

Sigue hablando – Escenario de enseñanza VEGA



Tema: enseñanza de habilidades de comunicación en un idioma extranjero con el apoyo de un juego de RV [Sigue hablando y nadie explota](#)

Asunto: Habilidades de comunicación en un idioma extranjero (el juego está disponible en más de 26 idiomas)

Edad / Grado: 12-15 años, Grados 6 - 8.

Breve descripción de la aplicación VR en este escenario:

Sigue hablando y nadie explota es un rompecabezas videojuego desarrollado y publicado por el estudio canadiense Steel Crate Games. El juego le asigna a un jugador la tarea de desarmar generadas por procedimientos con la ayuda de otros jugadores que están leyendo un manual que contiene instrucciones. Fue diseñado en torno al de realidad virtual, con disponibilidad primero en puertos con Samsung Gear VR impulsado por Android, posteriores a dispositivos compatibles en Microsoft Windows, OS X, PlayStation 4 y Linux; aunque podría jugarse sin realidad virtual en algunos casos.

Introducción al escenario

La principal ventaja del juego radica en el hecho de que las interacciones tienen lugar entre la realidad virtual y el mundo real. Uno de los jugadores está atrapado en una sala de realidad virtual con una bomba en marcha. Los otros están afuera con un manual necesario para desactivar la bomba; tienen toda la información requerida pero no pueden ver la bomba. El tiempo se acaba, por lo que los jugadores de ambos lados deben comunicarse de forma rápida y precisa para resolver una serie de acertijos antes de que explote la bomba. Si las conversaciones se llevan a cabo en un idioma extranjero (hay muchas versiones de idiomas del manual), los jugadores tienen un contexto auténtico y motivador para practicar sus habilidades de comunicación.



Resultados de aprendizaje:

Los estudiantes son capaces de:

- Usar oraciones condicionales para expresar varios grados de probabilidad en un idioma extranjero
- Dar instrucciones y órdenes
- Describir objetos de diferentes formas
- Comunicarse en situaciones desafiantes

Plan de estudios: Habilidades de comunicación en un idioma extranjero (el juego está disponible en más de 26 idiomas)

estudios polaco: <https://podstawaprogramowa.pl/Szkola-podstawowa-IV-VIII/Jezyk-obcy-nowozytny>

- Los estudiantes entienden declaraciones escritas simples (por ejemplo, cartas, inscripciones, folletos, anuncios, horarios, historias ilustradas con texto): definen el pensamiento principal de un texto o fragmento de texto; definir las intenciones del autor del texto; organizar la información en un orden específico
- Comprender declaraciones orales simples (por ejemplo, mensajes, anuncios, instrucciones), claramente articuladas en una variedad estándar de lenguaje: responder a órdenes, definir las intenciones del autor de la declaración; encontrar información específica en declaraciones
- Reaccionar verbalmente en situaciones típicas: obtener y transmitir información y explicaciones; proponer, aceptar y rechazar propuestas, asesoramiento; realizar negociaciones sencillas en situaciones de la vida cotidiana; advertir, ordenar, prohibir, instruir

Número de estudiantes, duración (tiempo estimado/número de lecciones):

- número de estudiantes: según el número de juegos de RV, idealmente 2 - 3 estudiantes por auricular
- duración: 3 lecciones (3 x 45 minutos) ; una lección de introducción (puede ser para toda la clase) con dos lecciones de seguimiento sobre cómo jugar el juego en grupos más pequeños

Requisitos previos (materiales necesarios y recursos en línea):

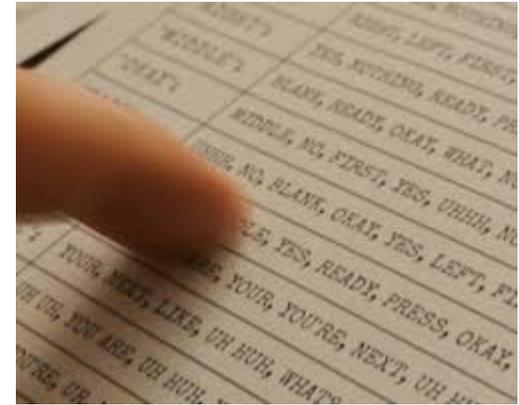
- Acceso en línea al [juego](#)
- Número suficiente de auriculares VR compatibles, según el tamaño de la clase (Valve Index, HTC Vive, Oculus Rift, Windows Mixed Reality)
- Número suficiente de PC con el juego instalado (dependiendo del número de estudiantes), cf [requisitos mínimos del sistema](#)

Antes de que comience el programa (trabajo preparatorio para el maestro):

- Aprenda la mecánica del juego usted mismo
- Asegúrese de que haya suficiente cantidad de auriculares VR
- Planifique las lecciones de manera que sea posible tanto para toda la clase como para sesiones de grupos más pequeños
- Prepare actividades de seguimiento alineadas con el plan de estudios para verificar los resultados de aprendizaje del juego

Lección uno: aprender las habilidades lingüísticas funcionales necesarias para comunicar la información del manual (45 minutos)

