

**TRANSFORMANDO A EDUCAÇÃO PARA A POPULAÇÃO
VULNERÁVEL: UMA EXPERIÊNCIA DE APRENDIZAGEM
COOPERATIVA NA CRIAÇÃO DE GRAPHIC NOVELS DIGITAIS EM
INGLÊS****TRANSFORMING EDUCATION FOR THE VULNERABLE POPULATION:
A COOPERATIVE LEARNING EXPERIENCE IN THE CREATION OF
DIGITAL GRAPHIC NOVELS IN ENGLISH****TRANSFORMANDO LA EDUCACIÓN PARA LA POBLACIÓN
VULNERABLE: UNA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE COOPERATIVO
EN LA CREACIÓN DE NOVELAS GRÁFICAS DIGITALES EN INGLÉS**

Jorge Wilson Torres Hernández

Universidad de las Américas y el Caribe - jtorres@unac.edu.mx

Resumo: Esta investigação foi feita em uma escola colombiana que atende crianças em condições de vulnerabilidade educacional. Lá, foi criada uma história em quadrinhos digital baseada na aprendizagem cooperativa, cujo objetivo era fortalecer os conhecimentos da língua inglesa. A pesquisa é qualitativa na modalidade de pesquisa-ação. Foi selecionada uma turma do 11º ano (16 alunos) cujas características socioculturais se enquadram na vulnerabilidade social. Quatro fases foram realizadas para a pesquisa (Diagnóstico, Desenho e intervenção e Avaliação). Em primeiro lugar, foi realizado um questionário de necessidades de aprendizagem para determinar as preferências em termos pedagógicos e didáticos. Em seguida, exploram-se vários motores para a criação de graphic novels digitais tendo em conta as teorias propostas neste estudo. Posteriormente, o motor gráfico Ren'Py é socializado aos participantes. Por fim, com o auxílio de um questionário de percepção dos alunos quanto à aquisição de habilidades de língua inglesa gerado a partir de um motor gráfico para a criação de romances visuais, a experiência é valorizada para propor ações de melhoria. Em conclusão, a realidade educacional de uma instituição que atende populações vulneráveis foi transformada, especificamente, nos processos de ensino-aprendizagem de Inglês-que levaram ao fortalecimento das quatro habilidades linguísticas, alcançando mudanças significativas por meio da interação social que enriqueceu a experiência. Da mesma forma, a própria ideia de trabalho em equipe foi ampliada ao propor o trabalho intergrupal e a avaliação intergrupal, que foram apoiadas por um feedback efetivo.

Palavras-chave: Percepção; Inglês; história em quadrinhos; aprendizado cooperativo; estratégias.

Abstract: This research was conducted in a Colombian school which looks after children in vulnerable conditions. There, a digital graphic novel based on cooperative learning was created whose purpose was to reinforce English language skills. The research is qualitative under the research-action modality. A group of eleventh grade (16 students) whose socio-cultural attributes are framed within social vulnerability was tabbed. Four phases were done to carry out the research (Diagnosis, Design and intervention and Evaluation). First, a learning needs questionnaire was conducted to determine preferences in pedagogical and didactic terms. Then, several engines for the creation of digital graphic novels are explored, taking into account the theories proposed in this research. Subsequently, the Ren'Py graphic engine is socialized to the participants. Finally, with the aid of a student perception questionnaire regarding the acquisition of English language skills based on a graphic engine for the creation of visual novels, the experience is valued to propose improvement actions. In conclusion, the educational

reality of an institution that takes care of vulnerable populations was transformed, specifically, in the teaching-learning processes of -English- which led to the strengthening of the four linguistic skills, achieving significant changes through social interaction which enriched the experience. Likewise, the very idea of teamwork was expanded by proposing intergroup work and intergroup assessment, which were supported by effective feedback.

Key words: Perception; English; graphic novel; cooperative learning; strategies.

Resumen: El presente estudio se efectuó en un colegio colombiano que atiende niños en condiciones de vulnerabilidad educativa. Allí, se creó una novela gráfica digital fundamentada en el aprendizaje cooperativo cuyo propósito radicó en fortalecer las habilidades lingüísticas del inglés. La investigación es cualitativa bajo la modalidad investigación-acción. Se seleccionó un grupo de grado undécimo (16 estudiantes) cuyas características socio-culturales se enmarcan dentro de la vulnerabilidad social. Se llevaron a cabo 4 fases para la realización de la investigación (Diagnóstico, Diseño e intervención y Evaluación). Primero, se realizó un cuestionario de necesidades hacia el aprendizaje para determinar las preferencias en términos pedagógicos y didácticos. Luego, se exploran diversos motores para la creación de novelas gráficas digitales teniendo en cuenta las teorías propuestas en el presente estudio. Posteriormente, se socializa el motor gráfico Ren'Py a los participantes. Por último, con la ayuda de un cuestionario de percepción de los estudiantes respecto a la adquisición de habilidades lingüísticas en inglés generado con base en un motor gráfico para la creación de novelas visuales, se valora la experiencia para proponer acciones de mejoramiento. En conclusión, se transformó la realidad educativa de una institución que atiende población vulnerable, concretamente, en los procesos de enseñanza-aprendizaje del -inglés- que conllevó al fortalecimiento de las cuatro habilidades lingüísticas alcanzando cambios significativos mediante la interacción social los cuales enriquecieron la experiencia, asimismo, se expandió la propia idea de trabajo en equipo al proponer un trabajo intergrupacional y una evaluación intergrupacional los cuales fueron apoyados por una retroalimentación efectiva.

Palabras clave: Percepción; inglés; novela gráfica; aprendizaje cooperativo; estrategias.

1. INTRODUCCIÓN

Actualmente, el inglés se ha convertido en el idioma de comunicación global con alrededor de 1400 millones de hablantes, de los cuales tan sólo 375 millones son nativos. Asimismo, este idioma con la ayuda de la tecnología ha desempeñado un papel trascendental en diversos sectores, incluidos la medicina, la ingeniería y la educación. Concretamente, en este último, debido a la preocupación por mejorar la calidad educativa, muchos países han adoptado el inglés como segunda lengua o lengua extranjera desde los niveles iniciales de formación teniendo como indicadores de calidad los resultados obtenidos en pruebas tanto internas como externas. En este sentido, en aras de determinar el nivel de proficiencia del inglés a nivel internacional en la población mayor de edad, la compañía sueca *Education First* -EF- realiza cada año el *English Proficiency Index* -EPI desde el año 2011-, una prueba que examina los niveles de competencias en inglés en 100 países para luego ser comparados con los años anteriores. Esta compañía en el 2014 concluyó que las naciones del primer mundo se han dado cuenta que el

aprendizaje del inglés es indispensable para comunicarse globalmente y tener competitividad económica, por consiguiente, han emanado políticas de estado para tener una expansión exitosa de sus territorios en el extranjero y han minimizado las pérdidas económicas por las brechas de comunicación, mientras que en otros países no se ha implementado estas políticas mencionadas.

A pesar que la globalización está dando más oportunidades de aprendizaje en esta lengua y se requieren personas bilingües para el comercio y otras profesiones en América Latina, todavía los avances en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera son muy pocos. Con respecto a lo anterior, “casi todos los países latinoamericanos poseen un nivel de inglés bajo o muy bajo, y aunque se han hecho esfuerzos para revertir esta situación, no es así en la mayoría de las naciones” (CRONQUIST Y FISZBEIN, 2017, p. 6). En Colombia, según los análisis obtenidos en esta evaluación, debido a las diversas estrategias del Gobierno, dirigidas hacia el mejoramiento del bilingüismo, se evidencia un aumento de 5,7 puntos en comparación con el panorama de 2007. No obstante, Colombia está ocupando el puesto 17 de 19 países en América Latina y el puesto 77 entre los 111 países evaluados (EDUCATION FIRST, 2022). En ese mismo orden de ideas y de manera específica, esta compañía desde el año 2017 ha evaluado la adquisición de las habilidades lingüísticas del inglés en estudiantes de colegios entre edades de 13 a 22 años mediante su *English Proficiency Index for Schools* -EF EPI-s-.

