

Recibido: 22/09/2023

Aceptado: 20/10/2023

PRIM LERN VIDEOJUEGO DE ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS PARA NIÑOS CON TDAH

Prim lern english language teaching video game for children with TDAH

Alarcón Jiménez Alexis

Instituto Tecnológico

Superior de Coatzacoalcos

iaev22.alarcnj@itesco.edu.mx

ORCID: 0009-0007-5730-440

Veracruz. México

Arribalzaga Moreno Fabiola

Instituto Tecnológico

Superior de Coatzacoalcos

iaev22.farribalzagam@itesco.edu.mx

ORCID: 0009-0008-8399-2119

Veracruz. México

Gamboa Rodríguez Patricia Guadalupe

Instituto Tecnológico

Superior de Coatzacoalcos

pgamboar@itesco.edu.mx

ORCID: 0000-0002-0865-3298

Veracruz. México

RESUMEN

El presente trabajo muestra la propuesta de la herramienta de aprendizaje didáctico del idioma inglés, principalmente centrada y diseñada para niños con trastorno por déficit de atención e hiperactividad, incluyendo a niños que no padecen este trastorno, mostrando las principales dificultades y carencias en el sistema de enseñanza actual, titulada como Prim Lern lo cual permite gamificar el aula ofreciendo diferentes minijuegos que permiten el constante interés de los niños en seguir aprendiendo, esta herramienta actúa como un apoyo en el aula, permitiendo a los niños mantener su atención e interés en aprender un segundo idioma sumergiéndose en un método que rompe los paradigmas clásicos, donde suelen ser dejados de lado y recibir desatención por parte de los profesores, permitiendo mantener un ritmo de clases más activo y efusivo. Esta propuesta está centrada en la lengua inglesa con el objetivo de romper el desinterés y apatía común ante el reto que se ve al tratar de enseñar un segundo idioma.

Palabras clave: Juego, niño, TDAH, inglés, aprendizaje.

ABSTRACT

The present work shows the proposal of the didactic learning tool of the English language, mainly focused and designed for children with Attention Deficit Hyperactivity Disorder, including children who do not suffer from this disorder, showing the main difficulties and deficiencies in the current teaching system, titled Prim Lern which allows gamifying the classroom by offering different mini-games that allow the constant interest of children to continue learning. This tool acts as a support in the classroom, allowing children to maintain their attention and interest in learning a second language immersing themselves in a method that breaks the classic paradigms, where they are usually left aside and receive neglect by teachers, allowing them to maintain a more active and effusive rhythm of classes. This proposal focused on the English language with the objective of breaking the common disinterest and apathy before the challenge that is seen when trying to teach a second language.

Key Words: Game, Children, ADHD, English, Learning.

INTRODUCCIÓN

En el país la enseñanza del idioma inglés a cortas edades es algo vital dentro del desarrollo integral de los niños, sin embargo, a pesar de la importancia que esto representa es altamente dejado de lado, ya que los programas existentes de enseñanza de la lengua inglesa en instituciones públicas, es deficiente además de solo manejarse de manera básica, y sin continuidad alguna, enalteciendo al docente como trasmisor de conocimientos y centro del sistema educativo, relegando al alumnado únicamente a transcriptores del conocimiento del educador.

Sumado a la monotonía del salón de clases producida por la mecanización del método actual, esto afectando el interés del aprendizaje del alumnado, aún más cuando se trata del aprendizaje de un segundo idioma, siendo visto por muchos alumnos como un imposible (Márquez, 2019). En el año 2008 el Grupo de Investigación en Didáctica de los Idiomas Extranjeros de la Universidad Tecnológica del Chocó desarrolló una intervención pedagógica orientada por las siguientes preguntas ¿Qué tan efectivo es el aprendizaje de una lengua extranjera a través de la tecnología? ¿Qué tanto pueden aprender los niños choconos por sí solos el vocabulario del inglés por medio de la multimedia? (Mosquera, 2011).

También considerando el hecho que a cortas edades su utilidad no es claramente visible, considerando que incluso el aprendizaje de la gramática de su lengua madre es desmotivador y “aburrido”, el aprender la gramática de un segundo idioma se vuelve una actividad tediosa vista sin interés por el alumnado. Pensando esta situación, el docente debe armarse de recursos pedagógicos y lúdicos para que el alumnado deje atrás la apatía y el desinterés por el inglés.

A pesar del alto número de trabajos dedicados a explicar lo que es el TDAH, así como maneras más eficientes de cómo diagnosticarlos, hay un número muy reducido dedicado al cómo actuar con estos niños o cómo adecuar una clase normal a su peculiar forma de aprendizaje (Alamargo, 2012).

