

NARRATIVA TRANSMEDIA COMO ESTRATEGIA PARA ESTIMULAR LA PRODUCCIÓN ORAL EN INGLÉS, EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA HUGO ÁNGEL JARAMILLO*

***Transmedia storytelling as strategy to stimulate in students
of the school Hugo Angel Jaramillo the English oral production***

*Karen Yohana Restrepo Franco** Jennyfer Londoño Suárez***

* Producto generado desde el ejercicio de investigación formativa en la Especialización en Edumática de la Universidad Católica de Pereira, cohorte IX. Trabajo asesorado por el magíster Julián Andrés Burgos Suárez.

** Estudiantes de la Especialización en Edumática 2017-2. Contactos: karen.restrepo@ucp.edu.co. - jennyfer.londoño@ucp.edu.co.

RESUMEN:

Este artículo describe una experiencia de diseño e implementación de una narrativa transmedia. Esta herramienta fue diseñada para promover la producción oral en inglés a través del fortalecimiento del vocabulario y una serie de desafíos a realizar por los estudiantes de 9° de la Institución Educativa Hugo Ángel Jaramillo, (Pereira, Colombia). La narrativa transmedia permite que los estudiantes enfrenten retos de producción oral de frases y preguntas, utilizando vocabulario propuesto por el juego, los cuales debían ser resueltos y enviados como evidencia a través del sistema *WhatsApp*®, además de dirigirse a diferentes lugares para obtener más información para resolver el caso descrito en la narrativa transmedia.

PALABRAS CLAVES:

Inglés como lengua extranjera, habla inglesa, didáctica, TIC.

ABSTRACT:

This article describes the experience in designing and implementing a transmedia storytelling called “*Can you guess who is the murderer?*” This is a tool designed to promote oral production in English by strengthening vocabulary and a series of challenges performed by 9th grade students of the School Hugo Angel Jaramillo. Institution, located in Pereira, specifically in the Industrial Park neighborhood. Transmedia storytelling allows students face different challenges that involve the oral production of phrases, descriptions and questions using the vocabulary proposed in the game, which should be submitted as evidence to the group of what’s app and heading to different places to get more information by the English teachers, in this way they could solve the case described in the transmedia storytelling.

KEYWORDS:

communicative competence, oral production, transmedia storytelling, ICT (information and communication)

Para citar este artículo: Restrepo Franco, Karen Y., Londoño Suárez, Jennyfer (2017). Narrativa transmedia como estrategia para estimular la producción oral en inglés, en los estudiantes de la Institución Educativa Hugo Ángel Jaramillo. En: Grafías Disciplinarias de la UCP No.38-39 (Octubre-Diciembre de 2017); pp. 7- 19.

La Institución Educativa Hugo Ángel Jaramillo se encuentra ubicada en el Parque Industrial, sector Málaga de la ciudad de Pereira, en el departamento de Risaralda. Atiende una población de 1400 estudiantes y es manejada por SUEJE de la Universidad Tecnológica de Pereira. Como particularidad en cuanto al proceso de enseñanza y aprendizaje de la lengua extranjera (inglés), el colegio cuenta con un currículo que hace énfasis en el proceso del bilingüismo, destinando como intensidad horaria semanal 5 horas de inglés para los estudiantes de grado noveno.

Sin embargo, a pesar de esta política se identifica como debilidad la competencia comunicativa en cuanto a la producción oral en inglés.

Antecedentes

Después de realizar un primer análisis de las dificultades que los estudiantes presentan en cuanto al aprendizaje del inglés, se ejecutaron búsquedas para encontrar las causas de las diferentes problemáticas en este contexto. Se utilizaron como referentes teóricos ocho estudios nacionales e internacionales entre los cuales se encuentran: Estrategias de aprendizaje para el desarrollo de la producción oral en la Licenciatura en Lenguas Modernas de la Pontificia Universidad Javeriana;

