

**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE LA SANTÍSIMA CONCEPCIÓN**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN**  
**PEDAGOGÍA EN EDUCACIÓN MEDIA EN INGLÉS**



**ESTUDIO TEÓRICO ACERCA DEL APRENDIZAJE Y**  
**ADQUISICIÓN DE UNA SEGUNDA LENGUA A TRAVÉS DE LA**  
**UTILIZACIÓN DE VIDEOJUEGOS**

**Seminario para optar al grado académico de**  
**Licenciado en Educación**

**Profesor Guía:** Carolina Fuentes H

**Estudiantes:** Belén Aguayo González

Jasmín Muñoz Monsalve

Ayleen Veloso Torres

**CONCEPCIÓN, NOVIEMBRE 2021**

## **Agradecimientos:**

Por mi parte, quiero agradecer a mi madre por estar siempre presente durante toda mi vida y en especial por su apoyo incondicional en cada paso que he dado durante el desarrollo de mi carrera universitaria, a mis amigas Ayleen y Jasmín por su paciencia, por su apoyo en momentos difíciles y por los divertidos y bonitos momentos vividos durante el transcurso de esta carrera. Por otro lado, aunque suene un poco extraño, quiero agradecer a Roland Orzabal por brindarme un ambiente de relajación a través de su música durante el proceso de desarrollo de este proyecto de investigación. Es común perder la cabeza durante procesos tan extensos y que requieren de tanto esfuerzo y concentración. Toda ayuda es bienvenida.

Belén Aguayo González

Durante todo este proceso universitario, he tenido altas y bajas, especialmente durante estos dos últimos años debido a la pandemia. Debo admitir que finalizar esta tesis ha sido algo difícil debido a muchos factores, pero he encontrado alivio y motivación en mis compañeras, Belén y Jasmin, que han sabido entenderme y no presionarme cuando no he podido trabajar como he querido. A nuestra profesora guía, Carolina Fuentes, quien nos ha ayudado con sus consejos y aliento durante todo el proceso. A mi amigo Gian, quien ha estado dándome apoyo siempre, y a mis amigas, que han sabido subirme el ánimo cuando lo he necesitado. Quiero agradecer a mi madre, quien es el motivo por el que estoy donde estoy en día de hoy, a un paso de terminar esta carrera. Mis abuelos y primos por parte materna, que sería de mí sin ellos y sin su cariño. Igualmente quiero agradecer, aunque probablemente jamás se enteren de esto, a BTS (방탄소년단), quienes con su música han logrado mantenerme en pie y con las fuerzas suficientes para seguir adelante. Desde el fondo de mi corazón, muchas gracias.

Ayleen V. Torres

Quiero agradecer a mi familia por acompañarme en este proceso, especialmente a mi mamá y a mi hermanita, porque a pesar de que ha sido un año un año difícil, hemos sabido salir adelante. También, a mis compañeras de tesis Belén y Ayleen porque me han apoyado y comprendido cuando más lo necesite. Fue un proceso difícil para las tres, ya que hicimos una tesis en pandemia y no podíamos hacer lo que en un comienzo quisimos probar, pero al final valió la pena tantas horas de búsqueda. Disfruté con ellas cada proceso e hicimos lo mejor que pudimos.

Quiero agradecer a Emilio quién me acompañó y alentó a seguir adelante. Finalmente, y no menos importante, me gustaría agradecer a nuestra profesora guía, por sus consejos y paciencia para que nuestra tesis resultará de la mejor manera.

Jasmin Muñoz

## ÍNDICE GENERAL

<b>Resumen</b>	<b>1</b>
<b>Introducción</b>	<b>3</b>
<b>Capítulo 1: Formulación del problema Teórico</b>	<b>5</b>
1.1. Delimitación del problema	6
1.2. Justificación del problema	6
1.3. Pregunta de investigación, objetivos y supuesto teórico	7
1.3.1. Pregunta de investigación	7
1.3.2. Objetivos de la investigación	7
1.3.3. Supuesto Teórico	8
<b>Capítulo 2: Diseño Metodológico</b>	<b>9</b>
2.1. Metodología de Investigación	10
Descripción y justificación de los enfoques de investigación	10
2.2. Criterios de inclusión, selección de los datos	11
Técnicas e instrumentos de recolección de información	11
Revisión Bibliográfica	12
Revisión de fuentes digitales	12
Revisión bibliotecas electrónicas	12
Análisis de datos	12
Muestra de estudios utilizados en esta investigación	13
<b>Capítulo 3: Marco Teórico</b>	<b>15</b>
3.1. Conceptos esenciales de la Investigación	16
3.1.1. Aprendizaje	16
3.1.2. Aprendizaje de una Segunda Lengua	17
3.1.3. Videojuegos	18
3.1.4. Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC)	20
Tecnología y videojuegos en las vidas de los estudiantes	21
La implementación de los videojuegos en la educación	22
Videojuegos multijugador (MMORPGs)	24
3.2. Fundamentos Teóricos	26

3.2.1. Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) en la Educación	26
3.2.2. Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) en el aula	27
3.2.3. Videojuegos en educación	29
Gráfica I	31
3.3. Estudios de Estado de Arte	32
3.3.1. Estudios del Estado de Arte Nacional	32
3.3.2 Estudio del Estado de Arte a Nivel Internacional	32
<b>Capítulo 4: Resultados</b>	<b>39</b>
4.1. Resultados y Hallazgos	40
4.1.1. Hallazgos	40
<b>Capítulo 5: Conclusiones, proyección y limitaciones</b>	<b>41</b>
5.1. Conclusiones Empíricas	43
5.1.1. Conclusiones empíricas relacionadas con el objetivo general	43
<b>El juego como método de desarrollo humano</b>	<b>43</b>
5.2. Conclusiones finales	44
<b>Desventajas y puntos a tener en cuenta en la integración de videojuegos para favorecer el aprendizaje del Inglés</b>	<b>45</b>
<b>La Ansiedad al usar una segunda lengua</b>	<b>46</b>
<b>Ludificación o gamificación</b>	<b>48</b>
<b>Posibles obstáculos para la implementación de TICS en el Aula</b>	<b>49</b>
5.3. Limitaciones	49
5.4. Proyecciones	50
<b>Referencias</b>	<b>51</b>

## **Resumen**

La presente investigación teórica, se desarrolló en contexto de confinamiento mundial y pandemia producto de la propagación del COVID – 19. Esta particularidad, requirió adaptar la investigación en su concepción inicial, pasando de un diseño de aplicación a un diseño de investigación de tipo teórico.

Esta investigación surge a partir de la necesidad de profundizar acerca de referentes teóricos y sobre el estado del arte, relacionado con el uso de videojuegos como herramienta educativa, específicamente para la enseñanza de una segunda lengua. Se profundizará diversas teorías y estudios realizados tanto en Chile como en el resto del mundo, además de propuestas para implementar estas tecnologías. Junto con ello, se analizarán los beneficios de estos recursos en distintos aspectos y algunas de sus desventajas para que, en un futuro, si se crea una metodología que los incluya, se tengan en cuenta todos los aspectos y la experiencia sea positiva y sobre todo, beneficiosa para el aprendizaje de los estudiantes.

El diseño de esta investigación es crítica-interpretativa, es decir, asociada al análisis crítico de la literatura de estudios e investigaciones, en el contexto nacional e internacional, evaluando los planteamientos y experiencias de diferentes autores en el uso de videojuegos en educación y enseñanza de una segunda lengua. Se profundizará en teorías y propuestas para implementar este tipo de recursos tecnológicos. Junto con ello, se analizarán las ventajas del uso de estos recursos en distintos aspectos y sus desventajas para considerar la experiencia y beneficios para el aprendizaje de los estudiantes.

El problema de investigación determina que existe desconocimiento del potencial que tiene el uso de videojuegos en la enseñanza de una segunda lengua, lo que merma generar estrategias metodológicas que puedan potenciar la enseñanza de un segundo idioma en estudiantes entre 6 y 17 años. Considerando, la literatura y las experiencias prácticas indagadas.

Se considera la presentación de las conclusiones, limitaciones y proyecciones obtenidas de esta investigación.

**Palabras claves:** videojuegos, adquisición, segunda lengua, enfoques lúdicos, gamificación.

## **Introducción**

El mundo evoluciona y muchos aspectos de nuestra sociedad se ven impactados por el progreso de la tecnología. A raíz de las conexiones a internet, muchas aplicaciones han permitido a la sociedad hacer cosas que antes no eran posibles. La tecnología ha tenido un gran impacto en negocios y en las formas de comunicación. En este sentido, la educación no se queda atrás. Las salas de clases no están equipadas de la misma forma que en el pasado, en ellas se pueden implementar computadores, proyectores y otras herramientas que son muy útiles a la hora de facilitar el proceso de aprendizaje.

Asimismo, se han efectuado grandes cambios en las metodologías utilizadas en las salas de clase. Lo que solía ser una cátedra donde sólo el profesor era quien hablaba y los alumnos únicamente recibían contenidos, se ha convertido en un proceso donde el principal protagonista es el estudiante. A partir de esto, se han hecho diversos análisis (Gros, 2003; Sangrà y Wheeler, 2013) acerca de las formas de aprendizaje, se han propuesto teorías (Bigge, 1994) y se ha hecho hincapié en lo importante que es adaptar las metodologías a las necesidades e intereses de los estudiantes.

Si nos enfocamos en la enseñanza de una segunda lengua, también se debe ser consciente de que, para lograr mejores resultados, debemos implementar diferentes métodos para que este proceso no sea aburrido y monótono y exista una mayor motivación junto con mejores resultados. Según Rico-Martin (2005), que los estudiantes reciban únicamente contenido, es decir, palabras, frases y gramática no significa que el mensaje sea completamente comprendido y el resultado que se espera no es alcanzado. Si los estudiantes son expuestos a una lengua diferente a la propia en contextos que sean de su agrado e interés como los que mencionamos anteriormente, el interés en aprender esta nueva lengua será mayor y en consecuencia su aprendizaje y adquisición de esta también.

Los videojuegos también proveen diferentes tipos de contenido en otras lenguas distintas al español, Juegos como Until Dawn, Grand Theft Auto, entre otros, poseen historias en el idioma inglés subtituladas al español, lo cual a su vez ofrece oraciones, frases, palabras,



nombres de objetos y en algunos casos, dependiendo del videojuego, expresiones que son necesarias para completar las misiones y objetivos y así ganar. Por este motivo, creemos que puede existir una relación entre este tipo de tecnología y la adquisición y aprendizaje de una segunda lengua.

La investigación se desarrolla en cinco capítulos. En el primero se identifica el problema teórico y se desarrolla la justificación del problema, además se expresan las preguntas, los objetivos tanto generales como específicos y el supuesto teórico. El segundo capítulo está conformado por el diseño metodológico de la investigación, en este se establece la metodología a utilizar y los criterios de inclusión y selección de datos. Por otro lado, el capítulo tres presenta el marco teórico de la investigación en el cual se hace un análisis de diferentes conceptos base de la investigación tales como aprendizaje, aprendizaje de una segunda lengua, videojuegos, entre otros. En el cuarto capítulo se encuentran los resultados de esta investigación donde se desarrolla el estudio del Estado de Arte a nivel nacional e internacional. En el último capítulo se encuentran las conclusiones y la discusión teórica. Por último, al final de esta investigación, se incluye la bibliografía y otras fuentes consultadas.

# **CAPÍTULO 1**

## **Formulación del problema teórico**

## **Capítulo I: Formulación del problema Teórico**

### **1.1. Delimitación del problema**

A pesar del gran avance educativo en términos de la enseñanza del inglés, aún existe una escasez en la adquisición de vocabulario por parte de los estudiantes de entre 6 y 17 años, lo cual muchas veces se debe a falta de motivación e interés (Toledo, 2002). Además, existe desconocimiento del potencial que tiene el uso de videojuegos en la enseñanza de una segunda lengua, lo que limita la generación de estrategias metodológicas que puedan potenciar la enseñanza de un segundo idioma en estudiantes entre 6 y 17 años. Para resolver esta problemática, se busca identificar el impacto o el aporte que tiene la utilización de los videojuegos no educativos en estudiantes entre 6 y 17 años.

### **1.2. Justificación del problema**

En la actualidad, un gran porcentaje de jóvenes y adultos tienen acceso a videojuegos, incluso un grupo de ellos se han autodenominado “*Gamers*”. Según Horowitz (2019) 700 millones de personas juegan videojuegos, y el tiempo promedio estimado que pasan realizando esta actividad es de aproximadamente 6 horas al día. Además, jugar a estos en su idioma original podría ayudar a la población, especialmente niños y adolescentes a acostumbrarse a las palabras en inglés y terminar aprendiendo dicho lenguaje sin siquiera darse cuenta (Rudis y Poštić, 2017; Camacho y Ovalle, 2019)

Por lo tanto, la importancia del problema se basa en que se deben tener en cuenta los videojuegos, como vías para adquirir una segunda lengua. Estos pueden ser adoptados para este fin, pero su objetivo es entretener. A este proceso mediante el cual un videojuego de entretenimiento es utilizado para fines educativos se le llama “ludificación” (en inglés “*gamification*”).

