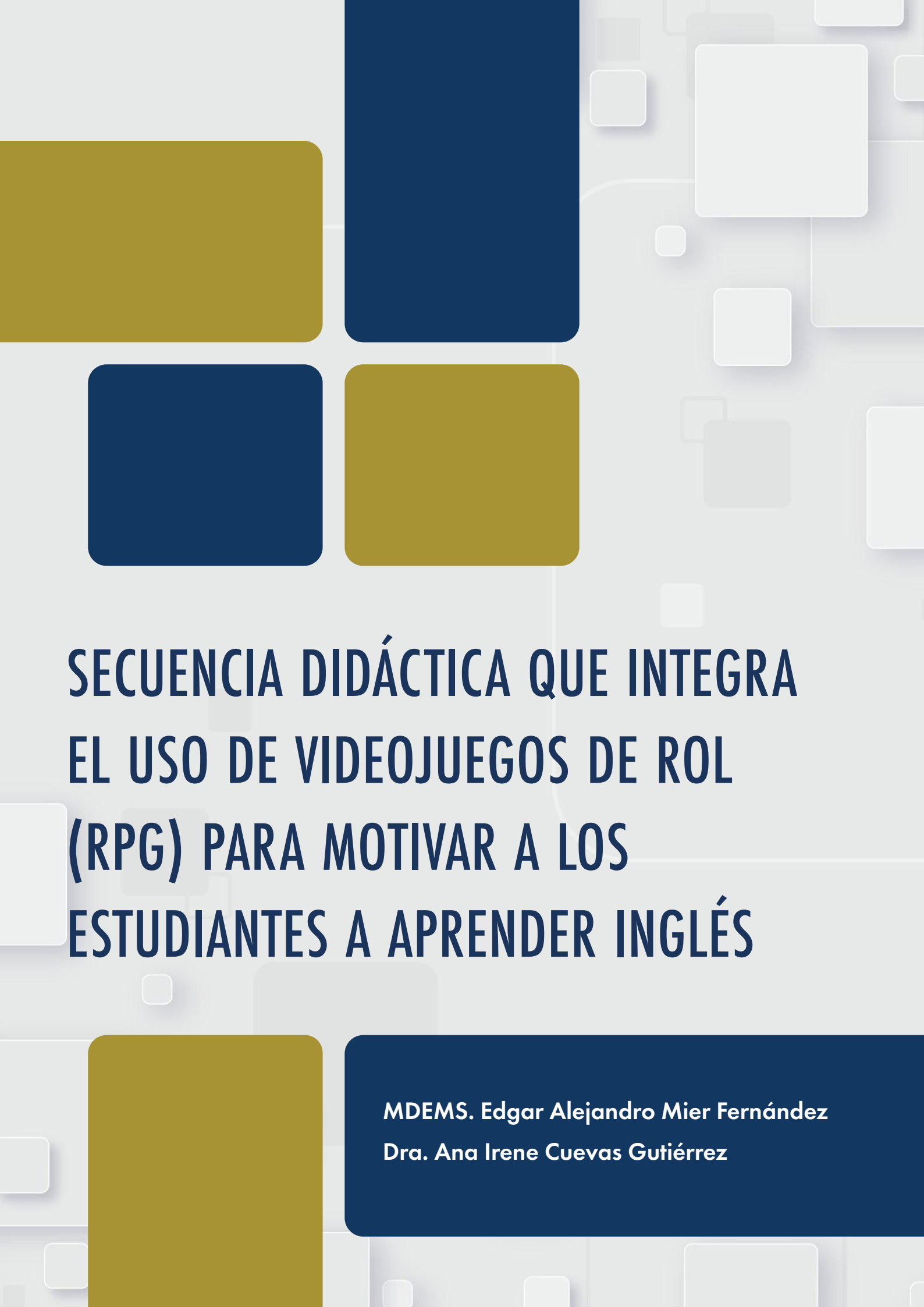
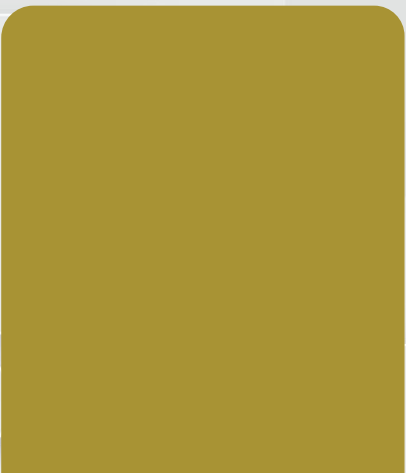


The background features a light gray grid with various squares and rectangles in blue and gold colors. Some squares are solid, while others are outlined or have a subtle shadow effect.