La propuesta que se expone se mueve en el uso de la metodología de la gamificación como apoyo en la enseñanza del idioma inglés. Partiendo del hecho de que las nuevas tecnologías están presentes en cualquier aula o casa, se escoge el uso de los videojuegos en el aula como apoyo, tomando en consideración que las nuevas generaciones están cada vez más acostumbradas al uso de las tecnologías, es un gran acierto el apostar por el uso de dispositivos móviles, lo que lleva a la creación de un sistema de juego interactivo-educativo que se construye de la base del uso de minijuegos, con cada uno de estos teniendo un objetivo claro de influencia en su aprendizaje lo cual hace que los primeros contactos con un segundo idioma se vuelvan más interactivos, permitiendo al alumnado revivir su interés en el aprender un segundo idioma, y ser capaces de ver que es realmente útil en la vida cotidiana.

Actuando como un intermediario o “cuarta pared” entre el docente y el alumnado permitiendo mantener un ritmo de aprendizaje más activo y propositivo. Lo cual es de donde nace la propuesta que se ha pretendido lograr genere un interés por parte de los niños en querer seguir aprendiendo fuera del aula, permitiendo adquirir vocabulario de uso diario y común.

Planteando como herramienta el uso de minijuegos los cuales están diseñados para hacer que el foco de atención de los niños se mantenga y al mismo tiempo se están introduciendo y aprendiendo el vocabulario básico del inglés, sirviéndose a ellos para familiarizarse con su uso en la vida cotidiana, lo cual rompe con el estigma comúnmente infundado en los niños, para lo cual se utilizan diseños atractivos y coloridos, combinados

de un correcto uso de entornos musicales así como de personajes llamativos, igualmente se practica la inducción de la competencia sana a través del uso de avatares personalizables que fungen al mismo tiempo como sistema de recompensas

Los minijuegos, diseñados de manera atractiva y colorida, se convierten en herramientas efectivas para mantener la atención de los niños mientras introducen y refuerzan el vocabulario básico del inglés. Asimismo, se fomenta la competencia sana mediante el uso de avatares personalizables que funcionan simultáneamente como sistema de recompensas, rompiendo con estigmas comúnmente asociados con el aprendizaje del inglés en niños.

En función de lo expuesto, el objetivo de este trabajo es desarrollar el video juego Prim lern, por medio del software unity bajo el diseño de ilustraciones, utilizando Krita como herramienta de apoyo a los estudiantes con TDAH para el fortalecimiento del segundo idioma inglés.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Antecedentes

Tomando en consideración que en el mundo alrededor del 5 por ciento de niños y adolescentes presentan el Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad, no contando con cifras precisas para México, se cuenta con un estimado de que aproximadamente 1.6 millones de niños lo padecen.

Según Lucía Osorio Quintana, psicopedagoga parte de la fundación CADAH, el TDAH es un trastorno neurobiológico caracterizado por una dificultad o incapacidad de mantener la atención voluntaria en actividades académicas y cotidianas, así como para controlar sus conductas. Presenta una sintomatología nuclear que se refleja en: Déficit de atención, hiperactividad e impulsividad.

Esto quiere decir que, para los niños con TDAH, la problemática que representa aprender un nuevo idioma no sólo se centra en la dificultad de decodificación del lenguaje, sino también en la incapacidad de mantener la atención que se necesita para realizar tal actividad

Según la directora del laboratorio de neuropsicología y psicofisiología de la facultad de psicología de la UNAM, Feggy Ostrosky, pueden presentarse períodos irregulares de

atención en la enseñanza de reglas básicas como la decodificación del lenguaje, el deletreo y la aritmética.

Por otro lado, al centrarse en la dificultad de decodificación del lenguaje, se parte formulando la idea de hacer el aprendizaje de este, más entretenido y divertido, optando por la conocida dificultad de concentración en actividades repetitivas o “aburridas” para los niños con dicho trastorno. Tomando como consideración de inicio del estudio el recordamiento de las etapas de infancia de ambos involucrados en este estudio ya que ambos padecemos de dicho trastorno

Hasta hace unas tres décadas era impensable que alguien pudiera aprender un idioma extranjero sin la intervención de un profesor. Era inconcebible la idea de un alumno sentado frente a una máquina, interactuando con ésta de manera oral y escrita, recibiendo de ella no sólo instrucciones sino también retroalimentación sobre su ejecución lingüística (Mosquera, 2011).

En la actualidad gracias a los avances tecnológicos, así como en los campos del internet hace visión de la facilidad de uso de los dispositivos entendiéndose computadoras o celulares, como un medio activo de aprendizaje donde en la vasta amplitud del internet se pueden encontrar infinidad de “tutoriales” o manuales de aprendizaje de diferentes tópicos.