### **1.3. Pregunta de investigación, objetivos y supuesto teórico**

### **1.3.1. Pregunta de investigación**

¿Son los videojuegos un recurso digital que permite que los estudiantes adquieran una mayor cantidad de vocabulario en idioma inglés?

¿Es posible que los estudiantes de 6 a 17 años aumenten su conocimiento del idioma inglés a través de los videojuegos?

¿Pueden los estudiantes aprender una segunda lengua de manera inconsciente a través de los videojuegos?

### **1.3.2. Objetivos de la investigación**

Objetivo general:

Determinar la existencia de antecedentes teóricos, relacionados con la utilización de los videojuegos en estudiantes de 6 a 17 años para identificar el potencial del uso de estas herramientas tecnológicas en el aprendizaje y adquisición de una segunda lengua.

Objetivos específicos:

- Indagar en el contexto nacional antecedentes teóricos y experiencias sobre el uso de videojuegos para el aprendizaje y adquisición de una segunda lengua en estudiantes de 6 a 17 años
- Conocer experiencias, innovaciones e investigaciones actualizadas, para lograr una visión acerca del potencial uso de videojuegos en el proceso de aprendizaje y adquisición de una segunda lengua en estudiantes de 6 a 17 años

### **1.3.3. Supuesto Teórico**

El uso de videojuegos crea un ambiente educativo que permite que los estudiantes entre 6 y 17 años aprendan, adquieran o aumenten su vocabulario en el idioma inglés o en segunda lengua.

Existe evidencia teórica, en la literatura y en los estudios acerca del estado del arte, relativa a experiencias, innovaciones e investigaciones que identifican a los videojuegos, como una herramienta que permita a los estudiantes de entre 6 y 17 años, asimilar o aprender de manera lúdica al aprendizaje o aumento de vocabulario en una segunda lengua.

# **CAPÍTULO 2**

## **Diseño Metodológico**

## **Capítulo 2: Diseño Metodológico**

### **2.1. Metodología de Investigación**

La metodología de investigación es cualitativa. Comprende un estudio teórico con análisis documental. Según Gutiérrez (2012) este tipo de metodología permite indagar información y recopilar datos sobre un tema de interés. Así se hace un solo documento con todos los análisis encontrados, en los cuales podemos identificar diferentes enfoques y teorías para apoyar lo que se va a analizar.

De acuerdo a Taylor y Bodgan (1987), las investigaciones cualitativas sirven para poder comprender una metodología de la investigación y las experiencias vividas por los sujetos de la investigación.

En el caso de este estudio, se hará una revisión teórica de investigaciones hechas anteriormente sobre los videojuegos y su conexión con la adquisición y/o aprendizaje de una segunda lengua.

#### **Descripción y justificación de los enfoques de investigación**

El enfoque de esta investigación está basado en la teoría. Esta característica permite la interpretación conceptual de los datos empíricos encontrados. Considera la utilización de procesos de análisis, síntesis, inducción y deducción, basado en un análisis crítico, donde se evaluaron diferentes ideas, planteamientos y propuestas de distintas investigaciones y autores.

Se interpreta de manera personal respecto a la posición de cada autor e investigación utilizada, a partir de los datos principales extraídos del texto. La técnica implica la realización de inferencias, razonamientos, comparaciones, argumentaciones, deducciones y críticas.

## **2.2. Criterios de inclusión, selección de los datos**

El criterio de inclusión se basa en la selección de documentos que evidencian investigaciones teóricas y empíricas entre los años 2015 y 2020. Se consideran investigaciones realizadas en educación con niños entre 6 a 17 años, de carácter nacional e internacional ampliando el conocimiento sobre el contexto en otros países que hayan utilizado videojuegos como recurso educativo que permite la adquisición de vocabulario o estructuras gramaticales en una segunda lengua (inglés, alemán, chino, entre otros) en los sujetos de estudio.

La selección de los documentos se hizo en la base de datos de ProQuest y Taylor and Francis, además de los buscadores Google Scholar y revistas Scielo.

Los datos obtenidos fueron filtrados de acuerdo a nuestro criterio de búsqueda el cual incluía que se realizaran con participantes de educación primaria y secundaria correspondiendo a la edad de 6 a 17 años; uso de videojuegos comerciales en la enseñanza de una segunda lengua; estudios de caso y/o experiencias.

Los documentos publicados antes de las fechas mencionadas fueron escogidos con el criterio de inclusión de ser un aporte al desarrollo de la investigación, por ejemplo, referencias a teorías del aprendizaje humano que fueron propuestas en años anteriores a los períodos utilizados en el criterio de inclusión pero que siguen siendo relevantes para el tema a tratar, tales como los aportes de Krashen que datan del año 1981. Se descartaron estudios que no cumplieran con nuestros criterios, por ejemplo, estudios de caso en los cuales se incluyen sólo videojuegos creados con fines educativos o estudios realizados a personas mayores de 17 años.

### **Técnicas e instrumentos de recolección de información**

Las técnicas e instrumentos de recolección de información que se utilizaron en esta



investigación teórica son las siguientes:

### **1. Revisión bibliográfica**

De acuerdo a la plataforma Scribbr, la revisión bibliográfica consta de la recopilación de información acerca de un tema que se desee investigar y estudiar. Se destacan fuentes como revistas, artículos científicos, libros y otro tipo de archivos académicos (Scribbr, sf)

### **2. Revisión de fuentes digitales**

Consiste en una revisión bibliográfica similar a la anterior, sin embargo, esta se hace a través de plataformas digitales. En este caso, se utilizaron plataformas como Google Académico, Revistas Scielo, entre otras.

### **3. Revisión bibliotecas electrónicas**

Al igual que las dos metodologías mencionadas anteriormente, la revisión de bibliotecas electrónica consiste en la investigación de documentos académicos los cuales pueden ser encontrados en bases de datos. En este caso en particular, se hizo uso de plataformas como Eric y ProQuest.

### **4. Análisis de datos**

Se realizó una revisión de documentos y diferentes investigaciones, generando un análisis crítico de forma individual a través de una exhaustiva lectura con el propósito de conocer y realizar una síntesis de estos.

Se analizó la información para entregar diferentes opiniones, donde se contrastaron ideas y experiencias investigadas con ideas propias de las investigadoras, logrando generar argumentos fundados para llegar a las conclusiones, limitaciones y proyecciones del estudio.

## 5. Muestra de estudios utilizados en esta investigación

En la siguiente tabla se especifican las investigaciones que fueron consideradas en el estudio, los cuales nos brindaron diversos resultados que se discuten más adelante.

Tabla 1. Investigaciones incluidas en el estudio teórico

<b>Nombre del estudio</b>	<b>Autor(es)</b>	<b>Año</b>	<b>Tipo de estudio</b>	<b>País</b>
Videojuegos: una alternativa Innovadora para el Aprendizaje del Inglés	<ul style="list-style-type: none"> <li>• María Judith Rozo Cabra</li> </ul>	2016	Cualitativo	Colombia
Aprendiendo léxico y ortografía francesa en la universidad mediante el videojuego Scribblenauts	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ana Isabel Brazo Millán</li> <li>• Juan Manuel Muñoz González</li> <li>• Carmen Castro de Castro</li> </ul>	2018	Cualitativo	España
Videogames and English as a Second Language. The effect of Massive Multiplayer Online Videogames on the willingness to communicate and communicative anxiety of college students in Puerto Rico	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kenneth Horowitz</li> </ul>	2019	Cuantitativo	Puerto Rico
Influence of videogames on the acquisition of the English language	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Domas Rudis</li> </ul>	2017	Cuantitativo	Lituania
El uso de videojuegos serios en el aprendizaje del francés en educación superior	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Carmen Castro de Castro</li> <li>• Juan Manuel Muñoz González</li> </ul>	2018	Cuantitativo	España
La enseñanza del español como lengua extranjera a través de los videojuegos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bianca Mellado-Gil</li> </ul>	2017	Investigación teórica	España

Videojuegos y enseñanza L2: creencias de profesores y estudiante de la Licenciatura en Lenguas Modernas de la Pontificia Universidad Javeriana	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mauricio Alejandro Enciso Sepúlveda</li> </ul>	2017	Cualitativo con apoyo de instrumentos cuantitativos	Colombia
Los videojuegos en el desarrollo multidisciplinar del currículo de Educación Primaria: El caso Minecraft	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Héctor Galindo Domínguez</li> </ul>	2019	Investigación teórica	España
MMORPGs World of Warcraft como plataforma de adquisición de lenguas extranjeras	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Carolina Tovar</li> <li>• Ingrid González</li> </ul>	2012		Colombia
El uso de los videojuegos como recurso didáctico para el aprendizaje del inglés	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jesús Moral Álvarez</li> </ul>	2017	Cuantitativo	España
Aplicación de los videojuegos a la enseñanza de la Lengua Extranjera en Educación Secundaria	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aitor Hermoso Garnica</li> </ul>	2014		España
Aprendizaje móvil de inglés mediante juegos de espías en Educación Secundaria	<ul style="list-style-type: none"> <li>• María Mercedes Rico García</li> <li>• J. Enrique Agudo Garzón</li> </ul>	2016		España
Efficacy of Computer Games on Language Learning	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Blanka Klimova</li> <li>• Jaroslav Kacet</li> </ul>	2017	Investigación Teórica	República Checa
User centered game designed: Evaluating Massive Multiplayer Online Role Playing for Second Language Acquisition	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Yolanda Rankin</li> <li>• McKenzie McNeal</li> <li>• Marcus Shute</li> <li>• Bruce Gooch</li> </ul>	2008		Estados Unidos
The influence of Video Games on Vocabulary Acquisition in a Group of Students From	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gonzalo Camacho Vásquez</li> <li>• Joan Camilo Ovalle</li> </ul>	2019	Método mixto: cuantitativo y cualitativo	Colombia

Fuente: Elaboración Propia

Además de estos estudios, se utilizaron diversos documentos con el fin de reforzar las definiciones del marco teórico. Dichos textos se encuentran especificados en la bibliografía al igual que aquellos que componen la tabla.

# **CAPÍTULO 3**

## **Marco Teórico**

## **Capítulo 3: Marco Teórico**

En este capítulo, se detalla información relevante para la correcta comprensión del tema de investigación, conceptos, términos, etc. El marco teórico considera dos partes: la primera tiene relación con lo conceptual y la segunda con los fundamentos teóricos que respaldan esta investigación.

### **3.1. Conceptos esenciales de la Investigación**

Para realizar un efectivo análisis de la implementación de videojuegos en la enseñanza del inglés, es necesario entender algunos conceptos que son fundamentales y que están altamente relacionados con la temática. Estos serán descritos a continuación.

#### **3.1.1. Aprendizaje**

El aprendizaje es un proceso en el cual se adquieren tanto conocimientos como habilidades (Velásquez, 2001). Ellis (2005) nos entrega dos definiciones de este concepto. La primera, nos dice que el aprendizaje consiste de un “cambio relativamente permanente en la conducta como resultado de la experiencia” y la segunda; que el aprendizaje “consiste de un cambio en las asociaciones o representaciones mentales a través de la experiencia” (Ellis, 2005) (p.5) A pesar de que se habla de la experiencia como algo que nos brinda aprendizaje, es posible que no todas las experiencias que un ser humano vive sean capaces de entregar aprendizaje positivo. Por su parte, Rojas (2001) define el aprendizaje como un resultado de las experiencias que el individuo tiene con el medio ambiente. El mismo autor menciona que el aprendizaje es observable cuando se produce un cambio en la conducta de un individuo.

Este proceso comienza desde el nacimiento (Velásquez, 2001) e incluyen la adquisición de habilidad intelectual que implica el entendimiento de conceptos, el discernimiento y discriminación, etc.; autorregulaciones tales como ser conscientes de cómo se aprende o se recuerdan ciertas cosas; el aprendizaje de información concreta como nombres, fechas,

hechos, etc; la adquisición de habilidades motoras y actitudes. Todas estas habilidades están relacionadas con el aprendizaje de distintas materias, lo que establece una relación con la educación y el proceso de enseñanza aprendizaje.

### **3.1.2. Aprendizaje de una segunda lengua**

Para lograr entender cómo funciona el aprendizaje de una segunda lengua, es importante resaltar el proceso de aprendizaje de la lengua materna. Dicho proceso se obtiene frente a la necesidad de interactuar con todo lo que está a nuestro alrededor. Desde que el ser humano nace, al verse envuelto en un mundo donde la interacción es requerida para cubrir y satisfacer las necesidades, por lo tanto, producto de aquello, nos vemos en la obligación de aprender a interactuar con las personas que nos rodean.

