

**MEMORIA DE LAS ACTIVIDADES DESARROLLADAS
PROYECTOS DE INNOVACIÓN PARA GRUPOS DOCENTES
CURSO 2015/2016**

DATOS IDENTIFICATIVOS:

1. Título del Proyecto: *Utilización de videojuegos en la enseñanza universitaria del francés*

2. Código del Proyecto: 2015-2-6002

3. Resumen del Proyecto

Tradicionalmente en los estudios sobre la adquisición de una lengua extranjera –en nuestro caso, el francés- se plantea la forma que debe tener el *input* para que sea lo más apropiado posible. A lo largo de la historia se han incluido numerosos recursos en la metodología de los procesos de enseñanza-aprendizaje, incorporando cada uno de los avances tecnológicos a lo largo del tiempo: casete, CD, Internet, videojuegos,... Nuestro estudio parte del uso tanto de los videojuegos conocidos como “serios” (*serious-games*), como de los comerciales, que aboca al profesor y a los alumnos a un aprendizaje a medida, personal, y que cuenta con todo tipo de herramientas orales, visuales y escritas de las que se pueden y se deben servir.

Para ello, hemos considerado, por una parte, el creciente interés internacional por el uso de los videojuegos en la enseñanza, concretamente en la enseñanza de la lengua extranjera (LE); y, por otra, su escaso implante en los *curricula* educativos nacionales con una presencia real en las aulas prácticamente inapreciable. Partiendo del enfoque basado en tareas para el aprendizaje de la lengua extranjera, en este proyecto nos hemos propuesto estudiar no solo el valor de los videojuegos únicamente como herramienta para la adquisición de la “lengua”, sino también explorar el grado de motivación de nuestros alumnos en la adquisición no explícita de esta al realizar una tarea.

4. Coordinador/es del Proyecto

Nombre y Apellidos	Departamento	Código del Grupo Docente
M ^a del Carmen de Castro Castro	Traducción e Interpretación, Lenguas Romances, Estudios Semíticos y Documentación	019
Ana Isabel Brazo Millán	Traducción e Interpretación, Lenguas Romances, Estudios Semíticos y Documentación	129

5. Otros Participantes

Nombre y Apellidos	Departamento	Código del Grupo Docente	Tipo de Personal (1)
Juan Manuel Muñoz González	Educación	008	PDI
Jessica Vega Romero	Traducción e Interpretación, Lenguas Romances, Estudios Semíticos y Documentación		Alumnado

(1) Indicar si se trata de PDI, PAS, becario/a, alumnado, personal contratado, colaborador o personal externo a la UCO

6. Asignaturas implicadas

Nombre de la asignatura	Titulación/es
Lengua CIII, Francés	Grado en Traducción e Interpretación
Lengua CIV, Francés	Gran en Traducción e Interpretación
Idioma Extranjero para el profesorado de primaria	Grado en Maestro de Primaria

MEMORIA DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN DOCENTE

Introducción

La enseñanza de idiomas en su enfoque comunicativo y, con mayor determinación, desde la publicación del MCR abogan por un aprendizaje centrado en la acción y el plurilingüismo. El enfoque se centra en la acción en la medida en que considera a los usuarios y alumnos que aprenden una lengua principalmente como agentes sociales, es decir, como miembros de una sociedad que tienen tareas (no solo relacionadas con la lengua) que llevar a cabo en una serie determinada de circunstancias, en un entorno específico y dentro de un campo de acción concreto. (...) hablamos de «tareas» en la medida en que las acciones las realizan uno o más individuos utilizando estratégicamente sus competencias específicas para conseguir un resultado concreto. El enfoque basado en la acción, por lo tanto, también tiene en cuenta los recursos cognitivos, emocionales y volitivos, así como toda la serie de capacidades específicas que un individuo aplica como agente social. (MCR, 2001, p. 4)

Más allá de esto, el enfoque plurilingüe enfatiza el hecho de que conforme se expande la experiencia lingüística de un individuo en los entornos culturales de una lengua, desde el lenguaje familiar hasta el de la sociedad en general, y después hasta las lenguas de otros pueblos (ya sean aprendidas en la escuela o en la universidad, o por experiencia directa), el individuo no guarda estas lenguas y culturas en compartimentos mentales estrictamente separados, sino que desarrolla una competencia comunicativa a la que contribuyen todos los conocimientos y las experiencias lingüísticas y en la que las lenguas se relacionan entre sí e interactúan. (MCR, 2001, p.8)

El uso de los videojuegos atendería, pues, tanto a un aprendizaje por tareas, como a una necesaria complementariedad lingüística que incluiría la lengua materna, la lengua en la que va a jugar -el francés-, y el inglés que siempre aparece por defecto.