Tomando un papel de desarrollo importante en el aprendizaje de lenguas extranjeras, donde actualmente es posible encontrar herramientas varias de este tipo, todas estas enfocadas en un público adulto o joven, que deja en rezago a los niños, ya que estas no consideran la dificultad de atención que se presenta en infantes, sumando el hecho que niños con TDAH quedan aún más rezagados en este campo, de ahí el surgimiento de una herramienta como lo es Prim Lern que toma esas flaquezas encontradas en programas ya existentes.

Tomando esto, se encuentra una base importante en el uso de la gamificación para motivar a los niños a romper esa barrera de ideología contra el aprendizaje de la lengua inglesa. Sumado al diseño de actividades bien establecidas que cambian el método de enseñanza de transcripción actual.

Partiendo de un cambio de la metodología clásica que se viene poniendo en práctica actualmente, no será necesario cambiar el material escolar del que disponen los alumnos,

sino que lo que cambiaremos será la forma de hacer llegar esos nuevos conocimientos. De acuerdo con Alamargo (2012), las clases deberán ser visuales, dinámicas y concretas, predominando las actividades psicomotrices y lúdicas como: Juegos, role-play, cut and fix, asociación de palabras, juego de memoria.

Carrión (2020), afirma que los juegos son de gran utilidad en el medio educativo, funcionan como estrategias de enseñanza, de tal manera que, el objetivo principal del juego es de incrementar y estimular a los estudiantes, hacia una enseñanza y aprendizaje creativo. El juego constituye un modo peculiar de interacción del niño con su medio, que cualitativamente es distinto del adulto. Los juegos deben considerarse como una actividad importante en el aula, puesto que, aportan una forma diferente de adquirir el aprendizaje aporta descanso y recreación al estudiante, los juegos permiten orientar el interés del participante hacia el área que se involucren en la actividad lúdica.

Para Raabe (1980), la actividad del juego es tan preponderante en la existencia de todos los niños que podemos afirmar que es la razón de ser de la infancia. El juego es vital, condiciona un desarrollo armonioso del cuerpo, la inteligencia y la afectividad. El niño que no juega es un niño enfermo, de cuerpo y de espíritu

Definición del problema

Se busca la mejoría del sistema de enseñanza y apoyo del idioma inglés a los niños que sufren de TDAH, así mismo poder alcanzar niños que no lo padezcan pudiendo forjar una herramienta educativa llámese Videojuego interactivo que incrementa el interés de los niños en aprender el idioma, ya que esto lo hace más divertido y permite que mantengan su atención focalizada en el aprendizaje mientras se divierten sin pasar por los pesares comunes de las clases convencionales y los maestros que mantienen un desinterés por ellos.

Delimitación del estudio

Este juego está orientado al público infantil mexicano comprendiendo el límite de 6 a 9 años, incluyendo como objetivo de estudio principal infantes con trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH), enfocándose en instituciones escolares tanto públicas como privadas, buscando aumentar el índice de aceptación al idioma inglés.

Objetivo general

Desarrollar el video juego Prim lern, por medio del software unity bajo el diseño de ilustraciones utilizando Krita como herramienta de apoyo a los estudiantes con TDAH para el fortalecimiento del segundo idioma inglés.

Objetivos específicos

Mantener motivados a los niños con TDAH a través de recompensas dentro del juego, para que no lo abandonen una vez se haya aburrido.

Mejorar la comprensión auditiva de los niños, ya que, aunque vaya a haber instrucciones escritas, para el público que está dirigido, todavía no pueden leer correctamente.

Promover la autonomía del aprendizaje, el juego se podrá jugar en cualquier momento, permitiendo que los niños puedan empezar y terminar una lección cuando quieran.

Fomentar la asociación auditiva y visual a través de ilustraciones acompañadas del sonido que las representa.

Justificación

De acuerdo con Alamargo (2012), el núcleo accumbens es el encargado de mantener los niveles de motivación para iniciar una tarea y continuar persistiendo en el tiempo hasta conseguir lo que los expertos denominan ‘el refuerzo’, el objetivo propuesto. Esta motivación se puede mantener en el tiempo, a pesar de que la gratificación obtenida no sea inmediata. Pero en los niños con TDAH parece ser que la motivación disminuye rápidamente y necesitan refuerzos inmediatos para continuar persistiendo en la conducta.

