

**EL APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS VIRTUALES COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA EL
MEJORAMIENTO DEL DISCURSO DIDÁCTICO EN ESTUDIANTES DE GRADO UNDÉCIMO DEL
INSTITUTO TÉCNICO GUAIMARAL.**

AUTORA

ANGIE JUANA CONDE ÁLVAREZ

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA

LICENCIATURA EN LENGUA CASTELLANA Y COMUNICACIÓN

PROYECTO DE GRADO

2021

**EL APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS VIRTUALES COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA EL
MEJORAMIENTO DEL DISCURSO DIDÁCTICO EN ESTUDIANTES DE GRADO UNDÉCIMO DEL
INSTITUTO TÉCNICO GUAIMARAL.**

ASESORA

MAGISTER LORENA PATIÑO

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA

LICENCIATURA EN LENGUA CASTELLANA Y COMUNICACIÓN

PRÁCTICA PEDAGÓGICA II

GRUPO: AC

2021

TABLA DE CONTENIDO

RESUMEN

INTRODUCCIÓN

1. CAPÍTULO I: PROBLEMA INVESTIGATIVO.....	6
1.1 Título.....	12
1.2 Descripción del problema.....	12
1.3 Planteamiento del problema.....	15
1.4 Objetivos.....	15
1.5 Justificación.....	15
2. CAPÍTULO II: MARCO DE REFERENCIAS.....	19
2.1 Antecedentes investigativos.....	19
2.2 Marco Teórico.....	25
2.3 Marco Conceptual.....	31
2.4 Marco Legal.....	34
2.5 Marco Contextual.....	37
3. CAPÍTULO III: RUTA METODOLÓGICA.....	40
3.1 Método Investigativo.....	40
3.2 Enfoque Investigativo.....	41
3.3 Paradigma Investigativo.....	42
3.4 Posible Cronograma de Actividades.....	44
3.5 Instrumentos de Recolección de Datos.....	46
3.6 Presentación de videojuego.....	47
3.7 Propuesta Investigativa.....	48
3.8 Diseño de Talleres.....	49
3.9 Diseño de Instrumentos de Evaluación.....	50
3.10 Posibles Resultados.....	51

CONCLUSIONES

BIBLIOGRAFÍA

ANEXOS

RESUMEN

Hoy día, luego de una pandemia global y una cuarentena obligatoria, las plataformas virtuales y aplicaciones digitales se toman distintos ámbitos de la vida diaria. La educación no es la excepción. Luego de la Directiva Presidencial número cero dos, del 2020, las instituciones públicas abandonan las aulas presenciales y el cuerpo docente se capacita en nuevos procesos de enseñanza y aprendizaje. Este proyecto tiene como objetivo general mejorar el discurso didáctico, en estudiantes de grado Undécimo del Instituto Técnico Guaimaral, por medio del Aprendizaje Basado en Juegos y el teatro virtual. La metodología que se emplea, en el desarrollo de la propuesta, es cualitativa al solo considerar particularidades del intelecto humano y guiarse por datos cuantificables. El producto, del proyecto en cuestión, se materializa en forma de representación virtual en equipo.

Palabras clave: Discurso didáctico, juego virtual, teatro virtual, tic.

ABSTRACT

Today, after a global pandemic and a mandatory quarantine, virtual platforms and digital applications take over different areas of daily life. Education is no exception. After presidential directive number zero two, of 2020, public institutions abandon the classroom and the teaching body is trained in new teaching and learning processes. The general objective of this project is to improve the didactic discourse in eleventh grade students of the Guaimaral Technical Institute, through games-based learning and virtual theater. The methodology used in the development of the proposal is qualitative as it only considers particularities of the human intellect and is guided by quantifiable data. The product of the project in question is materialized in the form of a virtual team representation.

keywords: didactic speech, virtual game, virtual theater, tic.

INTRODUCCIÓN

En el ámbito de la educación existen diversos y numerosos factores que pueden contribuir a generar dificultades en los procesos educativos de los educandos del 2021. Es deber del docente identificar las causas de una problemática, física o psicológica, presente en sus estudiantes. El análisis de los niños y las niñas, con base a sus necesidades, es vital para el diseño y desarrollo de los planes de mejoramiento escolar. El logro de nuevos objetivos es importante para conseguir una educación de alta calidad. La sociedad, en sus distintos ámbitos laborales, cuenta con las instituciones públicas para que forme futuros egresados profesionales que adopten las posiciones de poder y distinción en el mañana:

La educación es el núcleo de las relaciones entre costumbres y cambios de una sociedad, por lo cual es simultáneamente la más conservadora de las actividades, al pretender preservar el pasado, y la más transformadora, porque en su misión orienta los desarrollos futuros de la condición humana. (Amar, 2000, p. 3).

La capacidad discursiva ha sido en el hombre, a lo largo de toda su historia, una herramienta que le permite acercarse a las diferentes disciplinas y conocimientos, vincularse con su congéneres y establecer la civilización, desde la antigüedad hasta la contemporaneidad, a partir de sus relaciones comunicativas con sus iguales. Por lo anterior, el hombre ha situado al discurso y sus características en una parte importante de su formación individual y social. Ahora bien, en la actualidad, y dentro del campo de la educación a nivel global, el discurso tiene una incidencia determinante en el proceso de construcción académica e integral. Una buena comunicación, entre los entes que se desenvuelven en el proceso educativo, determina considerablemente si el resultado del mismo beneficia, o no, al hombre y a la mujer. Por lo que el trabajo del discurso, dentro del aula (el discurso didáctico), es imprescindible: «Un discurso no

sólo debe estudiarse "internamente" sino también "externamente", es decir, dando cuenta del hecho de que el discurso es usado, como acción, en los procesos de la comunicación». (Van Dijt, 1980, p. 97). El docente, en este siglo XXI, precisa fortalecer las actitudes y aptitudes de sus estudiantes. Es relevante que todos los formadores reconozcan al lenguaje como una poderosa herramienta de construcción para el presente y el futuro, dentro del colectivo al que se pertenece. El educador debe preguntarse qué factor disciplinar puede contribuir en el mejoramiento del discurso, en el interior y en el exterior de las aulas, y qué recursos son necesarios para el proceso de la enseñanza- aprendizaje en este contexto de virtualidad. En el área de Lengua Castellana recae la mayor parte del trabajo sobre el discursivo en general. Las habilidades comunicativas (hablar, leer, escuchar y escribir) no pueden existir, en ninguna de las áreas, sin esta particularidad humana: «La comunicación es un proceso por medio del cual ocurre la construcción social de la realidad organizacional. Los símbolos y las significaciones son fundamentales en las diversas formas de manifestación del comportamiento organizacional». (Brönstrup, Godoi, y Ribeiro, 20077, p. 35). El teatro es un recurso literario y artístico que puede contribuir a mejorar la codificación y decodificación del discurso, escrito y oral, en estudiantes de undécimo grado. Un alumno, a punto de ser un nuevo egresado de las instituciones públicas, se proyecta hacia una academia con mayor rigurosidad y ortodoxia. Los profesionales no pueden ser introvertidos, a pesar de ser esta una cualidad humana común, porque deben transmitir sus conocimientos, y propios descubrimientos, a otros individuos. La información no puede limitarse a un círculo social, aunque es lo que ocurre con frecuencia, ni tiene que arraigarse a un único hombre o mujer. La discursividad consiente, por el contrario, la madurez de la creatividad, la comprensión mutua y el prolongamiento del arte. Las carreras universitarias, puntos de encuentro de diferentes ciencias, exigen a los aprendices un mayor

control y desarrollo de su discurso a comparación a como se hace en las instituciones educativas. En este nivel, el alumno entiende que es momento de exponer auténticas respuestas lógicas y coherentes a la vez en que expresa, con su cuerpo, mesura y confianza:

El teatro es, fundamentalmente, una acción en la que se representa una sucesión de circunstancias. Esta acción es siempre imaginaria y se realiza ante un público colectivo, en un lugar previamente convenido y por unos personajes encarnados material y circunstancialmente por actores. (Berenguer, 1958, p. 156)

El teatro actúa como puente didáctico entre el problema (la carencia de expresividad en los estudiantes, a causa de la virtualidad educativa) y la solución (participación y personación de discursos de calidad). Es una estrategia que permite realizar proyectos transversales con temáticas predispuestas en el Plan de Área y Asignatura y, asimismo, combina el objetivo educativo de fortalecer el acto comunicativo del joven mientras adquiere madurez cognitiva. El teatro sirve para humanizar, motivar el debate e incentivar la creatividad. Los implicados en la utilización del teatro, con ambiciones de despertar la esencia social de los menores de edad, obtienen una mejor conectividad, un mayor liderazgo, la corrección de la modulación de la voz, conocimiento acerca del género dramático y sus influencias en la historia global, manejo y análisis de la proxemia y de los elementos paralingüísticos, y un considerable avance en los niveles de lectura. El teatro es una alternativa divertida para acercar a los estudiantes a la literatura. La lectura y representación de sucesos, la decoración de un escenario, el diseño de la vestimenta de un personaje, la manifestación y caracterización de un diálogo, y la creación de un producto es una actividad que los jóvenes, con opciones de entretenimiento casi interminables, aceptan y practican con naturalidad. No obstante, el teatro es solo un producto de la estrategia central de este proyecto. El camino, hasta dicha materialización de resultados, es el implemento

de la teoría del Aprendizaje Basado en Juegos: «Los partidarios del aprendizaje basado en juego para el crecimiento académico han argumentado que las estrategias basadas en el juego pueden usarse para enseñar objetivos prescritos de aprendizaje de manera interesante y apropiada para el desarrollo». (Gómez, 2018, p. 8). La estructura de este proyecto cuenta con tres capítulos donde se desarrolla la temática del ABJ y el teatro virtual. El primer capítulo lleva por título « Problema Investigativo» y este presenta, al lector, el título, la descripción del problema (desde lo global a lo local), la formación del problema, los objetivos (general y específico) y los argumentos (sociales y educativos) que fundamentan la puesta en escena el análisis del diagnóstico y la aplicación de la estrategia. El segundo capítulo se titula « Marco de Referencia» y expone, en primera instancia, seis antecedentes investigativos (a nivel internacional, nacional y regional) para la conformación del estado del arte. Estos artículos son evidencias acerca de cómo el Aprendizaje Basado en Juego, las didácticas del teatro y la implicación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, son eficaces para el mejoramiento del discurso crítico en los distintos grados educativos. Cabe mencionar que la Universidad de Pamplona, gracias a su repositorio, proporciona los dos trabajos de grado que evidencian la situación del ABJ en la localidad. Luego de esto se analizan las posturas teóricas de Lev Vygotsky (1978), Teun A. van Dijk (1994) y Juan Cervera, para entender cómo el juego, el discurso y la técnica teatral contribuyen a la formación académica. Contiguo a estos aspectos, se desarrolla un marco conceptual con las palabras claves del resumen. Luego se traen a colación los decretos, artículos y argumentos que validan la redacción del proyecto. Estos enunciados previenen del Congreso de la República, el Ministerio de Educación y el Proyecto Educativo Institucional del Técnico Guaimaral. Se culmina el capítulo dos, entonces, con el marco contextual (donde se explica, a cabalidad, las problemáticas dentro y fuera del aula) y se da inicio al capítulo tres. Este apartado

lleva por título « Ruta Metodológica» y, tras un enunciado introductorio, presenta al lector respuestas sobre el tipo de método, de enfoque y paradigma que se utiliza para la elaboración del proyecto. Acto seguido, se proponen los elementos de cronograma de actividades, instrumentos de recolección y evaluación de datos, la exposición del videojuego y la propuesta, el diseño de talleres y los posibles resultados que el investigador espera en la ejecución de su propuesta. Estos derivados se desarrollan en tres páginas que abordan el proceso, desde la ejecución del diagnóstico hasta la consolidación de un producto investigativo que funciona como ejemplo del efecto que tiene el ABJ y el teatro virtual en el discurso de los estudiantes. En esta sección final, la metodología del proyecto, se exhiben dos figuras (posible cronograma y rejilla evaluativa) y dos imágenes (portada de Among Us y diálogos internos). Con este último capítulo se cumple con lo que es un objetivo investigativo según Jacqueline Hurtado (2005): «Un objetivo es la manifestación de un propósito, una finalidad, y está dirigido a alcanzar un resultado una meta, o un logro. Los objetivos representan el “para qué” de una acción». (p. 19). En este orden de ideas, el objetivo general, de este proyecto, debe apuntar a mejorar el discurso didáctico – en estudiantes de grado undécimo del Instituto Técnico Guaimaral – por medio del Aprendizaje Basado en Juegos y del teatro virtual. Acto seguido, para materializar este propósito es fundamental que el primero de los objetivos específicos induzca a analizar el alcance y la aplicabilidad del Aprendizaje Basado en Juegos, el segundo solicite examinar los posibles beneficios del teatro virtual en el discurso y, el tercero, requiera demostrar (con el producto y los instrumentos de evaluación) la eficacia del Aprendizaje Basado en Juegos y del teatro virtual en el aula:

El objetivo remite al futuro -por cuanto la condición finalista o teleológica es la determinante del ser, y ésta pese a que se pueda estar dando en un presente, alude

necesariamente a un porvenir-. Visto lo anterior, se puede afirmar, entonces, que ¡es el futuro lo que justifica el presente! (Hurtado, 2005, p. 9).