Desde nuestra experiencia como docentes y atendiendo a corrientes educativas que orientan la enseñanza a ámbitos más lúdicos, al aprendizaje fuera del aula, o al autoaprendizaje, pensamos que el uso de herramientas tales como los videojuegos pueden integrarse en un aprendizaje actualizado que debe incorporar nuevos campos de estudio. Podemos nombrar, entre otros, la alfabetización en TIC, el soporte de la imagen en movimiento como facilitador de la comprensión, la creatividad, etc.

En la mayor parte de las metodologías se incluye actualmente el uso de actividades *on-line* para la enseñanza de idiomas extranjeros, pero si ante la novedad, los alumnos mejoran su interés, al igual que otros recursos didácticos, con el tiempo, dichas actividades también formarán parte de las tareas obligatorias que pueden resultar aburridas. Para ello, pretendemos comprobar hasta qué punto el uso de videojuegos complejos tanto “serios o didácticos” (*serious-games*) como comerciales adaptados a la enseñanza, pueden resultar atractivos y funcionales para el alumno que aprende una lengua extranjera.

En España, no abundan los estudios que muestren el interés y utilidad del uso de videojuegos para mejorar el aprendizaje de idiomas, y consideramos que cada contexto educativo es esencial para comprender y establecer pautas de análisis. Es por ello por lo que nos proponemos iniciar un estudio de largo alcance (se necesitarían varios cursos para realmente obtener una información completa) que nos informe sobre el uso y utilidad del videojuego como actividad complementaria a la enseñanza del FLE en un contexto concreto: los estudiantes de lenguas extranjeras de la Universidad de Córdoba.

2. Objetivos

Nuestra meta es analizar el grado de validez del videojuego como herramienta de aprendizaje de idiomas. Para ello nos hemos propuesto dar respuesta a los siguientes objetivos:

- Determinar qué características esenciales tienen los videojuegos que consideramos útiles y motivadores en el aprendizaje de lenguas extranjeras (francés).
- Analizar qué competencias pueden desarrollar y en qué medida: comprensión oral de la lengua, comprensión escrita, expresión escrita, y expresión oral, en su caso en foros internacionales, así como

la adquisición de vocabulario.

- Estudiar las condiciones de juego para su utilización: tiempo de juego, lugar de juego y condiciones materiales.
- Determinar el carácter lúdico que tiene cada uno de los tipos de juegos que son accesibles para su uso en el aprendizaje de una lengua extranjera (juegos serios / juegos comerciales).

3. Descripción de la experiencia

En primer lugar, y una vez estudiado el estado de la cuestión sobre el uso de los videojuegos en la enseñanza, seleccionamos a varios “grupos de muestra” al comienzo del curso 2015/2016 (septiembre-octubre). Estos han sido los estudiantes de las asignaturas de “Lengua CIII francés” y “Lengua CIV francés” del Grado de Traducción e Interpretación, que han participado durante el primer cuatrimestre, y los alumnos de “Idioma Extranjero (francés) para el profesorado de Primaria” del Grado en Maestro de Educación Primaria, que han participado durante el segundo cuatrimestre.

En segundo lugar, tras realizar un rastreo de los principales videojuegos que pueden permitirnos conseguir los objetivos propuestos en este proyecto, así como su adquisición a través de Internet, escogimos tres títulos, que son: *Les Énautes*, *Broken Sword: la leyenda de los Templarios* y *Scribblenauts Unlimited*.

En este punto conviene resaltar que, debido a que finalmente no obtuvimos ningún tipo de financiación para este proyecto, hemos tenido ciertas dificultades a la hora de desarrollarlo, por causas como: 1) no hemos podido adquirir un ejemplar de cada videojuego para cada estudiante. 2) Con el fin de no perjudicar económicamente al alumnado, hemos sido los tres docentes componentes del proyecto los que hemos adquirido, a título individual y personal, los tres videojuegos con el fin de “prestarlos” (Steam) posteriormente a los alumnos. 3) Los discentes han tenido que hacer “turnos” para poder jugar a cada uno de los tres videojuegos. Esto ha sido posible gracias a la creación de cuadrantes-calendarios en los que se han determinado y estipulado los días concretos de los que disponía cada alumno para jugar a los diferentes títulos.

Por otra parte, la práctica relacionada con el uso de los videojuegos se ha llevado a cabo de la siguiente manera:

Los profesores encargados del proyecto y la alumna colaboradora explicaron en clase a los estudiantes el proceso de “préstamo” de cada videojuego (préstamo: profesor→alumno), para ello:

-En primer lugar, los docentes obtuvimos tres licencias del juego en línea *Les Énautes*. Mediante estas licencias, los estudiantes, por turnos, han podido jugar el tiempo que determinamos para la experiencia (5 horas por juego).