Por lo mismo se ha optado por utilizar un sistema de recompensas basado en la gamificación, donde el infante pueda obtener recompensas después de jugar cierto tiempo, consiste en un personaje personalizable que aparecerá con ropa predeterminada al principio y conforme gane puntos, podrá comprar con las monedas que se obtendrán al superar cada lección, lo que incluye diferentes accesorios y disfraces, esto servirá como un refuerzo para que el niño no pierda la motivación y se aburra eventualmente.

Questa-Tortero (2022), afirma que en toda clase siempre solía haber un niño que era más inquieto de lo normal, que no paraba, que interrumpía, etc. En resumen, un

compañero que molestaba. Y la reacción normal de los profesores solía ser (y aún hoy en día, por desgracia sigue siéndolo) echarlos de clase, llamarles continuamente la atención, ponerles amonestaciones o situarlos al final de la clase para que molestaran lo menos posible.

Para Alamargo (2012), uno de los principales retos de los maestros en la escuela actual es conseguir que el niño controle tanto sus impulsos como su capacidad de concentración, ya que los problemas de atención y motivación son igual de importantes. A pesar del alto número de trabajos dedicados a explicar lo que es el TDAH, así como maneras más eficientes de cómo diagnosticarlos, hay un número muy reducido dedicado al cómo actuar con estos niños o cómo adecuar una clase normal a su peculiar forma de aprendizaje

Preguntas de investigación

Pregunta principal

¿En qué medida el juego logra mejorar la comprensión y el uso del idioma inglés en niños?

Preguntas Secundarias

¿Cómo se compara la efectividad del juego con otros métodos tradicionales de enseñanza de inglés para niños?

¿Cómo afecta el diseño del juego al nivel de motivación de los niños para aprender inglés?

¿Cómo afecta el diseño del juego al nivel de motivación de los niños para aprender inglés?

¿El juego es adaptable para niños con diferentes niveles de habilidad en el idioma inglés?

¿Cómo se puede medir el progreso y el rendimiento de los niños dentro del juego?

¿El juego es accesible para niños con diferentes habilidades y necesidades?

¿Cómo se puede medir y mantener el interés sostenido de los niños en el juego a lo largo del tiempo?

MARCO TEÓRICO

Antecedentes

Tabla 1. Comparación de mercado de Prim Lern con competidores del mercado actual

Nombre	Ventajas	Desventajas	¿Por qué es diferente?
Astrokids English	Se divide en minijuegos accesibles para niños	Saturación en sus servidores causando lentitud y el desagrado de sus usuarios	Sistema de recompensas según el progreso de los niños, regalando competitividad saludable, lo que incentiva el aprendizaje
Lingokids	La app dispone de un menú para que los padres puedan colocar recordatorios y definir cuánto tiempo quieren que sus hijos estudien.	El precio es muy alto comparado con otras opciones, volviéndola inaccesible su contenido no muestra una diferencia en comparación con otras	El sistema de recompensas permite la sana competencia entre los usuarios, lo cual es al mismo tiempo un registro de sus progresos
Pop trópica English	Se maneja a través de historias con personajes que les guían conforme la historia les enseña	Su visión de enseñar palabras a través de historias lo hace limitante y con menos contenido que otras	El sistema de minijuegos con progreso en niveles específicos hace más centrado el contenido además de ser más extenso
Dic-dic Dictado	La aplicación te permite escoger o cambiar el nivel de dificultad según el conocimiento de los niños.	Se considera más un complemento al estar limitado a solo un tipo de herramienta	El sistema de minijuegos con progreso en niveles específicos hace más centrado el contenido además de ser más extenso
Pili Pop	Gran cantidad de actividades para el aprendizaje	La plataforma es lenta para cargar el contenido, haciendo que el niño pierda la concentración	El sistema de registro del progreso del niño da una visión más clara del avance de estos

Fuente: Elaboración propia (2023)