Para cerrar este recorrido investigativo, la autora presenta breves reflexiones a modo de resultados (los posibles) y de conclusiones (las que se fundan luego de realizar lecturas y constatar hipótesis). Esta acción consiste en redactar valoraciones propias sobre la estrategia, el proceso y el producto, para continuar con la bibliografía que reúne los documentos digitales que el lector libremente puede leer, analizar e interpretar para sus futuras investigaciones. Tras esto, la autora aborda los anexos de la propuesta que, al no efectuarse, no cuenta con evidencias gráficas. No obstante, la investigadora expone cuadros didácticos que permiten resumir la información, en prosa, para un mayor entendimiento de quienes deseen seguir la ruta metodológica y el posible cronograma de actividades. Finalmente, se da la bienvenida a la siguiente propuesta y se espera que, sin intenciones oscuras, resulte del agrado de docentes, investigadores externos y lectores analíticos.

1. CAPÍTULO I: PROBLEMA INVESTIGATIVO

1.1 Título: El Aprendizaje Basado en Juegos Virtuales como Estrategia Pedagógica para el Mejoramiento del Discurso didáctico En Estudiantes de Grado Undécimo del Instituto Técnico Guaimaral.

1.2 Descripción del Problema:

Colombia, excelente ejemplo de un típico país latinoamericano, es una tierra con corrupción, falacias empresariales y dudosa gestión económica. Es decir que, a pesar de ser un país con diversos recursos renovables y no renovables, presenta inconvenientes a la hora de invertir en la educación. Estudiar en esta nación es sinónimo de hacer un esfuerzo mayor al habitual y esto, lamentablemente, da como consecuencia un sistema de educación poco preparado para los retos que surgen a raíz de la reciente pandemia y cuarentena: «Se plantearon desafíos, y la docencia hubo y ha de seguir ejerciéndose a través de [...] las herramientas tecnológicas, lo que supone una novedad para muchos, que además viene acompañada de un cambio sustantivo en la cotidianidad laboral y personal». (Sanabria, 2020, p. 1). 2020 es un intervalo de reflexión, redescubrimiento, reconsideración y de reinención de las prácticas educativas. El primer problema a solventar, de parte del proyecto en cuestión, hace referencia al rechazo de los docentes y de los estudiantes hacia una educación de carácter virtual. ¿Por qué? Porque los colombianos se hacen a la idea, desde el inicio de este proceso, de que la virtualidad es un evento aparte y diferente a lo que ocurre en un salón de clases: «Sus respuestas variaron entre no hacer nada; hacer lo mismo que hacían en la modalidad presencial [...]; reflexionar y pensar qué hacer y cómo hacerlo sin generar más ansiedad; o esperar las pautas de los directivos y expertos». (Sanabria, 2020, p. 1). Surge, para estas fechas, confusión incluso dentro del Ministerio de Educación. Por lo cual, hay quienes consideran que una cosa no tiene nada que ver con la otra. Entonces, la autora de este informe se da a la tarea de enseñar (o, dicho de otro

modo, de recordar) cómo es que la virtualidad y la educación son cuestiones que, en definitiva, sí van de la mano. Esto se puede lograr al entrelazar teorías que comúnmente se aplican de manera presencial (como el Aprendizaje Basado en el Juego o el Aprendizaje Significativo) con las herramientas de la Tecnología de la Comunicación y la Información (TIC). Según Pardo y Cobo (2020) el cuerpo docente desconoce cómo sacar provecho de esta nueva oportunidad: « Muchas universidades han improvisado, llegando tarde o con una preparación insuficiente a esta adaptación, aplicando voluntarismo y replicando en la virtualidad modelos de aprendizaje que ya están siendo obsoletos en la presencialidad». (Citado en Sanabria, p. 2). Por el contrario, los educandos son casi expertos en el manejo de la tecnología. Sin embargo, fallan a la hora de encaminar sus prácticas hacia la educación. No es imprudente afirmar que buena parte de los estudiantes son nativos digitales sin ansias de generar conocimiento. Los resultados del diagnóstico, elemento de recolección de datos para la investigación actual, esbozan que los estudiantes de undécimo, en la Institución Técnica Guaimaral, tienen problemas en tres Ejes clave para la Lengua Castellana. Estos son el Eje de Literatura, el Eje de Comprensión e Interpretación de Textos y el Eje de la Producción Textual: «La lectura y la escritura son aprendizajes fundamentales. Libros y lápices pueden cambiar el mundo, solo si nuestras nuevas generaciones saben qué hacer con estas herramientas y las incorporan en su vida académica, social y cultural». (Ministerio de Educación Nacional, s.f., p. 6). Aunque se nombra en la sección introductoria, es relevante hacer una breve mención acerca de cómo los problemas de estos Ejes afectan el desarrollo del futuro egresado. El discurso es la forma de comunicación más eficaz a la hora de crear nexos entre interlocutores. En este sentido, las falencias en estos Ejes amenazan con la graduación de estudiantes poseedores de un paupérrimo discurso. Por consiguiente, es posible afirmar que su competencia lingüística (a causa una insuficiente codificación y

decodificación de los textos. Bien sea a nivel semántico, sintáctico o pragmático) los convierte en sujetos no actos para enfrentar una educación superior y obtener mejores oportunidades:

El discurso es materialidad, pero también proceso; encadena como expresión dos subsistemas del proceso comunicación producción interpretación. Esta ideal proceso, llamada desde la lingüística por Benveniste (1977, p.p 47-94) como “enunciación”; el discurso da cuenta del proceso en el que se encuentra inscrito. (Karam, 2005, p. 7).

Este es el segundo problema que la investigación en cuestión busca solventar. La carencia de un discurso lógico, coherente y eficaz en los estudiantes de undécimo grado. Este aspecto negativo se afianza en el 2020 con el salto de la presencialidad a la virtualidad. El cuerpo docente se percata, día a día, de este hecho. Los estudiantes, durante la cuarentena obligatoria, se habitúan a la no intervención educativa. Por ende, en la mayoría de los casos sienten rechazo de una educación virtual. Es imprescindible dar solución a este inconveniente, porque las cifras de contagios por la COVID -19 ascienden y se desconoce si el día de mañana se postergue el retorno a las aulas. En concordancia a este hecho se tiene el problema de las ICFES institucionales. Un estudiante que no comprenda ni construya discursos en los tres niveles de lectura (literal, inferencial y crítico), no es apto para presentar la prueba de estado. La cual evalúa: «Un conjunto de habilidades para comprender, interpretar y evaluar textos que pueden encontrarse en la vida cotidiana y en ámbitos académicos no especializados». (Ministerio de Educación Nacional, 2011, p. 1). Un estudiante con falencias en las competencias comunicativas (hablar, leer, escuchar y escribir) tiene inconvenientes en su formación académica y en su desarrollo personal. No es una patraña aceptar que el analfabetismo cierra oportunidades laborales y que, además, distorsiona las percepciones y deforma los tratos de aquellos que tienen un mejor desenvolvimiento académico. Estos son los tres problemas a los que reacciona la

propuesta. El primero, hay que recordar, se dirige a reducir la brecha entre individuos (docentes y estudiantes) y la virtualidad en la educación. El segundo trata de cómo y por qué potencializar el discurso, mientras que el tercero es una búsqueda hacia unas ICFES más productivas en la vida de los educandos.

1.3 Formulación del Problema:

¿Cómo el Aprendizaje Basado en Juegos Virtuales, como Estrategia Pedagógica, mejora el Discurso Didáctico en Estudiantes de Grado Undécimo del Instituto Técnico Guaimaral?

1.4 Objetivos:

1.4.1 Objetivo General:

Mejorar el discurso didáctico, en estudiantes de grado Undécimo del Instituto Técnico Guaimaral, por medio del Aprendizaje Basado en Juegos y del teatro virtual.

1.4.2 Objetivos Específicos:

- Analizar el alcance y la aplicabilidad del Aprendizaje Basado en Juegos a partir de una aplicación de descarga gratuita.
- Examinar los posibles beneficios, en el discurso didáctico de la población seleccionada, con base al producto de teatro virtual.
- Demostrar la eficacia del Aprendizaje Basado en Juegos y del teatro virtual para mejorar el discurso didáctico, en estudiantes de grado Undécimo del Instituto Técnico Guaimaral.

1.5 Justificación:

Contiguo al paso de los días, de las semanas, de los meses y de los años, transcurren los descubrimientos sociales. Una de las áreas donde más se exhiben nuevos conceptos es, y nadie puede negarlo, la industria de la tecnología y de la comunicación. No solo los artilugios tecnológicos avanzan (el hardware), sino que sus contenidos se perfeccionan (el software). La

tecnología tiene como objetivo (en la mayoría de las ocasiones) facilitar los procesos relacionados con los humanos. Ejemplos de esto son el automóvil (cuya intención es incrementar la velocidad de desplazamiento) y el teléfono celular (el cual permite la comunicación a larga distancia y en tiempo exacto). Este arte, y sus investigaciones, se relaciona con el ámbito de la medicina, la seguridad, la economía, la comunicación, la ubicación, entre otros: «La tecnología es un corpus de conocimiento con sus características propias; al ser-acción en tanto que la tecnología es un *facio hominis*; y finalmente, al ser sensible en la medida en que la tecnología posee una dimensión estética». (Rubio & Esparza, 2016, p. 5). Esta cuestión ya es parte de la cultura humana, porque cuando se habla de tecnología no solo se habla de computadoras. Se dialoga, del mismo modo, de técnicas de moldeo, instrumentos de cambio y procedimiento de construcción o destrucción de un entorno, de un objeto, de un animal o de una persona. Los nuevos inventos y programas facilitan (a los hombres y mujeres) información, empleo, salud, entretenimiento, burocracia y educación. Esto es un estilo de vida y es algo oportuno en la educación colombiana: «Es lo anterior posible gracias a la tecnología, por lo que afirmamos, que no podemos no elegir a la tecnología como forma de vida, y en tal sentido es una condición necesaria para la especie humana». (Rubio & Esparza, 2016, p. 6). En este 2021 es relevante que el cuerpo docente aproveche la oportunidad para experimentar todas las herramientas que ofrecen las TIC. No obstante, no se debe caer en el error de relacionar la frase «nuevas oportunidades» solo con foros de discusión, diplomados online, videoconferencias, canva.com, audiolibros y más. La verdad es que hay una particularidad que el docente ignora sobre sus estudiantes y es que, no importa cuánto se refute, ellos participan de la tecnología como si fuera su propio estilo de vida. Por consiguiente, experimentar con aplicaciones (espacios donde actúan

por voluntad propia y exponen sus auténticas personalidades) es lo más ideal para la educación virtual:

En el espacio aula, los sujetos intercambian saberes, experiencias, formas de comprender y explicar el mundo. En este sentido, el currículo debe constituirse en un facilitador de estos intercambios y debe tener un carácter flexible, en el sentido de permitir la presencia de los intereses y saberes de los estudiantes como componentes del mismo, a la vez que debe contar con flexibilidad en cuanto a los tiempos y los ritmos de su desarrollo.

(Ministerio de educación nacional, 1998, p. 18).

Los niños y las niñas, hoy día, se relacionan fácilmente con las aplicaciones digitales. Este hecho no puede cambiarse a capricho. Por consiguiente, justifica la eficacia de por qué, en esta virtualidad educativa, este proyecto se inclina hacia la implementación del aprendizaje basado en un juego virtual como lo es Among Us. Aprovechar las actividades que los motivan y generar un espacio de construcción de arte literaria es, básicamente, la solución a una virtualidad que aleja a los estudiantes de las prácticas educativas. Entonces, el proyecto parte de uno de sus pasatiempos (el juego), se beneficia del contexto actual (la virtualidad) y apunta hacia uno de los objetivos más representativos de la educación en general (lograr un aprendizaje significativo). No es absurdo afirmar que las buenas experiencias del juego virtual potencializan los conocimientos académicos: «El juego ha constituido una de las actividades privilegiadas dentro de otras ocupaciones básicas. Gadamer señala que el juego pertenece a la paleta fundamental de la experiencia humana, siendo posiblemente tan antiguo como la vida inteligente». (Durán, 2013 p. 34). La educación no puede entenderse como un acto cien por ciento formal, en el que solo hay tiempo para la concentración y la resolución de problemas. Nada puede ser más lejano de la realidad que esta afirmación. La educación debe entenderse como un encuentro de satisfacción.

Este precisa ser un espacio en el cual, docentes y estudiantes, se den a la tarea de divertirse mientras aprenden y cumplen con las temáticas que se consolidan, en el plan de área y asignatura, para el correcto desarrollo de las competencias intelectuales. Es importante respetar este criterio si se desea mantener la motivación y el esfuerzo autónomo en los estudiantes:

Con respecto al Aprendizaje Basado en Juegos, se señala que la satisfacción es generalmente considerada como la más importante medida de éxito de los sistemas informáticos, por lo que se considera uno de los aspectos cruciales de investigar y evaluar, generándose diferentes instrumentos orientados a calificar y cuantificar la satisfacción del usuario. (Durán, 2013 p. 41).

Estudiantes motivados equivale a estudiantes eficaces. Un docente con estudiantes eficaces equivale a un docente que verdaderamente ofrece una educación de calidad. Ahora que es claro por qué es relevante fijarse en este asunto de las tecnologías y de las estrategias que poco o nada se exploran para la educación, se debe justificar por qué es importante hacer énfasis en un producto que mejore el discurso didáctico. Con base a la matriz de referencia de undécimo grado (en este documento se exponen conceptos acordes a la semántica, sintáctica y pragmática de las competencias comunicativas) se puede concluir que el perfil del estudiante, a punto de graduarse, representa a un ciudadano que es capaz de analizar distintos tipos de textos y de identificar en ellos elementos relacionados a la micro, macro y mega estructura de un texto. Esto, para el Ministerio de Educación, únicamente se logra si el estudiante tiene un discurso coherente, lógico y eficiente. Por consiguiente, se manifiesta que para este proyecto el teatro virtual ofrece las características necesarias para exponer los resultados positivos del Aprendizaje Basado en Juegos.