-En segundo lugar, y puesto que los dos videojuegos restantes (*Broken Sword* y *Scribblenauts*) son descargables a través de la plataforma STEAM, el alumnado ha instalado en sus ordenadores portátiles esta plataforma y creado su correspondiente cuenta personal:

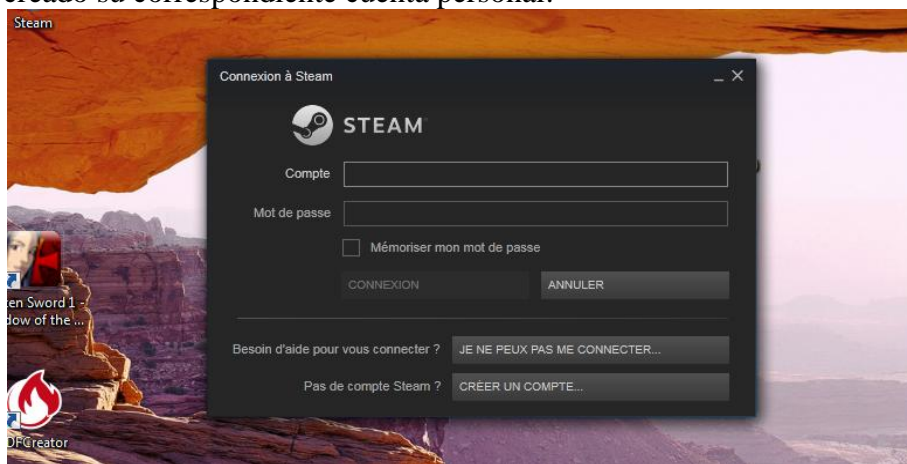


Imagen 1: Plataforma STEAM

-El “préstamo” de estos dos videojuegos se ha realizado desde la opción “Familia” de la plataforma STEAM descargada en el ordenador de los docentes. Desde esta opción, el profesor puede compartir el videojuego con cuatro o cinco alumnos, los cuales, a su vez, se han descargado dichos videojuegos en su ordenador, desde el que jugarán en clase y en casa:

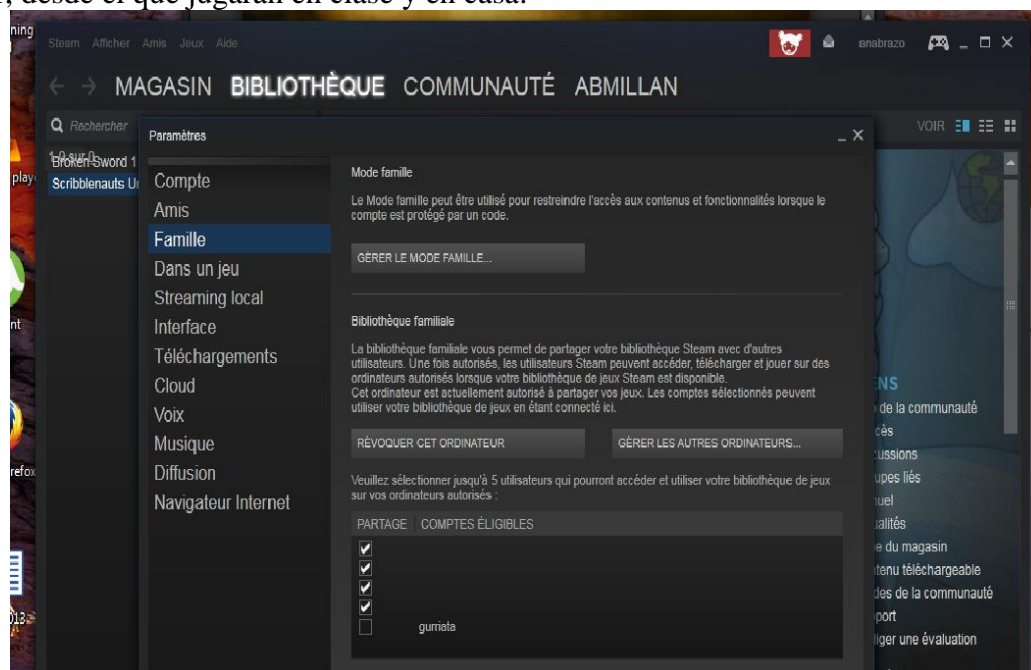


Imagen 2: Modo “FAMILIA” para compartir los videojuegos con hasta cinco estudiantes.