Los requisitos principales para que los estudiantes jueguen con éxito el juego es comprender la información en el manual de desactivación de bombas y comunicarla efectivamente al jugador atrapado en la sala de escape VR. El manual está disponible gratuitamente en www.bombmanual.com. El profesor debe elegir e imprimir las versiones en el idioma correspondiente en la cantidad de copias necesarias para los subgrupos de clase. preparatoria (s) lección(es) debe(n) centrarse en el lenguaje funcional y el vocabulario necesarios para comunicar la información del manual. Los temas sugeridos para cubrir son los siguientes:



- Condicionales (ejemplo del manual: “Si no hay cables rojos, corte el segundo cable”)
- Órdenes e instrucciones (“Presione e inmediatamente suelte el botón”)
- Descripción de formas geométricas (espere algunos bastante difícil de describir)
- Descripción de sucesos secuenciales (“el botón original parpadeará, seguido de otro”)
- Revise el material anterior con los estudiantes utilizando métodos estándar en el aula (pizarra, impresiones, cuestionarios, tarjetas, etc.)
- Deje que practiquen en parejas/pequeños grupos en preparación para el desafío de

Lección dos: desactivar la bomba (45 minutos)

La lección comienza con una descripción general de la interfaz del juego y las funciones principales de los objetos visibles en la pantalla (aquí no se planea una introducción especial a la realidad virtual). se espera que los estudiantes estén familiarizados con esta tecnología de aprendizaje, si no se necesitan sesiones introductorias adicionales). Una vez que ingresa al espacio de realidad virtual del juego, jugador se encuentra en una habitación cerrada con una bomba de relojería en una mesa central. Los otros jugadores



el

(2 - 3 en un grupo) no necesitan auriculares VR sino que tienen los manuales de desactivación de bombas en sus manos (impresos o en sus móviles). Estructure las actividades de la siguiente manera:

- Divida la clase en grupos más pequeños (máximo 4 estudiantes en un grupo)
- Explique la tarea y déjelos elegir los roles (solo 1 jugador usará auriculares a la vez y actuará como desactivador de bombas)
- Permita suficiente tiempo para interacciones animadas, ya que los estudiantes tendrán que hablar mucho mientras juegan (es muy probable que se expresen emociones fuertes y agitadas)
- Por primera vez, probablemente la mayoría de los grupos no lograrán desactivar la bomba y deberían intentarlo de nuevo
- Cada nueva bomba se incluye a 11 módulos que tienen que ser desarmados para que haya mucho 'material' para jugar durante al menos una lección
- Si el tiempo lo permite, los jugadores pueden avanzar a nuevas misiones que aumentan en dificultad a medida que se introducen nuevos módulos
- Asegúrese de tiempo suficiente al cierre de la lección para el informe

Lección tres: aplicar las habilidades lingüísticas a diferentes tareas

(45 minutos)

En las lecciones anteriores, los estudiantes han aprendido/practicado lenguaje funcional útil en muchas situaciones diferentes además de desactivar bombas. Ahora es una buena idea diseñar actividades de consolidación en un contexto diferente. Es muy probable que a los alumnos les encante continuar con su experiencia VR por lo que proponemos aquí otro escenario de aprendizaje en un espacio virtual.



- Vaya a <https://hello.vrchat.com/>
- Familiarícese con la plataforma que ofrece una gran colección de experiencias de realidad virtual
- Elija un mundo o mundos que considere adecuados para su clase teniendo en cuenta los temas recientes de sus clases de idiomas en términos de vocabulario. y habilidades de habla

- Configure el equipo de tal manera que las imágenes visibles para el jugador en VR se muestren en una pantalla más grande en el aula para que todos los estudiantes las vean.
- Un estudiante ingresa al mundo elegido y los demás le hacen preguntas o dan instrucciones. por ejemplo, "si te mueves a la derecha, ¿qué puedes ver?", "Abre la puerta que tienes delante", "¿Qué es ese triángulo azul a la derecha?"
- Los estudiantes utilizarán de forma natural al menos parte del lenguaje practicado mientras desactivan la bomba, consolidando las habilidades de una nueva manera
- Monitorear los intercambios y anotar los aspectos de las conversaciones que necesitan un seguimiento

Evaluación del escenario con los alumnos

Esto se puede hacer de muchas maneras diferentes dependiendo de su elección y estilo de prueba:

- Una forma interesante de una prueba de idioma sería pedirles a los estudiantes que desactiven otra bomba: 2 estudiantes pasan al frente del salón de clases, uno recibe un auricular y el otro el manual ; el tiempo para la interacción lo establece el juego, usted evalúa sus habilidades de comunicación.
- El juego también está disponible para dispositivos móviles y PC, por lo que se puede organizar fácilmente una actividad similar sin gafas
- Otro enfoque sería diseñar una prueba estándar para verificar el dominio de los estudiantes. de las habilidades lingüísticas practicadas (por ejemplo, uso de condicionales o dar órdenes e instrucciones) si cree que es hora de volver a la realidad ordinaria del aula

Evaluación sumativa:

Grados 5-10	5	6	7	8	9	10
Actividad y compromiso	El estudiante ha tenido desafíos para terminar la tarea. El estudiante no ha mostrado signos de compromiso ni en la escuela ni en casa.	El alumno sólo ha mostrado interés por el trabajo en ocasiones y ha tenido dificultades para encontrar motivación.	El alumno ha mostrado mayor interés por el trabajo tanto en casa como en la escuela.	El estudiante ha mostrado interés y compromiso con el trabajo tanto en casa como en la escuela.	El alumno ha mostrado gran interés y compromiso tanto en las clases como en casa.	El estudiante ha mostrado gran interés, responsabilidad y compromiso tanto en las clases como en casa.
La imagen general de la obra una vez finalizada.	El estudiante pierde varias partes de su trabajo y varios puntos no están marcados en la lista.	Al estudiante le faltan varias partes de la lista de verificación en su trabajo.	Al estudiante le faltan ciertas partes de la lista de verificación, pero en gran parte está completa.	El estudiante ha hecho todas las partes de la lista de verificación.	El estudiante ha hecho todas las partes de la lista de verificación y puede ver que el estudiante se ha esforzado por incluir todas las partes.	El alumno ha realizado todas las partes de la lista de verificación y se puede ver que el alumno ha procesado el contenido.

<p>Mostrar responsabilidad por la realización del trabajo. Cooperación y respuesta de los compañeros</p>	<p>El estudiante tuvo dificultad para cooperar con su grupo y no escuchó a sus compañeros. El estudiante no dio una respuesta a sus compañeros y no tuvo en cuenta lo que el grupo le dio como respuesta.</p>	<p>El estudiante tuvo algunas dificultades para cooperar con su grupo y escuchar a sus compañeros. El estudiante dio retroalimentación a sus compañeros sin seguir las instrucciones. El alumno no tuvo en cuenta la respuesta dada por el grupo.</p>	<p>En general, el estudiante cooperó bien con su grupo. El estudiante recibió y dio retroalimentación de su grupo casi siempre de acuerdo con las instrucciones. La respuesta fue mayoritariamente constructiva.</p>	<p>El estudiante mostró responsabilidad y sobre todo una buena capacidad de cooperación. El estudiante recibió y dio retroalimentación de su grupo. La respuesta fue constructiva.</p>	<p>El estudiante mostró evidencia de buena responsabilidad y una buena capacidad de cooperación. El estudiante dio una respuesta versátil y tomó en cuenta la respuesta que recibió de su grupo.</p>	<p>El estudiante mostró evidencia de excelente responsabilidad y una excelente capacidad de cooperación. El estudiante hizo un esfuerzo por formularse de una manera constructiva y valiosa para la tarea con el fin de ayudar a su grupo a avanzar en su trabajo. El alumno recibió una respuesta de su grupo y la tuvo en cuenta en su propio trabajo.</p>
--	---	---	--	--	--	--

Destrezas	El alumno muestra evidentes carencias en la comprensión de la materia.	El estudiante muestra algunas deficiencias en la comprensión del tema.	El estudiante muestra evidencia de cierta comprensión y algún conocimiento aprendido del tema. .	El alumno demuestra una buena comprensión y ha asimilado los contenidos más importantes de la materia.	El alumno demuestra una excelente comprensión y ha asimilado los contenidos más importantes de la materia pero le faltan algunos conocimientos.	El estudiante muestra evidencia de una excelente comprensión y domina completamente el contenido.
Aprendizaje de idiomas/inglés	El estudiante tiene grandes dificultades para aprender las palabras en inglés.	El estudiante tiene dificultades y tiene algunos desafíos con las palabras en inglés.	El estudiante conoce los conceptos y palabras más importantes en inglés.	El estudiante muestra evidencia de entender la mayoría de las partes en inglés.	El estudiante tiene una buena comprensión y ha aprendido la mayoría de los conceptos y conoce todas las palabras en inglés.	El estudiante domina todos los conceptos y palabras en inglés.

<p>La aplicación de RV o el uso del juego</p>	<p>El alumno presenta dificultades evidentes para comprender el funcionamiento del juego/aplicación. Muestra falta de interés y es descuidado en el uso del equipo necesario.</p>	<p>El alumno presenta algunas dificultades para comprender el funcionamiento del juego/aplicación. Intenta seguir las instrucciones, pero no puede mantener el interés todo el tiempo. El estudiante a veces es descuidado en el uso del equipo necesario.</p>	<p>El estudiante comprende las características principales de cómo funciona el juego/aplicación. Mayormente sigue las instrucciones, pero a veces le falta perseverancia. Suele ser cuidadoso con el equipo.</p>	<p>El estudiante muestra una buena comprensión de cómo funciona el juego/aplicación. El estudiante siempre sigue las instrucciones del profesor y es cuidadoso con el equipo.</p>	<p>El estudiante muestra una excelente comprensión de cómo funciona el juego/aplicación. Siga siempre las instrucciones del profesor y sea muy cuidadoso con el equipo.</p>	<p>El estudiante domina el uso del juego/aplicación. Seguir siempre las instrucciones del profesor y ayudar a sus compañeros. Siempre ten cuidado con la tecnología.</p>
---	---	--	--	---	---	--