2. CAPÍTULO II: MARCO DE REFERENCIA

2.1 Antecedentes investigativos:

Para solventar las problemáticas que existen en este campo y contexto investigativo (que tienen que ver con reducir la brecha entre individuos y la virtualidad educativa, potencializar el discurso crítico y mejorar, posiblemente, los resultados de las ICFES) se analiza el estado del arte y se discute sobre derivaciones que, probablemente, funcionen en el proyecto del *Aprendizaje Basado en Juegos Virtuales como Estrategia Pedagógica para el Mejoramiento del Discurso didáctico en Estudiantes de Grado Undécimo del Instituto Técnico Guaimaral*. En esta sección se exponen, a continuación, seis constructos investigativos a nivel internacional, nacional y local. Sin más preámbulos, el primer artículo a tener en cuenta se titula «El uso del juego y la metodología cooperativa en la Educación Superior: una alternativa para la enseñanza creativa», del 2019, y lo redacta Elena Carrión Candell para la Universidad Internacional de La Rioja y la Universidad Camilo José Cela: «El auge de las TIC y las nuevas estrategias de enseñanza en el Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), demandan un cambio estructural en la manera de concebir el proceso de enseñanza-aprendizaje en la Educación Superior». (p. 71). La autora analiza cómo el Aprendizaje Basado en Juegos, el trabajo en equipo y la puesta en escena de la competencia comunicativa, constituyen una triplete que motiva y captura la atención del estudiante en el actual aprendizaje virtual. E. Carrión afirma que no hay una vuelta atrás en este apuesta hacia la educación por medio de las Tics. Asegura que las instituciones no pueden desarraigarse de las plataformas virtuales, porque los estudiantes no piensan apartarse de la tecnología: «Tiene como objetivo mejorar la praxis docente permitiendo un aprendizaje más motivador y significativo al alumnado para mejorar su proceso didáctico a través del desarrollo

de la competencia digital y la gamificación». (2019, p. 71). En este trabajo se utiliza la plataforma *CEREBRITI EDU*, la cual designa expone al internauta conceptos sobre instrumentos y composiciones, y la plataforma *KAHOOT* para la creación de cuestionarios que los estudiantes resuelven y luego socializan con sus demás compañeros. Dentro de las conclusiones se explica que las Tics son un medio para innovar en el objeto de estudio de cada profesional, por lo cual debe estar a la vanguardia de las nuevas tecnologías: «Las técnicas de gamificación elaboradas [...] basadas en la ludificación, explotan todos los recursos posibles, combinan tecnologías de la información y comunicación (TIC) y juegos educativos para hacer más interesante y atractivo el proceso de enseñanza-aprendizaje a los alumnos». (Carrión, 2019, p. 71). El segundo antecedente, a nivel internacional, es el «Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ) en 2º de Educación Primaria en la asignatura de Ciencias Sociales: caso práctico». Su autor es Pedro Antonio García Tudela y lo redacta, en el 2018, para la Universidad de Murcia. P. García asegura que trabajar un juego para generar conocimiento es, en ocasiones, más efectivo que implementar estrategias tradicionales que terminan por alejar al estudiante de los escenarios de aprendizaje: «La innovación educativa depende en numerosos casos de la creatividad docente para adaptar incluso estrategias tradicionales a las demandas de aprendizaje y los materiales disponibles». (p. 2). El autor, mediante el ABJ, se propone enseñar las proporciones, características y diferentes del universo observable, el sistema solar y la tierra. La dinámica consiste en utilizar la ruleta de la suerte para seleccionar estudiantes y preguntas de cultura general. Así, luego de la clase rutinaria, docente y estudiante inician un juego similar a *¿Quién quiere ser millonario?* En sus conclusiones el autor describe que el juego estimula las ansias de acertar. Por consiguiente, el estudiante mejora su capacidad de retención y se adueña, de la información, por voluntad propia:

Los resultados obtenidos en las pruebas de evaluación finales junto a la valoración de

todas las conclusiones anotadas durante y al final de la puesta en práctica, ponen en relieve la mejora sustancial de: la forma de trabajar los contenidos curriculares explicitados; los resultados conseguidos; las relaciones intra/inter-grupales y el interés generalizado del alumnado». (García, 2018, p. 4).

Con esto se demuestra que, a nivel internacional, el juego y el uso de las Tics es considerado como una obligación educativa en aras del proceso de enseñanza y aprendizaje. Por ende, el análisis toma en cuenta, ahora, el nivel nacional del estado del arte. El primero de estos artículos es «Gamificación en contextos educativos: análisis de aplicación en un programa de contaduría pública a distancia». Su autora es Jennifer Lorena Gómez Contreras y lo redacta, en el 2020, para la revista *Universidad & Empresa*. Este artículo utiliza una metodología exploratoria y cualitativa, donde se busca promover la autonomía, la interacción y el compromiso por parte de los estudiantes. Tiene como objetivo principal es reconciliar, por medio de la gamificación y el Aprendizaje Basado en Juegos, al estudiante con el espacio educativo. El autor recomienda, para la exitosa implementación de estas estrategias, tener en cuenta el contexto, el número de participantes, la tematización, la caracterización, los desafíos y la paulatina recompensa:

Un problema importante que muchas escuelas y educadores enfrentan hoy en día es que muchos estudiantes carecen de la motivación y el interés para aprender. Más aún, si se les da la opción, muchos de ellos preferirían jugar videojuegos en lugar de leer un libro o completar una tarea. (Gómez, 2020, p. 10).

Para obtener una mejora, en el aprendizaje de los estudiantes de contaduría pública a distancia, cada encuentro se diseña como un nuevo nivel de videojuego. En estos niveles se promueve el trabajo en equipo y la interacción, entre competidores, para obtener puntos y recompensa. En sus conclusiones, el autor afirma que la falta de utilización de la gamificación y

el ABJ provoca un mayor conflicto al momento de pasar de la teoría a la práctica. La corrección evidente, por parte del cuerpo docente, es comenzar a repensar en las particularidades de los aprendizajes de sus estudiantes. Es necesario rediseñar, constantemente, la forma de enseñar. Para completar esta sección, a nivel nacional se presenta el artículo «Juego y aprendizaje en el contexto educativo colombiano». Sus autoras son las psicólogas Liseth Ximena León Botero y Claudia Alejandra Galvez Ortiz. Este trabajo se desarrolla, en el 2015 y 2016, en un colegio público de la ciudad de Medellín. Estas autoras consideran que: «El juego es un factor de gran importancia en los componentes del desarrollo, en este sentido una infancia prolongada permite adquirir conductas y pensamientos complejos, importantes e impredecibles para el mundo que el futuro adulto debe afrontar». (León & Galvez, 2016, p. 1). Este trabajo utiliza una metodología cualitativa que se basa en la entrevista y en la observación participante para reflexionan acerca de cómo el juego unifica, además de respetar, la esfera lúdica y la esfera teórica. Es decir que se enseña sin abstraer al niño de su infancia, porque se le educa por medio de actividades que él interpreta como un evento divertido que vale la pena volver a experimentar. Las autoras afirman que el juego, asimismo, refuerza la confianza de estudiante y docente. Por otro lado, las autoras explican que los juegos no solo desarrollan el aprendizaje académico, sino que, igualmente, desarrollan los aprendizajes motrices y emocionales: «El juego, constituye una herramienta para acercar, crear vínculos, conocer a los otros, conocerse a sí mismo, adquirir y desarrollar habilidades, tramitar experiencias y generar conocimientos». (León & Galvez, 2016, p. 23). Estas autoras concluyen (de forma similar a los autores anteriores) que, a pesar de ser la lúdica y el juego un tema constante en los foros y conversatorios de los docentes, no se evidencia una verdadera práctica de lo que es la gamificación y el Aprendizaje Basado en Juego. Es decir que si sigue cometiendo el error, por lo menos en la educación de Colombia, de apartar al estudiante de

lo que constituye su infancia. Esto provoca, por consiguiente, el rechazo del contexto educativo por parte del estudiante. Para complementar estas cavilaciones y descubrimientos, ahora se exponen los artículos a nivel local. El primero de estos constructos informativos es *Desarrollo de la Competencia Textual a Través del Guión Teatral, Partiendo de la Teoría de Constantin Stanislavski “Maestro del Teatro Moderno”, en los Estudiantes de Grado 8º01, Colegio Bicentenario, Cúcuta, Norte de Santander*. Su autor es el egresado, de la Universidad de Pamplona, Jhon Alexander Castro Contreras y se selecciona, este documento, porque tiene relación con el producto que se pretende construir a partir del videojuego:

¿Podemos enseñar teatro o en su efecto, la realización de un guion teatral? Quizá es una pregunta complicada de responder y es la razón por la cual algunos dirán que el teatro no se puede enseñar y que hay que dejarlo por fuera de la escuela. (2017, p. 6).

El autor reflexiona, en su trabajo de grado, sobre cómo la creación de un guion teatro le permite al estudiante transliteralizar de mejor forma lo que su mente es capaz de formar en cuestión de segundos. Esto es similar a utilizar el videojuego de Among Us, analizar y corregir sus diálogos, para luego representarlos (con el toque dinámico de la actuación) en una reunión virtual. El autor emplea, para este caso, la teoría del *Maestro del Teatro Moderno*. Esta base le permite entender que el teatro, a partir del siglo XVI y XVII (punto de origen del teatro moderno), invita a diseñar escenarios y vestuarios dinámicos. Es decir, estos elementos cambian en el transcurrir de la obra. Se implementa una evaluación diagnóstica, una evaluación formativa y una evaluación global, para comprender cómo está la facultad de la producción textual en los estudiantes de octavo grado:

Otra tarea o producto era ilustrar el personaje favorito con respecto a lo que más le haya llamado la atención y las respectivas características, el objetivo de esta actividad era

afianzar los lazos entre compañeros con el intercambio de situaciones del cuento y reconstrucción de personajes literarios con la imaginación de cada uno. (Castro, 2017, p. 32).

La estrategia, en resumen, consiste en tres etapas. La primera trata de organizar encuentros de lectura y socialización, para acercar al estudiante a la literatura. La segunda es trata de incitar a la ilustración, para que los estudiantes reflexionen acerca de los contextos ficticios de los cuentos que se leen previamente. La tercera es la redacción de los guiones, a partir de las experiencias que se viven en la actualidad. En los resultados, el autor expone que los estudiantes mejoran su facultad comunicativa (con textos más lógicos y coherentes) y amplían sus conocimientos acerca de lo que es el teatro. Para finalizar se presenta el proyecto de grado *Desarrollo de las Competencias Referidas a la Producción Textual Mediante el Teatro como Estrategia Pedagógica para la Composición de Monólogos en los Estudiantes del Grado Decimo y Once del Colegio Bicentenario del Barrio Antonia Santos de la Ciudad de Cúcuta*. Su autor es Trino Jhoan Alvernia Puentes y el objetivo principal es: «Fomentar la producción textual mediante actividades teatrales como estrategia pedagógica para el mejoramiento del discurso oral y escrito en los estudiantes del grado decimo y once». (Alvernia, 2016, p. 11). Luego del diagnóstico y de la respectiva observación participante, el autor descubre que los estudiantes de undécimo grado (a nada de graduarse) tienen problemas en la producción de textos orales. Por ende, este egresado diseña talleres para incitar a los estudiantes a producir monólogos con base a temáticas libres. Los estudiantes, además, deben declamar sus monólogos y representarlos, de ser posible, frente a sus compañeros y docente. En sus conclusiones, el autor explica que hay avances considerables en la quinesia, la proxemia y la prosodia de los educandos. Esto demuestra

la eficacia del teatro para mejorar la producción textual y el discurso en estudiantes de undécimo grado. Este resultado, posiblemente, beneficie el desarrollo de las pruebas de estado.

2.2 Marco Teórico:

A continuación, el investigador se centra en exponer y explicar tres aportes teóricos que permiten la perfecta visualización de la importancia del teatro, el Aprendizaje Basado en Juegos y el discurso en estudiantes de undécimo grado. Estos componentes guían el diseño y la elección de actividades para los talleres que median el paso entre el videojuego y una representación teatral. Por esta razón, se selecciona un teórico que guíe el entendimiento de la problemática a mejorar, un teórico que ilustre cómo funciona la estrategia y un teórico que explique las posturas del investigador hacia el producto.

2.2.1 El Aprendizaje Basado en Juego desde las perspectivas de Vygotsky:

Hay una propuesta que se desea respaldar con este proyecto y es la consideración del juego como un proceso de aprendizaje, un evento dinámico e indispensable, más que como una simple actividad de distracción para los infantes. En contraposición a esta última proposición, Vygotsky manifiesta que el juego es necesario para la evolución, del niño y la niña, hasta la etapa de la vejez: «A menudo describimos el desarrollo del niño como el desarrollo de sus funciones intelectuales; todo niño se presenta ante nosotros como un teórico [...] que pasa de un estadio a otro». (Vygotsky, 1978, p. 143). Este habla de los primeros años de vida. No obstante, para este proyecto investigativo se toma la expresión «estadio» y se le asemeja a grado educativo. Esta es la interpretación que se le plantea, al lector, con el objetivo de que haya una mayor relación entre la teoría *El Desarrollo de los Procesos psicológicos Superiores* de Lev. Vygotsky y el trabajo de grado en cuestión. L. Vygotsky explica que los humanos tienen necesidades como las demás especies y estas necesidades obedecen a estímulos internos y

externos: «Si ignoramos las necesidades [...] del niño, así como los incentivos que lo mueven a actuar, nunca podremos llegar a comprender su progreso de un estadio evolutivo a otro».

