is the list of objects we need:

- Mountain boots: my friend Lora has borrowed them and we will need them to walk through the mountain. I need to ask them back. I think he was going to the mall today. Let's find him there.
- Endurance potion: this potion can be easily found in any shop. We will need energy to walk all day.
- Bus tickets: they were sent to my e-mail. I need to print them. I need to use my personal computer.
- Mountain Figh Book: my dad told me there was a book like this in the old factory. We could take a look there. This book tells the mountain legends.
- Map of Mountain Figh: I need a map for the trip for tourists. We don't want to get lost on our trip
- Diary: I left my diary on my school desk. I need it to write my adventures.
- Money: I'll need some money. Money is useful everywhere. I could ask my dad for some money. I think he is not working today. He could be having a coffee.

Anexo II: Mapa de la ciudad.



Bibliografía.

- AEVI (2016) Los videojuegos en España generaron 1.163 millones de euros en 2016. PureGaming: *Videojuegos Y Hardware*. Retrieved from: <https://puregaming.es/aevi-videojuegos-espana-2016/>
- ALONSO-CORTES, M. D. (2003) *Otros medios de comunicación, otras perspectivas sobre el Enfoque por Tareas*.
- ARAYA, V. (2007). *Constructivismo: Orígenes y perspectivas*. Universidad Pedagógica Experimental Libertador Caracas.
- DONDLINGER, M. J. (2007). Educational Video Game Design: A Review of the Literature *Journal of Applied Educational Technology*, 4(1).
- ESPOSITO, N. (2005). *A short and simple definition of what a videogame is*. University of Technology of Compiègne
- GERBER, H. P. (2009) From the FPS to the RPG: Using Video Games to Encourage Reading. *The ALAN Review*.
- GRIFFITHS, M. (2002). The educational benefits of videogaming. *Education and Health*, 20 (3).
- KAPP, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco: Pfeiffer.
- LÓPEZ, J. (2015) *Videojuegos y aprendizaje: la novela visual como seriousgame*. Universidad Francisco de Vitoria, Madrid.
- PIAGET, J. B. (1969). *The psychology of the child*. New York: Basic Books
- 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).
- SHAFFER, D. W. (2010). *How computer games help children learn*. New York: Palgrave Macmillan.

THEESA (2015). *Essential facts about the computer and video game industry*. Entertainment Software Association.

THOMAS, J.W. (1998). *Project based learning overview*. Buck Institute for Education.

WILLIS, J. (1996). *A flexible framework for task-based learning*. Harlow: Longman.