Tabla 2. Referentes históricos de inspiración para Prim Lern

Nombre	Objetivos de investigación planteados	Resultados y justificación
Classcraft: inglés y juego de roles en el aula de educación primaria	<p>Facilitar la adquisición de la gramática básica del inglés al utilizar la plataforma Classcraft y motivar al alumnado con estrategias de gamificación.</p> <p>Fomentar el trabajo en equipo mediante la colaboración en pequeños grupos y lograr que los estudiantes aprecien las cualidades individuales</p>	Alta aceptación por parte de los sujetos dispuestos a prueba, elogiando el uso de dispositivos tecnológicos en el salón de clases, y mostrando disposición a la exploración de la herramienta
Multimedia as an Autonomous Learning Tool of English Vocabulary by Children	<p>Comprobar el grado de efectividad de la multimedia como herramienta para el aprendizaje autónomo del vocabulario del inglés por parte de los niños</p> <p>¿Qué tan efectivo es el aprendizaje de una lengua extranjera a través de la tecnología?, ¿qué tanto pueden aprender los niños chocoanos por sí solos el vocabulario del inglés por medio de la multimedia?</p>	Los hallazgos y resultados de esta interpretación permite concluir, en primer lugar, que la multimedia es una herramienta efectiva para el aprendizaje autónomo del vocabulario del idioma extranjero
Videojuegos en prácticas del inglés de menores con y sin trastorno por déficit de atención e hiperactividad	El objetivo de este artículo de investigación es contribuir a mejorar la atención de los niños con y sin déficit de atención e hiperactividad.	Este trabajo de investigación científica se centra en el estudio de los videojuegos y aplicaciones en línea al favorecimiento de la atención y concentración de estudiantes con y sin TDAH. Se concluye que los videojuegos deben ser regulados para brindar niveles de estimulación eficaces a los menores con TDAH para mejorar la concentración de los niños, favorecer la colaboración de los estudiantes con los agentes educativos (padres, madres, maestros, maestras, entre otros) y crear rutinas adecuadas del videojuego sin establecer una dependencia.

Fuente: Elaboración propia (2023)

METODOLOGÍA

Tipo de investigación

Esta investigación tiene un enfoque cuantitativo, como estudio de caso descriptivo, de tipo comparativo ya que busca registrar la eficiencia de la herramienta (videojuego educativo) desarrollado durante este estudio, comparado con el método utilizado tradicionalmente.

Buscando el protagonismo del alumnado donde el docente establece el ritmo de trabajo en el aula. Tomando como usuarios niños de entre 6 y 9 años con la finalidad de reinventar el método de enseñanza de un segundo idioma en caso específico el inglés.

Utilizando la gamificación, metodología que usa el juego didáctico y sistemas de recompensas a través de la herramienta Prim Lern la cual contiene un sistema elaborado de minijuegos interactivos en los que cada alumno tiene un avatar propio de estilo “base”, sirviendo estos para recibir recompensas conforme los niños pasan niveles, lo que permite su modificación propiciando una sana competencia en su avance.

Población muestra

Se encuestó a estudiantes de nivel primaria de entre 6 a 10 años

Se encuestó a estudiantes del Instituto Tecnológico Superior de Coatzacoalcos; la población abarcada contempla estudiantes desde 19 hasta 24 años.

Tabla 3 Tipos de trastorno por déficit de atención e hiperactividad

No.	Nombre	Criterios de detección
1	Inatención sin hiperactividad	<ol style="list-style-type: none"> 1. Comete errores descuidados 2. No puede mantener la atención 3. No escucha cuando se le habla 4. No puede terminar las tareas 5. Parece desorganizado 6. Se distrae fácilmente
2	Hiperactividad impulsiva	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nervioso 2. Deja el asiento en el aula o en la mesa 3. Siempre “en movimiento” 4. Habla mucho
3	Inatención e hiperactividad impulsiva	Generalmente se aplica a los niños y adolescentes cuyos síntomas han disminuido con la edad o el tratamiento y ya no se suman al número requerido para el diagnóstico
4	Trastorno de oposición desafiante	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pierde los estribos con frecuencia 2. Discute con los adultos 3. Se niega a hacer las tareas domésticas 4. Molesta a otras personas 5. Jura con frecuencia
5	Desorden de conducta	<ol style="list-style-type: none"> 1. Miente 2. Juega ausente 3. Destruyó la propiedad de otros
6	Desorden de ánimo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aumento de la autoestima 2. Insomnio 3. Hablar en exceso
7	Desorden de ansiedad.	Los trastornos de ansiedad-pánico se caracterizan por falta de aliento, mareos, frecuencia cardíaca rápida, temblores, sudoración y asfixia

Fuente De La Cruz et al., (2020).