SECUENCIA DIDÁCTICA QUE INTEGRA EL USO DE VIDEOJUEGOS DE ROL (RPG) PARA MOTIVAR A LOS ESTUDIANTES A APRENDER INGLÉS

A solid gold rectangle is positioned on the left side of the bottom section.

**MDEMS. Edgar Alejandro Mier Fernández
Dra. Ana Irene Cuevas Gutiérrez**

◆ I. INTRODUCCIÓN

Introducción y Contexto

En la actualidad, los videojuegos han dejado de ser solo una forma de entretenimiento para convertirse en un medio cultural relevante (Muriel & Crawford, 2023), donde de ser considerados una “pérdida de tiempo” han pasado a convertirse en uno de los medios de entretenimiento más importantes (Castillo, 2007). Dentro de la amplia variedad de géneros existentes, los videojuegos de rol (RPG) se destacan por su narrativa, donde los jugadores controlan a personajes para avanzar en una historia, lo cual se convierte en un proceso complejo y atractivo (Gallegos, Moreno & Rogel, 2024).

De esta manera los videojuegos se utilizan tanto como para fines lúdicos como prácticos, y en este hemos visto desde los primeros juegos de tipo arcade hasta los juegos portátiles y dispositivos móviles. (Pelayo, 2023). Con la expansión del mercado a nivel global, la mayoría de los videojuegos se han traducido a diferentes idiomas, sin embargo, es más común que estos se encuentren en su idioma original: inglés, resaltando aquí la relación entre los videojuegos y la necesidad de aprender el idioma.

Los videojuegos han demostrado ser una valiosa herramienta para el aprendizaje, ya que no solo mejora las habilidades cognitivas y motivaciones de los adolescentes como la toma de decisiones, el razonamiento y la planificación (Carrizo, 2016). Para los estudiantes,

los videojuegos no son solo una herramienta de diversión, sino también un medio cultural que les permite adquirir nuevos conocimientos (Questa-Tortero, Tejera & Zorrilla, 2022).

El uso adecuado de los videojuegos puede enriquecer el desarrollo integral de los adolescentes al brindar un contexto interactivo para el aprendizaje de otro idioma, y es este potencial lúdico y educativo lo que hace que sea una herramienta valiosa para el desarrollo integral de los jóvenes.

Antecedentes y justificación.

La práctica docente actual exige una constante actualización y la implementación de herramientas modernas que ofrezcan métodos más didácticos que las estrategias tradicionales (Millán et. al., 2018; Mallqui, 2022), sin embargo, los videojuegos a menudo enfrentan una estigmatización, lo que dificulta su integración a las prácticas educativas. Pese a eso, se ha demostrado que el aprendizaje de un idioma de videojuegos puede mejorar habilidades como la memorización, la agilidad mental y la psicomotricidad (Bethencourt, 2022).

El acceso generalizado a la tecnología a través de teléfonos, tabletas y computadoras ha convertido a los videojuegos en una parte integral de nuestra vida diaria (Moral, 2017), y en los adolescentes esta aceptación e integración es más común, principalmente debido a la motivación que los estudiantes y jóvenes manifiestan ante su uso.

La motivación es un factor crucial en el aprendizaje, y aún más en el aprendizaje de una segunda lengua (Revilla, 2019), de ahí que el uso de los videojuegos puede aumentar el interés de los estudiantes, ya que se trata de algo que les es familiar y atractivo, y al utilizar herramientas interactivas, los alumnos dejan de ser receptores pasivos para convertirse en participantes activos de su propio proceso de aprendizaje.

Planteamiento del problema

En la unidad de aprendizaje “Mi Conexión al Mundo en Otra Lengua I”, a menudo no se implementan prácticas que permitan a los alumnos usar el idioma de manera activa y contextualizada. Esto es un problema, ya que el aprendizaje debe ser lúdico, entretenido y atractivo (Calderón, 2021).

Integrar actividades lúdicas como los juegos dentro de las clases, estimula las capacidades cognitivas y de lenguaje del estudiante a través de la experimentación y la resolución de problemas (Carrión, 2021), sin embargo, la falta de estrategias de aprendizaje relacionadas con lo lúdico y la integración de la tecnología, como sería el uso de videojuegos (Pelayo, 2023), provoca que muchos estudiantes pierdan el interés al enfrentarse a contenidos mayoritariamente teóricos.