Al principio, esta interacción consiste mayormente de gestos y sonidos tales como el llanto o la risa que nos permite dar a conocer a quién está con nosotros qué necesitamos, qué queremos o cómo nos sentimos. Junto con el crecimiento, la capacidad de comunicación va evolucionando, el sujeto se vuelve capaz de articular palabras que ha oído durante su vida, hasta que ya llega el momento en el que, sin siquiera darse cuenta es capaz de comunicarse con quienes le rodean sin ningún tipo de problema. (Siguan, 1982). Además, es importante destacar que la lengua no solo tiene una función comunicativa, sino que también una función representativa (Navarro Pablo, 2003).

De acuerdo a la autora, esta función es la primera que utiliza el ser humano, ya que a través de ella, se establece una relación entre objetos, personas y elementos del entorno. Navarro Pablo (2003) divide la adquisición del lenguaje y su producción en diferentes etapas. Primero, la etapa prelingüística en la cual se producen balbuceos; luego la etapa lingüística en la cual se destaca un mejor uso de sonidos para comunicar un concepto, deseo o necesidad. Luego de estas etapas, se alcanza el estado óptimo en el cual se consigue la articulación correcta de las palabras y el manejo fluido del lenguaje.

El aprendizaje de una segunda lengua, según McLaughlin, Rossman y McLeod (1983) es un proceso de adquisición complejo que se obtiene al procesar nueva información. Esto puede ocurrir de tres maneras. Primero, tenemos el aprendizaje simultáneo, es decir, un individuo adquiere tanto lengua materna como segunda lengua al mismo tiempo, lo cual ocurre al estar expuesto a ambos lenguajes. Segundo, existe el aprendizaje espontáneo de una segunda lengua, que ocurre cuando ya se ha adquirido la primera lengua al entrar en contacto directo con la segunda lengua, por ejemplo, un nativo de español se va a vivir a un país de habla inglesa, de un momento a otro, lo que lo envuelve ya no es su lengua materna, sino que la segunda lengua, aquella en la que se habla en su nueva ubicación. Tercera y últimamente, tenemos el aprendizaje sistemático de una segunda lengua el cual sucede cuando un sujeto, luego de adquirir su primera lengua comienza a aprender una segunda lengua sin estar envuelto por la misma, es decir, que el resto de personas que lo rodean hablen otro idioma ajeno al sujeto (Siguan, 1982)

### **3.1.3. Videojuegos**

Los videojuegos son un medio de entretenimiento que se ha vuelto muy popular desde su origen. Marqués (2000) los define como juegos electrónicos interactivos que dependen de diversos componentes tecnológicos presentes en dispositivos como las consolas y computadores. Han sido compañeros de niños, adolescentes e incluso adultos.

En 1946, luego de ambas guerras mundiales, cuando los modelos empresariales comenzaron a concentrarse en la industria del entretenimiento electrónico, se crea uno de los primeros ordenadores que permiten la utilización de videojuegos. Según Bell y López (2008), uno de los primeros videojuegos surgió allá por 1952, siendo este una versión en computador de un juego llamado tres en raya. Por supuesto, debido a los avances tecnológicos de esa época, este juego no tenía nada que ver con aquellos que podemos usar en la actualidad. Luego de aquel juego, muchos otros fueron surgiendo, uno de ellos como una versión computarizada del tenis de mesa. A través de los años, al igual que todo lo que nos rodea, comenzaron a evolucionar llegando incluso a fabricarse consolas de videojuegos tales como



la primera PlayStation y la Nintendo 64 que hasta el día de hoy son muy recordadas por aquellos quienes las tuvieron.

Los géneros que componen los diferentes videojuegos son muy variados, yendo desde juegos de aventuras a juegos de lucha y de plataforma. También existen diversos juegos que ayudan a mantener una mente activa resultado de resolver diferentes niveles progresivos. Lacasa (2011) nos entrega características que poseen los videojuegos. En primer lugar, menciona que están, al menos en su mayoría, situados en contextos que difieren en gran manera con el nuestro y que es esto mismo lo que los vuelve absorbentes y con la capacidad de transportar a los jugadores a estos mundos imaginarios y que olviden el mundo terrenal. Además, la autora nos indica diferentes categorías de juego y lo que los jugadores deben hacer:

**Aventura:** Están centrados en una historia y un argumento determinado donde el jugador, a través de un personaje, debe realizar acciones para resolver los conflictos, puede interactuar con otros personajes y va consiguiendo progresos poco a poco

**Estrategia:** Este tipo de videojuegos poseen tareas que son un poco más complejas de resolver y que requieren del uso del pensamiento lógico.

**Deportes:** Existen videojuegos para casi todos los deportes conocidos. Aquí, el jugador utiliza un personaje humano que ejecuta acciones que se llevan a cabo en los respectivos deportes.

**Acción:** Los jugadores pueden controlar a sus personajes en primera o tercera persona. Normalmente los personajes deben realizar acciones temerarias, escapar o enfrentarse a enemigos.

**De rol:** En estos juegos, los jugadores asumen otra personalidad usando un personaje (avatar). Aquí también se incluyen roles sociales ya que la mayor parte de las veces se juegan en grupo y cada personaje asume un rol determinado.

Estas plataformas tecnológicas, durante mucho tiempo han sido blanco de prejuicios. Sin embargo, como antes mencionamos, no todos los juegos comparten el mismo género, por lo cual, estos pueden ser administrados de una forma asertiva por los padres para que sus efectos no sean negativos.

### 3.1.4. Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC)

Hoy en día las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) son vistas como herramientas fundamentales para el ser humano (Arciniegas-Aguirre, Echeverría y Rocha, 2019; Pasetta, 2001) y han llegado a transformar el mundo, algo que antes no era tan común para las antiguas generaciones, hoy han tenido que esforzarse y adaptarse a estos cambios. Por otro lado, las nuevas generaciones que han crecido con las tecnologías, llegan a adaptarse sin complicaciones. Las TIC surgieron por la necesidad de las personas de recibir y transmitir información. De acuerdo a Belloch (2012) las TICs se pueden definir como herramientas de almacenamiento, recuperación o procesamiento de la información. Esto quiere decir que está presente en diferentes formas, por ejemplo: radios, celulares, computadores, televisores, señal satelital e incluso en los videojuegos.

En relación a las características de las TIC, Cabero (1996)(p. 3) sintetiza las propuestas por diferentes autores (Castells, Barrera & Casal, 1986; Gisbert, González, Jiménez & Rallo, 1992; Cebrián Herreros, 1992) y las describe de la siguiente manera: **Inmaterialidad**, se refiere a la información y al proceso que esta lleva a cabo para ser transmitida; **Interactividad e interconexión**, hace alusión a la necesidad de otras tecnologías para complementarse, esto quiere decir, que una tecnología necesita de otra para funcionar ; **Instantaneidad**, el tiempo que le toma a la información llegar a su destino; **Elevados parámetros de calidad de imagen y sonido**, la información debe ser fiable y su calidad debe ser garantizada; **Digitalización**, como la información es presentada, esta puede ser a través de imágenes, videos o sonidos; **Influencia más sobre los procesos que sobre los productos**, el proceso que se realiza para descifrar la información y cómo el sujeto se involucra con esta.; **Innovación**, las tecnologías evolucionan y así debe hacerlo su entorno; **Diversidad**, consiste en dos puntos: 1) la tecnología que varía dentro de las mismas características anteriormente mencionadas, 2) la función que realizan, ya sea transmitir información o permitir la interacción entre más sujetos.

Dadas las características, se debe tener en cuenta que las tecnologías de la información y comunicación se han desarrollado para satisfacer las necesidades de la sociedad en sus

distintas épocas. En concreto, existía la necesidad de comunicarse a larga distancia y se crearon los mensajes de texto, hoy en día con el desarrollo de las redes es posible tener una videoconferencia para hablar y verse al mismo tiempo a través de un aparato tecnológico como los celulares o computadores.

### **Tecnología y videojuegos en las vidas de los estudiantes.**

En términos de las tecnologías, Rozo (2016) expresa que los niños de la actualidad prácticamente nacen teniendo contacto directo con dispositivos digitales y que estos constituyen parte de su vida desde una temprana edad y que es muy complicado lograr apartarlos de estos dispositivos, por lo tanto, la mejor opción, en vez de “demonizar” e intentar que los jóvenes utilicen métodos tradicionales, es poder potenciar estas herramientas convirtiéndolas en algo beneficioso para ellos con un enfoque educacional. Enciso (2017) argumenta que estas herramientas son muy comunes para aquellos que nacieron en la denominada “era digital”.

Por otro lado, Horowitz (2019) declara que los jóvenes se sumergen tanto en ellos, que sus pensamientos y sueños pueden ser moldeados a sus experiencias en estas plataformas. Estos dispositivos son altamente atractivos para los jóvenes y contienen elementos que ayudan a esto, tales como elementos visuales, música, historia y personajes (Camacho y Ovalle, 2019)

Si bien es común que exista una mirada negativa hacia estas tecnologías, debe tomarse en consideración que algo similar ocurrió con la aparición de la televisión (Camacho y Ovalle, 2019) y pensar que los tiempos cambian y con ello la tecnología.

## **La implementación de los videojuegos en la educación**

Rozo (2016) a través de entrevistas a docentes, descubrió que hay un alto porcentaje de desmotivación en los estudiantes respecto al proceso de enseñanza aprendizaje de una segunda lengua. Una de las razones es que no creen que sea relevante para ellos y su futuro. Además, los docentes entrevistados expresaron que algunos padres tienen prohibido a sus hijos el acceso a internet y ciertos dispositivos ya que existe la creencia de que estos son distractores y no facilitadores de aprendizaje. Es por esto que la mayor parte de los profesores continúan utilizando métodos tradicionales y se muestran algo reticentes al uso de tecnologías tanto por la distracción como por algunos problemas que se producen como amenazas y bullying.

En primer lugar, hay que tener en cuenta las posibilidades que estas tecnologías nos entregan. Rozo (2016) propone una serie de beneficios propiciados por los videojuegos. Comienza diciendo que a través de estos existe una sensación de autonomía. Además, argumenta que los videojuegos “fomentan las habilidades de pensamiento, atención, concentración, resolución de problemas”. Respecto a esto, Gros (1998) propone una lista de habilidades que pueden ser potenciadas por los videojuegos, por ejemplo, las habilidades psicomotrices, la capacidad de atención, la retención y análisis de información, organización y resolución de problemas, la creatividad y la toma de decisiones, entre otros. Asimismo, Gómez del Castillo (2007) menciona algunos beneficios, tales como la memorización de hechos, observación de detalles, capacidades lógicas y de razonamiento, resolución de problemas, autocontrol y autoevaluación, instinto de superación, curiosidad e inquietud, interacción con amigos, aumento de la autoestima, entre otros.

En segundo lugar, se deben analizar las ventajas de la implementación de metodologías innovadoras. Como se ha mencionado antes, es importante crear un ambiente que pueda motivar a los estudiantes para conseguir mejores resultados de aprendizaje. Rozo (2016) define la innovación educativa como un proceso mediante el cual se toman las características de algo y se adaptan con el fin de que sean útiles para otro proceso. En este caso en particular, el objetivo es facilitar el aprendizaje y la adquisición de una segunda lengua. Rozo (2016)

sugiere que se utilicen los videojuegos como herramienta educativa ya que proveen una alta cantidad de motivación y como consecuencia, se desarrollan más habilidades y adquisición de conocimientos, además le da un elemento dinámico a la enseñanza. El autor también sugiere que se utilicen juegos que permiten la interacción con otras personas como Second Life o Scratch que además de permitir la adquisición de una segunda lengua ayuda a los estudiantes a aprender responsabilidades sociales, esto debido a que cada jugador debe cumplir funciones determinadas dentro del juego.

Brazo, Castro y Muñoz (2018) en su estudio encontraron que los estudiantes están bastante predispuestos a utilizar otras herramientas para aprender una segunda lengua. Horowitz (2019) indica que los videojuegos ofrecen experiencias inmersivas que se pueden asociar a situaciones de la vida real. Es por esto, que pueden implementarse estrategias específicas para practicar contenidos determinados para el aprendizaje de una lengua extranjera. Por ejemplo, para trabajar contenidos de turismo, se pueden asignar roles a los alumnos, crear una situación específica con diálogos y que usen el lenguaje en contexto.

Rudis y Poštić (2017) a través de su estudio, descubrieron que los estudiantes recordaban frases y palabras que leían o escuchaban en los videojuegos que, a pesar de no ser educativas, constituyen un buen recurso de input. Asimismo, los autores argumentan que al exponer a los estudiantes a contenido visual de un objeto junto al nombre de este, se promueve el aprendizaje de vocabulario. Saville-Troike (2006) argumenta que el input (contenido de la lengua objetivo que se recibe de manera oral o escrita) es el elemento más importante debido a que a través de este, los estudiantes reciben información sobre los elementos clave de la lengua, es decir, palabras, oraciones, estructura y fonología. Camacho y Ovalle (2019) encontraron una estrecha relación entre el uso de videojuegos y el aumento de vocabulario ya que sus participantes obtuvieron resultados positivos.