Tabla 4. Estrategias de enseñanza-aprendizaje para estudiantes con TDAH

No.	Estrategia	Objetivo	Técnicas de aplicación
1	Aprender sin miedo	Dotar al niño con TDAH de seguridad durante el proceso de enseñanza-aprendizaje	Colgar el horario de clases en un sitio visible y también las normas de la clase. (Clares-Almagro, 2013) Para adaptar esta premisa en las clases de inglés, se puede mostrar una tabla de contenidos para que el niño sepa qué tema está estudiando y qué tema va después
2	Organizar el tiempo	Ayudar al niño con TDAH a manejar correctamente el tiempo según las tareas encomendadas.	Clares-Almagro (2013), recomienda que exista un reloj visible y que se distribuyan las tareas de acuerdo con el tiempo Para una clase de inglés se deberían dividir los temas y subtemas en tiempos, así como las actividades a realizar por cada subtema. Esta información debe estar en un lugar visible para el niño
3	Visualizar el trabajo	Tomar ventaja de la buena capacidad visual de los niños con TDAH	Las tareas, así como las clases deben ser presentadas de manera atractiva con colores, dibujos, interactivas etc. (Clares-Almagro, 2013) (Una tarea atractiva de inglés puede ser que el niño ilustre (con un dibujo) una conversación inicial entre dos amigos (el objetivo será que el niño aprenda los saludos en inglés)
4	Aprender jugando	Enseñar inglés de una manera divertida que estimule sus ganas de aprender	Como sabemos, los dos inconvenientes que hay que contrarrestar son la falta de atención y la hiperactividad, por lo tanto, se puede apoyar en el estilo de aprendizaje del individuo y proponer juegos de forma que se pueda captar su atención, y promover su necesidad de movimiento Por ejemplo, para enseñarle el <i>imperative form</i> a un niño con un estilo de aprendizaje auditivo, se puede aplicar el juego de <i>Simon says</i> en la cual se escucha comandos y se realiza la acción
5	Evaluación de los aprendizajes	Direccionar al estudiante de una manera sencilla sobre qué es lo que debe hacer para ser evaluado	Las preguntas deben ser cortas y con pocos apartados. No muy extensas, las preguntas deben ser claras y sencillas (Clares-Almagro, 2013) Para evaluar los conocimientos en inglés de un niño con TDAH se puede hacer pidiéndole que haga un role-play en parejas sobre los saludos en el primer día de clases, completar hojas de trabajo no muy extensas que tengan en su mayoría ilustraciones, preguntas cortas y que sean coloridas

Fuente: De La Cruz et al., (2020).

Tabla 5. Concentración de los niños por edades

Concentración De los niños por Edades

Edad	Promedio de concentración
0 a 1 años	1 a 2 Minutos
1 a 3 años	7 a 8 Minutos
2 a 3 años	Hasta 10 Minutos
3 a 4 años	Hasta 15 Minutos
4 a 5 años	Hasta 20 Minutos
5 a 6 años	Hasta 25 Minutos
6 a 8 años	Hasta 30 Minutos
8 a 10 años	Hasta 45 Minutos
10 a 12 años	Hasta 55 Minutos
12 años en adelante	Hasta 1 Hora

Fuente: Orientacionandujar (2018).

¿Qué personaje te gustaría mas como un guía?
67 respuestas

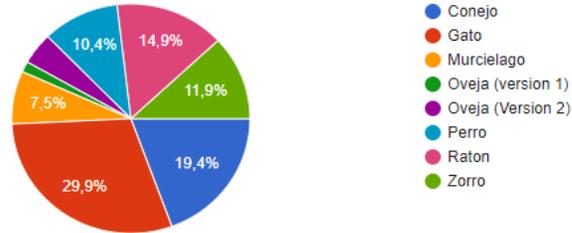


Ilustración 1. Porcentaje de popularidad de los personajes con personas de edades variadas

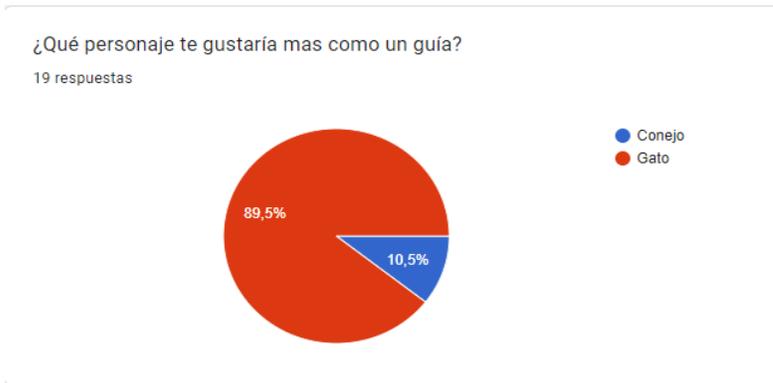


Ilustración 2. Porcentaje de popularidad del personaje principal en niños de primaria



Ilustración 3. Diseños finales de los personajes que los niños votaron para ser su guía principal