Por otro lado, la necesidad de que la población adquiera un segundo idioma en un mundo globalizado es cada vez más urgente, por ello, es esencial

abordar la falta de motivación de los estudiantes, causada por el uso de estrategias de aprendizaje tradicionales. La solución propuesta es el rediseño de la unidad de aprendizaje mediante la implementación de un videojuego RPG como medio de apoyo, y esto nos lleva a cuestionarnos: ¿El uso de videojuegos RPG puede servir como motivante para que los adolescentes aprendan el idioma inglés?

◆ II. PROPÓSITO Y OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

Propósito:

Implementación de una propuesta didáctica que integre videojuegos de rol (RPG) para motivar a estudiantes del nivel medio superior en el aprendizaje del idioma inglés: Mi Conexión al Mundo con Otra Lengua I.

Objetivos de aprendizaje:

1. Analizar el nivel de interés de los estudiantes en el uso de videojuegos de rol (RPG) como herramienta para el aprendizaje del inglés.
2. Identificar estrategias de gamificación efectivas dentro de los videojuegos RPG que puedan ser desarrolladas para motivar a los adolescentes.
3. Aplicar las estrategias de gamificación seleccionadas en la unidad de aprendizaje “Mi Conexión al Mundo en Otra Lengua I”.

◆ III. COMPETENCIAS

Competencia(s) genérica(s):

- Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.
- Aplica distintas estrategias comunicativas según quienes sean sus interlocutores, el contexto en el que se encuentra y los objetivos que persigue.
- Se comunica en una segunda lengua en situaciones cotidianas.
- Mantiene una actitud respetuosa hacia la interculturalidad y la diversidad de creencias, valores, ideas y prácticas sociales.
- Reconoce que la diversidad tiene lugar en un espacio democrático de igualdad de dignidad y derechos de todas las personas, y rechaza toda forma de discriminación
- Asume que el respeto de las diferencias es el principio de integración y convivencia en los contextos local, nacional e internacional.

Competencias disciplinares básicas:

- Se comunica en una lengua extranjera mediante un discurso lógico, oral y escrito, congruente con la situación comunicativa.

◆ 1. CONTENIDOS

- Educación bilingüe y sus herramientas
- La motivación y su factor benéfico en la educación
- Aprendizaje del idioma inglés
- Aprendizaje mediante actividades lúdicas
- Uso educativo de los videojuegos

◆ 2. ESTRATEGIA DIDÁCTICA O PROYECTO

Secuencia didáctica que integra el uso de videojuegos de rol (RPG) para motivar a los estudiantes a aprender inglés.

◆ 3. JUSTIFICACIÓN TEÓRICA

Educación bilingüe y sus herramientas

La importancia del aprendizaje de una segunda lengua, hoy en día, es innegable. Potter (2018) postula la relevancia que ha adquirido el tener la habilidad de comunicarse en más de un idioma. No sólo permite la conexión con otras culturas y países, si no que trae al valor curricular de una persona muchas oportunidades, ya que se trata de una habilidad comunicativa con la cual es posible entablar una conversación con una cantidad generosa de personas, independientemente de su ubicación, al ser un idioma que se puede tener el común.

En un mundo donde la globalización se ha convertido en la realidad, el aprender un segundo idioma se volvió una necesidad en vez de un lujo (Avendaño, et. al. 2022), al demostrar las oportunidades laborales que se presentan ante las personas quienes cuentan con una

lengua ajena a la materna en la cual les es posible comunicarse, más específicamente el idioma inglés.

Es gracias a ello que, en años recientes, se ha visto un aumento en la oferta educativa bilingüe en diferentes etapas educativas, haciendo un énfasis en el tránsito desde la educación primaria a la preparatoria, partes clave de la vida académica del ser humano donde se adquiere la mayoría del conocimiento general en diferentes rubros y aptitudes.

Tratándose de una habilidad comunicativa, el aprendizaje de otro idioma (en este caso, el inglés) no puede basarse en meramente la parte teórica, puesto que gran parte de este proviene de la práctica en lo cotidiano; si bien es importante conocer la parte gramatical del vocabulario, debido a la diferencia cuando se trata de lo escrito a lo verbal, las dos partes que conforman lo prác-

tico (verbal y auditivo) son igual de necesarias para reforzar la adquisición del conocimiento.