En relación a la dinámica de aprendizaje seguida en este proyecto de innovación, podemos destacar varias fases con el fin de organizar los días de los que disponía cada alumno para acceder y jugar a los videojuegos de *Scrriblenauts* y *Broken Sword*, como son:

- La dinámica seguida con el alumnado del Grado en Traducción e Interpretación contempla el uso por parejas e individualmente. En el primer caso, cada pareja ha compartido una cuenta de STEAM, en la que solo un miembro disponía del código para acceder a estos dos videojuegos. En la mayoría de los casos, han jugado de forma individual hasta completar las horas estipuladas de juego. Para esta tarea, se han dedicado algunas horas prácticas de clase, pero la mayor parte del tiempo los estudiantes han jugado desde casa.
- Respecto a los estudiantes del Grado en Maestro de Educación Primaria: estos alumnos han trabajado de forma individual, salvo dos casos en los que han tenido que compartir la cuenta de STEAM, siguiendo un cuadrante de distribución del tiempo de acceso a estos dos videojuegos.
- En cuanto al título *Les Éonaves*, al poder jugarse *online* a través de un explorador de Internet, los alumnos no han necesitado trabajar por parejas, ya que han accedido a él mediante las contraseñas que les han proporcionado los docentes encargados del proyecto. En cualquier caso, también se han seguido unos cuadrantes-calendario con los días de los que disponía cada alumno para jugar:



Imagen 3: Uso online del videojuego de *Les Énautes* por parte de un estudiante.

-Para poder evaluar este estudio, los profesores han determinado que cada alumno tiene que dedicar un mínimo de 5 horas de juego en cada uno de los títulos señalados anteriormente. En este sentido, cada estudiante ha tenido que justificar esas 5 horas jugadas en cada videojuego a través de una captura de pantalla, como podemos ver en las imágenes 4, 5 y 6.



Imagen 4: Captura de pantalla de las horas jugadas por un alumno al videojuego *Scribblenauts Unlimited*.

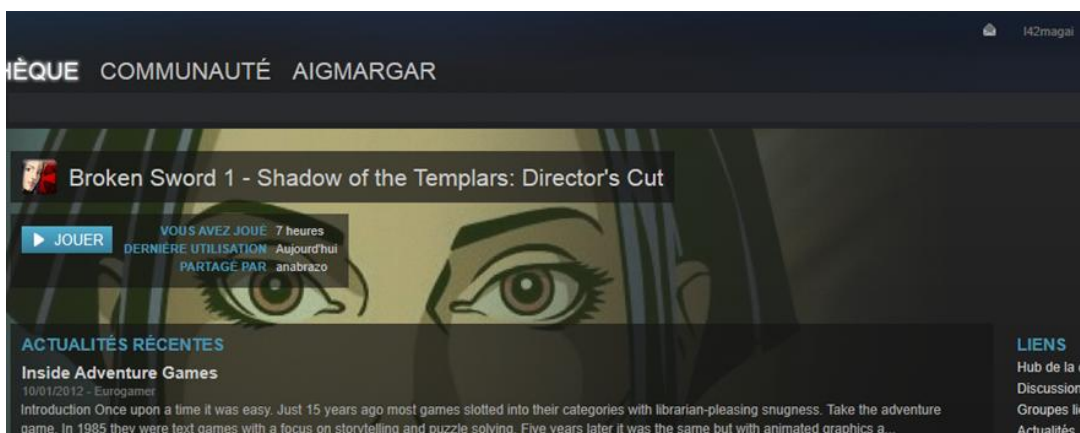


Imagen 5: Captura de pantalla de las horas jugadas por un alumno al videojuego “Broken Sword”.

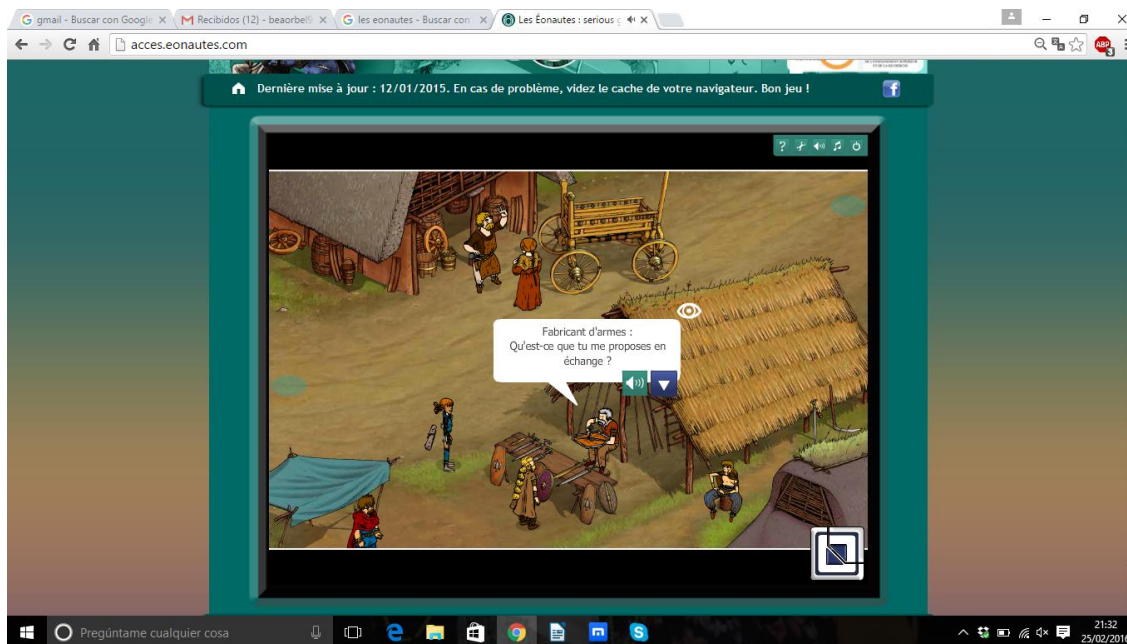


Imagen 6: Captura de pantalla de una alumna jugando a *Les Éonautes*, que no muestra el tiempo exacto de juego.