A diferencia del examen EFI, este examen no clasifica a los países de acuerdo a su nivel de competencia en lengua inglesa, más bien se enfoca en el análisis de los grados de avance de los estudiantes, diferencias regionales, de género y de habilidades de la lengua. De acuerdo con los resultados para el año 2019, Colombia tuvo un retroceso de 0.30 respecto a la primera prueba en la cual fue partícipe (EDUCATION FIRST, 2019). Ahora bien, con el propósito de mejorar los niveles de competencia en lengua extranjera, las políticas del sistema educativo colombiano diseñaron el Programa Nacional de Bilingüismo -PNB- en el año 2004 con la meta de “lograr ciudadanos y ciudadanas capaces de comunicarse en inglés, de tal forma que se puedan insertar al país en los procesos de comunicación universal, en la economía global y en la apertura cultural, con estándares internacionalmente comparables” (Ministerio de Educación Nacional, MEN, 2006, p. 6).

En tal sentido, Bastidas-Muñoz y Jiménez-Salcedo (2021) destacan que “el propósito general del PNB radica en el desarrollo de la proficiencia funcional de la lengua inglesa en sus diferentes niveles del sistema educativo colombiano”. Ahora bien, las distintas necesidades de los niños

y niñas colombianas en relación al aprendizaje de este idioma son un reto para la educación pública en el país. Al respecto, la Ley General de Educación colombiana, 115 de 1994 sostiene que “la educación cumple una función social consecuente con las necesidades e intereses de las personas, de la familia y de la sociedad; es responsabilidad del Estado garantizar el acceso al servicio público educativo que brinde una educación de calidad” (CONGRESO DE COLOMBIA, 1994). En este sentido, la presente intervención pedagógica propende afrontar este desafío de fortalecer las habilidades lingüísticas, garantizando un proceso de calidad de la lengua extranjera en una institución educativa que atiende estudiantes en condiciones de vulnerabilidad social en el norte de Bucaramanga-Colombia.

Durante la pandemia del Covid 19 colegios e instituciones educativas emprenden el reto de discurrir y optar por el uso de técnicas digitales (CABERO-AIMENARA Y VALENCIA, 2021; KURIC-KARDELIS et al., 2021). Una de estas alternativas de enseñanza adoptadas como medios para enseñar de manera lúdica y cercana son los videojuegos ya que tienen un papel importante en la vida de los niños y adolescentes. En este sentido, es imperante señalar la manera cómo se deben concebir los juegos en términos educativos, cómo se pueden beneficiar los estudiantes de la información y las habilidades que adquieren al jugarlos y finalmente, cómo alcanzar una mejor comprensión sobre las formas en que los juegos tiene un impacto positivo en la educación. Los videojuegos se pueden ver y leer como textos multimodales, es decir, textos que armonizan palabras e imágenes. La combinación de ambas comunica un contenido en el que ninguna de las formas puede hacerse de manera independientemente (MARTINEZ et al., 2022).

En síntesis, la alfabetización en videojuegos versa en primer lugar sobre la familiaridad con sus diferentes secciones y características, segundo, en la capacidad de observar los videojuegos como un fenómeno cultural diverso, en tercer lugar, en la capacidad de interpretar las diferentes señales que dan los juegos, y por último, en comprender el papel que tienen en la sociedad actual (SILVA, 2022). Aunado a lo anterior, se destaca el hecho que comprender los videojuegos, diseñarlos y programarlos desde cero requiere aprender habilidades generales de programación y son ellos la mejor alternativa para desarrollar estas habilidades ya que se focalizan en historias.

Ahora bien, en cuanto a la enseñanza de lenguas extranjeras, es imperante que los docentes lleven a cabo una preparación en metodologías actuales acordes a las necesidades específicas de la población estudiantil ya que alrededor del 20% del total de estudiantes no

se involucran en el aula, lo que conduce a experiencias negativas que dan forma a las opiniones sobre el material del curso y los procesos didácticos (ANGUS et al., 2009). De la misma forma, es imperante señalar que esta desconexión con el aprendizaje conduce a resultados tales como falta de atención, falta de motivación, falta de respuesta y de preparación, lo cual obstaculiza el aprendizaje de los estudiantes y su capacidad para comprender el material de clase (CROMPTON et al., 2021). Por el contrario, los estudiantes cuyo aprendizaje es basado en metodologías contemporáneas que utilizan las TIC como herramientas tienen más probabilidades de alcanzar un buen desempeño en las pruebas estandarizadas y menos probabilidades de generar actitudes negativas hacia la lengua extranjera (TESOL, 2018).

En este mismo sentido, Dincer (2020) coincide con lo anteriormente expuesto y señala que hay una serie de factores para estos problemas, en las que se destacan, pocas horas de enseñanza del idioma inglés, falta de interés y motivación de los estudiantes para aprender la lengua, falta de concentración de los estudiantes en la clase, así como la falta de competencia y práctica de los docentes.

Entre aquellos factores, la falta de interés de los estudiantes en la lengua de estudio se convierte en el mayor factor que dificulta el progreso formativo. En el estilo tradicional de la enseñanza del inglés, los docentes tienen dependencia por los libros, que es el principal medio de comunicación para que los estudiantes aprendan. Ahora bien, aparte de los libros, los estudiantes constantemente requieren encontrar material de aprendizaje ya sea a través de artículos, recortes o libros. Este material a menudo se puede encontrar en forma de pequeños textos condensados en un pequeño formato con imágenes mínimas. En consecuencia, estos materiales a menudo pueden ser una fuente de aburrimiento ya que es particularmente tedioso leerlos página por página todos los días. Sin embargo, en el mundo contemporáneo, el desarrollo de la educación basada en TIC plantea nuevos desafíos en conjunto con el desarrollo de material adecuado que propicie el desarrollo de habilidades de la lengua extranjera (SALEH, 2019).

En este mismo sentido, es necesario que los docentes manejen el problema de la falta de participación en el aula por medio de la adaptación de enfoques de enseñanza más innovadores e interactivos con el objetivo de beneficiar a los estudiantes desmotivados por el aprendizaje tradicional en el aula. Uno de esos métodos pedagógicos es el uso de videojuegos como herramienta de enseñanza del idioma extranjero. En términos generales, los videojuegos han sido efectivos para aumentar la participación de los estudiantes en el aula debido a que poseen diversas

características que atraen el interés de los niños, como gráficos, música, efectos visuales y animaciones interesantes (SATTAR & SHAHZAMAN, 2021). Asimismo, los videojuegos contribuyen a la autopercepción, el bienestar físico, social y emocional de los niños, factores esenciales para el crecimiento y desarrollo de los niños (ROJAS-GARCÍA et al., 2022). Del mismo modo, los videojuegos mejoran aún más la motivación intrínseca de los niños, cultivan su creatividad y las habilidades para resolver problemas y del mismo modo, satisfacen a los niños con una sensación de libertad (HANUS & FOX, 2015), si se programan de la manera correcta.

No obstante, la integración de los videojuegos en los procesos pedagógicos de la lengua extranjera en Colombia es escasa. De ahí que la presente intervención pretende coadyuvar en esta integración, teniendo como base la creación de una novela gráfica en inglés y su transversalidad con las Tic cuyos potenciales en entornos educativos no se han estudiado lo suficiente.