Dentro de los programas educativos, existen estrategias dentro de planteles como lo son los bachilleres bilingües, mismos que imparten unidades de aprendizaje tanto en español como en inglés. Como menciona Potter (2018), el brindar una educación en otro idioma a un estudiante no sólo abre un sinfín de oportunidades, tanto personales como laborales, si no que permite establecer un vínculo con culturas ajenas a la propia, explicando terminología en otro idioma que puede relacionarse con palabras o vocabulario ya conocido en la lengua materna. Así mismo, postula que, en otros países como Estados Unidos, los padres no suelen inscribir a sus hijos en programas educativos bilingües pues desconocen la cantidad de oportunidades que se brindan a per-

sonas quienes tienen más de un idioma en su control.

Ahora, de su mano viene uno de los obstáculos más grandes con los que cuenta la educación: la motivación. Esta es descrita por Sáez (2018) como “aquello que nos impulsa a realizar cosas meramente por el gusto de hacerlas, y la cual nace en el individuo mismo”; si bien no significa que sea necesario ignorar los métodos más tradicionales de la educación, el incluir técnicas innovadoras, y encontrar la relación que puedan tener el aprendizaje con métodos considerados normalmente lúdicos, como lo son los videojuegos, resultaría en beneficio para las partes involucradas: la parte receptora de conocimiento, y la emisora, quien lo otorga.

Como menciona Rodríguez (2020), muchos docentes optan por practicar la docencia con métodos más tradicionales sin aprovechar medios como la tecnología por completo. Este tipo de avances permiten al docente un mundo de oportunidades para asegurarse de que el aprendizaje sea exitoso utilizando múltiples estrategias didácticas, posibles gracias a los avances tecnológicos de la actualidad. Estos incluyen (pero no se limitan a) los videojuegos.

La motivación y su factor benéfico en la educación

El término motivación, proveniente del verbo latín moveré, se comprende por mover; en una manera figurada, es posible tomarla como la guía hacia el camino correcto dentro del contexto en el que se aplica (Punina, 2020); en cuanto

al desarrollo personal se trata, la motivación juega un factor muy importante impulsándonos a realizar las cosas, independientemente de la intención con la que se cuente de llevar a cabo algo. Sus causas, como manifiesta Llanga (2019) se categoriza en motivos emocionales y racionales, dando con esto la idea del cómo se guía por los sentimientos de un individuo, permitiendo esto que al encontrarse contentos o de buen humor, la eficacia con la que se realizarían las tareas aumentaría, ya que estas se lograrían llevar a cabo de una manera satisfactoria. Su relevancia, en los aspectos en los que se considera, puede reflejarse en múltiples ámbitos, no solo en lo académico y en la parte laboral de una persona en sociedad. Pero es posible demostrar la eficacia con los resultados positivos reflejados en su respectivo rubro. Utilizar la menor cantidad de medios, para obtener el mayor número de éxitos.

Llevándolo al rubro académico, enfoque que toma la presente investigación, es necesario tomar en cuenta la autonomía con la que cuenta el interesado en el aprendizaje para asegurarlo por sus propios medios. El uso de métodos más tradicionales, o de aquellos que, por su naturaleza teórica, falle en evocar el interés de los estudiantes (Barca, 2019); postular metas propias, y utilizar diferentes medios para alcanzarlas, es una motivación para el estudiante. Al mismo tiempo, demuestra la flexibilidad y la capacidad con la que se cuenta para adaptarse a diferentes situaciones.

Aprendizaje del idioma inglés

Tal como menciona Chávez-Zambano (2017), en la actualidad, el aprendizaje del idioma inglés se ha convertido en una necesidad y urgencia debido a la constante globalización a la que la sociedad se ve sujeta.

Es por ello por lo que es necesario contar con aprendizaje de un segundo idioma, en este caso el inglés, a edades tempranas de los estudiantes; por ello, es necesario diseñar una metodología designada a seguir los objetivos planteados (Medina, et.al., 2013), siendo el principal la adquisición del idioma inglés, haciendo uso de los medios con los que se cuentan en la actualidad.

En virtud del desarrollo tecnológico actual, la gran demanda de profesionales con competencia comunicativa en el idioma inglés y el permanente intercambio cultural hace imperiosa la necesidad de la aplicación de nuevos procesos metodológicos que ayuden a alcanzar el objetivo primordial del aprendizaje que exige esta nueva sociedad, el desarrollo de la competencia comunicativa. (Beltrán, M., 2017)

Tal como es mencionado en lo anterior, existen diferentes estrategias didácticas que pueden ayudar a la adquisición de otro idioma, y una de ellas es el aprendizaje lúdico.