Por otro lado, Castro y Muñoz (2018) nos indican que se debe tener especial cuidado en cómo se entrega el input a los estudiantes y también que lo mejor es proveer de actividades que permitan que los alumnos interactúen con el idioma de una forma significativa. Adicionalmente, Hermoso-Garnica (2014) expresa que la cantidad de texto ayudó a los

participantes de su estudio a aumentar su rendimiento. Respecto al output (contenido de la lengua objetivo que se produce) Rudis y Poštić (2017) encontraron que los estudiantes recibían influencia de los personajes de los videojuegos que utilizaban en términos de pronunciación y el acento.

Para la correcta implementación de estas herramientas, es necesario que exista una cuidadosa planificación de parte de los docentes, así los resultados serán los esperados y no tendremos efectos adversos. Mellado-Gil (2017) dice que es necesario elegir con cuidado los videojuegos a usar en la sala de clase. Al respecto, la autora nos entrega algunas sugerencias de juegos, por ejemplo: Naraba World, SimCity Edu, El Conejo Lector, Guadalingo, Los Sims y Travian, entre otros.

A pesar de que en esta metodología el principal protagonista es el alumno, el docente tiene un papel muy importante. Este debe ser un guía y acompañante durante el proceso enseñanza aprendizaje, debe seleccionar y organizar metodologías claras, debe ser activo, entregar información a los estudiantes, debe ser flexible para que los alumnos puedan tener cierta autonomía, debe mediar en caso de existir conflictos y debe facilitar la comunicación y la participación (Mellado-Gil, 2017) (p. 37)

### **Videojuegos multijugador (MMORPGs)**

Una de las herramientas más eficaces para este fin son los videojuegos multijugador los cuales constituyen plataformas donde pueden jugar desde dos a más personas vía internet sin importar la distancia que haya entre ellos. Horowitz (2019) argumenta que estas plataformas ofrecen un lugar seguro para interactuar y practicar el nivel de inglés a estudiantes que no son nativos de dicha lengua, esto ayuda a que los niveles de ansiedad sean mucho más bajos ya que no están sometidos a la presión de las evaluaciones. Además, estos videojuegos contienen elementos sumamente importantes para recibir contenido en una segunda lengua como componentes de audio y chat de voz y texto (Horowitz, 2019) (p. 380)

Krashen (1981) dice que la adquisición de una segunda lengua no es diferente a la adquisición de la lengua materna y que se requiere constante contacto con esta para

adquirirla. Es por esto que es muy útil exponer a los estudiantes a situaciones donde puedan tener este tipo de contacto con la lengua que se quiere aprender o adquirir.

Horowitz (2019) indica que los videojuegos contienen componentes de ensayo y error lo cual es muy importante para desarrollar o perfeccionar diferentes habilidades. En el caso de una segunda lengua, si los estudiantes utilizan una plataforma como los videojuegos multijugador, ellos pueden interactuar con jugadores nativos de otro idioma e ir aprendiendo de esas interacciones. Por ejemplo, si un hablante nativo de la lengua inglesa escribe en el chat, el estudiante puede interiorizar las frases que lea y luego utilizarlas en ese mismo contexto. Esto constituye una práctica constante del idioma en un contexto real.

En un estudio realizado por Rankin, McNeal, Shute y Gooch (2017) se encontró que aquellos que participaron en el proyecto interactuando con hablantes nativos obtuvieron mejores resultados en las post pruebas que aquellos que jugaron solos. Esto demuestra que la interacción con hablantes nativos de la lengua que se está aprendiendo es un componente muy importante para el aprendizaje y adquisición de una segunda lengua.

Al respecto, Rama, Black, Van Es y Warschauer (2012) encontró que los MMORPGs crean un foco de competencia comunicativa que, por consecuencia, aumenta el interés y motivación de los estudiantes y a su vez entregan un tiempo para reflexionar acerca de lo que leen o escuchan. Igualmente, Zhao y Lai (2009) argumentan que la naturaleza inmersiva de estas plataformas permite que existan más oportunidades de usar el lenguaje que se desea aprender y a su vez aumentan la motivación en los estudiantes.

En cuanto a la interacción entre los jugadores, el estudio hecho por Horowitz (2019) arrojó que se produce una comunicación socio-emocional. A través de esta interacción, los estudiantes reciben cumplidos y mensajes de solidaridad y ánimo. De hecho, de acuerdo a lo argumentado por Horowitz (2019) la mayor parte de los jugadores expresaron haber recibido más comentarios positivos que negativos. Asimismo, el autor argumenta que se crea un lazo importante entre los jugadores y que quienes están detrás de las pantallas, incluso sin haberse conocido en la vida real, se vuelven importantes en la vida de los unos y los otros.

## **3.2. Fundamentos Teóricos**

### **3.2.1. Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) en la Educación**

Las TIC en general han ayudado a la sociedad a crecer a través de innovaciones que facilitan la vida cotidiana (Quiroz y Vélez, 2014) y también se encuentran en la educación. Estas se han ido integrando en este contexto y su influencia ha ayudado a través de los años a mejorar la enseñanza y la forma de aprendizaje de los estudiantes mediante diferentes recursos (Martinez y Prendes 2004; Lorido, 2005), por ejemplo, los proyectores en la sala de clases, en los cuales los profesores proyectan videos o presentaciones de PowerPoint.

Además, el estudio y análisis de las TICs ayuda a vincularlas con la educación y su implementación perfecciona y modifica las metodologías ocupadas en la sala de clases. Cabero (1998) propone la siguiente relación entre las TICs y la educación:

1. La necesidad de contar con unos principios y estructura organizativa para facilitar la incorporación y la utilización eficaz de los recursos audiovisuales, informáticos y nuevas tecnologías en los sistemas de formación.
2. Las ayudas que los medios pueden aportar al desarrollo de la organización y administración del centro.
3. Y la posible influencia que las nuevas tecnologías pueden tener en las organizaciones educativas. (p.4)

Las tecnologías abren paso a un nuevo mundo lleno de información y recursos que pueden ser aprovechados por los profesores para educar. Por ejemplo, el internet es una red que sirve para transmitir información, ya sea verídica o falsa. Para esto es importante enseñar a los estudiantes a discriminar información y buscar en sitios fiables; sin embargo, los sitios son enriquecedores para estimular el aprendizaje. Las TICs pueden convertirse en grandes facilitadores de conocimiento si se sabe tomar ventaja de este. Para los profesores tradicionales puede ser un reto la incorporación de recursos tecnológicos dentro del aula, en cambio, aquellos profesores que fomenten el trabajo colaborativo dentro del aula, pueden facilitar y brindar recursos que generen esas instancias (Belloch, 2012).



Tomando en cuenta lo anterior, para integrar las TICs dentro de la educación se deben tomar las siguientes consideraciones propuestas por Belloch (2012) (p. 8):

- Disponer de criterios y estrategias de búsqueda y selección de la información efectivos, que permitan acceder a la información relevante y de calidad.
- El conocimiento de nuevos códigos comunicativos utilizados en los nuevos medios. Potenciar que los nuevos medios contribuyan a difundir los valores universales, sin discriminación a ningún colectivo.
- Formar a ciudadanos críticos, autónomos y responsables que tengan una visión clara sobre las transformaciones sociales que se van produciendo y puedan participar activamente en ellas.
- Adaptar la educación y la formación a los cambios continuos que se van produciendo a nivel social, cultural y profesional.

Para el autor, estos criterios contribuirán de mejor manera el uso de las TICs en la educación siguiendo los parámetros por los cuales se rige cada establecimiento.

### **3.2.2. Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) en el aula**

Las metodologías de enseñanza han cambiado de forma considerable en comparación a unos años atrás. Para garantizar el aprendizaje de los estudiantes, los profesores han de adquirir conocimientos nuevos constantemente, en especial si se trata de cómo crear clases didácticas, interactivas, creativas e innovadoras para que así, las nuevas generaciones de estudiantes logren aprender más y mejor.

El necesitar tener nuevas formas de planificar e impartir una clase se debe a que los avances tecnológicos son cada vez más accesibles para los estudiantes, lo que hace que ellos prefieran clases en donde se empleen dichos avances, o en donde ellos sientan que pueden emplear sus conocimientos sobre éstos. El uso de TICS ha empezado a ser considerado como un valioso recurso que mejora la educación y la motivación de los estudiantes.

Así, al implementar TIC en las clases, el rol del estudiante pasa de ser pasivo a activo, en donde logra aprender interactuando, haciendo, creando y descubriendo, y al mismo tiempo, el docente pasa a ser guía y orientador de sus estudiantes, además de su rol ya establecido de educador. De acuerdo con Hernández, L. et al. (2019) para que el uso de TICS sea efectivo, debe implementarse de forma natural en las prácticas académicas.

El uso de TICS ha afectado de diversas formas el aprendizaje de los alumnos, de acuerdo a Pelgrum y Law (2003). Las principales han sido:

1-. Aprendiendo sobre las TICS: Conocimiento sobre las TIC como parte del contenido del plan de estudios o currículo escolar que se puede implementar de forma instrumental o sustantiva.

2-. Aprendiendo con las TICS: Uso del internet y de recursos multimedia para el aprendizaje de los contenidos del currículo escolar, sin cambiar el enfoque de enseñanza.

3-. Aprendiendo a través de las TICS: Integración efectiva de las TIC al currículo escolar como herramientas esenciales de enseñanza y aprendizaje.

Para poder incorporar e implementar TICS en el aula de forma exitosa, debemos tener en consideración varios aspectos que derivan de las capacidades tanto del centro educativo como de los estudiantes y los docentes.

Para empezar, debemos considerar qué tipo de dotación infraestructural hay en el establecimiento educacional y los recursos tecnológicos con los que cuenta. Esto debido a que para poder tener éxito al momento de incorporar TICS dentro y fuera de las clases, se debe tener una correcta articulación de los equipos que se desean utilizar.

Además, debemos tener un conocimiento amplio sobre el alcance y nivel cognitivo de nuestro alumnado, para poder así proponer medidas que se ajusten a sus necesidades, y lograr que nadie pierda el “ritmo” de las clases. Por otro lado, debemos tener absoluta conciencia sobre el nivel de conocimiento de los profesores en el ámbito tecnológico, saber en qué aspectos tienen falencias, y cómo poder mejorarlas.

Lo anteriormente mencionado es uno de los factores que más dificultan el uso de TICS durante clases presenciales. Lamentablemente, no todos los profesores están al tanto de los avances tecnológicos ni de cómo podrían emplearlos al momento de hacer sus clases. Es por esto que los establecimientos educacionales deben buscar formas de generar espacios de capacitación para los profesores para poder garantizar una educación más completa y acorde a las necesidades del alumnado.

Hernández, L. et al. (2019) indican que los docentes son los que facilitan o restringen la incorporación de TICS en el proceso enseñanza-aprendizaje, a través de la regulación del tipo y calidad de las interacciones entre los estudiantes y los recursos tecnológicos.

No habría avance alguno si los únicos que pueden trabajar con TICS y entenderlos son los alumnos, cuando es el profesor quien debe guiarnos al momento de usarlos para enseñar.

### **3.2.3. Videojuegos en la educación**

Ya sea en educación primaria o secundaria, el profesor a cargo debe ingeniárselas para poder encontrar formas en las que los estudiantes puedan prestarle atención y logren los objetivos esperados, esto expresado por los mismos docentes. Es ahí donde entra el factor de la motivación.

Existen dos tipos de motivación (García-Allen, 2018) la extrínseca, que se refiere a que factores externos nos llevan a realizar determinada acción (tener buenas notas, recibir el cumplido o felicitaciones de alguien al lograr algo, recibir algún tipo de recompensa, etc.); y por otro lado tenemos la motivación intrínseca, que es aquella motivación que nace desde nuestro interés y curiosidad por aprender, descubrir o saber algo. Y al ser la motivación considerada un recurso pedagógico esencial, debemos intentar apelar a ésta para lograr que nuestros estudiantes aprendan.