(Vygotsky, 1978, pp. 143 – 144). Cada que un niño pasa de un estadio a otro, este debe satisfacer nuevas necesidades hasta el próximo tiempo de cambio. El cambio puede ser propio del estudiante (psicológico y físico) o propio de su entorno (el año académico o las personas con las que se relaciona). Ningún niño está exento a esta situación. Sin importar cuál sea el cambio, el docente debe hacer todo lo posible para identificar las necesidades, y los estímulos a los que obedecen esas necesidades, en sus estudiantes. En este sentido L. Vygotsky describe, perfectamente, quehacer diario del cuerpo docente: «Si no somos capaces de comprender el carácter especial de estas necesidades, no podremos entender la singularidad del juego como forma de actividad». (Vygotsky, 1978, p. 144). L. Vygotsky también nos explica un posible origen biológico del juego. Este autor considera que una particularidad de las necesidades es la inmediatez. Es decir que necesitan solventarse en ipso facto. Solucionar una necesidad ayuda a liberar tensión y, por consiguiente, a pasar a un nuevo estadio. No obstante, existen necesidades que no pueden solventarse con inmediatez. En este punto, el infante recurre a su intelecto para crear una realidad en la que puede satisfacer esta necesidad. L. Vygotsky explica que la imaginación es una característica humana y que esta es una actividad consciente: «Para resolver esta tensión, el niño en edad preescolar entra en un mundo ilusorio e imaginario, en el que aquellos deseos irrealizables encuentran cabida; este mundo es lo que llamarnos juego». (Vygotsky, 1978, p. 144). Ante esto, el autor afirma que no sostiene que el juego surja de todas las necesidades insatisfechas, sino que este es uno de sus mayores detonantes. Otro aporte que es rescatable, de parte de este autor, es la consideración de que no existe de un juego sin reglas. Básicamente, no puede haber un hecho así. Las reglas, el hilo conductor de ideas, las

circunstancias y los roles, le enseñan al niño a comportarse y actuar según contextos predeterminados. L. Vygotsky asegura que: «La influencia del juego en el desarrollo del niño es enorme». (Vygotsky, 1978, p. 146). Un docente con conocimiento sobre las influencias y motivaciones, de sus estudiantes, tiene en su poder las herramientas precisas para transformar sus encuentros. El aprendizaje basado en un juego virtual busca solventar necesidades en los jóvenes como la desmotivación en las clases y el rechazo hacia la literatura (específicamente, hacia la representación teatral). No es una apuesta ni una idea vana. Por el contrario, esta es una hipótesis que se respalda con la reciente teoría. Esta estrategia, posiblemente, ayude a los estudiantes a pasar a un nuevo estadio de desarrollo cognitivo. Uno en el que su discurso cause impactos positivos en los distintos ámbitos de la vida diaria.

2.2.2 El discurso y sus implicaciones según Teun A. van Dijk:

La sociedad es una compleja estructura de roles y actantes, en contextos dinámicos y cambiantes. El estudiante de undécimo (aprendiz hoy, pero maestro el día de mañana) debe acoplarse, paulatinamente, a esta estructura y tomar una posición frente a los hechos que le competen. En esta investigación, con el objetivo de comprender la dinámica entre discurso y sociedad, se citan los aportes de Teun A. van Dijk en su teoría *Discurso, Poder y Cognición Social*. Según María Cristina Martínez, Directora de Maestría en Lingüística y Español, este teórico: «A través de sus charlas nos advierte sobre el poder del discurso en la construcción y reproducción de las ideologías y del abuso del poder». (Citado en van Dijk, 1994, p. 2). T. van Dijk reflexiona acerca de la influencia de los discursos en los constructos cognitivos. Explica que la cognición social se conforma por interpretaciones, actitudes e ideologías (características observables en todos los seres humanos que no padezcan de problemas biológicos). Asimismo, expone que dos elementos clave de la sociedad son el poder y la desigualdad, y que el discurso

tiene estructuras, niveles y dimensiones con las cuales se cumplen la interacción simbólica entre los actantes: «Los grupos dominantes saben que para controlar los actos de los otros es necesario controlar sus estructuras mentales. Los actos son intenciones y controlar las intenciones implica lograr controlar los actos». (Citado en van Dijk, 1994, p. 11). El manejo correcto del discurso puede semejarse a un estilo de ataque y una forma de defensa, porque permea a las personas de ideologías y conceptos ajenos mientras gana terreno dentro de las cogniciones externas. El poder de influir sin consentir influencias opuestas es como las élites se posicionan sobre las masas comunes. T. van Dijk explica que no existe una relación directa entre estructuras sociales (élite y masa oprimida), sino que el flujo constante de información permanece indirecto. Es decir que el pueblo común no puede entrelazarse, en demasía, con los conocimientos que manejan las élites: «La forma última de poder es influenciar personas hacia lo que se quiere y el discurso puede influenciar la sociedad a través de las cogniciones sociales de éstas». (Citado en van Dijk, 1994, p. 11). La sociedad, esa inconstante estructura en la que los estudiantes de undécimo están a punto de participar, es un intercambio diverso de discursos. No obstante, durante las observaciones previas se concluye que el discurso, de la población en cuestión, presenta problemas de lógica, coherencia, banalidad, redundancia y más. Por estos aspectos, y con base a la teoría de T. van Dijk, se piensa en una estrategia que mejore su discurso y les induzca a pronunciarse: «El problema es cuando esa persona a quién se le ha asignado un rol asume un rol diferente y se convierte ya en un elemento que es peligroso». (Citado en van Dijk, 1994, p. 52). Un educando que comunica, comenta, informa, afirma y transmite es, indudablemente, un peligro para los grupos elitistas que, según el mismo T. van Dijk, buscan el control mental de los ciudadanos con discursos paupérrimos. Este teórico expone que la manipulación de masas tiene que ver con la falta de libertad o la carencia de opciones con las que cuentan las masas. Las élites

mantienen estable la desigualdad social, con el objetivo de acrecentar el número de opciones. Entonces, es deber del docente enseñar al estudiante a interpretar la realidad en la que se desenvuelve su círculo social: «El discurso es poder y la persuasión es el mayor controlador de actos lingüísticos en la modernidad. Como lingüista [...] observo que el control mental se da generalmente, a través del discurso, es decir, el control mental es discursivo». (Citado en van Dijk, 1994, p. 11). Los discursos generan desigualdad social. Estos ayudan a crear situaciones falsas y a distorsionar hechos que precisan ser verídicos. Los discursos mueven a las personas y provocan acciones que derivan contextos de pobreza, racismo, guerra, elección incorrecta de candidatos, abuso de poder, entre otros. No obstante, el discurso poder ser, además, un mediador de relaciones, un evento conciliador y un corrector de posturas. Es necesario explotar, en los estudiantes de undécimo grado, la dimensión positiva de este recurso.

2.2.3 La teoría y la técnica teatral según Juan Cervera:

El discurso es obsoleto si el estudiante no tiene la confianza necesaria para caracterizarlo y adornarlo con elementos paralingüísticos, con una prosodia entendible, con una proxemia adecuada y una quinésica convincente. Del aprendizaje basado en un videojuego únicamente se rescata un guion que, por sí solo, puede pasar desapercibido. Es necesario una herramienta, o un medio, en el cual el estudiante obtenga esta facilidad de declamar su discurso y de materializar el contexto ficcional de un texto escrito. En este sentido, el teatro es una estrategia pedagógica con las características precisas para lograr el objetivo de mejorar el discurso didáctico en estudiantes de grado undécimo:

Frente a la presión omnímoda que se ejerce sobre el hombre de hoy a través de los medios de comunicación y de la masificación, el teatro supone una exaltación de la libertad y un grito por el individualismo. La inteligencia y el ingenio tienen campo donde

ejercitarse y, por encima de todo, el teatro es juego. (Cervera, s.f, p. 59).

Jugar a hacer teatro da, como resultado, una forma de arte que se renueva en cada intento. Este autor considera que el teatro mejora los procesos cognitivos, porque incita a repensar las escenas, imaginar las decisiones de los personajes, caracterizar los vestuarios según épocas y contextos, y a crear escenarios que sean fáciles y rápidos de comprender para el espectador. El autor considera que el teatro en el ámbito educativo, como ejemplo de todos los posibles escenarios de aplicabilidad, combina la libertad de expresión, la posibilidad reinención y el trabajo en equipo. J. Cervera explica que este espacio, de imaginación y de fraternidad, provoca que el estudiante asimile la experiencia como un aspecto positivo de su vida académica: «Uno de los anhelos más deseados por los jóvenes es el ejercicio de la creatividad. Una de las formas de actuación que más suscita es la actividad colectiva. Cuando se dan estas dos circunstancias, el muchacho no trabaja, disfruta ». (s.f, p. 59). Este autor considera que el teatro puede llegar ser un estilo de vida con la que un amplio número de personas se identifica. J. Cervera explica que el estudiante, gracias a la práctica teatral, adquiere una excelente inteligencia emocional. En otras palabras, el estudiante comprende cómo expresar sus sentimientos, en qué momento hacerlo y qué efecto causar con ellos. Esta facultad, igualmente, puede ayudar a los estudiantes a lidiar con el fracaso y el éxito. La dicotomía del ganador y el perdedor es una ideología que se instaura, desde el hogar, en el subconsciente del educando. El teatro, la correcta enseñanza del trabajo en equipo, puede enseñarle a los participantes que no razón imprescindible para seleccionar un superior y a un superado: «De ahí que el teatro, pese a sus dificultades, para quien lo descubre y se entrega a él, llega a constituir un verdadero veneno que le comunica una afición tal que alcanza casi a la adicción». (Cervera, s.f, p. 59). Este autor considera que el teatro no tiene que contar con cantidades impresionantes de inversión económica. Admite que este hecho es un

beneficio importante, pero que el teatro va más allá de contar con el dinero suficiente como para comprar un vestuario o alquilar un espacio. El teatro, según este escritor, puede hacerse realidad en las calles y sin ningún adorno mayor al de la interpretación del actor. En este sentido, se le atribuye la razón, porque el actor con vacación (al igual que un docente que desea impartir una clase inolvidable) solo necesita actuar y alimentar, de este modo, la imaginación de sus observadores: «En esto se distingue del cine o de la televisión, donde no puede haber relación personal entre actores y público. El teatro es, pues, un espectáculo vivo y compartido». (Cervera, s.f, p. 2). Si el actor logra conectar, con su público, garantiza una interpretación, en ipso facto, de sus actos. El teatro, por su particularidad de ser en vivo y en directo, es una puesta en escena de todos los esfuerzos humanos que se dirigen hacia el objetivo de transmitir una idea artística. Esta, a grandes rasgos, es la esencia del discurso didáctico que se desea formar en los estudiantes de undécimo grado.

2.3 Marco Conceptual:

Para una mejor comprensión de los conceptos que se emplean durante la redacción, respecto al estado del arte y de las bases teóricas, se emplea una terminología específica que al principio se presenta como palabras clave. En esta sección se da definición a estos conceptos y se explica su relación y relevancia con la ruta metodológica. Sin más preámbulos, la primera expresión que compete, a los resultados investigativos, tiene que ver con el discurso didáctico y su participación en el ámbito académico: «La Didáctica es una respuesta a la necesidad de encontrar un equilibrio que armonice la relación entre las maneras de enseñar de los educadores y el aprendizaje de sus discípulos». (Abre, 2017, p. 83). La didáctica consiste en saber escoger los recursos, los tiempos, los elementos, las actividades y las formas de expresión precisas para que un estudiante comprenda la temática de selección. A la didáctica se le puede interpretar

como una ciencia (porque recurre a la investigación y a la pedagogía para analizar e interpretar un fenómeno), como una estrategia (porque en ocasiones la estrategia es otra, pero el docente decide hacer un cambio en su forma de dictar una clase) y como un estilo de aprendizaje (porque sucede que hay estudiantes que son dinámicos a la hora de estudiar por voluntad propia. Es decir que eligen, por sí mismos, las actividades que más comodidad y satisfacción les ofrecen). Líneas arriba se explica que Karam (2005), con un parafraseo de Benveniste (1977), afirma que el discurso es materialización (sonidos que crean) y proceso (comunicación). Por consiguiente: «El discurso didáctico es una noción general que hace referencia a los medios lingüísticos a partir de los cuales se enseñan o se imparten lecciones que resultan en logros intelectuales». (Ibáñez, 2011, p. 127). Este discurso didáctico es el posible resultado de la estrategia ABJ y la representación teatral. La segunda terminología a revisar tiene que ver con lo que es el juego físico y el juego virtual o videojuego. Páginas atrás se explica que para L. Vygotsky el juego es una forma de satisfacer las necesidades infantiles. Esto es una característica que no envejece con el paso del tiempo. No obstante, lo que sí cambia es el tipo de juego, el espacio de juego, los participantes del juego, las reglas del juego y los elementos del juego. Todos estos componentes son distintos si se ejerce una comparación entre el juego de finales del siglo veinte y los años recientes de la década dos mil: «Un videojuego es un programa informático en el que el usuario o jugador mantiene una interacción a través de imágenes que aparecen en un dispositivo que posee una pantalla que puede variar de tamaño». (Moncada y Chacón, 2012, p. 44). No es complicado concluir que, los niños y niñas de la actualidad, prefieren el juego virtual antes que el juego físico, al exterior y sin ningún artilugio tecnológico. Los jóvenes de hoy día se inclinan por descargar aplicaciones, editar personajes y enfrentarse a otros jugadores. Entonces, la decisión más lógica es la de encaminar la metodología hacia la implementación del videojuego en el

ámbito educativo. Una tercera terminología a tener en cuenta es similar a la evolución del concepto de juego hacia el juego virtual o videojuego. El teatro es un evento artístico donde los actores representan una trama real o ficticia. La puesta en escena tras a colación vestuarios, escenarios y elementos de uso por los actantes. Sin embargo, el teatro adquiere nuevas características en el contexto de la virtualidad educativa:

El espacio virtual está disponible las 24 horas y se puede tener acceso a él desde cualquier lugar donde haya conexión en red. Esta flexibilidad puede brindar una falsa sensación de libertad con respecto al grado de dedicación requerida y la rigurosidad de las fechas límite de conclusión de actividades. (Moreira & Delgadillo, 2014, p. 128).