Aprendizaje mediante actividades lúdicas

En la práctica de la enseñanza, una estrategia didáctica es vital, ya que es la guía del docente donde el estudiante tenga el mejor interés en mente, con-

siguiendo resultados de la manera más eficiente (Gutiérrez-Delgado, 2018); contándose con lineamientos a seguir en el aula, estableciendo que herramientas funcionan con qué público receptor de la parte comunicativa en el proceso del aprendizaje se convierte en una práctica que, de realizarse exitosamente, traería consigo un resultado positivo.

Lo lúdico, aquello relacionado con el juego o diversión, presenta consigo el generar emociones positivas, como la alegría, emoción, admiración, curiosidad, gusto, entre otras (Candela & Benavides B, 2020) que, al ser parte del espectro emocional que ayuda a generar las cuatro hormonas clave encargadas de la felicidad: oxitocina, endorfina, morfina y serotonina, en ocasiones puede ser tomado como una actividad utilizada solo para pasar el tiempo, o en donde encontrar diversión. Puede que no siempre se considere el potencial con el que se cuenta de implementarlo de forma adecuada en la práctica académica.

Gran parte de las actividades que se pueden considerar lúdicas se relacionan a aquello digital, como los videojuegos. La tecnología se ha convertido en parte fundamental de nuestra vida, aunque su uso se puede utilizar en su mayoría para fines recreativos o de entretenimiento (Batista, 2020), existen maneras de aplicarla en labores ajenos a lo recreativo. Demostración de esto es la incontable cantidad de maquinaria existente sin la cual, muchos de

los procesos industriales en diferentes campos serían complicados de llevar a cabo, si no imposibles.

En la sociedad del conocimiento a través de la que nos desenvolvemos el día a día, conocer cómo incluir las TIC en el aula es muy necesario, ya que es una herramienta que no hay duda llegó para quedarse, tratándose de parte del proceso evolutivo a través del cual pasamos como sociedad.

En suma, la enseñanza de una segunda lengua, en este caso el idioma inglés, necesita de estrategias e instrumentos que innoven el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los videojuegos RPG son ideales en los procesos formativos institucionalizados; la motivación es un factor determinante para lograr una eficiencia en la implementación del aprendizaje mediante actividades lúdicas. Y para ello, se requiere una metodología adecuada.

Uso educativo de los videojuegos

Los videojuegos son un agente socializador para la juventud hoy en día, poseyendo una gran influencia en nuestra sociedad (Núñez-Barriopedro, et. al. 2020), siendo utilizados inclusive como un catalizador para la formación de grupos de amigos, comunidades e inclusive relaciones sentimentales, comportándose como un gusto en común que las personas pueden utilizar para relacionarse.

De la manera que se ha mencionado anteriormente, gracias a los medios con

los que se cuentan en la actualidad, así como la herramienta que es el internet, permite la formación de comunidades o relaciones a distancia, compartiendo la afición por algún título en particular, inclusive llevando a la creación de ligas competitivas de videojuegos, teniendo torneos en equipo en donde los participantes compiten por una recompensa en cuestión.

Dentro del aspecto de socialización que puede encontrarse en la actividad, si bien se ha mencionado anteriormente provee a los video jugadores un grupo de amigos con quien pasar el tiempo, la evolución de la tecnología, así como la invención de medios como lo es la realidad virtual, permite llevar a cabo actividades que antes parecían imposibles, como lo es compartir un ciberespacio donde pueden hacerse cosas como ver películas en tiempo real, escuchar música e inclusive dibujar de manera digital.

Sin embargo, al igual que muchos de los medios de entretenimiento con los que contamos hoy en día, los géneros varían en un catálogo interminable, contando todos con características que les segregan en diferentes campos, teniendo el consumidor el libre albedrío de elegir aquello que se acople a sus necesidades o gustos. Dependiendo de esto, el título en cuestión que el consumidor elija puede traer consigo una narrativa que lo acompañe y sirva para captar su atención.

La implementación de los videojuegos como herramienta de aprendizaje trae

beneficios en habilidades cognitivas al jugador como lo es la atención a los detalles y conciencia espacial en juegos de disparos de primera persona (Mayer, 2018), sin mencionar lo que involucra a la parte comunicativa trátase de una experiencia multijugador donde es necesario mantener comunicación con compañeros, o sea la parte receptora en un escenario con narrativa donde se adquieren palabras nuevas.