Como ya se ha mencionado, la tecnología ha avanzado bastante durante los últimos años, y debemos saber utilizarla a nuestro favor. Conocer lo que es tendencia entre los jóvenes es

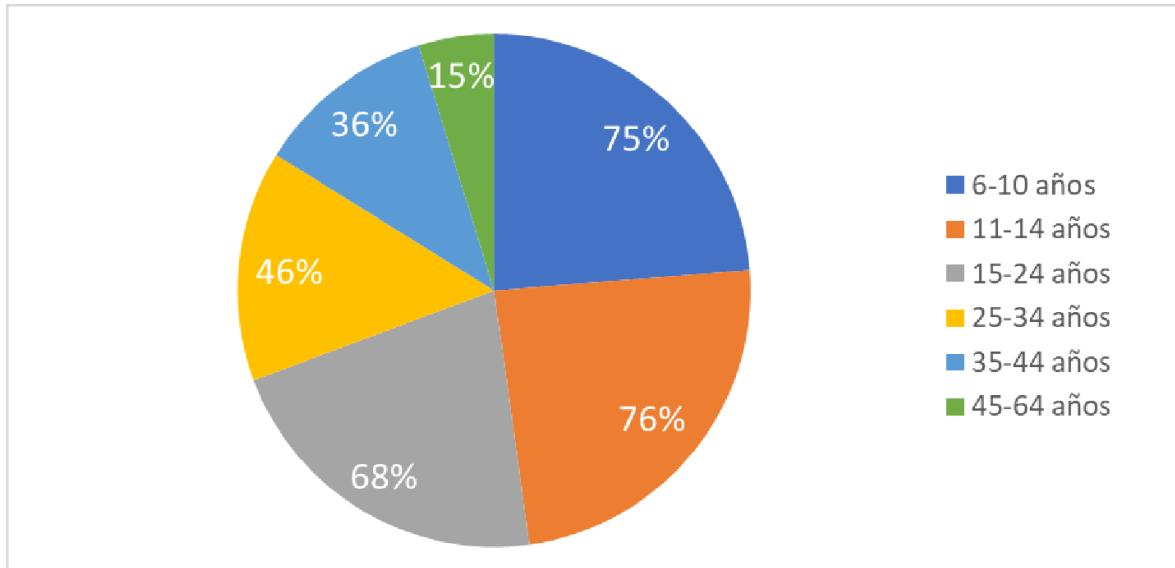
también algo importante para poder entender cómo podemos lograr que nuestros estudiantes quieran aprender algo nuevo y relevante, como es una segunda lengua. En este caso, lo que más utiliza la juventud hoy en día son los videojuegos, y éstos tienen estrecha relación con la motivación al momento de enseñar.

Winnicott (1989) indicaba que la motivación y estimulación a los niños en clases de una lengua extranjera es mayor si se utilizan materiales auténticos, (juegos, imágenes, etc.), en comparación con la motivación que se genera al usar libros de textos y/o ejercicios.

Además, Genesse (1994), un profesor de psicología creía que “usar juegos en el aula de clases de una lengua extranjera es un elemento imprescindible en el proceso de enseñanza-aprendizaje.” Así mismo, Yagüello (1983) concuerda en que utilizar juegos al momento de enseñar es muy importante.

En un informe realizado el año 2016 en España por AEVI (Asociación Española de Videojuegos), los videojuegos son la opción predilecta para los jóvenes al momento de querer pasar el rato, siendo los niños de educación primaria los que más los usan. (Ver Imagen 1)

Gráfica I. Perfil de los videojugadores según el rango de edad.



Fuente: Asociación Española de Videojuegos (AEVI).

A pesar de que esta gráfica pertenece al país de España, sabemos que la situación en nuestro país no es muy diferente. Es por esto que usar los juegos a nuestro favor para motivar a nuestros estudiantes es una manera práctica y efectiva.

Sobre el uso de videojuegos para mejorar el aprendizaje del inglés, Moral (2017), indicó:

Si esto se pone en práctica en el aula de inglés, se obtendrían diversos beneficios en forma de querer conocer nuevas palabras que se desconocen para poder entender su significado y qué es lo que nos pretenden transmitir los personajes o incluso tener que agudizar nuestros oídos intentando comprender las conversaciones que tienen los personajes y qué nuevos objetivos nos pueden estar planteando. (p. 12)

Es por estos motivos que el uso de videojuegos en clases de inglés puede dar resultados positivos, si logramos encontrar espacios en los que utilizarlos, tanto dentro como fuera del aula de clases.

### **3.3. Estudios del Estado de Arte**

Los textos presentados son estudios de caso y/o experiencias actuales entre el año 2015 y 2020 a nivel nacional e internacional

#### **3.3.1. Estudio de Estado de Arte a nivel nacional.**

Díaz & Morales (2015) realizó un estudio cualitativo y tomó en consideración las creencias de 84 estudiantes de quinto, sexto, séptimo y octavo de primaria en un colegio semi-público en Chile. Los datos fueron recolectados a través de una técnica del grupo focal con preguntas abiertas. Los resultados evidenciaron los desafíos de aprender Inglés. Se presenta como herramienta fundamental para el futuro y como motivación para los estudiantes de quinto y sexto, en cambio, para los estudiantes de séptimo y octavo cuestionan su importancia y pierden el interés por el idioma. También, se revela el contacto que se tiene con el idioma fuera del entorno educativo mediante la tecnología las cuales se practican las habilidades receptivas del idioma lo cual nuevamente marca la cercanía con los estudiantes de quinto y sexto básico. Se menciona que la gran debilidad de la enseñanza del inglés en primaria es que no hay suficientes profesores con estrategias pedagógicas que cumplan con necesidades comunicativas y que existe la creencia entre los estudiantes que la tecnología podría ser una herramienta fundamental para la enseñanza.

#### **3.3.2. Estudio de Estado de Arte a nivel internacional.**

Aragón & Medina (2015) consideran que el manejo apropiado del Inglés es una de las estrategias necesarias para poder asegurar una posición en el mercado internacional y ayudar con el crecimiento económico y cultural en Colombia. Para lograr que esto se concrete de forma exitosa, se debe verificar que las metodologías utilizadas por los profesores para la enseñanza de este idioma sean mejoradas, ya que las actualmente usadas no han logrado generar la motivación en los estudiantes, generando un bajo nivel de aprendizaje y bajo progreso en los objetivos educacionales establecidos por el Estado y Ministerio de Educación de dicho país.

Durante la investigación realizada por los autores, en un grupo de estudiantes del grado once, (equivalente a segundo medio en Chile), notaron que los principales problemas que presentaban era la falta de comprensión lectora, problemas de vocabulario. Esto debido a que la metodología educativa se basa en memorización y aprendizaje de estructuras gramaticales. Los autores, además, notaron que los alumnos también tenían problemas al momento de comprender lo que escuchaban, debido a la poca familiarización que tenían con el acento, fluidez y vocabulario presentado en dichos audios, lo que los llevaba a producir una mala comunicación oral y escrita en el Inglés.

Esto llevó a los autores a plantearse la idea de que el videojuego online Neverwinter podría ayudar en el proceso de enseñanza-aprendizaje del Inglés en dichos estudiantes, ya que ellos claramente tienen más y mejor manejo de las cosas relacionadas con el internet y también con videojuegos. Los resultados de este estudio demostraron que el uso de dicho juego como herramienta didáctica logró generar mejoras en los procesos de enseñanza-aprendizaje, ya que los estudiantes se sintieron estimulados por las actividades interactivas y dinámicas de éste, logrando una mejora en las habilidades comunicativas y la participación de los estudiantes.

Sampedro & McMullin (2015) propusieron que al ser los juegos un recurso y un principio didáctico que ha sido empleado por los docentes en la educación cuando los estudiantes son más jóvenes, (durante los primeros años de la infancia y los primeros años de educación primaria), y que ha logrado resultados positivos en el proceso de enseñanza-aprendizaje; puede considerarse una opción la incorporación de juegos más actuales o medios digitales para poder utilizarse de la misma forma en la que se usaron los anteriormente mencionados. Los autores indican que esto no sólo ayudaría a los estudiantes al momento de aprender una segunda lengua, sino que también incrementaría la motivación, al ser una herramienta innovadora e inclusiva para ellos. Y no solo es una ayuda para los alumnos, sino que también es una herramienta metodológica útil y de gran valor para los profesores, quienes son los que deben emplear los videojuegos en el aula al momento de hacer sus clases, pero si no tienen conocimientos de éstos, deben participar en algún tipo de capacitación.

Rozo (2016) propuso que era necesario buscar estrategias que se adecuarán a las exigencias de los estudiantes por lo cual se planteó la siguiente pregunta ¿Cómo la implementación de videojuegos como alternativa innovadora podría mejorar el aprendizaje del inglés en los estudiantes? Para esto se realizó un estudio en Colombia. En dicho país, sólo un 11% alcanza un nivel intermedio de inglés. Los participantes eran estudiantes de 8 grado los cuales fueron sometidos a un diagnóstico inicial que consistió en analizar diferentes propuestas y crear instrumentos de indagación. Posteriormente, se implementó las estrategias para el aprendizaje del inglés, y finalmente, la exploración del videojuego como herramienta para el aprendizaje del inglés. Los resultados arrojaron que los docentes se muestran reticentes a utilizar redes sociales por diversos problemas de bullying y amenazas a través de estos medios. Por otro lado, los estudiantes que participaron de este estudio mostraron gran interés en un juego específico llamado Zelda. Sus sentimientos fueron muy perceptibles ya que con emoción contaban al resto de sus compañeros cuáles habían sido sus logros. Con esto, los investigadores pudieron concluir que la motivación podía sentirse en el ambiente, el deseo de ganar o lograr objetivos, sentir felicidad, adrenalina. También se menciona que los videojuegos tienen características que permiten que el estudiante se sienta desafiado, quiera asumir riesgos y se motive a superar los obstáculos del juego. Además, proponen que los juegos de identidades deberían ser utilizados en la sala de clases, ya que estos pueden modificar actitudes y conductas, reforzar o crear lazos entre lo relacionado con la escuela y los estudiantes.

Casañ (2017) realizó una revisión de distintos documentos en cuales buscaba proponer los videojuegos como herramienta de apoyo para la educación. También, en su estudio distingue los videojuegos serios y videojuegos de entretenimiento, y relaciona el juego con el aprendizaje experimental.

Klimova & Kacet (2017) realizaron un estudio consistió en la revisión de 44 estudios y artículos la mayoría se centró en artículos que consideraban el computador como herramienta pedagógica, pero también se incluyeron aquellos que tenían la intervención de videojuegos. En el estudio se concluye que existe una mayor exposición al lenguaje, mejorando las habilidades lingüísticas. También se toma en cuenta que existen pocos estudios, no todos los



juegos son útiles para aprender una segunda lengua y la falta de conocimientos por parte de los profesores e instituciones puede entorpecer el uso correcto de estos.

Mellado (2017) busca reflexionar sobre la utilización de los videojuegos en la enseñanza y aprendizaje del español. En su estudio cualitativo concluyó después de analizar diversos videojuegos y documentos que los videojuegos resultan ser beneficiosos para el aprendizaje si estos son utilizados con la metodología correcta teniendo en cuenta los objetivos, los videojuegos pueden ser educativos y presentar un sinnúmero de ventajas para un aprendizaje significativo.

Moral (2017) realizó un estudio cuantitativo en el cual participaron 112 estudiantes de cuarto y sexto del C.E.I.P San Isidro. se les realizó una encuesta de opinión con respuestas sí, no y quizás que fueron analizadas y concluyó que los videojuegos se pueden utilizar para motivar a los estudiantes generando un mayor interés en aprender una segunda lengua, se deben usar de manera continua pero siempre con moderación y siempre se deben tener en cuenta los aspectos negativos para tomar las medidas necesarias.

Rudis & Poštić (2017) examinaron la influencia de los videojuegos en la adquisición de una segunda lengua. En su estudio, se les realizó un cuestionario a 96 niños entre los 11 y 15 años el cual consistió en preguntas acerca del uso de videojuegos y su impacto en la adquisición de una segunda lengua. Además, se le preguntó el tiempo que pasan jugando videojuegos y que califican la influencia de los videojuegos en su conocimiento de una segunda lengua.

Los resultados arrojaron que efectivamente existe una influencia de los videojuegos en el aprendizaje, pero es difícil cuantificar esta influencia. Y que estos son una fuente para adquirir vocabulario. Sus conclusiones fueron: a) que la teoría literaria sugiere que los videojuegos influyen la adquisición del lenguaje de una forma positiva, b) el cuestionario ayudó a determinar de qué manera jugar videojuegos puede ayudar a aprender lenguaje de manera activa y pasiva debido a la exposición al mismo y c) Los videojuegos tienen algunas ventajas en aprender una lengua. El ejemplo más obvio es cómo los videos entregan

contenido visual y palabras para decirle al jugador el nombre de un objeto, lo cual no es algo que se pueda encontrar en un libro. La interactividad también es importante ya que hace que la comprensión de lo que está ocurriendo sea un foco principal para lograr los objetivos del videojuego.

Triviño (2017) realizó una investigación basada en la idea de que los videojuegos eran una buena propuesta didáctica al momento de enseñar una segunda lengua y el desarrollo de competencias receptivas. Dicha investigación se llevó a cabo en un “Gaming House” y en la casa de algunos de los cuatro sujetos que participaron de la investigación. El juego utilizado para este estudio fue “Resident Evil 3”, de 1999. Antes de empezar con el uso del videojuego, se les hizo una prueba diagnóstica a los participantes, que demostró que ninguno sobrepasaba el nivel A1 en Inglés.