Estrategias de enseñanza basadas en un wiki para el desarrollo de la destreza escrita en estudiantes de inglés como lengua extranjera; La efectividad de un modelo de aprendizaje combinado para la enseñanza del inglés como lengua extranjera: estudio empírico; La competencia comunicativa y su relación con la enseñanza del idioma inglés en las ciencias biomédicas; Formación inicial y competencia comunicativa: percepciones de un grupo de docentes de inglés; Encouraging teenagers to improve speaking skills through games in a Colombian public school, The utilization and integration of ICT tools in promoting English language Teaching and Learning: Reflections from English Option Teachers in Kuala Langat District, Malaysia y finalmente, Using authentic materials to develop listening comprehension in the English as a second language classroom. Investigaciones en las cuales se describen las diversas barreras presentes en el aprendizaje de una lengua extranjera, asociadas a múltiples factores, como la motivación, la metodología de la clase y estrategias de enseñanza que afectan los diferentes componentes de la competencia comunicativa, tales como la escritura, la lectura, la escucha y la producción oral. Esta es una dimensión de gran amplitud, por lo cual se decidió abordar la problemática de la producción oral en inglés dado a que es una de las que más se evidencia en los contextos

de enseñanza y aprendizaje colombiano la cual se ve expresada en la dificultad de los estudiantes en el momento de utilizar la lengua inglesa para comunicarse.

Durante el proceso de revisión de artículos que sirvieran como referente teórico para analizar las causas de las dificultades de la producción de oral en inglés, se pudo observar que el estudio de este tema ha sido muy limitado. Sin embargo, algunos de ellos demostraban que el vocabulario escaso es una de las causas de las falencias que los estudiantes presentan en el momento de comunicarse en inglés. Por este motivo, se propuso realizar una narrativa transmedia como estrategia para mejorar el vocabulario de los estudiantes y de esta forma fortalecer la producción oral en inglés, la cual fue presentada a través de una página web que sirve de apoyo para la interacción con los diferentes desafíos que los estudiantes deben realizar, para mejorar la producción oral en inglés a través de una narrativa transmedia en estudiantes de grado 9° de la Institución Educativa Hugo Ángel Jaramillo.

Para alcanzar este propósito, se establecieron los siguientes objetivos: implementar la narrativa transmedia para estimular el vocabulario y la producción oral en inglés, así como observar el impacto que tiene en la reacción de los estudiantes. De esta forma, se realizó una entrevista de evaluación inicial en la cual se intentó analizar el nivel de inglés de los estudiantes del grado 9° y otra entrevista relacionada con la motivación y sus intereses en cuanto al aprendizaje del inglés, antes de implementar la narrativa transmedia, para observar en qué niveles de desempeño se encontraban los estudiantes en cuanto al uso de la lengua. Una vez efectuada

la narrativa transmedia a través de la página web, se procedió a realizar las entrevistas de evaluación final en inglés y la de evaluación de la actividad, con el fin de examinar si se presentaron cambios en cuanto al uso de la lengua y el vocabulario, evaluar la actividad y conocer las percepciones y motivaciones de los estudiantes en cuanto a la narrativa transmedia.

Revisión teórica

Como resultado de la globalización y los cambios generados en todos los aspectos de la vida diaria, tales como económicos, culturales y políticos, se afianza la necesidad de comunicarse en más de una lengua. Es por esta razón que el desarrollo de competencias comunicativas en al menos una lengua extranjera es considerado esencial, como lo establece la UNESCO (2012), “promover una lengua es parte esencial de la educación intercultural para promover la comprensión entre las personas y el respeto por los derechos humanos”.

Al hablar de la promoción de una lengua, es necesario mencionar las competencias que se deben desarrollar para poder usarla. En un término general se podría hablar de la competencia comunicativa, la cual es definida por Hymes (1996, citado por Rincón, 2004, p.100) como la capacidad comunicativa de una persona, capacidad que abarca tanto el conocimiento de la lengua como la habilidad para utilizarla. La adquisición de tal competencia está mediada por la experiencia social, las necesidades y motivaciones, y la acción, que es a la vez una fuente renovada de motivaciones, necesidades y experiencias.