Por otra parte, para conseguir los objetivos planteados al comienzo de esta experiencia, hemos elaborado un cuestionario de 46 ítems. Tras haber jugado cinco horas a cada videojuego, los alumnos han tenido que responder a este cuestionario, elaborado por los profesores del proyecto, en el que han puntuado del 1 (totalmente en desacuerdo) al 5 (totalmente de acuerdo) aquellos ítems relacionados con las competencias adquiridas a partir del uso de estos videojuegos y las posibles dificultades que hayan podido encontrar. Asimismo, se les ha ofrecido un espacio para que den su opinión personal al respecto:

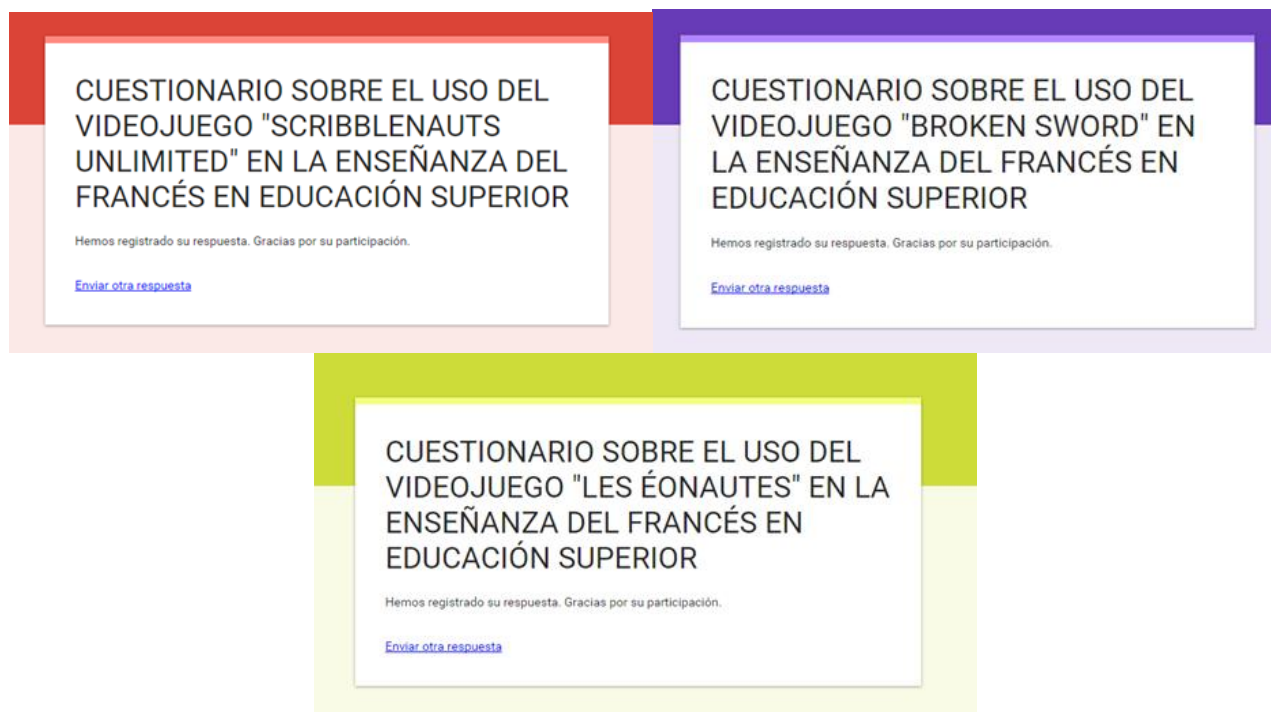


Imagen 7: Capturas de pantalla de respuesta a los cuestionarios por parte de una alumna

Los resultados de estos cuestionarios formarán parte de artículos que se presentarán en revistas especializadas de reconocido prestigio.