Una novela visual es un tipo de videojuego que articula su narrativa por medio de extensas conversaciones de texto acompañado con fondos genéricos estáticos y cuadros de diálogo con *sprites* de personajes (AL-JARF, 2022). Asimismo, la forma en que las novelas visuales introducen sus elementos narrativos se alinea estrechamente con los planes de estudios basados en el currículo sugerido propuesto por el ministerio de educación nacional de Colombia (MEN, 2016). Dado que las novelas visuales son tipos específicos de videojuegos que han sido poco estudiados en el contexto educativo colombiano, el presente estudio cimenta una base para la investigación sobre el impacto de las novelas visuales en la participación activa de los estudiantes en el desarrollo de las habilidades comunicativas del inglés en una institución educativa que atiende población en situación de vulnerabilidad social. A continuación, se expresan en breve algunos beneficios de la incorporación de las novelas graficas en la enseñanza de lengua extranjera: a) Las novelas gráficas pueden servir como un instrumento motivador para estimular a los estudiantes a ser más independientes entorno a su aprendizaje (MCQUEEN, 2022). b) Las novelas gráficas historias gráficas usualmente abordan temas cruciales en la sociedad como el racismo, la guerra, la pobreza, la justicia, la desigualdad y los derechos de género (DOMYANCICH-LEE et al., 2021), temáticas acordes al objetivo 10 de desarrollo sostenible (ONU, 2015). c) Los materiales narrativos gráficos son un excelente medio para reducir el filtro afectivo de los estudiantes, lo que genera ansiedad y falta de confianza, factores que afectan negativamente los procesos de aprendizaje de L2 (EKINCI- EFECIOĞLU, 2013). d) Las novelas graficas promueven la alfabetización visual

(KENNEDY & CHINOKUL, 2020), y son para muchos estudiantes, una herramienta de aprendizaje que coadyuva al desarrollo de las inteligencias múltiples (RAJENDRA, 2018).

Por último, es imperioso recalcar que en la presente intervención no solo se hace uso de las novelas gráficas para enseñar transversalmente una amplia gama de temas alineados a los lineamientos del currículo sugerido, incluyendo: historia, literatura y artes, sino también, se pretende potenciar los estilos de aprendizajes visual y lecto-escritor a través de la interconexión de texto e imágenes, y de historias secuenciales o no lineales, lo que conlleva al desarrollo del pensamiento crítico. En el siguiente apartado se aborda la estrategia del aprendizaje cooperativo adoptado en la presente intervención para la creación e implementación de la novela gráfica.

El Aprendizaje Cooperativo AC, a diferencia de la enseñanza tradicional en la que la educación es concebida como instrucción, como el vehículo para imponer la verdad, formas de pensar y de actuar, hoy en día, las tendencias educativas se dirigen a que el estudiante tenga un rol activo durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. Una de las metodologías que propende alcanzar este objetivo es el aprendizaje cooperativo, el cual ha evidenciado que ayuda a mejorar las habilidades intelectuales de los aprendices, además que los estudiantes que utilizan esta estrategia alcanzan un nivel más elevado que aquellos que trabajan estructuras de aprendizaje individual (CASSANI-COMAS et ál., 2003; CASSANI-COMAS, 2005; GONZÁLEZ Y DÍAZ-MATAJIRA, 2005). En esta misma línea, se resalta el hecho que el uso de este método tiene efectos positivos en las relaciones entre los estudiantes, autoestima, retención a largo plazo y comprensión de las asignaturas. En este sentido, el aprendizaje cooperativo es un grupo de procedimientos propuestos para ayudar a alcanzar objetivos específicos por medio del trabajo en equipo.

Al respecto DOOLY (2008) manifiesta que los docentes pueden tener el control de lo que ocurre durante las sesiones de clase además de conocer si sus discentes están trabajando en grupo o no. Asimismo, en este método pedagógico los alumnos cooperan mutuamente con el fin de alcanzar los objetivos pretendidos y fijar objetivos de aprendizaje mutuos. La característica principal de este método radica en la habilidad de afrontar diversas circunstancias de manera organizada de tal forma que los estudiantes encuentran mayor facilidad de pasar de una etapa a la otra (FONTES et al., 2019). Cabe anotar que el aprendizaje cooperativo pretende fortalecer el aprendizaje de manera individual, así como también el aprendizaje de los integrantes de todo el grupo. A continuación, se presentan algunos principios de este método de enseñanza que deben ser

aplicados:

- Es necesario diseñar trabajos en grupos que sean apropiados para los mismos.
 - La cooperación y la construcción de una interdependencia positiva son fundamentales para alcanzar los objetivos.
 - El docente debe poner atención al desarrollo de las habilidades interpersonales y cooperativas.
 - Es imperante que el docente motive a sus alumnos a aprender de sus pares en grupos pequeños.
 - El docente debe hacer preguntas a cada miembro del equipo para determinar el aprendizaje y la participación dentro del mismo.
 - El rol de docente es el de facilitador del aprendizaje de tal manera que proporciona la ayuda necesaria a sus estudiantes para que interactúen.
- En este mismo sentido, Duplas (2006) expresa que el aprendizaje cooperativo es una estrategia pedagógica que requiere que el alumnado trabaje recíprocamente para alcanzar objetivos mutuos en situaciones que incluyen los siguientes factores:
- Interdependencia positiva, cada miembro del equipo debe creer en sus pares de tal forma que se alcancen los objetivos del equipo. De igual manera, en caso que uno de los integrantes no cumpla con su labor, los demás tendrán repercusiones.
 - Interacciones constructivas cara a cara: el trabajo en equipo concebido como un proceso que propende fortalecer el trabajo colaborativo la interacción y la asignación de roles a los miembros para que se ayuden entre ellos mismos por medio de la retroalimentación, motivación y aprendiendo significativamente uno del otro.
 - Procesamiento grupal, referido a la evaluación constante de los integrantes del equipo con el fin de establecer el desempeño de su rol en el equipo y en consecuencia desarrollar un plan de mejoramiento para actividades futuras.
 - Uso de habilidades colaborativas referidas a la toma de decisiones, construcción de confianza en el equipo, comunicación asertiva, habilidades de manejo de conflicto y liderazgo.

Durante los últimos años, se ha pretendido la utilización de metodologías y estrategias pedagógicas pertinentes que coadyuven a mejorar la enseñanza del idioma extranjero dentro del sector educativo oficial, puesto que, en el mundo de hoy, es un requisito ser capaz de comunicarse por lo menos en una lengua diferente a la nativa. En este sentido y en consonancia con el uso del aprendizaje cooperativo Jiannan et al. (2021) enfatizan que este es una técnica que mejora sustancialmente

el uso del inglés con el fin de mejorar las habilidades comunicativas, en consecuencia, es de gran utilidad dentro de los salones de clase. De igual manera, para este mismo autor, el inglés debe generarse en un entorno muy similar al real donde haya contacto con la lengua, por ende, es de vital importancia el uso de estructuras cooperativas que propendan la generación de escenarios reales y comunicativos dentro del aula de clase. En el siguiente apartado se presentan las ventajas del uso del AC en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma extranjero:

- Se generan más oportunidades de mejorar la habilidad de producción oral lo que conlleva a una mayor práctica de la lengua. En este aspecto, si los alumnos tienen la oportunidad de practicar las formas lingüísticas de manera simultánea, es mucho mayor el tiempo que utilizarán la lengua de manera grupal comparado con el tiempo de manera individual, esto significa que habrá una mayor participación de los alumnos puesto que el trabajo en equipo crea unificación de objetivos.
- Las interacciones se llevan a cabo cara a cara, lo que conlleva a utilizar la lengua de manera más real comparado con el desarrollo de una clase en la interacción tan solo se da entre el docente y el alumno.
- Los alumnos no tienen miedo a equivocarse puesto que tienen confianza entre sí e igualmente intentan comunicarse en la lengua de estudio.
- Los estudiantes interactúan y se da una negociación de significados que hace que entre ellos recuerden y aprendan de una manera más significativa.

Sin embargo, como lo advierten Hennessey & Dionigi (2013) el docente debe prestar mucha atención a los posibles obstáculos que pueden presentarse al abordar esta metodología durante el desarrollo de las clases de inglés:

- El docente debe llevar el control del tiempo y enseñar a los discentes a autorregularse, debido a que generalmente se requiere más tiempo del habitual para llevar a cabo tareas en estructuras cooperativas.
- El docente debe tener en consideración que el ruido del aula se incrementará puesto que habrá diversas conversaciones ocurriendo al mismo tiempo.
- Es probable que los estudiantes tiendan a usar la lengua materna en exceso, por lo tanto, se debe exigir el uso regular de la lengua de estudio y ser facilitador y motivador para que esto ocurra.