Harmer (2009) sostiene que la capacidad de comunicarse en una lengua extranjera brinda a los estudiantes la oportunidad de practicar lo que ellos aprenden a través de diferentes actividades que representan situaciones de la vida diaria. No obstante, la capacidad de comunicarse en una segunda lengua no se desarrolla con facilidad; como lo argumentan Urrutia y Vega (2010) en un estudio realizado en Bogotá, los estudiantes tienen dificultades con su producción oral porque ellos demuestran apatía e inhibición en las actividades que implican la demostración de habilidades orales. Muchos de ellos sintieron miedo de la crítica y humillación; por consiguiente, evitaron hacer parte de esta clase de actividades. Adicionalmente, otro factor que afecta la producción oral en inglés es la escasez de vocabulario de los estudiantes, como lo plantea Nation (1997, p. 243):

El conocimiento del vocabulario permite el uso del lenguaje, el uso del lenguaje permite el aumento del conocimiento del vocabulario, el conocimiento del mundo permite el aumento del conocimiento del vocabulario y el uso del lenguaje y así sucesivamente.

En este sentido, las situaciones cotidianas son procesos que sufren transformaciones constantes; la actualidad exige que se desarrollen nuevas estrategias transformadoras de aprendizaje donde se afiancen o se generen nuevos procesos de conocimiento y, a su vez, se fortalezca el vínculo entre los educadores y educandos para la construcción del ser, saber y el saber hacer. En la búsqueda de reforzar y generar estrategias para el aprendizaje de

diferentes habilidades dentro del aula, el Ministerio de las TIC se vincula a través de la promoción y el uso de las herramientas tecnológicas como mediadores de procesos de enseñanza y aprendizaje. Sin embargo, el impacto de la implementación de las TIC en la clase estará en manos de los educadores, quienes deben ser los primeros en entender que los educandos de hoy pertenecen a una nueva generación con diferentes estilos de aprendizaje, de pensar y actuar dentro de su entorno. Entonces, nuestras prácticas pedagógicas deben apuntar a la transformación, a través del uso de las tecnologías para responder a las necesidades de nuestros educandos.

Sin embargo, al ser el concepto de TIC tan amplio y que abarca un sinnúmero de herramientas tecnológicas, se propuso diseñar una narrativa transmedia presentada a través de una página web (Wix) como estrategia para estimular la producción oral en inglés, haciendo énfasis en el vocabulario de los estudiantes de grado 9º de la Institución Educativa Hugo Ángel Jaramillo, como plantean Badía, Meneses y García (2015):

El mundo de la enseñanza se ha visto envuelto en una vorágine de innovación y cambio que ineludiblemente ha planteado, plantea y seguirá planteando múltiples interrogantes acerca de los usos que el profesorado y el alumnado hacen de las TIC como herramienta de enseñanza y aprendizaje.

Adicionalmente, la página web debía servir como instrumento mediador de interacción entre los estudiantes y la narrativa transmedia, como expresa Cañizares (2013, p. 69):

Wix es una herramienta muy útil para la educación, ya que permite agrupar todo tipo de recursos en distintos soportes dentro de una misma web.

En otras palabras, los hechos específicos que se muestran en el programa Wix, tales como las imágenes, el lenguaje utilizado, el contenido e interacción, crearon un ambiente diferente en el aula, el cual generó motivación en los estudiantes.

Ahora bien, ¿por qué una narrativa transmedia para promover el vocabulario y mejorar la producción oral en inglés? Scolari (2013) define la narrativa transmedia como

Un tipo de relato en el que la historia se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación y en el cual una parte de los consumidores asume un rol activo en ese proceso de expansión.

De esta forma, se pretendió diseñar una narrativa transmedia basada en un juego de detectives, en donde el narrador exponía un caso que le proponía a los estudiantes una serie de retos y actividades que los llevan a utilizar vocabulario especializado y una serie de expresiones para cumplir los desafíos del juego, teniendo de esta forma un rol activo durante toda la actividad. Esto permitió que la narrativa se convirtiera en una herramienta atractiva e incluyente para los estudiantes, ya que facilitó su participación en cualquier momento y desde cualquier lugar. Por otro lado, según Jenkins (2006, 2008), las Narrativas Transmedia se caracterizan por expandir el relato de una historia a través de diferentes medios (como la televisión, el cine, los cómics o los videojuegos), y diferentes plataformas (como los *blogs*, redes sociales, foros,

wikis, páginas web, etc.). Esto proporciona al estudiante la oportunidad de interactuar en inglés, en un escenario diferente al aula de clase tradicional. De esta forma, la narrativa se convierte en una estrategia importante en la educación, ya que permite interpretar contenidos e información de una forma diferente. Además, ha logrado una apreciación más compleja de las personas como seres sociales activos y considerar la manera en que se construyen las realidades personales y culturales, a través de historias y relatos (Moreno y Pulido, 2007).