Como hemos mencionado al comienzo de este apartado, el proyecto ha formado parte de varias asignaturas, por lo que el uso de los videojuegos y su consiguiente adquisición de la LE francés se ha tenido en cuenta en la nota global de estas asignaturas, ya que la actividad ha sido presentada como una “tarea” enmarcada dentro del enfoque comunicativo del MCR, en el que cada estudiante ha tenido que utilizar estratégicamente sus competencias específicas para conseguir un resultado concreto: desenvolverse en lengua francesa en diferentes contextos (temporales, geográficos y de interacción con diferentes personajes), teniendo en cuenta sus recursos cognitivos, emocionales y volitivos. El número de alumnos que han participado en la experiencia es de 18 estudiantes del Grado de Traducción e Interpretación y 15 del Grado en Maestro de Primaria.

4. Materiales y métodos

Los juegos que hemos escogido para nuestro proyecto tienen las siguientes características:

Les Énautes: se trata de un juego “serio” *online*, caracterizado más como un *logiciel ludo- éducatif* (programa o *software* lúdico-educativo). Más concretamente, se trata de una aventura gráfica con un avatar, un estudiante de la universidad del futuro, que viaja en el tiempo con el fin de reconstituir la memoria del pasado que ha sido borrada debido a un error de *software* o “*bug* informático”. Este personaje debe atravesar diferentes periodos de la Historia de Francia: el tiempo de la Galia, la Edad Media, Versalles en el siglo XVII, la Exposición Universal de 1900 o los años 60.

Las interacciones del juego conducen al estudiante a utilizar una serie de estructuras que ya ha aprendido previamente en el aula. Sobresale la capacidad del juego para incorporar la escritura, la claridad del audio y las ayudas al alumno para tener en todo momento acceso a su misión, visualizar la transcripción de las interacciones, volver a escuchar un mensaje o un diálogo o consultar el historial de las conversaciones. Desde un punto de vista técnico, pensamos que es lento en lo que respecta al transcurso de los acontecimientos. Además, la movilidad del personaje es reducida y algunos iconos no son demasiado explícitos.

Broken Sword: es un título descargable mediante la plataforma STEAM. La leyenda de los templarios es un clásico videojuego de aventura gráfica, “*point and click*” de muy alta calidad visual, siendo sus imágenes de tipo cómic realizadas a mano. La versión del audio en francés es buena y los subtítulos también. Tiene un argumento policiaco atractivo donde los personajes, una chica francesa y un periodista americano, comenzarán una investigación que esconde conspiraciones, cultos y asesinatos, todo girando en torno a los Caballeros Templarios. Esta aventura llevará a los jugadores a diversas localizaciones alrededor del mundo como París, Irlanda, Siria o España. También, destacar que el videojuego se encuentra narrado en tercera persona.

El juego consiste en resolver una serie de puzzles buscando objetos, haciéndolos interactuar con otros objetos o personajes. Desde el punto de vista del lenguaje, no hay interacción con el jugador que se limita a la comprensión oral de la narración, los diálogos y escritura de sus subtítulos, aunque existen textos y puzzles que exigen una buena comprensión escrita. Como ayuda, se recogen las acciones realizadas en un diario. Desde un punto de vista técnico, es un juego muy bien elaborado, de fácil manejo y su mecánica permite una total inmersión en la historia.

Scribblenauts Unlimited: también es un título descargable mediante la plataforma STEAM. Se trata de un videojuego de acción-aventura donde su protagonista principal, Maxwell, debe recolectar “*Starites*” (estrellas) para liberar a su hermana de una maldición. Para conseguirlas, debe ayudar a la gente a resolver sus problemas, disponiendo de un cuaderno mágico en el que puede crear cualquier objeto escribiéndolo.

El diseño artístico que podemos encontrar en *Scribblenauts Unlimited* se caracteriza por una estética de dibujo animado, unos gráficos sencillos y desenfadados, con personajes totalmente caricaturescos y diferentes localizaciones como una granja, un bosque, una estación de bomberos, un

hospital, una feria, una ciudad, etc.

Se trata de un videojuego totalmente interactivo que obliga al jugador a leer constantes instrucciones y a activar su imaginación y vocabulario, buscando el término apropiado, nombres y adjetivos, para resolver la situación. Los objetos y personajes creados, a pesar de ser imaginarios e irreales, permiten muchas veces resolver las situaciones planteadas, con lo que se crea una gran diversión. Por último, decir que consta de un desplegable de léxico con palabras similares a la escrita y posibilidad de crear objetos personales.

5. Resultados obtenidos

Esta propuesta ha permitido, tanto a los docentes como al alumnado, un acercamiento a la integración de los videojuegos en los procesos de enseñanza-aprendizaje. En este sentido, hemos constatado que son necesarias unas condiciones técnicas mínimas para poner en práctica un proyecto como este. Los centros educativos no cuentan con las instalaciones necesarias para llevar a cabo este tipo de práctica y dependemos de las herramientas (ordenadores) de cada alumno, quedando a merced de esta circunstancia. El acceso a los videojuegos, sin contar con presupuesto requerido, ha supuesto una dificultad mayor, ya que los estudiantes no han podido disponer de los juegos de forma libre y continua. A pesar de ello, los participantes de este proyecto hemos solventado esta situación, poniendo mucho esfuerzo y perseverancia por parte de todos y todas.