◆ 4. RESULTADOS

La aplicación de estrategias lúdicas diferentes como la integración de videojuegos a la práctica escolar es una innovación que permite que los estudiantes integren nuevos sabores, y se alcancen diferentes objetivos de aprendizaje. Al utilizar propuestas educativas como la presentada en este trabajo, se espera que se incrementen los niveles de motivación de los estudiantes para el aprendizaje del idioma inglés, esto debido a que la reestructuración de la unidad de aprendizaje permite que el docente pueda generar herramientas más didácticas que despierten el interés de los estudiantes. La modificación de la etapa propuesta fue hecha considerando la importancia de contar con un proceso secuencial, el cual se trabaje en distintas dimensiones y que culmina en una evidencia de aprendizaje. Utilizar un método de apoyo como el videojuego RPG: The Legend of Zelda: Ocarina of Time, el cual cuenta con una narrativa por pasos que culmina en una meta, tal como la adquisición del conocimiento en la unidad de aprendizaje, van de la mano para concluir en cómo el estudiante se desenvuelve en el inglés. Se hace necesario documentar las experiencias de trabajos como este, ya que mostrar el índice de éxito que tiene la implementación de las TIC para la gamificación en el aula es importante, pues si bien puede ser un distractor para los estudiantes, también es una herramienta de la cual se puede sacar provecho para su aprendizaje.

◆ REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS Y ELECTRÓNICAS

- Avendaño, W. R., Rueda, G., & García, O. (2022). *Dominio del inglés frente al proyecto de vida: percepciones de estudiantes universitarios*. Formación universitaria, 15(3), 97-106.
- Barca-Lozano, A., Montes-Oca-Báez, G., & Moreta, Y. (2019). *Motivación, enfoques de aprendizaje y rendimiento académico: impacto de metas académicas y atribuciones causales en estudiantes universitarios de educación de la República Dominicana*. RECIE. Revista Caribeña de Investigación Educativa, 3(1), 19-48.
- Batista, A. M. M. (2020). *Quizlet, Quizizz, Kahoot & Lyricstraining: aprendizaje lúdico digital de una segunda lengua*. Revista Lengua y Cultura, 1(2), 72-76.
- Beltrán, M. (2017). *El aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera*. Revista Boletín Redipe, 6(4), 91-98.
- Calderón, G. E. C. (2021). *Las actividades lúdicas para el aprendizaje*. Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional, 6(4), 861-878.
- Candela Borja, Y. M., & Benavides Bailón, J. (2020). *Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior*. Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo), 5(3), 90-98.

- Carrión, A. L. A. (2020). *El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial*. Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación, 5(2), 132-149.
- Chávez-Zambano, M. X., Saltos-Vivas, M. A., & Saltos-Dueñas, C. M. (2017). *La importancia del aprendizaje y conocimiento del idioma inglés en la enseñanza superior*. Dominio de las Ciencias, 3(3 mon), 759-771.
- Gallegos, F., Moreno, L. & Rogel, E. (2024) *Vista de Complejidad y videojuegos, un acercamiento a los comportamientos sociales en los Role Playing Games (RPG) a través de la programación*. (n.d.). <https://dspace.palermo.edu/ojs/index.php/cdc/article/view/11326/19497>
- Gutiérrez-Delgado, J., Gutiérrez Ríos, C., & Gutiérrez-Ríos, J. (2018). *Estrategias metodológicas de enseñanza y aprendizaje con un enfoque lúdico*. Revista de educación y desarrollo, 45(1), 37-46.
- Llanga Vargas, E. F., Murillo Pardo, J. J., Panchi Moreno, K. P., Paucar Paucar, M. M., & Quintanilla Orna, D. T. (2019). *La motivación como factor en el aprendizaje*. Atlante Cuadernos de Educación y Desarrollo, (junio).
- Mallqui Villarreal, A. M. (2022). *Estrategia didáctica para el desarrollo del aprendizaje significativo en estudiantes del curso Inglés II de una universidad privada de Lima* (Tesis de maestría, Universidad de San Ignacio de Loyola). Repositorio institucional de la Universidad de San Ignacio de Loyola.
- Mayer, R.E. (2018) *Computer games in education*.
- Medina, M., Melo, G., & Palacios, M. (2013). *La importancia del aprendizaje del idioma inglés a temprana edad*. Yachana Revista Científica, 2(2).
- Millán, A. I. B., González, J. M. M., & de Castro, C. C. (2018). *Aprendiendo léxico y ortografía francesa en la universidad mediante el videojuego SCRIBBLENAUTS*. Edmetec, 7(2), 18-36.
- Núñez-Barriopedro, E., Sanz-Gómez, Y., & Ravina-Ripoll, R. (2020). *Los videojuegos en la educación: Beneficios y perjuicios*. Revista electrónica EDUCARE, 24(2), 240-257.
- Pelayo. (2023, 18 abril). *Videojuegos: El «gaming» y su influencia en la cultura* -
- Potter, C. (2018). *Enseñar superpoderes: La importancia de una educación bilingüe*. Best Integrated Writing, 5(1), 3.
- Revilla Expósito, M. C. (2019). *Los videojuegos en la enseñanza de segundas lenguas*.
- Rodríguez, S. B., & Valencia, A. R. (2020). *Optimización del aprendizaje del inglés en niños de primaria con el uso de Duolingo*. Boletín Redipe, 9(4), 232-249.
- Rodríguez Peña, J. E. (2018). *Los videojuegos de estrategia como herramienta para el desarrollo de competencias en la toma de decisiones* (Doctoral dissertation, Universidad Santo Tomás).
- Saez, F. (2018). *Motivación intrínseca*.