Metodología

A partir de los intereses de los estudiantes de grado noveno de la Institución Educativa Hugo Ángel Jaramillo, determinados a través de una plenaria sobre temáticas que forman parte de su universo cultural, se obtuvo como resultado que 11 de 15 estudiantes prefirieron temáticas de detectives, lo que quiere decir que el mayor porcentaje de la muestra generó un tema en común y los 4 restantes temas diferentes, tales como cocina, música y deportes. Dado que el objetivo era crear una historia interesante para ellos, este resultado fue determinante en la creación de la narrativa transmedia. Es así como fue diseñada en torno a una temática de detectives, dentro de la cual se propuso un juego para descubrir el responsable de un caso de asesinato; dicha narrativa transmedia fue llamada “*Can you guess who is the murderer?*”.

La historia se iba develando a medida que cada estudiante lograra resolver cada uno de los siete desafíos planteados; estos exigían el uso de la competencia comunicativa en particular de la oralidad en la lengua extranjera inglés (Tabla 1).

Tabla 1. Desafíos de la narrativa transmedia. Retos para los detectives

| Pistas | Retos de los detectives (estudiantes) | Rol de los Profesores |
|---------|---|---|
| Pista 1 | Enviar* audio en inglés, con la presentación personal | Enviar foto a los estudiantes con la información personal de la víctima y un enlace a la página web en donde se encuentra la narrativa transmedia. |
| Pista 2 | Enviar audio en inglés pidiendo información, soportándose en el siguiente ejemplo: <i>Can you give me more information about the suspects?</i> | Enviar video en donde se describe la ubicación de los sospechoso en cuanto a la casa de la victima |
| Pista 3 | Encontrar a la profesora de inglés, quien está en la cafetería del colegio y expresar de forma oral el siguiente mensaje: <i>Can you give me the letter with the clue number 3?</i> Tan pronto reciben la información, deben enviar un audio con el nombre del asesino que ellos creen, basados en la información que tienen hasta el momento, utilizando el vocabulario presente en la narrativa transmedia | Entregar información sobre los testimonios de los sospechosos y su relación personal con la víctima. |
| Pista 4 | Enviar audio con la siguiente pregunta: <i>Can you tell me where the clue number 4 is?</i> | Enviar una fotografía a los estudiantes con una imagen importante y la leyenda: “Las contusiones en Jamie sugieren un estrangulamiento, y las marcas oscuras sugieren un hombre”. |
| Pista 5 | Enviar audio describiendo el nuevo sospechoso y una justificación, utilizando el vocabulario presente en la narrativa transmedia. | Enviar una foto importante: una marca en el cuerpo de uno de los personajes. |
| Pista 6 | Buscar al profesor de inglés utilizando la siguiente frase: <i>please, clue number 6 to receive a new packet of info....</i> | Explicar en qué parte de la página web puede acceder a las fotos y a la información más detallada de cada sospechoso. |
| Pista 7 | Utilizando la información anterior y analizando todas las pistas, enviar audio describiendo al asesino, justificando con el vocabulario presente en la narrativa transmedia. | Programar un espacio de discusión en el colegio con los detectives que participaron, para determinar la identidad del asesino y premiar al detective que acertó en el caso. |

* Se propone que todos los envíos de material multimedia se realicen a través del sistema *Whats App*®

Como contenedor de esta narrativa se eligió usar una página web (*Wix*) vinculando así una herramienta TIC que permitió hacer un puente entre educación y tecnología. Esta página web, en particular, fue diseñada a partir de una narrativa que logró integrar estímulos visuales, tales como imágenes y videos; estímulos sonoros y auditivos, tales como musicalización; y presentación de vocabulario desde la oralidad en inglés, indispensable para los estudiantes.