Los resultados demostraron que es posible que las competencias receptivas puedan mejorar, pero dependerá también del sujeto, ya que uno de los participantes no tuvo resultados favorables debido a que éste no estaba del todo dispuesto a comprender lo que estaba siendo practicado. Así mismo, la edad también es un factor importante, ya que los participantes más jóvenes fueron los que mostraron mejores avances. Además, el género es también algo que puede afectar en los resultados, ya que la única participante mujer comentó sentirse mucho más cómoda al ser el personaje del videojuego también una mujer.

Pese a lo mencionado, se pudo comprobar que el uso de los videojuegos como herramienta didáctica puede generar una mejora en el proceso de adquisición de una segunda lengua.

Diaz N. (2018) realizó un estudio que iba dirigido principalmente a los docentes. Su principal motivación fue el haber experimentado en primera persona lo tedioso y monótono que son las clases, lo que la llevó a plantearse la idea de cómo hacer de éstas algo más innovador y motivante para los estudiantes; y ya que era una persona que consumía videojuegos, vio en éstos una opción para el proceso de enseñanza.

Para realizar este estudio, la autora realizó una entrevista a 377 alumnos de entre 11 y 18 años, de distintas instituciones educacionales, y entre los años 2011 y 2013. Dichas preguntas eran sobre si gustaban de los videojuegos, el motivo por el cuál su respuesta anterior era positiva, el tiempo empleado en jugar, y los tipos de videojuegos que ellos preferían. El estudio en sí se trató de cómo utilizar la gamificación en el aula para mejorar los resultados de aprendizaje.

La autora utilizó los juegos de rol basados en “Las Aventuras de Alicia” y “Las Aventuras de Ulises”, en donde un mapa interactivo en donde los alumnos podían realizar acciones como un rol determinado, pero aleatorio, con la posibilidad de subir de nivel al realizar progresos con sus personajes. Además, los alumnos recibían Feedback constante de su profesor.

Los resultados arrojaron que es posible utilizar la gamificación en el aula como metodología de aprendizaje, ya que ayuda con la motivación de los estudiantes y la dinámica en el aula; pero consideran el rol del profesor como esencial, ya que debe ser un guía para los estudiantes, en donde la participación de ambos actores del proceso formativo, sean capaces de ponerse de acuerdo en cuanto a los objetivos y criterios que serán utilizados al momento de evaluar los avances del alumnado. La autora también dio a entender que el estudio contaba con ciertos fallos que iban a ser mejorados en futuras investigaciones, como la mecánica de juego en las clases, las reglas de éste, etc.

Diaz S (2018) realizó un estudio sobre, cómo el uso de videojuegos comerciales podía ser utilizados como herramienta para la evaluación de habilidades lectoras en Inglés. El autor plantea que a medida que la tecnología avanza, los métodos de enseñanza deben cambiar también, utilizando la influencia de la tecnología de manera positiva, como el uso de TICS en el aula.

El juego utilizado en este estudio es “Phoenix Wright: Ace Attorney”, un juego japonés lanzado por Capcom en el 2001 para Nintendo DS. El juego se trata de tomar el rol de Phoenix y realizar un buen trabajo como abogado defensor en distintos casos. Para esto, es

importante que el jugador lea cuidadosamente la información entregada para lograr avanzar de forma exitosa.

Como conclusión, el autor indica que el juego es una buena opción para evaluar la comprensión lectora. Esto, además, es proporcional a los resultados obtenidos en evaluaciones tradicionales, lo que quiere decir que si un alumno tenía buenos resultados en una evaluación tradicional de comprensión lectora, los resultados obtenidos con el juego eran incluso mejores.

Baquero & Bernal (2019) realizaron una investigación para analizar el efecto del uso del juego Minecraft como estrategia didáctica, para enseñar vocabulario en Inglés como segunda lengua y mejorar habilidades relacionadas con el Inglés. Dicha investigación se realizó en jóvenes de entre 14 y 16 años, que se encontraban en un nivel A1-A2 en Inglés. Los instrumentos utilizados en esta investigación fueron cuestionario, test, diarios de campo y entrevista. Con un pre-test y un post-test se evaluó el vocabulario que los estudiantes tenían antes y después del uso del videojuego.

Los resultados indicaron que las habilidades que más se desarrollaron fueron la escrita y la oral, esta última fue evaluada durante actividades de reproducción oral del lenguaje Inglés. Además, se comprobó que los estudiantes si adquieren vocabulario y no solo eso, también hicieron uso de éste. Como observación general se pudo concluir que el uso de Minecraft como herramienta didáctica fue positivo, por los resultados ya mencionados y por el aumento motivación en los estudiantes.

Galindo (2019) recolectó información acorde a las propuestas para incluir el videojuego Minecraft en las aulas y que vaya de la mano con el programa educativo de educación primaria. Tuvo diversas propuestas para las asignaturas de Ciencias naturales, ciencias sociales, matemáticas, lengua castellana y segundas lenguas. Las conclusiones fueron que los estudiantes tenían una actitud positiva frente a la utilización de videojuegos y que es posible que este videojuego no sirva para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes, pero sigue siendo una herramienta útil a la hora de enseñar.

# **CAPÍTULO 4**

## **Resultados y hallazgos**

## **Capítulo 4: Resultados y Hallazgos**

### **4.1. Resultados**

En esta investigación teórica, se analizaron diferentes estudios, experiencias, innovaciones y opiniones de autores, que evidencian que los videojuegos sin fines educativos son herramientas que podrían ser utilizadas para mejorar el aprendizaje de una segunda lengua, específicamente el inglés.

El análisis realizado permitió identificar puntos interesantes, que permiten establecer la relación entre los videojuegos y el aprendizaje y adquisición de una segunda lengua.

#### **4.1.1. Hallazgos**

Tomando en consideración la información encontrada y el análisis de la misma, podemos decir que no hay suficientes investigaciones sobre este tema para poder confirmar que es posible adquirir una segunda lengua con los videojuegos. Es posible poder reconocer y recordar vocabulario, incrementar la motivación y concentración al usar videojuegos al momento de enseñar una segunda lengua, y a pesar de que se pudo comprobar que algunos estudiantes lograron mejorar sus calificaciones en pruebas escritas, y algunos tuvieron una pequeña mejoría en la comprensión lectora; esto no nos asegura que su nivel de Inglés haya mejorado considerablemente.

A continuación, en el capítulo siguiente, se podrá encontrar el análisis de los resultados obtenidos con respecto tanto a las preguntas de investigación como a los objetivos generales y específicos.

# **CAPÍTULO 5**

## **Conclusiones, limitaciones y proyecciones**

## **Capítulo 5: Conclusiones, Proyecciones y Limitaciones**

Se puede concluir que existe poca evidencia teórica, en la literatura y estudios acerca del estado del arte, acerca de experiencias, innovaciones e investigaciones que caractericen el potencial que tienen los videojuegos sin fines educativos en el aprendizaje y adquisición de una segunda lengua. Sin embargo, a partir de la discusión teórica desarrollada a lo largo de esta investigación, concluimos que a pesar de la poca evidencia que hay para respaldar nuestras ideas. Junto con ello, más adelante se hará un análisis más profundo y también se

Respecto al objetivo general de esta investigación y los objetivos específicos, podemos afirmar que, si existen antecedentes teóricos relacionados con la utilización de los videojuegos en estudiantes de 6 a 17 años, sin embargo, como ya se mencionó, aún hay poca evidencia, específicamente estudios con participantes. En relación al contexto nacional, existe una gran escasez de estudios y teorías respecto al tema, por lo cual no se alcanza el objetivo de encontrar experiencias, innovaciones e investigaciones actuales. Por otro lado, las investigaciones internacionales que existen no están dentro de nuestro criterio de inclusión y se trata de estudios no actualizados, lo cual es complejo ya que en temas de tecnología siempre debe haber una constante revisión debido a que los cambios ocurren muy pronto.

En relación al supuesto teórico de esta investigación, nuestros hallazgos dan a entender que el uso de videojuegos crea un ambiente educativo que permite que los estudiantes de entre 6 y 17 años aprendan o aumenten su vocabulario en el idioma inglés o en una segunda lengua. Esta conclusión será explicada más adelante con los datos encontrados en la revisión literaria.



## **5.1. Conclusiones empíricas**

### **5.1.1. Conclusiones empíricas relacionadas con el objetivo general**

A través de los textos analizados, podemos alcanzar nuestro objetivo general y concluir que si se puede utilizar videojuegos para potenciar el aprendizaje de una segunda lengua. Analizaremos las teorías y propuestas encontradas a continuación.

#### **El juego como método de desarrollo humano**

Si bien existen algunas propuestas para implementar videojuegos en la enseñanza del inglés, creemos que aún es necesario analizar esta posibilidad. Si nos enfocamos en el contexto nacional, las investigaciones que se encuentran son pocas, algunas de ellas serán analizadas en este estudio.

En primer lugar, se debe tener en cuenta que la capacidad de juego es algo inherente al ser humano. Rozo (2016) nos dice que el juego es una especie de simulación del mundo real que se lleva a cabo a través de la imaginación. Por este motivo, cualquier tipo de juego no debe ser considerado una pérdida de tiempo, sino que una manera alternativa de aprender (p. 1)

Piaget (citado en González, 2012, p. 12) argumenta que el juego forma parte fundamental del desarrollo humano, el cual se divide en distintas etapas que abarcan tanto lo físico como lo mental. Además, nos dice que es a través del juego que los infantes adquieren y/o interiorizan acciones y pensamientos. Asimismo, Piaget define el aprendizaje como un proceso que no consiste únicamente de recepción o transmisión de conocimientos, sino que debe ser un proceso activo, construido mediante la experiencia. Mientras el individuo interactúa con su alrededor, se construye su mentalidad y paulatinamente, es capaz de adquirir conocimientos (p. 12)

Adicionalmente, Mellado-Gil (2017) argumenta que los juegos tienen como característica el necesitar memorización, que al ser cooperativos promueven la comunicación y además aumentan las ganas de auto-superación.

Según Rozo (2016), los niños constantemente buscan formas de entretenimiento y, en consecuencia, son capaces de imaginar múltiples escenarios y situaciones. Para esto, necesitan herramientas que a su vez les permitan añadir a su cerebro nuevos conocimientos.

## **5.2. Conclusiones finales**

Luego de esta discusión teórica, podemos concluir que los videojuegos constituyen una herramienta altamente útil para el aprendizaje y/o adquisición de una segunda lengua ya que no fue solo uno, sino varios los estudios que mostraron resultados positivos al respecto. Dependiendo de los recursos y disponibilidad, no se descarta en absoluto que puedan ser implementados en una sala de clases. A través de los estudios analizados pudimos reconocer la variedad de ventajas que tienen estas plataformas incluso más allá del foco de nuestro estudio que es el aprendizaje y la adquisición de una segunda lengua, pudiendo reforzar además otras habilidades sumamente importantes para el desarrollo de las vidas de los estudiantes.

Con respecto a las desventajas, nuestra sugerencia es que, antes de implementar estas plataformas, se recaude información que nos permita saber a ciencia cierta que los estudiantes van a disfrutarlo y que, en consecuencia, se obtendrán beneficiosos resultados. Si hablamos específicamente de los contenidos de los videojuegos, los cuales no siempre son los adecuados para todos los usuarios, sugerimos utilizar los sistemas de regulación que se ofrecen al comprar estos productos. Moral-Álvarez (2017) entrega un listado de medidas que van desde la regulación de la edad desde la que está recomendado un juego determinado, hasta las etiquetas de advertencia si el videojuego posee contenido delicado como sexual, discriminación, drogas o violencia. Además, la autora propone la utilización de aplicaciones de control parental que están disponibles para distintos dispositivos (p. 19) Por otro lado, como menciona Mellado-Gil (2017) lo ideal es alternar el uso de estos recursos con otro tipo de actividades formativas además de elementos teóricos para que no se pierda el enfoque lúdico que hace que los videojuegos sean tan atractivos y adictivos. Nuestra sugerencia es que se implementen para el trabajo práctico de los contenidos luego de las clases teóricas que son tan importantes en la formación educacional de los estudiantes.

De acuerdo a lo dicho por Rico y Agudo (2016) a través de una metodología que incluya elementos tecnológicos como los videojuegos, los estudiantes tienen conciencia de su propio aprendizaje (p. 135). Es por esto y lo mencionado anteriormente, que creemos que es una buena idea prestarle atención a estas plataformas más allá de su objetivo de entretener y verlas como algo que puede ser productivo si se utiliza de buena manera.