A pesar que se pueden generar estos inconvenientes en la realización de las actividades de clase, es imperante recalcar que se requiere un tiempo de adaptación; con la debida atención, tiempo y

experiencia se pueden superar e igualmente obtener mejores resultados en el aprendizaje del idioma por medio del uso del aprendizaje cooperativo. La tabla 1. compara la enseñanza tradicional y el aprendizaje cooperativo de acuerdo con los postulados de Jiannan et al. (2021).

Tabla 1. Enseñanza tradicional y aprendizaje cooperativo.

	ENSEÑANZA TRADICIONAL	APRENDIZAJE COOPERATIVO
Autonomía	Ninguna	Positiva
Rol del alumno	Pasivo	Activo
Rol del docente	Controlador	Facilitador
Tipo de actividades	Repetitivas basadas en patrones	Desarrolladas en grupo, motivadoras e interactivas.
Interacción	Docente - Estudiante	Estudiante - Estudiante, poca interacción Docente - estudiante
Distribución dentro del aula	Filas	Pequeños grupos

Por último, se resalta el hecho que el aprendizaje cooperativo propende que el discente interactúe con sus compañeros para extender su propio proceso cognitivo, para ello, los profesores deben conducir a sus alumnos a que creen un alto sentido de responsabilidad sobre su propio aprendizaje, al igual que deben diseñar actividades didácticas significativas que involucren el desarrollo de habilidades para la interacción y la cooperación. Consecuentemente, en esta investigación, se utilizaron estrategias pertenecientes a la metodología cooperativa ya que es la que más se ajusta a las características de aprendizaje de la población seleccionada.

2. METODOLOGÍA

La presente investigación tiene un enfoque cualitativo ya que se orienta a estudiar la realidad en el contexto natural, tal como sucede, intentando interpretar los fenómenos de acuerdo con los significados que tiene para las personas implicadas (RUÍZ- OLABUÉNAGA, 2012). Se efectuó en la modalidad investigación acción (HERNÁNDEZ-SAMPIERI et al., 2018) concebida como una forma de estudiar, de explorar, una situación social, en este caso educativo, con la finalidad de mejorarla, explorando los actos educativos tal y como ocurre en los escenarios naturales dentro y fuera del aula (COLMENARES Y PIÑERO, 2008). Asimismo, con el objeto de alcanzar un marco de comprensión amplio sobre el impacto de la intervención pedagógica se utilizó un método de investigación mixto, de tal manera que se recolectaron datos cuantitativos y cualitativos, los cuales se mueven de manera simultánea entre el esquema inductivo y el

deductivo (HERNÁNDEZ-SAMPIERI et al., 2018). La muestra es intencionada, teniendo en consideración la variabilidad de la población (OTZEN Y MANTEROLA, 2017) se seleccionó un grupo de grado undécimo (16 estudiantes de ambos sexos entre 15 y 17 años de edad) de la Institución Educativa Técnico Dámaso Zapata Sede C cuyos rasgos socio-culturales se sitúan dentro de la vulnerabilidad social (GARCÍA-CASTRO, 2022). La intervención en el aula se llevó a cabo durante el último periodo académico que comprendió los meses de septiembre a noviembre de 2022. Asimismo, es necesario mencionar que se pidió autorización a los acudientes para la participación de sus hijos a través de un consentimiento informado. A continuación, se mencionan las técnicas e instrumentos empleados para la recolección de los datos concatenadas con los teóricos en la investigación acción; Diagnóstico diseño, intervención y evaluación (HERNÁNDEZ-SAMPIERI et al., 2018).

En la primera fase denominada diagnóstico se efectúa el cuestionario de necesidades de los estudiantes hacia el aprendizaje del inglés, el cual pretende recopilar información sobre las necesidades, deseos y carencias de los estudiantes hacia el aprendizaje de la lengua extranjera, posteriormente, se interpretan estos resultados para crear una propuesta educativa que desarrolle un programa de estudios más centrado en el estudiante. Dicho de otra manera, este primer insumo, se convierte en la caracterización del grupo y sus resultados se tienen en consideración para diseñar mejores propuestas durante el la creación e implementación de la novela gráfica para la presente intervención.

En la segunda fase denominada diseño, se exploran diversos motores para la creación novelas gráficas digitales teniendo en cuenta las teorías propuestas en el presente estudio, asimismo se crea un diario de campo donde se registra la planeación por la actividad y su correspondiente evidencia, elementos que se van a ser utilizados para la creación de la novela gráfica. Cabe mencionar que el diseño y creación de la novela gráfica tuvo como fundamento el fortalecimiento de las habilidades en inglés, el desarrollo de competencias acorde a los estándares, objetivos, derechos básicos de aprendizaje y evaluación del currículo sugerido propuesto por el ministerio de educación de Colombia.

La tercera fase llamada implementación, inicia con la presentación y socialización del motor gráfico elegido para la presente intervención denominado *Ren'Py* a los alumnos de grado once, para ello se utilizó el aula *STEM* de la institución educativa en donde se presentó cada una de las características que posee este motor gráfico, se dio a conocer el cronograma de trabajo, resolviendo inquietudes por parte de ellos y luego se procedió a organizar los estudiantes en grupos de 4 personas, se

explicó la metodología que se desarrolla durante las sesiones de clase, la cual se basó en el aprendizaje cooperativo.

En la última fase, evaluación, con la ayuda de un cuestionario de percepción de los estudiantes con respecto a la adquisición de habilidades lingüísticas en inglés que se genera con base en un motor gráfico *Ren'Py*, se valora la experiencia para proponer acciones de mejoramiento y recomendaciones si se pretende replicar la propuesta en un contexto similar a la presente intervención. Cabe señalar en este punto que la recolección y el análisis se efectuó en forma paralela, de tal forma que se recibieron datos no estructurados, a los cuales se les proporcionó una estructura (HERNÁNDEZ-SAMPIERI et al., 2018). La figura 1 expresa el análisis cualitativo realizado en la presente intervención.

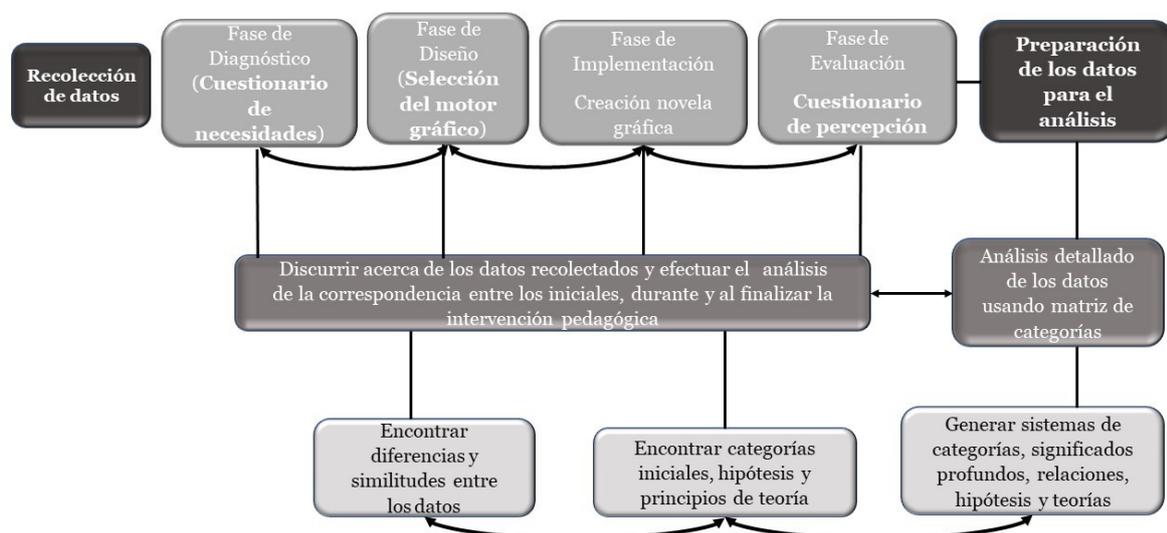


Figura 1 Análisis cualitativo para el desarrollo del presente estudio

Fuente: Elaboración propia

3. RESULTADOS Y ANÁLISIS

El cuestionario seleccionado para la recolección de datos en la fase de diagnóstico fue una adaptación del análisis de necesidades de estudiantes de secundaria (KHAN, 2007), ya que recopila información relacionada con los siguientes aspectos: A) Las razones para estudiar inglés, B) Preferencias de aprendizaje en relación con las habilidades lingüísticas y C) Interacción en el aula. Este cuestionario contiene 12 preguntas de múltiple respuesta y tiene como objetivo caracterizar las