El uso esta página buscó proyectar la narrativa transmedia de una forma estética y llamativa; además, mostrar los desafíos de una forma ordenada y secuencial, de manera que para avanzar en el juego se debía resolver cada desafío. Es por esta razón que la página se dividió en cuatro pestañas: *Home*, *Who is the murderer*, *The victim* y *More*, subdividida a su vez en tres pestañas: *Clues for the investigation*, *The detectives* y *The suspects*.

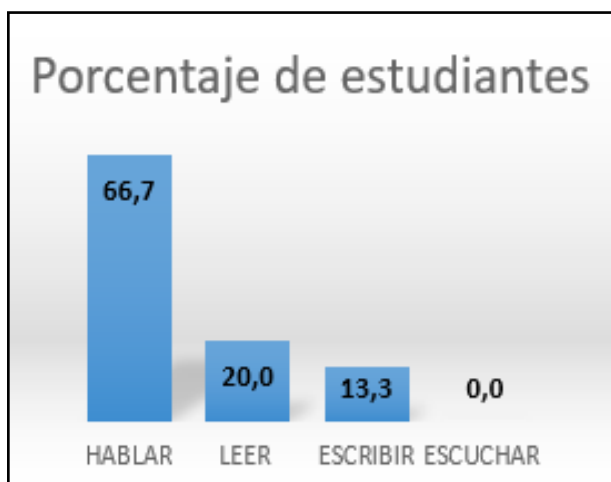
Es importante señalar que para el desarrollo de los desafíos planteados en la página web, la intervención oral de los estudiantes se realizó a través del sistema *WhatsApp*®. Esta herramienta funcionó como canal de comunicación entre los detectives y los docentes fue propuesto por los estudiantes, por ser una aplicación a la cual todos tenían acceso, además de servir como medio inmediato de entrega y recibimiento de los desafíos propuestos en la narrativa transmedia. Por medio del *WhatsApp*®, los estudiantes enviaban las notas de voz realizando cada uno de los desafíos en donde tenían que emplear el vocabulario de la narrativa para producir algunas frases en inglés y a su vez adquirir más pistas del juego por parte de los profesores, para continuar con el desarrollo del juego de detectives.

Análisis de resultados

Con el fin de realizar el análisis de datos se elaboraron algunas gráficas y cuadros comparativos; en ellos se relacionan las percepciones de los estudiantes y se determina si estas sufrieron algún impacto después de realizar los desafíos propuestos en la narrativa transmedia. La información contenida en las gráficas y el cuadro provienen de las entrevistas iniciales y finales, tanto de evaluación en inglés como la motivacional, realizadas a los estudiantes antes y después de implementar la narrativa transmedia.

Al realizar la entrevista motivacional inicial, frente a la pregunta: *de las siguientes habilidades, ¿cuál considera que es la más difícil de adquirir en inglés: hablar, escribir, leer o escuchar?*, los estudiantes respondieron de la siguiente manera (Figura 1):

Figura 1. Percepción de dificultades



Brown (1994), Richards (2008), Oxford y Vásquez (2000), presentan un amplio grupo de dificultades de orden psicológico y lingüístico (timidez, ansiedad, poca variedad de vocabulario, uso insuficiente

de reglas gramaticales, etc.), que también afectan el desempeño en la producción oral. La Figura 1 demuestra que el 66,7% de los estudiantes que participaron en la narrativa transmedia coincidieron en que la habilidad para hablar en inglés es la más difícil de adquirir durante el proceso de aprendizaje de esta lengua, argumentando que esto se debía a dificultades en el vocabulario, la pronunciación (“*se habla de manera diferente a como se escribe*”), e incluso expresaron que era difícil hablar en inglés dado que no es la lengua de su país y en sus contextos de vida diaria no están expuestos a ella.