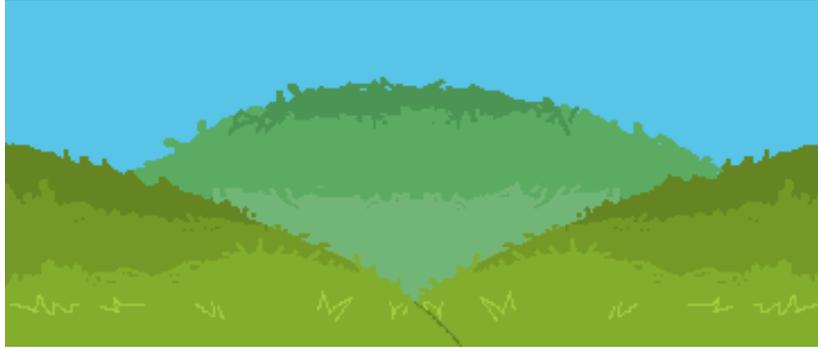


Ilustración 4. Diseños del nivel para uno de los minijuegos



Ilustración 5 Diseños de Prim para uno de los minijuegos

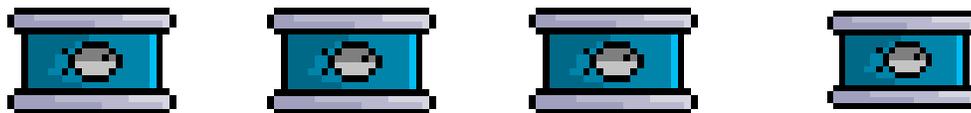


Ilustración 6. Diseños de las “monedas” que se usan para el avance dentro del minijuego



Ilustración 7. Diseños de la torre del menú principal



Ilustración 8 Diseños para el menú principal



Ilustración 9 Diseños para los botones del juego

CONCLUSIONES

La primera conclusión surgida de la realización de esta propuesta es que fue posible lograr, que a pesar de que la educación y los videojuegos se navegan por caminos fuertemente separados, estos pueden trabajarse de manera simbiótica. El potencial educativo en los videojuegos es cada vez más claro e imposible de negar, gracias a los avances tecnológicos, su incorporación y aplicación en el aula es una verdadera realidad.

En cuanto se logró romper el prejuicio común en la opinión, creada a lo largo de la historia reforzada del constante uso estrictamente recreativo en el que se han manejado los videojuegos hasta ahora, de la mano del boom que ha tenido la industria del videojuego, y también rompiendo los temas que señalan a estos como un producto destinado a un público infantil o inmaduro, así mismo rompiendo el estigma de que estos solo sirven para escapar de la realidad, se comienza a considerar a los videojuegos como una herramienta fundamental en la educación.

Prim lern como una herramienta de videojuego gamificado ofrece una amplia serie de minijuegos interactivos que permitirán tanto a docentes como a padres de familia recibir un apoyo en la introducción al idioma inglés, no requiriendo un gran sacrificio o cambio permite un cambio en los métodos clásicos de enseñanza.

La propuesta educativa aporta esa dosis de diversión que ayuda a los niños con TDAH a retener la atención y poder concentrarse en el aprender inglés.

Finalizando a pesar de que este trabajo está en vías de desarrollo como una propuesta, se espera su implementación en los colegios de la zona, lo cual permitirá obtener resultados cuantitativos y observar el nivel de requerido para que esta herramienta de gamificación pueda mejorar las capacidades y el interés de los niños, y en el proceso de enseñanza del idioma inglés en nivel primaria