### **Desventajas y puntos a tener en cuenta en la integración de videojuegos para favorecer el aprendizaje del inglés**

Rozo (2016) argumenta que no todos los estudiantes tienen el mismo poder de acceso a dispositivos tecnológicos como los videojuegos. También indica que a pesar de que la mayoría de los jóvenes poseen un alto conocimiento de estas y otras tecnologías, puede existir un porcentaje que no tenga niveles altos de conocimiento y es posible que requieran de una capacitación antes de que se implemente un videojuego. Al mismo tiempo, existe la gran posibilidad de que el establecimiento no tenga los recursos necesarios para implementar estas tecnologías en las salas de clases (Mellado-Gil, 2017) (p. 41)

Sin perjuicio de lo mencionado anteriormente, Brazo, Castro y Muñoz (2018) en su estudio concluyeron que el elemento lúdico de los videojuegos se perdió debido a una implementación de estos en contexto educativo. Primeramente, porque el perfil de sus participantes no era especialmente el de aficionados a los videojuegos y también porque las horas de juego eran impuestas por el profesor y no se debían a una atracción o adicción al juego, sino que era más bien una obligación.

Otra desventaja que posee la implementación de herramientas tecnológicas en el aula, es mencionada por Mellado-Gil (2017) y tiene que ver con el tiempo. La autora expresa que puede existir una falta de tiempo tanto para la planificación como la evaluación a los estudiantes. Por otro lado, menciona que no todos los docentes están capacitados para la utilización de estos recursos y que debe haber una especie de nivelación, eso sumado a que puede existir una alta tasa de distracción de parte de los estudiantes (p. 11). Además de eso, Mellado-Gil (2017) menciona que para que un videojuego de buenos resultados, este debe

estar diseñado de forma apropiada y junto con ello, que no deben ser implementados con demasiada constancia ya que pueden provocar resultados adversos.

Existen otros puntos a tener en cuenta antes de implementar videojuegos en la enseñanza de una segunda lengua. Algunos de ellos son el sexo, el nivel y los intereses de los estudiantes (Mellado-Gil, 2017). Es de vital importancia tener un conocimiento claro del nivel de los estudiantes ya que, al elegir el videojuego a implementar, este no puede contener lenguaje demasiado complicado para ellos ya que esto puede obstaculizar el aprendizaje. Debemos tomar en consideración la teoría de Krashen (1981) acerca del input comprensible, en la que se propone que el input que se recibe sólo debe estar un nivel por sobre los conocimientos de los estudiantes, implicando que no sea demasiado complejo y no ocurra una frustración por no entender lo que se lee o escucha. Por otro lado, Enciso (2017) menciona que es estrictamente necesario tener muy claros los objetivos que se desea alcanzar, ya que durante la inmersión que ocurre se puede perder el foco de atención y también dice que los docentes deben tener un contacto cercano con estas plataformas para conocerlas mejor y poder implementarlas más efectivamente.

Adicionalmente, podemos hablar de problemas respecto a los contenidos de los videojuegos. Esta es una gran preocupación, especialmente de los padres. Existe preocupación ya que estos pueden ser muy violentos e inapropiados (Moral-Álvarez, 2017) (p. 16) En relación a esto, algunos autores han mencionado distintos problemas relacionados a lo que contienen los videojuegos. Entre estos tenemos la existencia de sexismo, donde hay pocos personajes femeninos y si los hay son sumisos, inferiores y solo acompañan a los personajes masculinos; estereotipos físicos, violencia, racismo y, por último, la posible existencia de una adicción.

### **La ansiedad al usar una segunda lengua**

La ansiedad tiene efectos adversos en los estudiantes. Por ejemplo, Horowitz (2019) menciona que, en ocasiones, los estudiantes pueden “congelarse” y no hablar y otros hablan muy poco producto de lo mismo. Esto obviamente reduce la cantidad de práctica de la

segunda lengua y por consecuencia los resultados no son los óptimos. Por otro lado, esto mismo puede producir frustración en los estudiantes que puede llevarlos a perder todo interés en aprender otro idioma. En contraste, Camacho y Ovalle (2019) encontraron que los participantes de su estudio mostraron entusiasmo para interactuar en una segunda lengua, se podía percibir un ambiente libre de presiones y una mejora significativa de la comunicación en la sala de clases (p. 184).

Reinders y Wattana (2015) argumentan que las plataformas MMORPGs ayudan significativamente a reducir los niveles de ansiedad frente a la utilización de una lengua distinta a la propia. Como ya hemos mencionado anteriormente, los videojuegos, especialmente los multijugadores, ofrecen una gran oportunidad de interacción con hablantes nativos de otra lengua sin sentirse presionados. Respecto a esto, debemos analizar la hipótesis del filtro afectivo propuesta por Krashen (1981) en la que se hace un énfasis en el estado de ánimo del estudiante y su influencia en la capacidad de aprendizaje y adquisición de una segunda lengua. El filtro afectivo es bajo cuando afecta de manera positiva y es alto cuando ocurre lo contrario y sucede una obstaculización del aprendizaje y/o adquisición. Al respecto, Camacho y Ovalle (2019) argumentan que el filtro afectivo se redujo considerablemente con el uso de videojuegos.

Asimismo, podemos hacer mención de los estados de flujo. Tovar y González (2012) dicen que:

Csikszentmihalyi define los estados de flujo como experiencias óptimas de disfrute, estas actividades son realizadas por el individuo de forma voluntaria y requieren un nivel de concentración tan alto que las personas que la experimentan la describen como una experiencia en la cual la consciencia se ordena de forma momentánea, haciendo que el sujeto olvide brevemente todo lo demás. (p. 48)

De acuerdo a lo expresado por Tovar y González (2012) los estados de flujo deben cumplir con características como el constituir algo que la persona disfrute realizar, algo que le produzca placer, que el individuo sea capaz de completar estas tareas y que debe existir una

sensación de control y a su vez de calma. Esto es algo que se puede conseguir a través del uso de videojuegos ya que la mayor parte de los estudiantes están altamente interesados en utilizar estas tecnologías.

Por otro lado, Rozo (2016) en su estudio descubrió que los estudiantes mostraron gran interés en un juego específico llamado Zelda. Se podía percibir en el ambiente lo motivados que estaban ya que conversaban con sus compañeros respecto al juego con mucho entusiasmo. Esto nos permite establecer una relación entre la motivación y las metodologías que se utilizan. Horowitz (2019) asegura que la motivación es la clave principal para lograr que los estudiantes quieran aprender el lenguaje y utilizarlo. Al respecto, Tovar y González (2012) encontraron a través de su estudio que hubo mejoría significativa en el desempeño de sus participantes y que, durante el proceso, estuvieron muy motivadas. En relación a esto, Hermoso-Garnica (2014) realizó un estudio cuyos resultados mostraron que las notas de los participantes aumentaron de manera significativa desde el primer momento en que se implementó la metodología, además se encontró que algunos de los participantes, quienes no tenían interés en aprender otro idioma, comenzaron a sentirse motivados a aprender.

### **Ludificación o gamificación**

Debemos tener clara la distinción entre videojuegos serios y comerciales. Los primeros están diseñados especialmente para ayudar a mejorar y adquirir habilidades que serán de utilidad tanto en el mundo virtual como en el mundo real (Rankin, McNeal, Shute y Gooch, 2017). Los segundos son los videojuegos comunes y corrientes que, a pesar de que exista la posibilidad de que entreguen conocimientos, ese no es su objetivo, sino que lo que se busca es entretener a los usuarios. El acto de implementar videojuegos comerciales en una sala de clases, se denomina ludificación o gamificación. Deterding, Khaled, Nacke y Dixon (2011) definen la gamificación como “el uso de elementos de diseño en un juego en otros contextos, como por ejemplo el educativo”

Roza (2016) nos entrega una serie de características que tiene la ludificación. En primer lugar, está la base del juego, que conforman los retos que motivan al usuario a jugar. En segundo lugar, están los niveles y logros que pueden adquirirse dentro del juego, que brindan

recompensas y avances. También menciona la estética que constituyen la imagen de los videos, esto está minuciosamente pensado para llamar la atención de los jugadores de manera visual. Como cuarto punto, el autor menciona que existen conexiones entre el juego y el jugador a través del cual se crea un compromiso y que permite que el jugador continúe disfrutando de la plataforma usada. Además, se menciona que existen distintos tipos de jugadores y que uno de los puntos más importantes es mantener al jugador motivado. Por último, dado que el enfoque de este proyecto de investigación y el objetivo del autor mencionado está estrictamente relacionado con la educación, se debe tener en cuenta que el juego a utilizar en la sala de clases debe aportar conocimientos importantes a los alumnos.

## **Posibles obstáculos para la implementación de TICS en el Aula**

### **5.3. Limitaciones**

Como se mencionó anteriormente, nuestras aspiraciones eran realizar un estudio de aplicación, en el cual se utilizarían sujetos de prueba, instrumentos y todo lo requerido para llegar a una conclusión acerca del tema investigado con evidencias recaudadas por nosotras mismas, sin embargo, la llegada del COVID 19 provocó que estos planes se vieran obstaculizados, nuestro diseño y planificación de metodología quedó nulo y la investigación se adaptó a una revisión teórica de distintos documentos que pudieran sostener nuestras teorías acerca del aprendizaje y adquisición de una segunda lengua a través de los videojuegos. El principal objetivo de este cambio era salvaguardar tanto nuestra salud como la de nuestros posibles participantes ya que estamos en presencia de una enfermedad muy grave que ha causado grandes estragos en nuestra sociedad a nivel mundial.

Junto con lo mencionado anteriormente, debemos destacar que aunque pudimos encontrar investigaciones relacionadas al tema de investigación, aún existe una escasez, principalmente en el contexto nacional, por lo cual creemos que es importante que existan más investigaciones de este tipo

#### **5.4. Proyecciones**

De acuerdo a algunas futuras consideraciones en la realización de estudios posteriores acerca de este tema, cabe mencionar que sería favorable continuar con este tipo de investigaciones y estudios.

Podemos afirmar hasta ahora es que la motivación sí aumenta al incluir métodos más didácticos y llamativos como los juegos al momento de enseñar, lo que puede generar una mayor concentración o adquisición de vocabulario, aún hay mucha información que se debe recolectar para poder asegurar o negar de forma totalmente segura que los videojuegos pueden ayudar a adquirir una segunda lengua.



## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AEVI. (2016). Anuario de la industria del videojuego. Recuperado de:  
[http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2017/06/ANUARIO\\_AEVI\\_2016.pdf](http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2017/06/ANUARIO_AEVI_2016.pdf)
- Altamirano Martínez, J. (2016). *¿Esto es un juego? Juegos serios y gamificación, taxonomía y aplicación*. (Trabajo Final de Master) Universidad Politécnica de Valencia, Valencia, España. Recuperado de:  
[https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/77516/Anexos%20TFM%20Jose%20Vte.%20Altamirano\\_14750983935396267421173905686306.pdf?sequence=2&isAllowed=y](https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/77516/Anexos%20TFM%20Jose%20Vte.%20Altamirano_14750983935396267421173905686306.pdf?sequence=2&isAllowed=y)
- Aragón, G. y Medina, G. (2015). *El videojuego online Neverwinter, una propuesta didáctica para contribuir en los procesos de enseñanza y el aprendizaje de inglés como lengua extranjera*. (Trabajo de Grado) Universidad Libre, Bogotá, Colombia. Recuperado de  
<https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8365/EL%20VIDEOJUEGO%20ONLINE%20NEVERWINTER%2c%20UNA%20PROPUESTA%20DIDACTICA%20PARA%20CONTRIBUIR%20EN%20LOS%20PROCESOS%20DE%20ENSE%20ANZA%20Y%20EL%20APRENDIZAJE%20D~1.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Baquero, L. y Bernal, S. (2019). *El uso de un videojuego Minecraft © para la enseñanza de vocabulario en inglés a estudiantes de grado 10° del Instituto Salesiano San José en el municipio de Mosquera, Cundinamarca*. (Trabajo de Grado) Universidad de La Salle, Bogotá D.C, Colombia. Recuperado de:  
[https://ciencia.lasalle.edu.co/cgi/viewcontent.cgi?article=1006&context=maest\\_didactica\\_lenguas](https://ciencia.lasalle.edu.co/cgi/viewcontent.cgi?article=1006&context=maest_didactica_lenguas)
- Bell, S., & López, C. (2008). Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digital. Revista De Pensamiento e Investigación Social*, 0(14), 159-179. doi: 10.5565/rev/athenead/v0n14.570

- Belloch, C. (2012). *Las Tecnologías de la Información y Comunicación en el aprendizaje*. Recuperado de: <https://www.uv.es/bellohc/pedagogia/EVA1.pdf>
- Bigge, M. L. (1994). Teorías de aprendizaje para maestros. In *Teorías de aprendizaje para maestros* (pp. 413-413).
- Brazo Millán, A.I., Muñoz González, J.M & Castro de Castro, C. (2018). Aprendiendo léxico y ortografía francesa en la universidad mediante el videojuego SCRIBBLENAUTS. *EDMETIC, Revista de Educación mediática y TIC*, 7 (2), 18-36. doi: <https://doi.org/10.21071/edmetic.v7i2.7201>
- Cabero, J. (1998). *Impacto de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en las organizaciones educativas*. Recuperado de <http://ardilladigital.com/DOCUMENTOS/TECNOLOGIA%20EDUCATIVA/TICs/T2%20NNTT%20Y%20N%20ED/CABERO%20organizacion%20ed..pdf>
- Cabero, J. (1996). Nuevas tecnologías, comunicación y educación. *Eduotec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 1. <https://doi.org/10.21556/edutec.1996.1.576>
- Camacho Vásquez, G., & Ovalle, J. C. (2019). The Influence of Video Games on Vocabulary Acquisition in a Group of Students from the BA in English Teaching. *GIST Education and Learning Research Journal*, 19, 172-192. Recuperado de <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1237366.pdf>
- Casañ, R. (2017). *Videojuegos en la Enseñanza de Lenguas Extranjeras: Actividades y Recursos para el Aprendizaje*. Recuperado de <https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/54016/1/Videojuegos%20en%20la%20ense%c3%blanza.pdf>
- Castells, M., Barrera, A., & Casal, P. (1986). *El desafío tecnológico: España y las nuevas tecnologías*. Alianza Editorial.