El teatro virtual no necesita de un espacio físico. El escenario lo constituye el monitor, la presentación no precisamente es en vivo y en directo, los efectos visuales y auditivos ahora dependen mayoritariamente de los programas digitales, y las intervenciones no siempre se ejercen a la misma vez. Los estudiantes cuentan con la oportunidad de grabar en tiempos diferentes y reproducir una escena durante la presentación que, posteriormente, se puede grabar para obtenerse un nuevo producto. Con estos aspectos el teatro, posiblemente, se asemeje a un metraje. Sin embargo, hay que tener en cuenta que los metrajes cinematográficos son la consecuente evolución del teatro (así como lo es la televisión de la radio y la radio del periódico, pero no por esto dejaron de existir por completo). El teatro virtual se aparta del metraje cinematográfico en cuanto la representación es más un drama narrativo que un conjunto de movimientos de cámara, tipos de enfoque y ángulos de grabación. Exponer todos estos conceptos induce, inevitablemente, a resolver qué son las Tecnologías de la Información y la Comunicación:

Las TIC son una realización social que facilitan los procesos de información y

comunicación, gracias a los diversos desarrollos tecnológicos, en aras de una construcción y extensión del conocimiento que derive en la satisfacción de las necesidades de los integrantes de una determinada organización social. (Baelo & Cantón, 2009, p. 2).

Las Tics son un resultado de la evolución del control humano sobre la tecnología. Hacen parte de los ámbitos políticos, culturales, económicos, educativos, eclesiásticos, entre otros. Estas son herramientas que permiten la comunicación, la burocracia virtual, la información, la descarga y subida de datos y demás beneficios. Su uso, presuntamente, se predispone para cualquier persona sin importar su origen, raza, etnia, nivel educativo, edad, sexo, partido político o creencia. Es complicado resumir todas las particularidades concernientes a las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (pues se requiere de un proyecto individual para ello), pero bástese con entender que son el futuro de la educación y el mejor medio para materializar el producto de esta investigación.

2.4 Marco legal:

Luego de una pandemia y una cuarentena global, el Ministerio de Educación en Colombia realiza modificaciones con el objetivo de continuar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Detenerse no es una opción debido a que, para el 2020, no es seguro que el confinamiento obligatorio culmine con prontitud. Entonces, docentes, familias, administrativos, dirigentes y expertos analizan la situación hasta llegar a la conclusión más lógica. La educación en Colombia, por consiguiente, se imparte de manera virtual hasta la actualidad. No obstante, se continúa el respeto por los principios iniciales: «La educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes». (Congreso de la República,

p. 1). Este artículo (el primero de la Ley General de Educación) respalda la investigación en cuestión, porque los resultados contribuyen a mejorar la formación personal, cultural y social de los estudiantes. Asimismo, las clases virtuales contribuyen al transcurrir del calendario académico sin mayores retrasos a unos cuantos días. El tercer artículo, de la ley 115 de la constitución política de Colombia, expone, por su parte, sobre qué grupos sociales recae la responsabilidad de garantizar la prestación de los servicios educativos: «Corresponde al Estado, a la sociedad y a la familia velar por la calidad de la educación y promover el acceso al servicio público educativo, y es responsabilidad de la Nación y de las entidades territoriales, garantizar su cubrimiento». (Congreso de la República, p. 1). Las Tecnologías de la Información y la Comunicación contribuyen, mayormente en 2020 y 2021, a garantizar el cubrimiento de la educación desde espacios lejanos a las instituciones. Hoy día es común descubrir estudiantes que viven en una ciudad mientras reciben clases en otra. Por otro lado, un aspecto positivo de la virtualidad (a pesar de los inconvenientes) es que vincula a los representantes con el proceso académico de los estudiantes. Esta cuestión, la cual antes se considera una necesidad con urgencia, en la actualidad es una colaboración imprescindible. Sin embargo, cabe preguntarse si este estilo de educación permanece dentro del concepto de la educación formal. Ante esto, el artículo 10 confirma: «Se entiende por educación formal aquella que se imparte en establecimientos educativos aprobados, en una secuencia regular de ciclos lectivos, con sujeción a pautas curriculares progresivas, y conducente a grados y títulos». (Congreso de la República, p. 3). El proyecto se dirige a una institución que cumple con fechas y programas curriculares. Del mismo modo, este constructo cognitivo se utiliza para la obtención de un grado y un título profesional. Por ende, se concluye que estos esfuerzos ayudan a mantener el formato de educación formal en Colombia. Por otra parte, es importante reflexionar acerca de qué artículos,

decretos y circulares fundamenta la práctica educativa de manera virtual y paulatina creación de un producto con base a las Tics. El presidente de la república colombiana, en la directiva presidencial número dos del 2020, informa:

Minimizar las reuniones presenciales de grupo [...], propender por reuniones virtuales mediante el uso de las tecnologías de la información y las comunicaciones. Acudir a canales virtuales institucionales, transmisiones en vivo y redes sociales, para realizar conversatorios, foros, congresos o cualquier tipo de evento masivo. Usar las herramientas tecnológicas para comunicarse, el acuerdo marco de precios de nube pública vigente, trabajo colaborativo y telepresencial –videoconferencia-. (Duque, p. 2).

La problemática principal, la emergencia sanitaria de la COVID – 19, induce al estado colombiano a pausar los proyectos presenciales y a enfocarse en la virtualidad. El trabajo, la familia, el deporte, la salud, la cultura, la socialización y la educación se rediseña, momentáneamente, para abarcar las aulas virtuales. A la fecha de redacción de este proyecto, año 2021, la mayoría de las instituciones públicas permanecen cerradas por no cumplir con los requisitos de salubridad. La Universidad de Pamplona (alma mater del autor del proyecto) y el Instituto Técnico Guaimaral (contexto y población de la investigación) no son la excepción. Debido a esto, la estrategia ABJ y el teatro virtual responden a estas necesidades. Un decreto que se toma en consideración, durante el bosquejo de la propuesta pedagógica, es el decreto 417 del 2020: «Por el cual se declara un Estado de Emergencia Económica, Social y Ecológica en todo el territorio Nacional». (Presidencia de la República, 2020, p. 1). Esta situación de falencia económica hace pensar en alternativas que no requieran inversiones económicas. En este caso, se opta por el uso del celular, porque este es un elemento que los estudiantes de grado undécimo (del Técnico Guaimaral) tienen al alcance. Igualmente, al considerar la capacidad de los

celulares se decide emplear una aplicación de poco almacenamiento, de fácil procesamiento y de descarga gratuita. Acto seguido, cabe aclarar que este mismo recurso, el teléfono inteligente, permite que los educandos participen en la producción del teatro virtual. Acto seguido, es importante revisar si los fines de la educación, en el Técnico Guaimaral, son acordes a los objetivos del proyecto: « Afianzar una propuesta pedagógica con base en la puesta en práctica del aprendizaje significativo que oriente las prácticas pedagógicas, los procesos de investigación, construcción del conocimiento y el uso de las nuevas tecnologías ». (2018, p. 5). El cuerpo docente debe y tiene que aceptar la intervención, de individuos externos, con la intención de conocer nuevas formas de enseñar y aprender. Como se puede observar, los propósitos de la institución se encaminan a mejorar las prácticas pedagógicas, a promover los métodos de investigación y a perfeccionar el uso de las Tics. Esto es, básicamente, la esencia de la estrategia del aprendizaje basado en un juego virtual para su posterior representación con el teatro virtual. Por todos estos aspectos, se concluye que este proyecto responde a la Ley General de Educación, a los decretos presidenciales sobre la emergencia sanitaria y económica a nivel nacional, y a las perspectivas del colegio respecto a la investigación pedagógica.

2.5 Marco contextual:

El Instituto Técnico Guaimaral es una institución educativa del departamento de Norte de Santander, de la ciudad de San José de Cúcuta, la cual se ubica en la Calle 10 AN 7E-134 del barrio Guaimaral. Sus jornadas laborales ocupan mañana y tarde, sus grados educativos van desde transición a undécimo y sus estudiantes tienen la oportunidad de obtener un certificado de Técnico en Diseño Gráfico, Técnico en Programación de Computadores, Técnico Contabilización de Operaciones Comerciales y Financieras, Técnico en Procesos Agroindustriales, y Técnico en Instrumentación de Maquinaria y Equipos Industriales. Por otro

lado, esta institución ofrece cobertura a poblaciones vulnerables, como lo son las personas con discapacidades físicas:

Ofrece educación inclusiva de calidad en ciencia, tecnología y valores; que desarrolle en los estudiantes competencias básicas, laborales y ciudadanas, para formar personas íntegras, autónomas, emprendedoras y comprometidas con el ambiente, con miras al fortalecimiento de una sociedad pluricultural, equitativa, humana y tolerante. (Instituto Técnico Guaimaral. 2018, p. 6).

Esta institución se encuentra en un sector social de estratos uno y dos. Los padres de familia tienen diversas ocupaciones, pero no se destaca el número de profesionales. En el grado undécimo se promueven los valores del respeto, la tolerancia y la responsabilidad. Sin embargo, el discurso de los estudiantes, cuestión que obedece a circunstancias demográficas y conductuales, carece de coherencia, lógica y de un bagaje competente de lecturas. Los estudiantes de undécimo grado presentan excelente comprensión e interpretación de textos. No obstante, en la práctica del lenguaje, como conversatorios y debates, los educandos no logran estructurar sus ideas ni utilizar la prosodia más adecuada para responder a las intenciones comunicativas del encuentro. Las clases, por prevenciones ante el COVID – 19, no se enfocan en el aula presencial y, a causa del paro nacional de los meses de mayo y abril, los encuentros se pausan abruptamente:

El Instituto Técnico Guaimaral, ofrece educación inclusiva de calidad en ciencia, tecnología y valores; que desarrolle en los estudiantes competencias básicas, laborales y ciudadanas, para formar personas íntegras, autónomas, emprendedoras y comprometidas con el ambiente, con miras al fortalecimiento de una sociedad pluricultural, equitativa, humana y tolerante. (El Tiempo, 2021, s.p).

Esta cuestión de bloqueos, de violencia y de incertidumbre afecta, no solo a la institución, sino, también, al proceso formativo de los docentes de la Universidad de Pamplona. Hay retrasos en la conformación del proyecto, en la socialización de los hallazgos y en el aprendizaje de las temáticas previas a la graduación. Para la fecha, el cuerpo docente y estudiantil debate la opción de extender el calendario académico o culminar en la fecha habitual, lo cual conlleva a exigir una entrega casi inmediata de propuestas y resultados investigativos. Esta situación ocasiona, además, el no seguimiento en la producción de las propuestas por parte de algunos asesores de Proyecto de Grado. Entonces, la propuesta actual se genera en un país que vive un paro nacional (por inestabilidad económica y política), en una universidad insegura de su cronograma de actividades y desatenta del proceso de los futuros egresados, y en un colegio que cierra las puertas momentáneamente. Este hecho final, en particular, causa que no exista una muestra específica para el producto investigativo. Las observaciones iniciales, premisas para la conformación de las hipótesis investigativas, no son suficientes para describir cómo es el constructo cognitivo de los estudiantes de undécimo grado. Por consiguiente, el investigador se da a la tarea de usar sus experiencias de prácticas pedagógicas anteriores, las cuales realiza durante su formación docente, para diseñar una ruta metodológica estable y con posibilidades de éxito.

3. CAPÍTULO III: RUTA METODOLÓGICA

Para lograr el objetivo genera (mejorar el discurso didáctico, en estudiantes de grado Undécimo del Instituto Técnico Guaimaral, por medio del Aprendizaje Basado en Juegos y del teatro virtual) en el siguiente apartado se exhibe una recapitulación del método, el enfoque y el paradigma que se implementa para resolver el cómo y el porqué de la propuesta. Se presenta, asimismo, un posible cronograma, los recursos y los instrumentos de recolección de las actividades que se pueden efectuar (con el propósito de otorgar, al educador, una breve idea del lapso de tiempo y las inversiones que competen la estrategia): «Los desafíos de la investigación científica exigen que tanto los métodos como la metodología sean entendidos y asumidos como herramientas útiles que permiten el abordaje, la comprensión y la argumentación de los problemas de estudio». (Aguilera, 2013, p. 81). Una vez que se establecen estas características, el capítulo tres se centra en la presentación del videojuego, de la propuesta, del diseño de talleres y sus respectivas rejillas de evaluación, y de los posibles resultados que un docente puede obtener al llevar a cabo, al aula, las consideraciones de este proyecto. Como se menciona anteriormente, no se describe una muestra, con exactitud, por insuficiencia de encuentros virtuales y presenciales.