ANEXOS

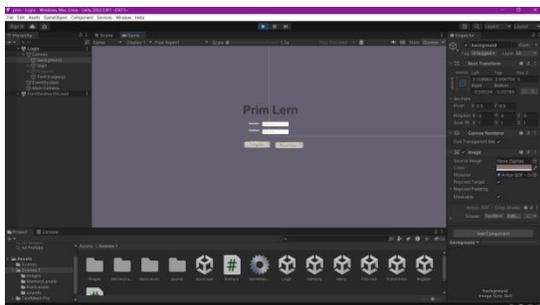


Ilustración 10. Boceto del Login

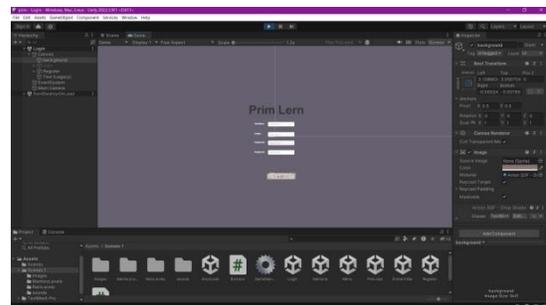


Ilustración 11. Boceto del registro

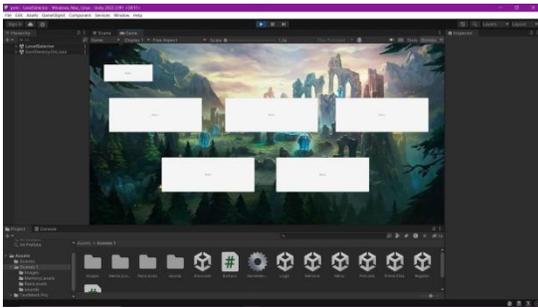


Ilustración 12. Boceto del selector de niveles



Ilustración 15. Boceto del primer nivel del juego

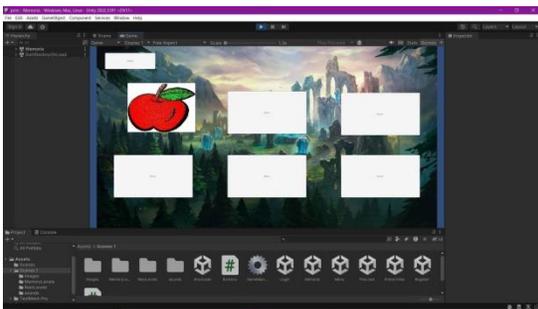


Ilustración 13. Boceto del primer nivel del juego de memoria

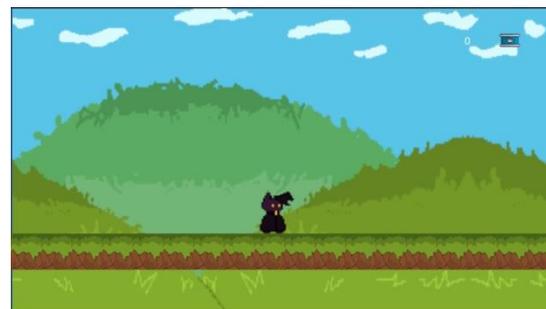


Ilustración 16. Boceto del primer nivel del juego



Ilustración 14. Boceto del primer nivel del juego



Ilustración 17. Boceto del primer nivel del juego

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Almargo, M. (2012). *TDAAH y el aprendizaje de inglés en la escuela: Una propuesta metodológica*. [Tesis de Grado]. Universidad Internacional de la Rioja. https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1777/2013_02_04_TFM_ESTUDIO_DEL_TRABAJO.pdf?sequence=1
- Batistello, P. (01 de agosto de 2019). *El aprendizaje basado en competencias y metodologías activas: Aplicando la gamificación*. Obtenido de Redalyc: <https://www.redalyc.org/journal/3768/376862224003/>

- Carrión, A. L. (2020). *El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial*. Obtenido de Dialnet: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7398049>
- De La Cruz, G. (2020). *Estrategias didácticas para la enseñanza de inglés como lengua extranjera (EFL) dirigidas a estudiantes con trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH)*. <https://www.redalyc.org/journal/3057/305766351018/html/>
- Etxeberria, F. (2008). *Videojuegos, consumo y educación*. Obtenido de Redalyc: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=201017343002>
- Fundación UNAM (2019, 14 Agosto). *TDAH afecta a más de un millón y medio de niños mexicanos* / Fundación UNAM. Fundación UNAM. <https://www.fundacionunam.org.mx/unam-al-dia/trastorno-de-deficit-de-atencion-e-hiperactividad-afecta-a-mas-de-un-millon-y-medio-de-ninos-mexicanos/>
- Márquez, M. M. (2019). *Classcraft: inglés y juego de roles en el aula de Educación Primaria*. Obtenido de Redalyc: <https://www.redalyc.org/journal/688/68863299004/>
- Mosquera, F. M. (2011). *La multimedia como herramienta para el aprendizaje autónomo del vocabulario del inglés por parte de los niños*. Obtenido de Redalyc: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=305726660006>
- Questa-Tortero, M. (01 de diciembre de 2022). *El videojuego en el aula: Su inclusión como estrategia didáctica*. Obtenido de Redalyc: <https://www.redalyc.org/journal/4436/443672184002/>
- Rebolledo, I. R. (2019). *El juego de aquellos que juegan; reflexión acerca de la importancia del juego y su repercusión en la participación social*. Obtenido de Redalyc: <https://www.redalyc.org/journal/2790/279063838014/>
- Reyes-Rodríguez, A. D. (2022). *Del juego al juego cooptado. De los clásicos a la literatura moderna*. Obtenido de Redalyc: <https://www.redalyc.org/journal/2654/265472214015/>
- Orres, M. (2002). *El juego: Una estrategia importante*. Obtenido de Redalyc: <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>
- UNESCO (1980). *El niño y el juego. Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas* - PDF free download. <https://docplayer.es/6155396-N-34-el-nino-y-el-juego-planteamientos-teoricos-y-aplicaciones-pedagogicas.html>
- Wolf, M. J. (2005). *Introducción a la teoría del videojuego*. Dialnet.