Por otra parte, se realizó el siguiente cuadro comparativo (Tabla 2) con el fin de analizar el nivel de lengua usado durante la entrevista inicial -diagnóstico de inglés- y la entrevista final diagnóstico de inglés, la cual evidencia las características generales y las capacidades comunicativas de los estudiantes, antes y después de realizar el juego de detectives propuesto a partir de la narrativa transmedia. Los estudiantes lograron avanzar de manera positiva en cuanto al uso de esta lengua extranjera.

Tabla 2. Comparación entre evaluación inicial y final

| Entrevista inicial Diagnóstica Nivel de Inglés | Entrevista final Diagnóstica Nivel de Inglés |
|--|---|
| En general, en los estudiantes se percibe miedo y ansiedad al momento de contestar las preguntas iniciales realizadas en inglés; evidencia de esto es poca seguridad al responder, el lenguaje gestual de inseguridad y la mediación repetitiva de la lengua materna cada vez que sienten incapacidad de contestar en la lengua propuesta para el ejercicio. | A pesar de ser la misma entrevista realizada en la fase inicial, en los estudiantes se percibió mayor seguridad, demostrada en el lenguaje gestual, aun cuando acudían a la lengua materna al no poder contestar a la pregunta. |
| En cuanto al uso de la competencia comunicativa, se demuestra la falta de coherencia y cohesión al expresar las ideas que buscan dar respuesta a las preguntas realizadas en inglés. | Los estudiantes lograban comunicar oralmente en inglés de una manera más estructurada sus respuestas; se observan mejores niveles de coherencia y cohesión. |
| En cuanto al nivel de vocabulario requerido para responder a las preguntas de la entrevista, resulta evidente el poco vocabulario con el que cuentan los estudiantes para comunicarse en una lengua extranjera. Es posible, además, que al no encontrar la manera de responder en inglés, optan por acudir al español. | El uso de vocabulario en español fue menor y aunque resultó evidente que el léxico usado fue más preciso y correcto para la situación, permanecieron algunas dificultades en cuanto a disponibilidad léxica. |

| | |
|--|---|
| <p>En cuanto a la capacidad de hablar y usar correctamente la lengua extranjera en términos de pronunciación, a pesar de conocer las palabras, los estudiantes demostraron dificultad al pronunciarlas y, en muchos casos, aunque intentaban decirlas preferían no hacerlo y cambiarlas por la palabra en español.</p> | <p>En el vocabulario usado para construir las respuestas se evidenciaron grandes mejoras en pronunciación. El acudir al español para solucionar las dificultades en inglés disminuyó considerablemente.</p> |
| <p>Evidencia de la dificultad planteada en esta investigación se obtuvo a partir de esta entrevista, en cuanto a que resultó indiscutible que los estudiantes lograban comprender las preguntas realizadas en la lengua extranjera, pero al momento de usar la oralidad en inglés para responder a la pregunta, no lograban hacerlo.</p> | <p>Dado que la dificultad Inicial se observó en la producción de la respuesta a las preguntas realizadas y no en la incapacidad de comprender lo que se les preguntaba, los estudiantes demostraron que sus respuestas se daban con mayor naturalidad y que finalmente lograban responder de manera coherente y ordenada.</p> |

Finalmente, se realizó una encuesta de evaluación de la narrativa transmedia “Can you guess who is the murderer?”, con el objetivo de analizar el impacto de la actividad en los estudiantes. Se realizó un cuestionario en donde se indagó sobre sus opiniones acerca del juego realizado, para lo cual se planteó para la siguiente pregunta:

De las siguientes opciones de respuesta, ¿cuáles utilizaría para evaluar el juego de detectives? Aquí los estudiantes tuvieron la posibilidad de escoger varias opciones entre las cuales estaban: dinámica, motivacional, aburrida, actividades interesantes y prefiere la clase tradicional en el salón. Los resultados se muestran en la Figura 2:



Figura 2. Evaluación de la actividad

En la Figura 2 se observa que los estudiantes evaluaron de forma positiva el juego de detectives, ya que la mayoría escogió las opciones que valoraban la actividad como dinámica, motivacional e interesante.