preferencias de los estudiantes hacia el aprendizaje del inglés. Para su correcto diligenciamiento, los discentes de la institución educativa participante debieron señalar la respuesta que mejor refleje su opinión en relación con la experiencia que han tenido en torno al aprendizaje del idioma extranjero. A continuación, se presentan los principales hallazgos de este instrumento. En cuanto a la primera categoría, razones para aprender inglés tanto en el presente como en el futuro, un poco más de la mitad de los discentes, es decir, el 56.25 % de ellos consideran que es importante para ingresar a una carrera universitaria y cumplir con los requisitos de grado, seguidamente, el 31.35 % consideran que el inglés les abre puertas para trabajar en otros países. Lo manifestado se evidencia en la tabla 2.

Tabla 2. Razones para estudiar inglés

Cumplir con requisitos de grado en una institución de educación superior	56.25%
Posibilidad de estudiar y trabajar en el extranjero	31.25%
Tener una conversación con extranjeros	6.25%
Internacionalizar su propia empresa	6.25%

En relación a la segunda categoría denominada preferencias de aprendizaje en cuanto las habilidades lingüísticas, el 43.75% de los estudiantes señalan que tienen prioridad por desarrollar la habilidad lingüística lectura, seguida de la habilidad de escritura con 31.25% y un 18.75 de preferencia por el desarrollo de la producción oral. Todo lo expresado se evidencia en la tabla 3.

Tabla 3 Habilidad lingüística que desean desarrollar

Lectura	43.75%
Escritura	31.25%
Producción oral	18.75%
Comprensión oral	6.25%

Por último, con respecto a la tercera categoría denominada interacción en el aula, se pudo determinar que los discentes prefieren realizar actividades en parejas y en grupo comparadas con el trabajo individual con un 87.5% y un 12.5% respectivamente. Estas afirmaciones se evidencian en la tabla 4.

Tabla 4 Preferencias para hacer actividades en clase

Preferencia por trabajar en parejas o en grupo	87.5%
Preferencia por trabajar individualmente	12.5%

Una vez efectuada la primera fase en la que se identificó las preferencias de los estudiantes hacia el aprendizaje de lengua extranjera y sus factores motivacionales, se procede a llevar a cabo la exploración y elección del motor gráfico en la fase número dos descrita en el siguiente apartado.

En la segunda fase se inspeccionó las características de varios motores gráficos utilizados para crear novelas visuales en internet, teniendo en cuenta que estos cumplieran con las siguientes 2 condiciones: A) la producción de la novela gráfica debe crearse en código abierto y debe utilizar una tecnología más moderna y familiar que la de otros motores; B) el motor debía ser fácil de usar y configurar, para que aquellos autores narrativos con poco o ningún conocimiento de programación puedan comenzar a diseñar novelas graficas. Pese a que hubo varios motores gráficos que cumplían con estas condiciones como ENIGMA - *LateralGM*, *Stencyl* y *Ren'Py* (CIESLA, 2017), se optó por la utilización de este último.

Ren'Py, es un motor de novela visual que proporciona una fácil implementación de todos elementos multimedia con su lenguaje de escritura especial *Ren'Py*. Según Consalvo, & Staines (2021) "el lenguaje de escritura de *Ren'Py*, es fácil de aprender y proporciona una escritura efectiva diseñada para grandes novelas visuales, mientras que su script Python permite crear más juegos de estimulación complejos". El motor es de código abierto, lo que significa que puede ser descargado libremente del sitio web oficial de *Ren'Py*.

La primera versión oficial de *Ren'Py* se lanzó el 24 de agosto de 2004 y fue solo compatible con el sistema operativo de Windows. Más tarde, el 8 de septiembre de 2005, se lanzó una versión para Macintosh, mientras que la versión de Linux fue lanzada el 30 de abril de 2006. Todas estas versiones proporcionaron el desarrollo y lanzamiento de juegos para las tres plataformas. El 7 de febrero, 2011, se lanzó una versión con soporte para el RAPT especial: *Ren'Py* Android Herramienta de embalaje. Con esta herramienta, los juegos de *Ren'Py* podrían adaptarse para ser ejecutables en tabletas Android y teléfonos inteligentes. A continuación, en la tabla 5 se especifican las características del motor gráfico *Ren'Py* según Consalvo, & Staines (2021).

Tabla 5 Características de Ren'Py

Características	Descripción
Interfaz de usuario y estado del juego	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Ren'Py</i> admite guardar y cargar automáticamente; no hay nada que deba hacer para habilitar esto. • Ranuras ilimitadas para guardar juegos.
Diálogo, narración y lógica de juego	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Ren'Py</i> admite guardar y cargar automáticamente; no hay nada que deba hacer para habilitar esto. • Ranuras ilimitadas para guardar juegos.
Progreso del juego	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Ren'Py</i> admite guardar y cargar automáticamente; no hay nada que deba hacer para habilitar esto.
Efectos especiales	<ul style="list-style-type: none"> • Se puede mostrar un número ilimitado de imágenes en la pantalla a la vez • Puede desplazarse por imágenes estáticas más grandes que la pantalla como una animación
Sonido	<ul style="list-style-type: none"> • Reproducción de música con formatos mp3, ogg vorbis y mod. • La música puede aparecer y desaparecer gradualmente.
Distribución	<ul style="list-style-type: none"> • Multiplataforma: compatible oficialmente con Windows, Mac y Linux x86. También es posible el soporte para otras plataformas como Android.

Ahora bien, el desarrollo de la fase 3 tuvo lugar los días miércoles (2 horas por sesión y viernes (1 hora por sesión) con aras a que los alumnos sean capaces de fortalecer las habilidades de la lengua extranjera, y mejorar su aprendizaje, para lo cual se abordaron estrategias de trabajo individual y cooperativo, generando espacios dinámicos que condujeron a los discentes a potenciar sus capacidades de la lectura de su realidad y así poder recrear e interpretar las características de su contexto sociocultural. Una vez seleccionado el motor gráfico se socializa con los estudiantes y se les manifiestan los elementos para la creación de la novela gráfica en *Ren'Py*, estos son descritos a continuación:

Estructura del juego. Las novelas visuales en 2D, tienen como base fundamental su historia, para ello, se tuvo dos opciones: escribir una

historia original o desarrollar una historia basada en las ya existentes. Se optó por escribir una historia original de tal forma que se potencie las habilidades del inglés mediante el trabajo cooperativo. La historia se basó en Nero un estudiante de último año de secundaria que pretende salir de la situación de vulnerabilidad donde vive, a través de diversas circunstancias, Nero debe decidir si continua en ese contexto o trata de cambiar su realidad. Cabe señalar que la estructura del juego fue concebido teniendo en cuenta la relevancia de los presaberes, los intereses, las necesidades de los participantes, su contexto, el trabajo cooperativo y la interdisciplinariedad con las tecnologías; elementos inherentes que fomentan la curiosidad y la motivación y que posibilitan el fortalecimiento de sus habilidades lingüísticas en inglés. Asimismo, se generan procesos autorreflexivos que afectan positivamente en la autoestima y la motivación respecto a la construcción de proyectos de vida alternativos, como también, se fortalece la autonomía del individuo al momento de tomar decisiones para alcanzar sus objetivos pretendidos y superar dificultades.

Diseño del ambiente. El juego toma lugar en tres lugares principales: la escuela, la calle y en la casa de Nero.