◆ 6. ANEXOS

Comparativa de etapas donde se integra el videojuego como actividades lúdicas.

Etapas 2	Etapas 1	Etapas 3	Etapas 4
Competencia(s) genérica(s):	Competencia(s) genérica(s):	Competencia(s) genérica(s):	Competencia(s) genérica(s):
4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.	4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.	4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.	4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.
4.2 Aplica distintas estrategias comunicativas según quienes sean sus interlocutores, el contexto en el que se encuentra y los objetivos que persigue.	4.2 Aplica distintas estrategias comunicativas según quienes sean sus interlocutores, el contexto en el que se encuentra y los objetivos que persigue.	4.2 Aplica distintas estrategias comunicativas según quienes sean sus interlocutores, el contexto en el que se encuentra y los objetivos que persigue.	4.2 Aplica distintas estrategias comunicativas según quienes sean sus interlocutores, el contexto en el que se encuentra y los objetivos que persigue.
4.4 Se comunica en una segunda lengua en situaciones cotidianas.	4.4 Se comunica en una segunda lengua en situaciones cotidianas.	4.4 Se comunica en una segunda lengua en situaciones cotidianas.	4.4 Se comunica en una segunda lengua en situaciones cotidianas.
10. Mantiene una actitud respetuosa hacia la interculturalidad y la diversidad de creencias, valores, ideas y prácticas sociales.	10. Mantiene una actitud respetuosa hacia la interculturalidad y la diversidad de creencias, valores, ideas y prácticas sociales.	10. Mantiene una actitud respetuosa hacia la interculturalidad y la diversidad de creencias, valores, ideas y prácticas sociales.	10. Mantiene una actitud respetuosa hacia la interculturalidad y la diversidad de creencias, valores, ideas y prácticas sociales.
10.1 Reconoce que la diversidad tiene lugar en un espacio democrático de igualdad de dignidad y derechos de todas las personas, y rechaza toda forma de discriminación.	10.1 Reconoce que la diversidad tiene lugar en un espacio democrático de igualdad de dignidad y derechos de todas las personas, y rechaza toda forma de discriminación.	10.1 Reconoce que la diversidad tiene lugar en un espacio democrático de igualdad de dignidad y derechos de todas las personas, y rechaza toda forma de discriminación.	10.1 Reconoce que la diversidad tiene lugar en un espacio democrático de igualdad de dignidad y derechos de todas las personas, y rechaza toda forma de discriminación.