Por otra parte, decir que ha constituido una experiencia enriquecedora, ya que se ha producido una intensa colaboración entre docentes y discentes, solventando todo tipo de dificultades, como problemas de descarga en la plataforma STEAM, de comunicación entre profesores y alumnos para el préstamo de videojuegos, inadecuación de los ordenadores, etc.

Además, hemos logrado hacer del proyecto una gran experiencia para todos y, aunque aún no contamos con los resultados procedentes de los análisis de los cuestionarios, sí podemos afirmar que la mayor parte de los alumnos considera los videojuegos como una herramienta útil e innovadora tanto para la formación y/o aprendizaje personal de una LE, como para su posterior uso en la enseñanza del francés. También, hemos podido observar, asimismo, que había una diversidad de opiniones respecto al videojuego más atractivo o con el que más francés se aprendía, llegándose a establecer comparaciones según la experiencia de cada estudiante. En algún caso, los alumnos ya han adoptado los videojuegos como herramienta para perfeccionar el francés, pues consideran que pueden ayudarles en la mejora de sus competencias lingüísticas, aunque algunos comenzaron la experiencia con un cierto recelo.

6. Utilidad

Pensamos que la experiencia ha sido muy útil y nos ha aportado información de calidad sobre el uso de los videojuegos en el aprendizaje de la LE francés en el contexto universitario. Como dijimos al comienzo, estamos en la primera fase del proyecto, por lo que necesitamos repetir la experiencia en cursos posteriores para completar la recogida de la información.

Sin embargo, esta dinámica es un claro ejemplo de la potencialidad que tienen los videojuegos como recurso didáctico que se puede emplear desde la etapa de Educación Infantil, pasando por Primaria, Secundaria y Bachillerato, hasta llegar a la propia Universidad. En este sentido, el éxito de la práctica vendrá determinado, por un lado, por la formación del profesorado en el uso de las TIC en el aula; y por otra, por la disponibilidad de recursos e infraestructura necesaria para el desarrollo de la misma. Por último, conviene señalar que los videojuegos son recursos que se encuentran en boga en los estudiantes del siglo XXI, por lo que debemos aprovechar sus posibilidades para la consecución de los objetivos del currículo.

7. Observaciones y comentarios

En cuanto a las observaciones, resaltar que durante el desarrollo del presente proyecto nos hemos encontrado con diferentes problemas, como no haber obtenido ningún tipo de financiación, dificultades

de conexión y descarga de videojuegos por parte de los alumnos y la escasa adecuación de las aulas de informática de la Universidad de Córdoba para la puesta en práctica de innovaciones como las que acabamos de detallar en este proyecto (sistemas operativos desactualizados, navegadores con versiones obsoletas, falta de instalación de *plugins*, ausencia de sonido en la sesión de MS Windows, gran limitación de espacio en las sesiones de los usuarios, etc). En definitiva, si la Universidad de Córdoba apuesta por la calidad en la docencia y la investigación, debe de reciclar completamente la infraestructura de sus aulas de informática para atender a las necesidades de los docentes y alumnos del siglo XXI.

8. Bibliografía

Barendregt W. y Tilde M. Bekker, (2010), “The influence of the level of free-choice learning activities on the use of an educational computer game”, *Computers & Education* 56 (2011), Elsevier pp. 80-90.

Calvo-Ferrer, J.R. y José Ramón Belda-Medina, (2015), “Análisis de la satisfacción del alumnado de L2 con respecto a la adquisición de terminología especializada por medio de videojuegos: estudio de caso”, *UCAM Universidad Católica de Murcia, Murcia y Universidad de Alicante, Alicante*, pp. 179-190.

Casado Santos, J. Carolina, (2004), “Guía práctica para madres y padres. Uso y abuso de videojuegos por niñas, niños y adolescentes”, *Asociación Malagueña de Jugadores de Azar en Rehabilitación (AMALAJER)*, Málaga.

Consalvo M. y Nathan Dutton, (2006), “Game analysis: Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games”, *School of Telecommunications Ohio University, Athens*.

Contreras Espinosa, Ruth S. (2013), “Acercamiento a las características de los videojuegos y sus beneficios en el aprendizaje”, *Facultad de Empresa y Comunicación, Universidad de Vic, Sagrada Familia, Vic, España*, pp. 381-394.

Del Moral Pérez, M^a Esther; Villalustre Martínez, Lourdes; Yuste Tosina, Rocío; Esnaola, Graciela (2012) “Evaluación y diseño de videojuegos: generando objetos de aprendizaje en comunidades de práctica”, *RED. Revista de Educación a Distancia*, núm. 33, 2012, pp. 1-17, *Universidad de Murcia, Murcia, España*.