Diseño de la música. La música que se incorpora dentro de las locaciones del juego es música de dominio público (ÁLVAREZ-CABRERA, 2014). La música cumple su función expresiva dependiendo de las decisiones que tome el personaje durante el desarrollo de la historia.

Diseño de los personajes. Para la creación de los personajes se les solicitó a los discentes que describieran a ellos mismos de manera anónima entorno a su situación económica, su condición física, su nivel educativo, su género o su edad, sus actitudes, sus intereses y sus deseos de cumplir con sus metas. Posteriormente, en los grupos definidos se eligieron los mejores y se empezó a escribir la historia. Ahora bien, en cuanto a la realización de los personajes y los fondos, se ha hecho uso de la aplicación *Al manga* y se han utilizado fondos libres de derechos de autor para su incorporación en la novela gráfica.

La figura 2 sintetiza los elementos de la novela gráfica que fueron socializados a los estudiantes al igual que la manera como se incorporan dentro del motor grafico *Ren'Py* y la figura 3 evidencia el resultado de la novela gráfica en *Ren'Py*.



Figura 2 Elementos de la novela gráfica
Fuente: Elaboración propia

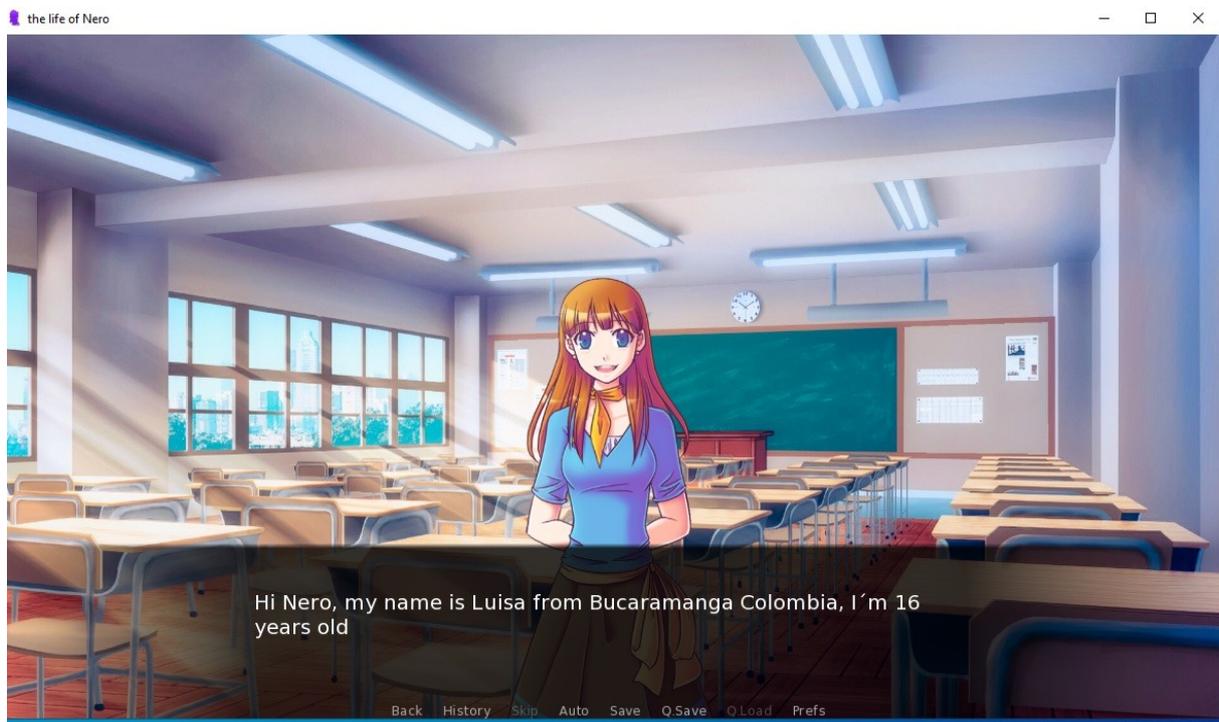


Figura 3 Novela gráfica, *the life of Nero*
Fuente: Elaboración propia

La fase de evaluación se llevó a cabo mediante un cuestionario de percepción de los estudiantes respecto a la adquisición de habilidades lingüísticas en inglés generado con base en el uso del motor gráfico *Ren'Py* en la creación de novelas gráficas: se llevaron a cabo diez preguntas en escala de Likert de 5 puntos que equivalen a -siempre-, -casi siempre-, -a veces-, -casi nunca- y -nunca- cuya consistencia interna obtenida mediante el Alfa de Cronbach fue de 0,82. De igual modo, este cuestionario se divide en 3 categorías: A) Motivación durante el desarrollo de la intervención, B) valoración de la novela gráfica y C) proceso de aprendizaje de la lengua de estudio. A continuación, se describen los resultados de esta fase.

En cuanto a los resultados de la categoría A se evidencia que hay una tendencia orientada hacia el aumento de la motivación cuando se proveen recompensas extrínsecas para el cumplimiento de los objetivos. Lo anterior, constata la perspectiva cognitiva de la motivación de Manzaneda y Madrid (1997) quienes señalan que la motivación que brinde el docente tiene un papel muy importante en el aprendizaje de la lengua extranjera, puesto que es la persona que desde el exterior -motivación extrínseca- motivará y proveerá las herramientas a sus alumnos para realizar el aprendizaje. Ahora bien, la motivación por parte del maestro, no se puede quedar en una motivación extrínseca, sino que le compete ayudar a que esta motivación extrínseca se transforme en intrínseca. La tabla 6 expresa lo anterior.

Tabla 6 Motivación durante el desarrollo de la intervención

Pregunta	Siempre	Casi siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
¿Al recibir puntos positivos, mi interés por hacer los trabajos se elevó?	16	0	0	0	0
¿Hice mis evidencias ya que me agradaron las actividades y las recompensas que podía conseguir al hacerlas?	15	1	0	0	0
¿Mi interés por aprender al recibir otra metodología diferente para la realización del proyecto?	16	0	0	0	0
¿Me siento bien al conseguir buenos resultados?	14	2	0	0	0

Es importante señalar que los estudiantes afirmaron que el uso de metodologías alternas a las tradicionales despierta el interés por el aprendizaje. Dicho de otra forma, hubo buena aceptación en relación con la transformación en los procesos de enseñanza-aprendizaje en relación con lo que se venía haciendo en años anteriores. En relación a la categoría novela gráfica, hubo respuestas predominantes de siempre y casi siempre entorno a los ítems relacionados con el material multimedia, el trabajo en equipo y la creación de la novela gráfica. La tabla 7 evidencia lo manifestado anteriormente.

Tabla 7 valoración de la novela gráfica

Pregunta	Siempre	Casi siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
¿Realicé evidencias de creación de guión para la novela gráfica?	15	2	0	0	0
¿Me agradó efectuar tareas como grabar audios y crear material multimedia?	15	2	0	0	0
¿Participé activamente dentro de mi equipo asignado?	14	2	0	0	0
¿Considero que trabajar en equipo fortalece mi aprendizaje?	14	2	0	0	0

Finalmente, la última categoría pretendió determinar si el desarrollo de la intervención pedagógica les permitió mejorar sus conocimientos de la lengua extranjera mediante el fortalecimiento de las habilidades lingüísticas, cuyo resultado tuvo una tendencia hacia lo positivo. Asimismo, los estudiantes consideran que las habilidades que más se fortalecieron durante la intervención son la producción oral, lectura y producción escrita. La tabla 8 muestra lo expresado.