10.3 Asume que el respeto de las diferencias es el principio de integración y convivencia en los contextos local, nacional e internacional.	10.3 Asume que el respeto de las diferencias es el principio de integración y convivencia en los contextos local, nacional e internacional.	10.3 Asume que el respeto de las diferencias es el principio de integración y convivencia en los contextos local, nacional e internacional.	10.3 Asume que el respeto de las diferencias es el principio de integración y convivencia en los contextos local, nacional e internacional.
Competencias disciplinares básicas:	Competencias disciplinares básicas:	Competencia(s) genérica(s):	Competencia(s) genérica(s):
11. Se comunica en una lengua extranjera mediante un discurso lógico, oral y escrito, congruente con la situación comunicativa.	11. Se comunica en una lengua extranjera mediante un discurso lógico, oral y escrito, congruente con la situación comunicativa.	11. Se comunica en una lengua extranjera mediante un discurso lógico, oral y escrito, congruente con la situación comunicativa.	11. Se comunica en una lengua extranjera mediante un discurso lógico, oral y escrito, congruente con la situación comunicativa.
Elementos de competencia:	Elementos de competencia:	Elementos de competencia:	Elementos de competencia:
Utiliza el vocabulario correspondiente para hablar de sus experiencias de vida y la de otros.	Utiliza el vocabulario correspondiente para interpretar y describir acciones del pasado en progreso.	Reconoce y utiliza el vocabulario correspondiente para interpretar y describir situaciones de causa y efecto.	Utiliza el vocabulario correspondiente para interpretar y describir acciones que se realizan por obligación, consejo y posibilidad.
Interpreta la idea general e información específica en textos cortos que describen una experiencia de vida.	Emplea las estructuras lingüísticas necesarias para expresar, de manera oral y escrita, actividades en progreso en el pasado y el pasado simple para acciones que las interrumpieron.	Asocia e interpreta la idea general e información específica en textos cortos, escritos y orales, que describen verdades generales y hechos.	Emplea el vocabulario correspondiente para interpretar y describir deducciones y arrepentimiento.

• Utiliza las estructuras lingüísticas del presente perfecto simple y sus expresiones para expresar de forma oral y escrita su experiencia de vida y la de otros.	• Interpreta la idea general e información específica en textos cortos, escritos y orales, que describen actividades que estaban sucediendo simultáneamente en el pasado o que fueron interrumpidas por otras acciones.	• Utiliza las estructuras del condicional 0 y 1 para expresar, de manera oral y escrita, situaciones de causa y efecto en contextos personal, social, recreativo y académico.	• Utiliza las estructuras lingüísticas necesarias para expresar, de manera oral y escrita, deducciones, arrepentimientos y acciones que se realizan por obligación, consejo y posibilidad. • Interpreta la idea general e información específica en diversos textos, escritos y orales, que describen deducciones, arrepentimientos y acciones que se realizan por obligación, consejo y posibilidad
Evidencia de aprendizaje:	Evidencia de aprendizaje:	Evidencia de aprendizaje:	Evidencia de aprendizaje:
El docente da instrucciones para la elaboración de un organizador gráfico que muestra experiencias de vida.	El docente da instrucciones para la elaboración de narración de una anécdota personal.	El docente forma equipos y da instrucciones para la elaboración de la dramatización.	El docente forma equipos y da instrucciones para la elaboración del folleto informativo.
El estudiante produce oraciones que expresen las acciones que ha realizado y que no ha realizado aún, elabora un organizador gráfico.	El estudiante relata de manera oral y escrita algún acontecimiento que le haya sucedido, elabora una presentación en PowerPoint para apoyo visual de su narración.	El estudiante construye un diálogo sobre una situación cotidiana, ejemplifica causas y efectos en él.	El estudiante demuestra información que expresa obligaciones, consejos y posibilidades de la ciudad que describe.
		El estudiante retroalimenta a su equipo de trabajo en el proceso de realización de la evidencia de aprendizaje.	Presenta el folleto al grupo para desarrollar la habilidad de expresión oral.

◆ SEMBLANZAS

Dra. Ana Irene Cuevas Gutiérrez
acuevasg@uanl.edu.mx

Licencia en Pedagogía por la Facultad de Filosofía y Letras de la UANL, estudió una maestría en Cognición y Educación, y el Doctorado en Filosofía con orientación en Psicología, ambos por la Facultad de Psicología. Actualmente es profesora en la Facultad de Filosofía y Letras y en la Facultad de Psicología impartiendo cátedra tanto en licenciatura como en posgrado, siendo profesora – investigadora. Es coordinadora de la Maestría en Docencia con orientación en Educación Media Superior, en la Facultad de Psicología. Trabaja en la Secretaría de Investigación Científica y Desarrollo Tecnológico de la UANL.

Ha presentado trabajos en congresos nacionales e internacionales, así como publicaciones de capítulos de libro y artículos en revistas arbitradas e indexadas nacional e internacionalmente. Forma parte del Sistema Nacional de Investigadores. Su línea de investigación se centra en los procesos cognitivos en el aprendizaje y la enseñanza, tecnología y docencia universitaria entre otros.

MDEMS. Edgar Alejandro Mier Fernández
edgar.mierfrnd@uanl.edu.mx