Conclusiones

Siguiendo el objetivo general de este proyecto, el cual buscaba promover la producción oral de los estudiantes de grado 9° a través del fortalecimiento del vocabulario en inglés utilizando la narrativa transmedia, se evidenció que la elaboración de una narrativa transmedia y la aplicación de un juego de detectives con base en ella, logró promover la competencia comunicativa estimulando la producción oral en inglés de los estudiantes de grado 9° de la I.E. Hugo Ángel Jaramillo. Resulta pertinente mencionar que una de las limitantes en el fortalecimiento de la oralidad en la lengua extranjera pudo ser identificada como el bajo nivel de vocabulario que los estudiantes poseían, dificultando así el proceso comunicativo. Dada esta dificultad previamente identificada, en cada uno de los desafíos propuestos en la narrativa el vocabulario fue presentado de forma oral, con el fin de afianzar su nivel y promover la producción oral de una manera efectiva. Una vez implementada esta estrategia, en la evaluación final de inglés se observó que los estudiantes tuvieron avances significativos en cuanto a la fluidez, la coherencia, la cohesión, la seguridad y el uso de vocabulario en el momento de responder a las preguntas planteadas.

Por otro lado, la narrativa como medio sirve para relatar las historias propias de cada contexto social y se describir los diferentes hechos y transformaciones de

cada participante. Se podría decir que estas tienen un impacto positivo en los procesos de enseñanza y aprendizaje, ya que le permite al estudiante tener un rol activo, convirtiéndose en el protagonista de toda la historia y su desenlace, además de vivir el aprendizaje de una forma más dinámica, diferente a la pasividad de la clase magistral, mientras desarrolla las competencias relacionadas con el saber. En el caso de esta investigación, fue fundamental que los estudiantes decidieran qué tema de interés se iba a incluir en la narrativa, la cual se convertiría en el puente para fortalecer la competencia oral de la lengua extranjera en los estudiantes que participaron.

Adicionalmente, se pudo encontrar que el juego de detectives propuesto en la narrativa transmedia tuvo un impacto positivo en los estudiantes, dado que incrementó los niveles de motivación de quienes participaron, debido a que fue una experiencia que les permitió realizar actividades diferentes a las que desarrollan normalmente en el aula, además de estar interactuando en otros espacios diferentes al colegio y estar conectados a través del *What's App*® con los compañeros y profesoras en los momentos en que ellos desearon. Esto se evidenció en la entrevista motivacional final, en donde se les preguntó por qué les pareció interesante el juego y en general se obtuvieron respuestas como *“es dinámica y las actividades son muy buenas porque tenemos que resolver varios desafíos para poder continuar; además, estamos haciendo cosas diferentes a las del salón”*. Sin embargo, cabe mencionar que un estudiante respondió que prefería la clase en el aula, dado que tuvo problemas con su celular y con el internet, lo cual hizo que se tardara en resolver algunos de los desafíos.

Recomendaciones

Para la producción de la narrativa transmedia es necesario contar con los intereses de los estudiantes, de manera que la historia resulte interesante para que así se promueva fácilmente la participación en ella. Es necesario mencionar la importancia que merece la forma a través de la cual se presente esta narrativa a los estudiantes, ya que debe lograr ser dinámica, de fácil navegación e incluyente en cuanto a herramientas multimediales que estimulen.

Para la implementación del juego de detectives es necesario hacer una prueba piloto, con un grupo pequeño, donde se puedan observar las fallas en cuanto a la dinámica de la página web, los desafíos y la capacidad de los estudiantes de vincularse a la red y de acceder a redes sociales, sin problemas técnicos que hagan perder el horizonte de la investigación.

Finalmente, es importante utilizar un tipo de herramienta que permita evaluar la percepción de los estudiantes y sus capacidades antes y después del ejercicio, con el fin de establecer conclusiones relevantes.

Referencias

Brown, H. D. (1994). *Teaching by Principles: An Interactive Approach to Language Pedagogy*. New Jersey: Prentice-Hall Regents.

Brown, D. (2007). *Principles of Language Learning and Teaching* (4ª Ed.). New York: Pearson Longman.

Chacón, C. (2006). Formación inicial y competencia comunicativa: percepciones de un grupo de docentes de inglés. *Educere*, 10(32), 121-130. Disponible en <http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/20057/2/articulo15.pdf>

Ellis, G., & Brewster, J. (2014). *Tell it again!: the storytelling handbook for primary english language teachers*. London: British Council.