Tabla 8 Proceso de aprendizaje de la lengua de estudio

Pregunta	Siempre	Casi siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
¿Considero que mi nivel de inglés mejoró luego de la creación de la novela gráfica?	16	0	0	0	0
¿Las actividades propuestas fueron útiles para practicar mi producción oral?	14	2	0	0	0
¿Las actividades	14	2	0	0	0

propuestas fueron útiles para practicar mi comprensión lectora?						
¿Las actividades propuestas fueron útiles para practicar mi comprensión auditiva?	12	2	1	0	0	
¿Las actividades propuestas fueron útiles para practicar mis habilidades de escritura?	15	1	0	0	0	

En términos generales, el análisis de los resultados evidencia que los estudiantes percibieron la propuesta pedagógica como un instrumento de práctica contextualizada la cual se originó desde el análisis de las necesidades de los estudiantes, es decir desde sus formas de percibir la realidad con el propósito planear actividades equitativas para atender todas las necesidades perceptivas y que de la misma manera incorpora las TIC (novela gráfica creada en el motor *Ren´Py* como elemento motivador del desarrollo de la competencia comunicativa.

4. CONCLUSIONES

Una mirada general a los resultados de la presente intervención cualitativa en la modalidad investigación-acción, permite afirmar que se llevó a cabo la transformación de la realidad educativa de una institución que atiende estudiantes en condiciones de vulnerabilidad social, concretamente, en los procesos de enseñanza-aprendizaje del idioma extranjero -inglés- que conllevó al fortalecimiento de las cuatro habilidades lingüísticas alcanzando cambios significativos en la situación problemática presentada. De igual modo, se evidenció un ejercicio de reflexión pedagógica y planeación didáctica al plantear nuevas estrategias originadas desde el análisis de necesidades de los educandos hacia el aprendizaje del inglés, lo que impactó positivamente durante las cuatro fases efectuadas en los avances en relación con sus percepciones hacia la lengua de estudio, su motivación y el fortalecimiento de la competencia comunicativa.

Una de estas estrategias fue el uso del aprendizaje cooperativo durante el desarrollo de las sesiones de clase, el cual demostró que es un enfoque alternativo eficaz para la enseñanza del inglés como lengua extranjera comparado con el aprendizaje competitivo y enfoques individualistas que están acostumbrados a utilizarse dentro de las metodologías tradicionales. Por consiguiente, es importante tener en

consideración la aplicación de esta estrategia de enseñanza-aprendizaje ya que posee características que coadyuvan a alcanzar el aprendizaje significativo, como son: 1) mayor rendimiento académico, 2) mayor aprendizaje centrado en el estudiante, 3) los estudiantes asumen la responsabilidad y rinden cuentas por su aprendizaje y el de sus compañeros, 4) los estudiantes participan activamente de su aprendizaje, 5) mayores habilidades interpersonales e interactivas, y 6) mayor confianza en sí mismo y motivación.

Asimismo, la creación de la novela gráfica en el motor gráfico *Ren'Py* estimuló la creatividad de los discentes como también la toma de decisiones durante el transcurso de la historia del videojuego. Cabe mencionar que se tuvo un aprendizaje personalizado ajustado a las fortalezas, necesidades, habilidades e intereses de cada uno de los 16 participantes que conllevó a la consecución de los objetivos pretendidos, tal como lo indica Zayed (2016) quien afirma que la eficacia pedagógica educativa debe ser el pilar en los avances del aprendizaje y debe considerarse la cantidad de estudiantes dentro del aula ya que los resultados del aprendizaje pueden verse afectado por este factor. Finalmente, se puede concluir que los estudiantes al ejercer el doble rol de productores y consumidores de la novela gráfica, encontraron una manera única de integrarse en torno a las dinámicas propuestas en los encuentros de clase de la lengua extranjera, que enriqueció la experiencia y expandió la propia idea de trabajo en equipo al proponer un trabajo intergrupar y una evaluación intergrupar los cuales fueron apoyados por una retroalimentación efectiva por parte del docente-investigador.

REFERENCIAS

AL-JARF, R. **Online vocabulary tasks for engaging and motivating EFL college students in distance learning during the pandemic and post-pandemic.** International Journal of English Language Studies (IJELS), v.4, n.1, p.14-24, 2022. Disponível em: <https://papers.ssrn.com/sol3/Delivery.cfm/SSRN_ID4012100_code4556695.pdf?abstractid=4012100&mirid=1>. Acesso em: 09 feb. 2023.

ÁLVAREZ-CABRERA, S. F. **El derecho de propiedad intelectual en la industria musical colombiana. Sujetos de derecho y protección jurídica.** Revista de Derecho Privado, v.52, p.255-281, 2014. Disponível em: <<https://vlex.com.co/vid/derecho-propiedad-intelectual-industria582241566>>. Acesso em: 09 feb. 2023.

ANGUS, M.; MCDONALD, T.; ORMOND, C.; RYBARCYK, R.; TAYLOR, A.;

WINTERTON, A. **The Pipeline Project: Trajectories of classroom behaviour and academic progress: a study of student engagement with learning.** Australia: Edith Cowan University, 2010.

BASTIDAS-MUÑOZ, J.G.; JIMÉNEZ-SALCEDO, J. **La política lingüística educativa en Colombia: análisis de la literatura académica sobre el Plan Nacional de Bilingüismo.** Tonos Digital, v.41, n.2, p.1-31, 2021. Disponível em: <<https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/111053/1/2822-7564-1-PB.pdf>>. Acesso em: 09 feb. 2023.

CABERO-ALMENARA, J.; VALENCIA, R. **Y el COVID-19 transformó al sistema educativo: reflexiones y experiencias por aprender.** International Journal of Educational Research and Innovation (IJERI), v.15, p.217-227, 2021. Disponível em: <<https://idus.us.es/handle/11441/101185>>. Acesso em: 09 feb. 2023.

CASSANY-COMAS, D.; LUNA, M.; SANZ-PYNIOL, G. **Enseñar lengua.** España: Graó, 2003.

CASSANY-COMAS, D. **Expresión escrita en L2/ELE.** España: Arco/Libros, 2005.

CIESLA, R. **Freeware Game Engines. Mostly Codeless Game Development: New School Game Engines.** Alemanha: Apress, 2017.

CONGRESO DE COLOMBIA. **Ley 115 de 1994. Ley General de Educación.** Diario Oficial No. 41.214, 1994.

CONSALVO, M.; STAINES, D. **Reading Ren'Py: game engine affordances and design possibilities.** Games and Culture, v.16, n. 6, p.762-778, 2021. Disponível em: <<https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1555412020973823>>. Acesso em: 09 feb. 2023.

CROMPTON, H.; BURKE, D.; JORDAN, K.; WILSON, S. G. **Learning with technology during emergencies: A systematic review of K-12 education.** British Journal of Education Technology, v.52, n. 4, p.1554-1575, 2021. Disponível em: <<https://doi-org.proxy075.nclive.org/10.1111/bjet.13114>>. Acesso em: 09 feb. 2023.

CRONQUIST, K.; FISZBEIN, A. **El aprendizaje del inglés en América Latina.** Panamá: Liderazgo para las Américas, 2017.

DINCER, A. **Understanding the Characteristics of English Language Learners' Out-of-Class Language Learning through Digital**

Practices. IAFOR Journal of Education, v.8, n. 2, p.47-65, 2020. Disponível em:< <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1265678.pdf>>. Acesso em: 09 feb. 2023.

DOOLY, M. A. **Tele Collaborative Language Learning. A guidebook to moderating intercultural collaboration online. Constructing Knowledge Together.** Oxford: Verlag Peter Lang, 2008.

DOMYANCICH-LEE, S. C.; CLEELAND, L. R.; MCCLEARY, J. S. **Teaching note —comics in the classroom: Teaching with graphic novels.** Journal of Social Work Education, v.58, n. 3, p.579-585, 2021. Disponível em:< <https://doi.org/10.1080/10437797.2021.1942353>>. Acesso em: 09 feb. 2023.

DUPLASS, J.A. **Middle and High School Teaching: Methods, Standards, and Best Practices.** Boston, US: Houghton Mifflin Company, 2006.

EF EDUCATION FIRST. **EF EPI-s: EF English Proficiency Index for Schools.** Suecia: EF, 2019.

EF EDUCATION FIRST. **EF EPI: EF English Proficiency Index.** Suecia: EF, 2022.