Felicia, P. (2009), “Videojuegos en el aula: manual para docentes complementa el estudio ¿Cómo se usan los videojuegos en el aula?”, *European Schoolnet, EUN Partnership AISBL, Rue de Trèves 61, 1040 Bruselas, Bélgica*.

Figueroa Flores, J. Francisco, (2015), “Using Gamification to Enhance Second Language Learning”, *Digital Education Review, n°27, 2015*.

García-Carbonel, A. y Frances Watts, (2007), “Perspectiva histórica de simulación y juego como estrategia docente: de la guerra al aula de lenguas para fines específicos”, *Universidad Politécnica de Valencia, Valencia*.

Gee, P. J. (2006), “Why Are Video Games Good For Learning?”, *University of Wisconsin, Madison*.

Gros, B. y Grup F9, (2001), “Los videojuegos: mucho más que un entretenimiento”, *Comunicación y pedagogía: Nuevas tecnologías y recursos didácticos, ISSN 1136-7733, N° 172, 2001, págs. 37-44*

Hao-Jan Chen, H. y Christine Yang (2011), “Investigating the Effects of an Adventure Video Game on Foreign Language Learning”, *English Department, National Taiwan Normal University, Taipei, Taiwan*.

Hoy, T. Edward, (2011), “There’s an App for That: Foreign Language Learning Through Mobile- and Social Media Based Video Games”, *University of Tennessee, Knoxville*.

Johnson, L., Adams Becker, S., Estrada y V., Freeman, A., (2014), “NMC Horizon Report: 2014 Higher Education Edition”, *Creative Commons, 559 Nathan Abbott Way, Stanford, California 94305, USA*.

Marín Díaz, V. y M^a Dolores García Fernández, (2005), “Los videojuegos y su capacidad didáctico-formativa”, *Universidad de Córdoba, Córdoba, España*.

Muñoz González, J. M., Sebastián Rubio García e Ivanovna M. Cruz Pichardo, (2015) “Strategies of collaborative work in the classroom through the design of video games”, *Digital Education Review, n°27, 2015*.

Pease Dreibelbis, M^a A. (2012), “Evaluación en el trabajo en equipo: aspectos a tomar en cuenta” *Revista sobre Docencia Universitaria, Pontificia Universidad Católica del Perú*, Perú.

Sánchez Rodríguez, P. Antonio, (2014), “Evaluación del uso de los videojuegos como medio de enseñanza-aprendizaje”, *Departamento de Didáctica y Organización Escolar, Universidad de Murcia*, Murcia.

Schmoll L., (2011), “Usages éducatifs des jeux en ligne”, *Revue des Sciences Sociales, n°45, 2011, pp. 148-157, Université de Strasbourg*, Francia.

Steven L. Thorne e Ingrid Fischer, (2012), “Online gaming as sociable media”, *Portland State University, Department of World Languages and Literatures, PO. Box 751, WLLNH. 491, Portland, OR 972070751*, EEUU.

Suso López, J. (2007), “Jeux communicatifs et enseignement/apprentissage des langues étrangères”, *Université de Granada, Granada*, España.

Enlaces consultados

Berns A., Antonio González-Pardo y David Camacho (2011), “Designing videogames for foreign language learnign”, *International Conference ICT for Language Learning, Florencia, Italia* [Disponible en]: https://www.researchgate.net/profile/Anke_Berns/publication/235991315_Designing_videogames_for_foreign_language_learning/links/0deec51546f09723d6000000.pdf?disableCoverPage=true [Consultado : 02/11/2015]

Hamlen, K.R. (2010), “Children’s choices and strategies in video games”, web de ScienceDirect: <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563210002980> [Consultado: 03/02/2016].

Schenck, L. (2012) “A Template for Analyzing Game Design” Página Web: Lara Schenck disgn + develop + educate: <http://notlaura.com/a-template-for-analyzing-game-design/> [Consultado: 10/12/2015]

9. Mecanismos de difusión

Los resultados obtenidos procedentes del proceso de recogida y análisis de datos llevados a cabo en el desarrollo de este proyecto de innovación serán publicados en revistas científicas de reconocido prestigio, así como en congresos nacionales e internacionales.

10. Relación de evidencias que se anexan a la memoria

1. Cuestionario sobre el uso del Videojuego “Les Éonaves” en el aprendizaje del francés: <http://goo.gl/forms/RFKZEEjzZp2FtCLP2>
2. Cuestionario sobre el uso del Videojuego “Broken Sword” en el aprendizaje del francés: <http://goo.gl/forms/oGcodhqouKozdjrK2>
3. Cuestionario sobre el uso del Videojuego “Scribblenauts Unlimited” en el aprendizaje del francés: <http://goo.gl/forms/0ONKy1xTazB2L1k63>

Córdoba, a 6 de septiembre de 2016

Sra. Vicerrectora de Estudios de Postgrado y Formación Continua