3.1 Método Investigativo:

En primera instancia, es relevante seleccionar el método investigativo. Este elemento es el que marca el inicio de la ruta metodológica, porque es un vinculado de procedimientos para desarrollar la investigación. Para este proyecto, el investigador consulta y analiza los conceptos de investigación experimental y no experimental, con el objetivo de encontrar características similares a las que visualiza en sus resultados. Según Calduch (1998) un método: «Es el conjunto de tareas o procedimientos y de técnicas que deben emplearse, de una manera coordinada, para

poder desarrollar correctamente y en su totalidad las etapas del proceso de investigación». (p. 28). En este orden de ideas, la forma de investigación no experimental es la primera en descartarse (lo que deja de lado sus variables de investigación no experimental tipo Transeccional y Longitudinal), pues las variables (las estrategias y los diseños de los talleres) no son independientes. Esta propuesta hay manipulación de las variables (no se observa un fenómeno y se describe sin intervención) e interacción directa con la población. Por consiguiente, es factible concluir que es una investigación experimental: «En este método los tratamientos de la variable independiente han sido manipulados por el investigador – X – por lo que se tiene el mayor control y evidencia de la causa y efecto». (Tam et al, 2008, p. 149). Acto seguido, es relevante para el docente identificar la clase de investigación experimental con la que trata. Su propuesta puede ser pre-experimental, cuasi-experimental o experimental de verdaderos o puros. Estos mismos autores, J. Tam y sus colaboradores, indican que en los estilos cuasi experimentan y experimental de verdaderos existe un grupo de control y de estos se asignan los sujetos de prueba. No obstante, en la presente investigación no hay, por razones que se explican en el marco contextual, un grupo o población del que emerja una muestra participativa en el proceso de recolección, clasificación, análisis e interpretación de datos. Entonces, es posible concluir que esta es una investigación experimental de tipo pre-experimental.

3.2 Enfoque Investigativo:

Una vez que se entiende cuál es el método investigativo que utiliza el docente, a la hora de aplicar la presente propuesta, es relevante analizar qué posible enfoque es el que compete al proyecto de grado en cuestión. Lo primero que se debe hacer es entender que el enfoque es una perspectiva hacia el objeto o fenómeno de estudio. Este enfoque nace, principalmente, de los datos que se recolecta y el tipo de comprensión que se les otorga. Según Ortíz (2015):

El enfoque es la orientación metodológica de la investigación; constituye la estrategia general en el proceso de configurar (abordar, plantear, construir y solucionar) el problema científico. Expresa la dirección de la investigación. El enfoque incluye en sí los métodos, principios y orientaciones más generales del sistema investigativo. (p. 13).

Con base a estas afirmaciones, es preciso debatir entre enfoque cualitativo, cuantitativo y mixto. El primero que se descarta, a simple vista, es el enfoque cuantitativo por ser este una consideración de datos estadísticos, lógicos y cuantificables. A pesar de apuntar a una mejora en el proceso académico de las pruebas ICFES saber once (prueba en la que los resultados se exhiben con un valor numérico), el investigador no se propone que los estudiantes obtengan un incremento numérico. El docente debe apuntar al desarrollo de competencias que sirvan para la vida y, en consecuencia, las calificaciones aprobatorias se transforman en simples certificados de autenticación. Este descarte, del enfoque cuantitativo, provoca que el enfoque mixto tampoco sea el más adecuado. En consecuencia, el enfoque que mejor representa la ruta metodológica del proyecto es el cualitativo. La propuesta, desde la óptica cualitativa, se preocupa por describir problemáticas humanas para establecer estrategias que ayudan en la corrección de las falencias hasta la creación de un producto que continúa siendo de índole cualitativa. En ningún momento se consideran las calificaciones cuantificables como datos que ejercen diferencia en el proceso de mejoramiento de la comprensión y producción textual.

3.3 Paradigma Investigativo:

Una vez que se entiende qué clase de método implementa la propuesta y qué tipo de enfoque tiene hacia la interpretación de sus datos, es relevante comprender cuál es el paradigma que cumple con ser la base del proceso investigativo. En primera instancia hay que recordar que un paradigma tiene que ver con ideologías y con las formas de estudiar un fenómeno. Existe el

paradigma positivista, el postpositivista, el interpretativo, el constructivista, el de la Teoría Crítica y más: «Kuhn (1962) afirma que un paradigma es un conjunto de suposiciones que mantienen interrelación respecto a la interpretación del mundo». (Citado en Ramos, 2015, p. 10).

En ocasiones, los paradigmas pueden semejarse a estilos de proceder al trabajo, por lo cual los investigadores prefieren teorías que se asemejen a su manera de emprender los estudios. Con esto en mente, el primer paradigma que se considera es el positivismo. Su sistema de trabajo de hipótesis y deducción lo vuelve una estrategia perfecta para abarcar cualquier tipo de fenómeno social. No obstante: «Ricoy (2006) indica que el “paradigma positivista se califica de cuantitativo, empírico-analítico, racionalista, sistemático gerencial y científico tecnológico”». (Citado en Ramos, 2015, p. 13). Este no es un estudio cuantitativo, por lo que no es un paradigma positivista. Esto mismo hace que se descarte, de inmediato, el paradigma postpositivista. En cambio, el paradigma interpretativo, de índole cualitativa, es más similar al estilo de la propuesta. Sin embargo, en este proyecto no solo se otorga una interpretación y descripción del fenómeno, sino que, además, dispone una alternativa para corregir las falencias del fenómeno. Por otro lado: «Según Berger y Luckman (2003), [...] el paradigma constructivista social se basa en el principio de que el saber [...] se construye en base a procesos de interaccionismo social». (Citado en Ramos, 2015, p. 13). En el aula, mediante a la estrategia, hay interacción y aprendizaje. Se crea conocimiento constante y surgen nuevas problemáticas que se deben explicar. Gracias a esta misma interacción, del investigador con la estrategia y la muestra, se generan las hipótesis y la ruta metodológica. Por ende, se puede concluir que el paradigma, de esta investigación, es constructivista.

3.4 Posible Cronograma de Actividades:

Es importante que el investigador visualice el número de encuentros y los recursos necesarios para llevar a cabo la propuesta. Asimismo, es relevante que un lector ajeno al proceso obtenga una idea clara y concisa de cuántos encuentros, como mínimo, son necesarios para efectuar el proyecto. Sin embargo, las problemáticas, de la no presencialidad y el paro nacional, condicionan los diseños de las estrategias pedagógicas. La falta de encuentros provoca que no exista una muestra estable para el estudio y la posterior cobertura de los efectos por parte de la metodología: «Un cronograma de actividades es simplemente un calendario en el que estableces los tiempos en los que realizaras el proyecto, una tarea, o un conjunto de actividades a trabajar o desarrollar». (Sánchez, 2015, p. 2). Por consiguiente, el investigador modifica el cronograma inicial (debido a que el contexto cambia en cada implemento y, del mismo modo, los docentes están en el derecho de profundizar en un aspecto, más que en otros, o de agregar nuevas posibilidades) y omite los elementos de fecha (para no depender de puntos temporales) y recursos (esta cuestión tiene que ver más con la planeación didáctica de cada educador. Entonces, el siguiente cronograma cumple con ser una verbigracia de la posible aplicación de la propuesta:

El Aprendizaje Basado En Juegos Virtuales Como Estrategia Pedagógica Para El Mejoramiento Del Discurso Didáctico.			
Encuentro.	Actividad.	Descripción.	Objetivo.
1.	Observación / Presentación.	Encuentro de reserva para el primer contacto con la muestra.	Presentación de investigación. Primera documentación en diario de campo.
2.	Posible entrevista.	Es posible realizar preguntas, el diseño depende del docente, para estudiar el conocimiento de	Primera recolección de datos. Conocimiento base de los estudiantes.

		los estudiantes hacia la estrategia.	
3.	Presentación del teatro virtual.	Explicación de su concepto, función y finalidad.	El investigador debe exponer el objetivo del proyecto.
4.	Presentación del videojuego.	Explicación de su concepto, función, finalidad y su relación con el teatro virtual.	El investigador debe conformar una muestra de diez estudiantes. Estos son quienes juegan y recolectan los diálogos.
5.	Corrección y adaptación diálogos.	Primera interpretación de los diálogos. En este encuentro se deben hacer modificaciones y agregar el elemento del narrador.	El objetivo es conseguir el primer boceto del guion teatral.
6.	Elección de personajes y caracterizaciones.	En este encuentro, la muestra debe elegir sus personajes, los accesorios que utilizará en la presentación y la tonalidad con que caracterizará a los personajes.	Se deben identificar roles e incentivar a la participación.
7.	Práctica teatral.	Encuentros de reserva para prácticas de la prosodia, la proxemia y la kinésica.	Mejorar interpretaciones teatrales y sincronización de diálogos.
8.			
9.	Grabación del producto.	Debe grabarse en una plataforma de reuniones virtuales. Se recomienda hacer un solo intento.	Generar producto investigativo.
10.	Valoración de resultados.	Estudiar y comparar el discurso que emplean, los estudiantes, antes y después de la estrategia.	Analizar el desarrollo de los instrumentos y de los estudiantes, para generar conclusiones.

Figura N° 1: «Posible Cronograma de Actividades».

3.5 Instrumentos de Recolección de Datos:

Al comprender cuál puede ser el posible número de encuentros, es importante que el investigador realice una breve lista de herramientas investigativas a su disposición. Los instrumentos de recolección de datos le permiten al docente recolectar información sobre la muestra, la estrategia, el método, la problemática y los posibles resultados a alcanzar. Si no se tienen predeterminados estos elementos, es decir que se improvisa con el pasar de los encuentros, se corre el riesgo de no recolectar datos relevantes. En la práctica pedagógica, una técnica de recolección indiscutible es la observación participante. Los datos que obtengan en esta acción, deben documentarse lo más rápido posible en un diario de campo que puede ser en redacción, audio o video:

Las técnicas de recolección de datos basadas en la observación y participación, practicadas en entornos convencionales, consisten en la observación que realiza el investigador de la situación social en estudio, procurando para ello un análisis de forma directa, entera y en el momento en que dicha situación se lleva a cabo. (Orellana & Sánchez, 2006, p. 2011).

La segunda técnica de recolección de datos es el diagnóstico docente a partir de los Derechos Básicos de Aprendizaje, los Estándares Básicos de Competencia y las Matrices de Referencia de Lengua Castellana. Seguido al diagnóstico es necesario utilizar la tabla Dofa (análisis de debilidades, oportunidades, fortalezas y amenazas) y una probable entrevista a estudiantes para descubrir las impresiones, de la muestra, respecto al teatro y al videojuego de selección. Los talleres educativos son otro de los instrumentos de recolección de datos y, para completar su estudio, es indispensable el uso de una rejilla de evaluación. Con todos estos

elementos, es más que garantizado que el investigador pueda elaborar una ruta metodológica fiable, lógica y estable.

3.6 Presentación de videojuego:

Among Us es una App de descarga gratuita que, no hace mucho, es moda y tendencia en las listas de adquisición. Esta aplicación es un videojuego de supervivencia, se puede clasificar como horror fácilmente, para un número mínimo de siete jugadores y un número máximo de diez. Su descarga es disponible para sistemas operativos de iOS, Android y steam, lo desarrolla Innersloth y utiliza el motor de juego Unity. Among Us tiene una historia de ciencia-ficción que se basa en la labor de diez astronautas que (viajan en una nave, están por despegar o se encuentran en el nuevo planeta. Los escenarios cambian según el mapa de selección) descubren la existencia de un impostor entre los tripulantes:

Among Us es el videojuego del momento. Desde que saltara a los canales de Twitch y Youtube de influencers de distintos sectores -los jugadores de fútbol Thibaut Courtois o el Kun Agüero son algunos de los destacados-, el juego ha disparado su número de descargas. (Emprendedores, 2020, s.p)

Sus mecánicas del juego son sencillas. Los tripulantes deben completar tareas (expulsar la basura, activar escudos, revisar el nivel de oxígeno, analizar muestras, arreglar la electricidad, entre otros), mientras el impostor (o impostores, debido a que pueden ser dos jugadores contra diez) se encarga de sabotear los instrumentos y asesinar a los tripulantes. Estos segundos precisan alertar a sus compañeros en caso de descubrir un cadáver y votar, por medio del teclado, por el que consideren que sea el presunto impostor: «Entre Google Play y la App Store de Apple, más de 86 millones de personas en todo el mundo han instalado su versión para móviles, y las cifras son similares en su versión para ordenador». (Emprendedores, 2020, s.p). La partida se

gana al descubrir y expulsar al enemigo, y (de ser impostor) se gana cuando el oxígeno se agota o se elimina a la mayoría de tripulantes. Este es un juego divertido que está lleno de misterio, suspenso, risas, victorias y derrotas. Su popularidad y accesibilidad lo transforma una forma fácil y eficaz de enseñanza discursiva.

3.7 Propuesta Investigativa:

Una vez que se entiende en qué consiste el videojuego de Among Us, es relevante conocer cuál es la propuesta al cuerpo docente. En esta era de digitalización y de estudiantes nativos en los espacios del internet, el educador debe adaptar su pensamiento y comprender que los estudiantes no aprenden del mismo modo a como él lo hace en sus primeros años de estudio. Por ende, al aceptar las plataformas y aplicaciones virtuales, su labor docente se está acercando a la auténtica personalidad de sus educandos. Las teorías que se citan con anterioridad (el Aprendizaje Basado en Juego desde las perspectivas de Vygotsky; El discurso y sus implicaciones según Teun A. van Dijk; La teoría y la técnica teatral según Juan Cervera) inducen a considerar que, si se implementa un videojuego en el aula y se obtiene un diálogo escrito a partir de las experiencias del juego, se facilita la producción de discurso didáctico y su respectiva representación:



Imagen N° 1: «Among Us: cómo un producto antiguo puede disparar los ingresos de tu empresa». (Emprendedores, 2020, s.p).