EKINCI-EFECIOĞLU, E. **The role of graphic novels in teaching English as a foreign language. English as a foreign language.** 2013 (Master's tesis in teaching English). Hacettepe University Institute of Social Sciences, Ankara, 2013.

FONTES, O.; GONZÁLEZ, L.; MARTÍNEZ, R. **El aprendizaje cooperativo en la clase de inglés como lengua extranjera.** Transformación, v.15, n. 1, p.63-73, 2019.

GARCÍA-CASTRO, N. (2022). **La brecha digital como factor de vulnerabilidad y exclusión social en el Estado de Guerrero, México.** Entorno Geográfico, v.23, n. 2, p. 1-23, 2022. Disponível em:< <https://doi.org/10.25100/eg.v0i23.11616>>. Acesso em: 09 feb. 2023.

GONZÁLEZ, G.; DÍAZ-MATAJIRA L. (2005). **Aprendizaje colaborativo: una experiencia desde las aulas universitarias.** Educación y educadores, v.8, p. 21-44, 2005 Disponível em: <<https://educacionyeducadores.unisabana.edu.co/index.php/eye/article/view/564>>. Acesso em: 09 feb. 2023.

HANUS, M. D.; FOX, J. **Assessing the effects of gamification in the classroom: A longitudinal study on intrinsic motivation, social comparison, satisfaction, effort, and academic performance.**

Computers & Education, v.80, p. 152-161, 2015 Disponível em:<<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.08.019>>. Acesso em: 09 feb. 2023.

HENNESSEY, A.; DIONIGI, R. A. Implementing **cooperative learning in Australian primary schools: Generalist teachers' perspectives**. Issues in Educational Research, v.23, n. 1, p. 52-68, 2013. Disponível em:<<http://www.iier.org.au/iier23/hennessey.html>>. Acesso em: 09 feb. 2023.

HERNÁNDEZ-SAMPIERI, R.; FERNÁNDEZ-COLLADO, C.; BAPTISTA-LUCIO, P. **Metodología de la Investigación, (7ma. Ed.)**. México: McGraw-Hill, 2018.

JIANNAN, J.; STAPA, M. B.; XIAOXI, G. **The effectiveness of cooperative learning to enhance oral english proficiency: a review & synthesis**. Academy of Entrepreneurship Journal, v.27, p. 1-10,2021. Disponível em:<<https://www.abacademies.org/articles/the-effectiveness-of-cooperative-learning-to-enhance-oral-english-proficiency-a-review--synthesis.pdf>>. Acesso em: 09 feb. 2023.

KHAN, H. A. **A Needs Analysis of Pakistani Stateboarding Schools Secondary Level Students for Adoption of Communicative Language Teaching**. (Master thesis in Teaching English to Speakers of Other Languages). Middlesex University, London, 2007.

KENNEDY, U.; CHINOKUL, S. **Effect of the scaffolded reading experience using a graphic novel on the English reading comprehension and reading motivation of Thai EFL students**. LEARN Journal: Language Education and Acquisition Research Network, v.13, n. 2, p. 158-175,2020. Disponível em:<<http://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1258786.pdf>>. Acesso em: 09 feb. 2023.

KURIC KARDELIS, S.; CALDERÓN GÓMEZ, D.; SANMARTÍN-ORTÍ, A. **Educación y brecha digital en tiempos del COVID-19. Perfiles y problemáticas experimentadas por el alumnado juvenil para continuar sus estudios durante el confinamiento**. Revista de Sociología de La Educación-RASE, v.14, n. 1, p. 63-84, 2021 Disponível em:<<https://doi.org/10.7203/rase.14.1.18265>>. Acesso em: 09 feb. 2023.

MANZANEDA, F.; MADRID, D. **Actitudes y motivación en la clase de inglés**. In: A. Adams, A. Bueno y G. Tejada (editores) Universidad de Jaén: Servicio de Publicaciones, 1997.

MARTINEZ, L. GIMENES, M.; LAMBERT, E. **Entertainment Video Games for Academic Learning: A Systematic Review**. Journal of Educational Computing Research, v.60, n. 5, p. 1083-1109, 2022 Disponível em:<<https://doi.org/10.1177/073563312111053848>>. Acesso em: 09 feb. 2023.

MCQUEEN, B. (2022). **Tooned in to Reading: Comic Books and Graphic Novels as Reading Motivation.** (Doctoral dissertation) Trident University International, Chandler, Arizona, 2022.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL (MEN). **Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: inglés. Formar en lenguas extranjeras: ¡el reto! Lo que necesitamos saber y saber hacer.** 2006. Disponível em: < <https://www.mineduacion.gov.co/cvn/1665/article-115174.html>>. Acesso em: 09 feb. 2023.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL (MEN). **Diseñando una propuesta De Currículo Sugerido de inglés para Colombia.** 2016. Disponível em: < <http://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/Anexo%2016%20Dise%C3%B1o%20Propuesta%20%20Curr%C3%ADculo%20Sugerido.pdf>>. Acesso em: 09 feb. 2023.

ONU. **Una vida digna para todos: acelerar el logro de los Objetivos de Desarrollo del Milenio y promover la agenda de las Naciones Unidas para el desarrollo después de 2015.** 6. A/68/202. Disponível em: < https://agenda2030.mx/docs/doctos/VidaDigna_es.pdf>. Acesso em: 09 feb. 2023.

OTZEN, T.; MANTEROLA, C. **Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio.** International Journal of Morphology, v.35, n. 1, p. 227-232, 2017. Disponível em: < <http://dx.doi.org/10.4067/S0717-95022017000100037>>. Acesso em: 09 feb. 2023.

RAJENDRA, T. R. **Multimodality in Malaysian schools: The case for the graphic novel.** MOJES: Malaysian Online Journal of Educational Sciences, v.3, n. 2, p. 11-20, 2018. Disponível em: < <https://ejournal.um.edu.my/index.php/MOJES/article/view/12691>>. Acesso em: 09 feb. 2023.

ROJAS-GARCÍA, P.; DELGADO-SÁEZ, F; BADILLA-QUINTANA, M.G.; JIMÉNEZ-PÉREZ, L. **Análisis de intervenciones educativas con videojuegos en educación secundaria: una revisión sistemática.** Texto livre, Linguagem e Tecnologia, v.15, p. 1-20, 2022. Disponível em: < <https://www.scielo.br/j/tl/a/sG3LjKsdCBK8nTPF9rR6JNb/?format=pdf&lang=es>>. Acesso em: 09 feb. 2023.

RUIZ-OLABUÉNAGA, J. I. **Metodología de la investigación cualitativa.** España: Universidad de Deusto, 2012.

SALEH, S.E. **Critical thinking as a 21st century skill: conceptions, implementation and challenges in the EFL classroom.** European Journal of Foreign Language Teaching, v.4, n. 1, p. 1-16, 2019. Disponível em: < <https://doi.org/10.15648/ejflteach.v4n1.1>>. Acesso em: 09 feb. 2023.

em:< <https://oapub.org/edu/index.php/ejfl/article/view/2209>>. Acesso em: 09 fev. 2023.

SATTAR, S.; KHAN, S.; YOUSAF, R. **Impact of playing video games on cognitive functioning and learning styles**. Sukkur IBA Journal of Computing and Mathematical Sciences, v.5, n. 1, p. 49-59, 2021. Disponível em:<<https://doi.org/10.30537/sjcms.v5i2.885>>. Acesso em: 09 fev. 2023.

SILVA, J. A. **Teacher-Created Handbook of ESL Resources and Activities to Facilitate Language Content Acquisition in Grades 1** (Doctoral dissertation in Teaching English to Speakers of Other Languages). Greensboro College,2022.

TESOL INTERNATIONAL ASSOCIATION. **The 6 principles for exemplary teaching of English learners: Grades K-12**. Virginia, US: TESOL Press, 2018.

ZAYED, N.M. **The pros and cons of teaching a small-sized class**. International Journal of Education and research, v.4, n. 11, p. 271-276, 2016. Disponível em:< <https://www.ijern.com/journal/2016/November-2016/23.pdf>>. Acesso em: 09 fev. 2023.