Ferrés, J. (1992). *Vídeo y educación*. Barcelona: Paidós.

Gobierno departamental (2011). Proyecto de Ordenanza Política Educativa "Risaralda Bilingüe". Disponible en <http://mdbrisaralda.org/web/assets/images/documentos/2.pdf>

González Muñoz, D. A. (2009). *Estrategias de aprendizaje para el desarrollo de la producción oral en la Licenciatura en Lenguas Modernas de la Pontificia Universidad Javeriana* (Bachelor's thesis, Facultad de Comunicación y Lenguaje). Disponible en <http://www.javeriana.edu.co/biblos/tesis/comunicacion/tesis471.pdf>

Granda, C. (2012). *Los aprendizajes mixtos para el desarrollo de las cuatro macro competencias en inglés en estudiantes de ingeniería*. Argentina: Universidad Nacional de General Sarmiento.. Disponible en <https://ungs.academia.edu/CristinaGranda>

Harmer, J. (2009). *How to Teach English*. England: Pearson Longman.

- MEN (2006). *Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: inglés*. Bogotá: Autor.
- Morales Ríos, S. y Ferreira Cabrera, A. (2008). La efectividad de un modelo de aprendizaje combinado para la enseñanza del inglés como lengua extranjera: estudio empírico. *RLA. Revista de lingüística teórica y aplicada*, 46(2), 95-118.
- Moreno, W. y Pulido, S. (2007). *Educación, cuerpo y ciudad. El cuerpo en las interacciones e instituciones sociales*. Medellín: Universidad de Antioquia.
- Newton, J., & Nation, I. P. (1997). Vocabulary and teaching. *Second language vocabulary acquisition*, 238-254.
- Oxford, R. (1990). *Language Learning Strategies: What every teacher should know*. Boston, Heinle and Heinle publishers. *Recomendaciones el Parlamento Europeo de 18 de diciembre de 2006, sobre las competencias claves para el aprendizaje permanente*. Disponible en http://europa.eu/legislation_summaries/education_training_youth/lifelong_learning/c11090_es.htm
- Pacheco, D. J. y Vázquez, E. A. (2006). La competencia comunicativa y su relación con la enseñanza del idioma inglés en las ciencias biomédicas. *Gaceta Médica Espirituana, Universidad Ciencias Médicas*, 8(3). Disponible en <http://revgmespirituana.sld.cu/index.php/gme/article/view/901/826>
- Piña, E., García, F. y Govea, L. (2010). Estrategias de enseñanza basadas en un wiki para el desarrollo de la destreza escrita en estudiantes de inglés como lengua extranjera. *Télématique*, 8(2), 28-43.
- Richards, J. C. (2008). *Teaching listening and speaking*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Samuel, R. & Bakar, Z. (2006, May 31). The utilization and integration of ICT tools in promoting English language Teaching and Learning: Reflections from English Option Teachers in Kuala Langat District, Malaysia. *International Journal of Education and Development using ICT*. Disponible en: <http://ijedict.dec.uwi.edu/viewarticle.php?id=161>.
- Scolari, C. (2013). *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Disponible en <http://www.um.es/tic/LECTURAS%20FCI-II/Aportaciones%202013/Scolari-Narrativas%20transmedia-Cap1.pdf>
- Thanajaro, M. (2000). *Using authentic materials to develop listening comprehension in the English as a second language classroom* (Doctoral dissertation, Virginia Tech). Disponible en <https://vtechworks.lib.vt.edu/bitstream/handle/10919/26336/Metinee1.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- UNESCO (s.f.). *Languages in Education*. Disponible en <http://www.unesco.org/new/en/education/themes/strengthening-education-systems/languages-in-education/strategy/>
- Urrutia, W. & Vega, E. (2012). Encouraging teenagers to improve speaking skills through games in a Colombian public school. *Profile*, 12 (1), 11-31. Disponible en <http://www.scielo.org.co/pdf/prf/v12n1/v12n1a02.pdf>