La estrategia inicia con el juego de la muestra (diez participantes). Luego sigue la adaptación de los diálogos, la selección de personajes, narrador, anexos a la trama, fechas y

accesorios de representación. Esta propuesta culmina con la grabación, posiblemente en Zoo.com (la plataforma cambia según la preferencia, facilidad y accesibilidad de los estudiantes e investigadores) y la subsiguiente exposición. En cuanto se logre, este último objetivo, el investigador cierra el proceso con un diálogo entre todos los implicados. La cuestión radica en estudiar, sin que la muestra esté al tanto, sus avances discursivos.

3.8 Diseño de Talleres:

Los talleres, para la estrategia del Aprendizaje Basado en Juegos y el teatro virtual, deben contar con un diseño institucional. Esta cuestión no cambia en demasía. Los talleres precisan tener sus respectivos encabezados (donde el lector encuentra el título de la actividad, los DBA, los EBC, el grado, la fecha, el objetivo y los aprendizajes previos). Para la parte del contenido, se recomienda, de ser posible, diseñar la mitad de la actividad para efectuarse de formar presencial (a manera de ejemplo se puede mencionar que una parte puede ser jugar el videojuego y la otra puede concentrarse en un conversatorio sobre qué es la técnica teatral). Estos talleres deben solicitar que el grupo de muestra trabaje por separado, durante la ejecución de los talleres, a la población principal. El propósito es evitar perturbaciones que truncan el proceso (el bullicio, las conversaciones fuera de contexto y las incomodidades):



Imagen N° 2: « La nueva sensación Among Us es Gratis en Android / iOS y casi Gratis en PC». (Tared, 2020, s.p).

Los talleres tienen que abarcar temáticas acerca del discurso, su función, sus características y resultados. Igualmente, es relevante enseñar dramatización, control de la

respiración, proxemia, quinesia y la prosodia. Por otro lado, hay que trabajar en talleres de gramática (enseñar reglas básicas de sintáctica y ortografía) con el fin de corregir y mejorar el guion. Lo cual conlleva, inevitablemente, a revisar los elementos narrativos (tipos de personajes, narradores, tiempos, espacios, temáticas y figuras literarias) para nutrir la historia a la par que se nutren los alumnos. Un último aspecto, en el diseño de talleres, es incorporar espacios para la observación donde se redacten tareas pendientes y descubrimientos inesperados.

3.9 Diseño de Instrumentos de Evaluación:

Los instrumentos de evaluación son proporcionales a los instrumentos de recolección de datos. Es decir que por cada instrumento de recolección hay uno de evaluación. No obstante, esto no los transforma en una dicotomía de un mismo proceso. No son caras opuestas. En ocasiones, el instrumento de recolección puede ser, a la vez, el instrumento de evaluación. Verbigracia de este asunto es el diagnóstico, el cual recolecta y evalúa (diseñar un instrumento, por separado, puede considerarse innecesario cuando el diseño del diagnóstico está predispuesto para que se analice con base a los documentos del Ministerio de Educación Nacional). Para los instrumentos de recolección que no son un instrumentos de evaluación (como la representación teatral, cuyo diseño es más un producto que una técnica para evaluar las facultades dramáticas de los estudiantes), se deben emplear las rejillas evaluativas. Es recomendable establecer socializaciones sobre la forma en que el investigador decide evaluar, bien sea individual o grupal, el desarrollo de la muestra:

Nombre del maestro/a: **Sr. ABJ**

Nombre del estudiante: _____

CATEGORY	4	3	2	1
Exactitud Histórica	Toda la información histórica parece ser exacta y estar en orden cronológico.	Casi toda la información histórica parece ser exacta y estar en orden cronológico.	La mayor parte de la información histórica fue exacta y estaba en orden cronológico.	Muy poca de la información histórica fue exacta y/o estaba en orden cronológico.
Rol	El punto de vista, los argumentos y las soluciones propuestas fueron consistentes con el personaje.	El punto de vista, los argumentos y las soluciones propuestas estuvieron a menudo de acuerdo con el personaje.	El punto de vista, los argumentos y las soluciones propuestas estuvieron a veces de acuerdo con el personaje.	El punto de vista, los argumentos y las soluciones propuestas rara vez estuvieron de acuerdo con el personaje.
Ayudas/Vestuarios	Los estudiantes usaron varios apoyos (puede incluir vestuario) que con precisión coincidían con la época, demostrando considerable trabajo/creatividad y mejorando la presentación.	Los estudiantes usaron 1-2 ayudas que con precisión coincidían con la época, que mejoraban la presentación.	Los estudiantes usan 1-2 ayudas mejorando la presentación.	El estudiante no usa ayudas o las ayudas escogidas le quitaron mérito a la presentación.
Modificación del guion.	Puede claramente explicar varios aspectos en los cuales su personaje vio las cosas en forma distinta a los demás personajes y explicar por qué.	Puede claramente explicar varios aspectos en los cuales su personaje vio las cosas en forma distinta a los demás personajes.	Puede claramente explicar un aspecto en el cual su personaje vio las cosas en forma distinta a los demás personajes.	No puede explicar un aspecto en el cual su personaje vio las cosas en forma distinta a los demás personajes.
Aptitud del participante.	El estudiante asistió a todos los encuentros, participó en las lluvias de ideas, ayudó con los diseños de vestuario y presentó un comportamiento excelente.	El estudiante no asistió a todos los encuentros, pero participó en las lluvias de ideas, ayudó con los diseños de vestuario y presentó un comportamiento excelente.	El estudiante no asistió a todos los encuentros, pero participó en las lluvias de ideas y presentó un comportamiento excelente.	El estudiante no asistió a todos los encuentros ni presentó un comportamiento aceptable.

Figura N° 2: «Posible instrumento de evaluación».

3.10 Posibles Resultados:

A pesar de que en un principio se plantea la posibilidad de ejecutar la estrategia, por cuestiones que se describen en el marco contextual del proyecto, se abandona esta acción y la propuesta termina por encaminarse hacia la conciliación de una hipótesis que puede funcionar en el contexto educativo. A continuación, se explican los resultados que el investigador contempla como logrables en un futuro cercano. No obstante, en primer lugar debe entenderse que la definición de resultados que se maneja es la de Travieso (2017), en la cual se explica que los resultados consienten la modificación del conocimiento científico. Este autor manifiesta que los resultados comprenden actualizaciones de conceptos, leyes, principios, reglas, regularidades y hasta sistemas de pensamiento. En el ámbito educativo, este proyecto puede entenderse como una actualización sobre cómo utilizar la estrategia ABJ para mejorar el discurso en los estudiantes del grado undécimo:

Los resultados [...] son aquellos que permiten enriquecer, modificar o perfeccionar la teoría científica, con el aporte de conocimientos sobre el objeto y los métodos de la investigación de la ciencia. Entre los aportes [...] se incluyen: métodos, metodologías, técnicas y procedimientos de investigación, los cuales permiten enriquecer las vías para el estudio del objeto. (p. 3).

El primero de los resultados tiene que ver con la necesaria recolección de datos. Esta propuesta parte exclusivamente de un diagnóstico (no necesariamente escrito, pero es el más recomendable) donde se exhiben las falencias en la producción de discurso textual y oral. Con base a estos datos, el investigador debe generar sus propias conclusiones, crear su cronograma de actividades y seleccionar el juego (por el contexto actual, es preciso que sea virtual) que puede servir para desarrollar el teatro virtual. Este conocimiento actualiza la teoría científica, del Aprendizaje Basado en Juegos, al demostrar que otro aplicativo digital igualmente cumple con los objetivos de este proyecto investigativo. El siguiente resultado posible tiene que ver con la adaptación de la estrategia a diferentes contextos. Este otro videojuego (el cual funciona para la estrategia, según las hipótesis del docente), de aportar la opción de conversar entre usuarios (algo que, básicamente, está en todos los aplicativos online), puede consentir la representación educativa. Travieso (2017) afirma que los resultados son:

Los aportes que constituyen productos de la actividad investigativa en la cual se han utilizado procedimientos y métodos científicos que permiten dar solución a problemas de la práctica o de la teoría y que se materializan en sistemas de conocimientos sobre la esencia del objeto o sobre su comportamiento en la práctica. (p. 2).

En un nuevo contexto se descubren, por consiguiente, nuevas necesidades y problemáticas. Si el juego de preferencia es distinto, al que se implementa en este proyecto, el

proceso puede variar. No obstante, esto otorga más perspectivas, estrategias, conclusiones y metodologías para alcanzar un discurso didáctico por medio del Aprendizaje Basado en Juegos. Perpetuar el análisis de esta estrategia es un resultado que ayuda, sin lugar a dudas, a perfeccionar el proceso de enseñanza- aprendizaje. Un tercer resultado, a ambicionar, es la creación de productos más dinámicos con los usuarios investigativos. Es decir que se desea crear formas más específicas de demostrar los efectos positivos de la propuesta. Por ejemplo, para esta estrategia una excelente idea es diseñar plataformas que reúnan experiencias de otros docentes. Estos relatos deben traer a colación el juego que se utiliza en su estrategia, las reglas, el número de encuentros, las falencias a corregir y los objetivos puestos en marcha. Asimismo, la plataforma puede otorgar la opción de subir cortometrajes, imágenes, documentos y demás recursos educativos que sirven de aporte para más educadores que anhelan efectuar la estrategia en sus aulas. Contiguo esto, es importante comentar que un resultado a estudiar tiene que ver con el desarrollo de las pruebas ICFES saber once. Sin embargo, al ser solo una propuesta, no se toma en cuenta la presunta mejora que (gracias a la estrategia ABJ y al teatro virtual) puede tener un estudiante en la producción de su discurso: «En el teatro se "representa", es decir se hace realidad una ficción gobernada por las leyes de la convención establecida entre los "actores" (aquí "realizadores") y el público». (Berenguer, 1958, p. 158). Un cuarto posible resultado hace referencia al producto. Esta investigación puede considerar distintas maneras de exponer sus descubrimientos (un libro, una recopilación de videos, un blog, un artículo investigativo, entre otros métodos), pero se opta por el teatro por ser un arte donde el discurso oral es la principal elocuencia. Con el teatro los estudiantes sienten la necesidad de hablar, de expresar lo que piensan, de liberar su potencial para generar textos, porque necesitan caracterizar a un personaje. Estas particularidades, más el trabajo en equipo, muy pocas estrategias las materializan: «

Consideramos necesaria la existencia de un proceso creativo que, como expresa Duvignaud, se "implanta profundamente en la existencia concreta, en la existencia colectiva"». (Berenguer, 1958, p. 166). Generar teatro virtual a partir de un videojuego es un ejercicio que puede motivar al estudiante, debido a que inicia desde una actividad que disfruta (jugar) y se encamina hacia un proyecto que le propone el reto de representar a una personalidad distinta a la que utiliza todos los días. Entonces, los resultados a obtener pueden ser estudiantes partícipes del proceso, con motivación, con placer por la actuación y con un discurso que se perfecciona gradualmente. Si el investigador observa estas cuestiones en la muestra, además de validarse con las rejillas evaluativas, puede afirmar que la estrategia es un éxito en el aula. Por ahora, hay que pausar y esperar la oportunidad para ampliar el estudio. No obstante, el investigador considera que los resultados, aquí expuestos, son lógicos, coherentes, realistas y se pueden materializar en un periodo académico (aproximadamente, tres meses) de los calendarios institucionales.

CONCLUSIONES

Con la redacción, de la propuesta actual, surgen distintas reflexiones que la investigadora debe tomar en consideración para futuros planteamientos. Las conclusiones principales, las cuales son las más significativas de la lluvia de ideas que la investigadora genera hasta el momento, son tres y se desarrollan con base al proceso, a la estrategia y al posible producto. En primer lugar, la docente en formación concluye que el proceso es significativo en su camino al éxito. Este reto investigativo permite enfrentarse a entornos cambiantes, dinámicos y complicados. Por ende, es relevante que los investigadores asuman posiciones críticas en cada encuentro educativo. Uno de los más relevantes objetivos, a criterio de la autora de este proyecto, es el de crear estrategias que respondan a problemáticas particulares. Esto sucede porque el ser humano no es un objeto estable (entiéndase la palabra objeto en su relación a objeto de estudio), sino que las experiencias repercuten en su subconsciente y afectan su psicología, conducta y fisionomía: «La población de estudio es un conjunto de casos, definido, limitado y accesible, que formará el referente para la elección de la muestra que cumple con una serie de criterios predeterminados». (Gómez et al, 2016, p. 201). Este proceso, a consideración de la autora, posiblemente acerque a los estudiantes a la literatura, gracias a que se implementa un estilo de aprendizaje que poco a nada se utiliza en el aula. Este estilo es, claramente, la implementación de un videojuego. Esta acción motiva, incita a participar y ayuda a tener un aprendizaje significativo, porque los estudiantes de hoy día son nativos digitales y sus preferencias apuntan al uso de las tecnologías en todos los aspectos relacionados a su vida diaria. Por consiguiente, se da inicio a la segunda conclusión, la cual tiene que ver con la estrategia del Aprendizaje Basado en Juegos. Esta es una forma dinámica, lúdica y pedagógica de aprender, debido a que se fundamenta en antecedentes investigativos que explican que hay beneficios a la hora de diseñar

actividades que satisfacen a los estudiantes. Otra cuestión importante es que estrategias como el ABJ, la gamificación o los juegos serios son ejemplos de cómo se supone debe ser una clase virtual en la actualidad. No obstante, el ministerio de educación y el mismo cuerpo docente limitan sus actividades, en demasía, a la lectura de textos, a la visualización de videos que aclaren las ideas y a la resolución de preguntas de selección múltiples. Entonces, este tipo de aprendizaje no es fructífero, porque los estudiantes no tienen un verdadero reto ni obtienen la oportunidad de sentir el estudio como una situación atractiva para su subconsciente: «El juego puede ser una estrategia metodológica que se utilice de manera cotidiana para lograr los objetivos didácticos planteados y trabajar los contenidos curriculares pertinentes». (García, 2018, p. 2). Esta situación igual le concierne a las instituciones de educación superior, como a la Universidad de Pamplona, las cuales deben preparar a sus docentes en formación para que tengan siempre el objetivo de conocer el estilo de aprendizaje de sus alumnos, el tipo de inteligencia que manejan, las fortalezas y debilidades que presentan, las problemáticas que truncan su proceso académico y las estrategias que pueden funcionar para potencializar los conocimientos de la asignatura Lengua Castellana. La última conclusión tiene que ver con el producto, el cual es hipotético en esta ocasión. La investigadora considera que consolidar el teatro, dentro de las prácticas pedagógicas, puede dar como resultado personas más humanizadas, con un discurso más pulcro, mayor confianza en sí mismos, con una participación sobresaliente y un trabajo en equipo más recíproco que puede formar auténticos ciudadanos de bien. El teatro tiene que estar en la educación tanto como la producción o la lectura de un texto y tiene que recibir el respaldo de las instituciones educativas. La autora finaliza diciendo que, sin duda de ningún tipo, el teatro (ya sea presencial o virtual) tiene la capacidad de despertar el espíritu crítico y artístico del hombre.

BIBLIOGRAFÍA

Abreu, B. (2017). « La Didáctica: Epistemología y Definición en la Facultad de Ciencias Administrativas y Económicas de la Universidad Técnica del Norte del Ecuador». La Serena, Chile: Ed. Formación Universitaria. Recuperado de:

<https://www.redalyc.org/pdf/3735/373551306009.pdf>

Aguilera, R. (2013). «Identidad y diferenciación entre Método y Metodología». México: Ed. Estudios Políticos. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/4264/426439549004.pdf>

Alvernia, T. (2016). *Desarrollo de las Competencias Referidas a la Producción Textual Mediante el Teatro como Estrategia Pedagógica para la Composición de Monólogos en los Estudiantes del Grado Decimo y Once del Colegio Bicentenario del Barrio Antonia Santos de la Ciudad de Cúcuta*. Colombia: Ed. Universidad de Pamplona. Recuperado de:

<http://aplicaciones.unipamplona.edu.co/prestamo/>

Amar, J. (2000). « La Función Social de la Educación ». Barranquilla, Colombia: Ed. Investigación & Desarrollo. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/268/26801104.pdf>

Among Us Wiki. (2020). «Among Us ». Ed. Fandom. Recuperado de: https://among-us.fandom.com/es/wiki/Among_Us_Wiki#

Baelo, R. & Cantón, I. (2014). «Las tecnologías de la información y la comunicación en la educación superior. Estudio descriptivo y de revisión». España: Ed. Revista Iberoamericana de Educación. Recuperado de: <https://rieoei.org/historico/deloslectores/3034Baelo.pdf>

Berenguer, A. (1958). « El Teatro Y La Comunicación Teatral». Madrid, España. Ed: Revista de Occidente. Recuperado de: <https://core.ac.uk/download/pdf/58905026.pdf>

Brönstrup, C., Godoi, E., y Ribeiro, A. (2007). « Comunicación, lenguaje y comunicación organizacional». Bogotá, Colombia: Ed. Signo y pensamiento. Recuperado de:

<https://www.redalyc.org/pdf/860/86005104.pdf>

Calduch, R. (1998). *Métodos y Técnicas De Investigación Internacional*. España: Ed. Universidad Complutense De Madrid. Recuperado de: <https://www.ucm.es/data/cont/docs/835-2018-03-01-Metodos%20y%20Tecnicas%20de%20Investigacion%20Internacional%20v2.pdf>

Carrión, E. (2019). «El uso del juego y la metodología cooperativa en la Educación Superior: una alternativa para la enseñanza creativa». España: Ed. Universidad Internacional de La Rioja Y Universidad Camilo José Cela. Recuperado de:

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7017627.pdf>

Castro, J. (2017). *Desarrollo de la Competencia Textual a Través del Guión Teatral, Partiendo de la Teoría de Constantin Stanislavski “Maestro del Teatro Moderno”, en los Estudiantes de Grado 8º01, Colegio Bicentenario, Cúcuta, Norte de Santander*. Colombia: Ed. Universidad de Pamplona. Recuperado de: <http://aplicaciones.unipamplona.edu.co/prestamo/>

Cervera, J. (s.f). *Teoría y Técnica Teatral*. España: Ed. Biblioteca Virtual Universal. Recuperado de: <https://biblioteca.org.ar/libros/132871.pdf>

Congreso de la República. (1994). «Ley 115 de Febrero 8 de 1994». Colombia: Ed. Congreso de la República. Recuperado de: https://www.mineduccion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf

Durán, L. (2013). *Aprendizaje Basado en Juegos como Estrategia para el Desarrollo de Competencias Específicas de Educación*. Guayaquil, México: Ed. Universidad Casa Grande.

Recuperado de:

<http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/188/1/Tesis666DURa.pdf>

Duque, I. (2020). «Directiva Presidencial número 02». Colombia: Ed. Congreso de la República. Recuperado de:

<https://dapre.presidencia.gov.co/normativa/normativa/DIRECTIVA%20PRESIDENCIAL%20N%C2%B0%2002%20DEL%2012%20DE%20MARZO%20DE%202020.pdf>

El Tiempo. (2021). «Un mes de paro. Urgen avances del diálogo, hallar solución a los bloqueos y un actuar eficaz contra la violencia». Colombia: Ed. El Tiempo. Recuperado de:

<https://www.eltiempo.com/opinion/editorial/un-mes-de-paro-editorial-de-el-tiempo-del-30-de-mayo-de-2021-592253>

Emprendedores. (2020). « Among Us: cómo un producto antiguo puede disparar los ingresos de tu empresa». Ed. Emprendedores. Recuperado de:

<https://www.emprendedores.es/casos-de-exito/among-us-innersloth-historia/>

García, P. (2018). « Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ) en 2º de Educación Primaria en la asignatura de Ciencias Sociales: caso práctico». España: Ed. Universidad de Murcia.

Recuperado de:

https://www.researchgate.net/publication/330841198_Aprendizaje_Basado_en_el_Juego_ABJ_en_2_de_Educacion_Primaria_en_la_asignatura_de_Ciencias_Sociales_caso_practico

Gómez, A. et al. (2016). «El protocolo de investigación III: la población de estudio». México: Ed. RAM. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/4867/486755023011.pdf>

Gómez, L. (2020). «Gamificación en contextos educativos: análisis de aplicación en un programa de contaduría pública a distancia». Colombia: Ed. Universidad y Empresa. Recuperado de: <http://www.scielo.org.co/pdf/unem/v22n38/2145-4558-unem-22-38-8.pdf>

Gómez, M., et al. (2018). «Aprendizaje Basado en Juegos». Madrid, España: Ed. ÍCONO

14. Recuperado de: <https://www.encyclopedia-infantes.com/sites/default/files/dossiers-complets/es/aprendizaje-basado-en-el-juego.pdf>

Hurtado, J. (2005). *Cómo formular objetivos investigativos. Un acercamiento desde la investigación holística*. Venezuela: Ed. Fundación Sypal. Recuperado de: <https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2015/10/Como-Formular-Objetivos-de-Investigacion-Hurtado-2005-1.pdf>

Ibáñez, C. (2011). «La Noción De Discurso Didáctico En El Análisis Psicológico De Los Procesos Educativos». México: Ed. Acta Comportamental. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/2745/274520120007.pdf>

Instituto Técnico Guimarál. (2018). *Proyecto Educativo Institucional*. Colombia: Ed. Instituto Técnico Guimarál. Recuperado de: <https://instiguaimaral.edu.co/web/>

Karam, T. (2005). «Una introducción al estudio del discurso y al análisis del discurso». México: Ed. Universidad Autónoma de la Ciudad de México. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/687/68720305.pdf>

León, L & Galvez, C. (2016). «Juego y aprendizaje en el contexto educativo colombiano». Colombia: Ed. U. EAFIT. Recuperado de: <https://repository.eafit.edu.co/handle/10784/9729>

Ministerio de Educación Nacional. (s.f.). *Caminos de lectura y escritura*. Colombia: Ed. Ministerio de Educación Nacional. Recuperado de: <https://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/lecturaescritura10-11.pdf>

Ministerio de Educación Nacional. (s.f.). «Esquema de Lectura Crítica Saber 11°». Colombia: Ed. Ministerio de Educación Nacional. Recuperado de:

<https://www.icfes.gov.co/documents/20143/1150353/Infografia%20de%20la%20prueba%20lectura%20critica%20Saber%2011.pdf>

Ministerio de Educación Nacional. (1998). *Serie Lineamientos Curriculares*. Colombia: Ed. Ministerio de Educación Nacional. Recuperado de:

https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-89869_archivo_pdf8.pdf

Moncada, J. & Chacón, Y. (2012). «El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes». España. Ed. RETOS. Recuperado de:

<https://www.redalyc.org/pdf/3457/345732287009.pdf>

Moreira, C. & Delgadillo, B. (2014). «La virtualidad en los procesos educativos: reflexiones teóricas sobre su implementación». Costa Rica. Ed. Tecnología en Marcha.

Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5051536.pdf>

Orellana, D. & Sánchez, M. (2006). «Técnicas De Recolección De Datos En Entornos Virtuales Más Usadas En La Investigación Cualitativa». España: Ed. Rie. Recuperado de:

<https://www.redalyc.org/pdf/2833/283321886011.pdf>

Ortiz, A. (2015). *Enfoques y métodos de investigación en las ciencias sociales*. Colombia: Ed. Ediciones de la U. Recuperado de:

[https://www.researchgate.net/publication/315842152_Enfoques_y_metodos_de_investigacion_e
n_las_ciencias_humanas_y_sociales](https://www.researchgate.net/publication/315842152_Enfoques_y_metodos_de_investigacion_en_las_ciencias_humanas_y_sociales)

Presidencia de la República. (2020). «Decreto 417 del 2020». Colombia: Ed. Presidencia de la República. Recuperado de:

[https://sanalbertocesar.micolombiadigital.gov.co/sites/sanalbertocesar/content/files/000327/1633
3_51-205416.pdf](https://sanalbertocesar.micolombiadigital.gov.co/sites/sanalbertocesar/content/files/000327/16333_51-205416.pdf)

Ramos, C. (2015). «Los Paradigmas De La Investigación Científica». Ecuador: Ed. Unife. Recuperado de:

http://www.unife.edu.pe/publicaciones/revistas/psicologia/2015_1/Carlos_Ramos.pdf

Rubio, J. & Esparza, R. (2016). « ¿Qué es Tecnología? Una aproximación desde la Filosofía: Disertación en dos movimientos». Costa Rica: Ed. Revista Humanidades. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5557937.pdf>

Sanabria, I. (2020) «Educación Virtual: Oportunidad Para “Aprender A Aprender”». Madrid, España: Ed. Fundación Carolina. Recuperado de: <https://www.fundacioncarolina.es/wp-content/uploads/2020/07/AC-42.-2020.pdf>

Sánchez, I. (2015). *Cronograma de Actividades*. España: Ed. Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. Recuperado de: <https://repository.uaeh.edu.mx/bitstream/bitstream/handle/123456789/16696/LECT128.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Tam, J. et al. (2008). « Tipos, métodos y estrategias de investigación científica». Perú. Ed. Universidad Ricardo Palma. Recuperado de: http://www.imarpe.pe/imarpe/archivos/articulos/imarpe/oceanografia/adj_modela_pa-5-145-tam-2008-investig.pdf

Trared. (2020). «La nueva sensación Among Us es Gratis en Android / iOS y casi Gratis en PC». Ed. Trared. Recuperado de: <https://www.tarreo.com/noticias/589720/La-nueva-sensacion-Among-Us-es-Gratis-en-Android-iOS-y-casi-Gratis-en-PC>

Travieso, C. (2017). « Los resultados científicos en las investigaciones biomédicas: un desafío pendiente». Cuba: Ed. Medisan. Recuperado de: <https://www.medigraphic.com/pdfs/medisan/mds-2017/mds175p.pdf>

Universidad Nacional de Colombia. (2015). « Análisis Dofa». Colombia.: Ed.

Universidad Nacional de Colombia. Recuperado de:

http://www.odontologia.unal.edu.co/docs/claustros-colegiaturas_2013-2015/Guia_Analisis_DOFA.pdf

Van Dijk, T. (1980). *ESTRUCTURAS Y FUNCIONES DEL DISCURSO una introducción interdisciplinaria a la lingüística del texto y a los estudios del discurso*. Madrid, España: Ed.

Siglo Veintiuno. Recuperado de:

<http://www.discursos.org/oldbooks/Teun%20A%20van%20Dijk%20%20Las%20Estructuras%20y%20Funciones%20del%20Discurso.pdf>

Van Dick, T. (1994). *Discurso, Poder y Cognición Social*. España: Ed. Cuadernos.

Recuperado de:

<http://www.discursos.org/oldarticles/Discurso,%20poder%20y%20cognici%F3n%20social.pdf>

Vygotsky, L. (1978). *El Desarrollo de los Procesos Psicológicos Superiores*. España: Ed.

Grupo Editorial Grijalbo. Recuperado de:

<http://www.bibliopsi.org/docs/carreras/obligatorias/CFP/educacional/erausquin/Vigotsky%20-%20El%20papel%20del%20juego%20en%20el%20desarrollo%20del%20nino.pdf>