- Cebrián Herreros, M. (1992). Nuevas tecnologías. Nuevos lenguajes. *ICE DE LA UNIVERSIDAD DE CANTABRIA: Las nuevas tecnologías en la Educación, Santander, ICE de la Universidad de Cantabria, 217-244.*
- Deterding, S.; Khaled, R.; Nacke, L. y Dixon, D. (2011). Gamification: Toward a Definition. Vancouver (Canadá). Dörnyei
- Díaz, N. (2018). *Los Videojuegos como Medio de Aprendizaje, Análisis de entornos Gamificados.* (Tesis Doctoral) Universidad Nacional de Educación a Distancia, Madrid, España. Recuperado de [http://espacio.uned.es/fez/eserv/tesisuned:Educacion-Ndiaz/DIAZ\\_DELGADO\\_NATALIA\\_Tesis.pdf](http://espacio.uned.es/fez/eserv/tesisuned:Educacion-Ndiaz/DIAZ_DELGADO_NATALIA_Tesis.pdf)
- Díaz, S. (2018) *Ace Attorney: Uso de Videojuegos comerciales como herramienta de evaluación de habilidades lectoras en inglés.* (Trabajo fin de Máster) Universidad Internacional de La Rioja, Bogotá, D.C., Colombia. Recuperado de <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/6531/DIAZ%2bMARTINEZ%252C%2bSONIA%2bCAROLINA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Díaz, C., & Morales, H. (2015). Creencias de estudiantes de primaria sobre el aprendizaje del inglés en un establecimiento educacional chileno. *Actualidades investigativas en educación*, 15(1), 303-323. <https://doi.org/10.14201/eks20151623148>
- Echeverría, F. R., Arciniegas-Aguirre, S., & Rocha, Á. (2019). La Tecnología como herramienta fundamental para el desarrollo de calidad de vida. *Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Informação*, (E19), VII-IX.
- Ellis, J. (2005). Aprendizaje humano. *Editorial Person Prentice Hall.*
- Enciso Sepúlveda, M. A. (2017) Videojuegos y enseñanza L2: creencias de profesores y

estudiantes de la Licenciatura en Lenguas Modernas de la Pontificia Universidad Javeriana. Recuperado de [https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/34667/MAES\\_tesis\\_FIN\\_AL.pdf?sequence=1](https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/34667/MAES_tesis_FIN_AL.pdf?sequence=1)

Galindo-Domínguez, H. (2019). Los videojuegos en el desarrollo multidisciplinar del currículo de Educación Primaria: el caso Minecraft. *Pixel-Bit, Revista de Medios y Educación*, 55, 57–73. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.2019.i55.04>

García-Allen, J. (2015). Tipos de motivación: las 8 fuentes motivacionales.

Genesee, F. (1994). *Educating Second Language Children*. Cambridge: Cambridge University Press. Recuperado de [https://books.google.cl/books/about/Educating\\_Second\\_Language\\_Children.html?id=MOSfAgAAQBAJ&printsec=frontcover&source=kp\\_read\\_button&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.cl/books/about/Educating_Second_Language_Children.html?id=MOSfAgAAQBAJ&printsec=frontcover&source=kp_read_button&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)

Gisbert, M., González, A. P., Jimenez, B., & Rallo, R. (1992). Technology based training. *De los autores. Tarragona*.

Gómez del Castillo, M.T. (2007). “Videojuegos y transmisión de valores”. *Revista Iberoamericana de Educación*. Recuperado de <http://rieoei.org/deloslectores/1909Castillo.pdf>

González, C. (2012). Teorías Constructivistas. Aplicación del Constructivismo Social.

Gros Salvat, B. (2000). La dimensión socioeducativa de los videojuegos. *EduTec: Revista electrónica de tecnología educativa*.

Gros Salvat, B. (2003). Nuevos medios para nuevas formas de aprendizaje: el uso de los videojuegos en la enseñanza. *Red digital: revista de tecnologías de la información y comunicación educativas*.

Gutiérrez Loaiza, Alderid (2012). Negociaciones de paz en Colombia, 1982-2009. Un estado del arte. *Estudios Políticos*, 40, Instituto de Estudios Políticos, Universidad de Antioquia, (pp. 175-200).

Hermoso-Garnica, A. (2014). *Aplicación de los videojuegos a la enseñanza de Lengua extranjera en Educación Secundaria* (Trabajo de Fin de Máster). Universidad de la Rioja, Málaga, España. Recuperado de <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/2738/hermoso%20garnica.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Hernández, L; Acevedo, J; Martínez, C y Cruz, B. (2019) En *El uso de las TIC en el aula: un análisis en términos de efectividad y eficacia*. Recuperado de <https://dokumen.tips/reader/f/articulo-uso-de-las-tic-en-el-aula-eficiencia-y-efectividad>

Horowitz, K. S. (2019). Video Games and English as a Second Language: The Effect of Massive Multiplayer Online Video Games on the Willingness to Communicate and Communicative Anxiety of College Students in Puerto Rico. *American Journal of Play*, 11(3), 379-410. Recuperado de <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1220304.pdf>

Klimova, B., & Kacet, J. (2017). Efficacy of Computer Games on Language Learning. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 16(4), 19–26. Recuperado de <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1160637.pdf>

Krashen, S. D. (1981). Bilingual education and second language acquisition theory. *Schooling and language minority students: A theoretical framework*, 51-79.

Krashen, S. (1981). Second language acquisition. *Second Language Learning*, 3(7), 19-39.  
Li, J. (2019). *The Role of Massively Multiplayer Role-Playing Games in Facilitating Vocabulary Acquisition for English Language Learners: A Mixed-Methods Study*.

[https://tigerprints.clemson.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=3346&context=all disse  
rtations](https://tigerprints.clemson.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=3346&context=all_disse<br/>rtations)

Lacasa, P. (2011). Los videojuegos: aprender en mundos reales y virtuales. *Los videojuegos*, 1-327.

Marqués, P. (2000): *Los videojuegos*. <[http://dewey.uab.es/pmarques/ videojue.htm](http://dewey.uab.es/pmarques/videojue.htm)> [Consulta: 01-106-23].

Martínez, F., & Prendes, M. (2004). Nuevas tecnologías y educación. *Madrid España: Editorial*.

McLaughlin, B., Rossman, T., & McLeod, B. (1983). Second language learning: An information-processing perspective 1. *Language learning*, 33(2), 135-158.

Mellado-Gil, B. (2017). *La enseñanza del español como lengua extranjera a través de los videojuegos*. (Trabajo de Fin de Máster) Universidad de Jaén, España. Recuperado de [http://tauja.ujaen.es/bitstream/10953.1/5241/1/MelladoGilBianca\\_TFM\\_1617.pdf](http://tauja.ujaen.es/bitstream/10953.1/5241/1/MelladoGilBianca_TFM_1617.pdf)

Moral, J. (2017) *El uso de los videojuegos como recurso didáctico para el aprendizaje de inglés*. (Trabajo fin de Grado, Universidad de Jaén, España.) Recuperado de: [http://tauja.ujaen.es/bitstream/10953.1/5745/1/Moral\\_Ivarez\\_Jess\\_TFG\\_Educacin Primaria.pdf](http://tauja.ujaen.es/bitstream/10953.1/5745/1/Moral_Ivarez_Jess_TFG_Educacin Primaria.pdf)

Navarro Pablo, M. (2003). Adquisición del lenguaje. El principio de la comunicación. *Cauce*, 26, 321-347.

Paseta, M. (2001). Ni globalizados ni globalizadores: las nuevas tecnologías de la comunicación como herramientas para el desarrollo. *Comunicar*, (16), 13-24.

Pelgrum W.J. y Law N. (2003). ICT in education around the world: trends, problems and prospects. UNESCO: International Institute for Educational Planning, Paris, France.  
Recuperado de: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000136281>

Rama, P. S., Black, R. W., Van Es, E., & Warschauer, M. (2012). Affordances for second language learning in World of Warcraft. *ReCALL*, 24(3), 322-338.

Rankin, Y. A., McNeal, M., Shute, M. W., & Gooch, B. (2008, August). User centered game design: evaluating massive multiplayer online role playing games for second language acquisition. In *Proceedings of the 2008 ACM SIGGRAPH symposium on Video games* (pp. 43-49).

Reinders, H., & Wattana, S. (2015). Affect and willingness to communicate in digital game-based learning. *ReCALL*, 27(1), 38-57.

Quiroz, J. T., & Vélez, S. C. (2014). Tecnología y sociedad: una aproximación a los estudios sociales de la tecnología. *CTS: Revista iberoamericana de ciencia, tecnología y sociedad*, 9(26), 129-144.

Rico-García, M. M., & Agudo Garzón, J. E. (2015). MOBILE LANGUAGE LEARNING THROUGH SPY GAMES IN SECONDARY EDUCATION. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 19(1).  
<https://doi.org/10.5944/ried.19.1.14893>

Rico-Martín, A. M. (2005). De la competencia intercultural en la adquisición de una segunda lengua o lengua extranjera: conceptos, metodología y revisión de métodos.

Rojas, F. (2001). APRENDIZAJE HUMANO.

Rozo Cabra, M. J. (2016). Videojuegos: una alternativa innovadora para el aprendizaje del

inglés. Recuperado de

[https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/4583/TE.GI\\_RozoCabraMar%C3%ADa\\_2016.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/4583/TE.GI_RozoCabraMar%C3%ADa_2016.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Rudis, D., & Poštić, S. (2018). INFLUENCE OF VIDEO GAMES ON THE ACQUISITION OF THE ENGLISH LANGUAGE. *Verbum*, 8(8), 112.

<https://doi.org/10.15388/verb.2017.8.11354>

Sampedro, B., & McMullin, K. (2015). Videojuegos para la inclusión educativa. *Digital Education Review*, 27, 122–137. Recuperado de

<https://revistes.ub.edu/index.php/der/article/view/11915/pdf>

Sangrà, A., & Wheeler, S. (2013). Nuevas formas de aprendizaje informales: ¿O estamos formalizando lo informal?. *RUSC. Universities and Knowledge Society Journal*, 10(1), 107-115.

Saville-Troike, M., & Barto, K. (2017). *Introducing second language acquisition*. Cambridge University Press.

Siguan, M. (1982). Aprendizaje de una segunda lengua desde el punto de vista psicológico. *Anuario de psicología/The UB Journal of psychology*, 25-40.

Taylor, S. J., & Bogdan, R. (1987). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación* (Vol. 1). Barcelona: Paidós.

Toledo, F. G. (2002). Aprendizaje/enseñanza del vocabulario de una segunda lengua: algunas cuestiones teóricas y prácticas. *Aula*, 14.

Tovar Montenegro, C., & González Cruz, I. (2012). MMORPGs World of Warcraft como plataforma de adquisición de lenguas extranjeras.



Trejo-González, H. (2020). Experiencia de gamificación para la enseñanza de un segundo idioma. *Educación y Educadores*, 23(4), 611-633.  
<https://doi.org/10.5294/edu.2020.23.4.4>

Triviño, C. (2017). *Videojuegos: una propuesta didáctica para el desarrollo de competencias receptoras en inglés*. (Trabajo de Grado) Universidad de la Salle, Bogotá D.C, Colombia. Recuperado de  
[https://ciencia.lasalle.edu.co/cgi/viewcontent.cgi?article=1608&context=lic\\_lenguas](https://ciencia.lasalle.edu.co/cgi/viewcontent.cgi?article=1608&context=lic_lenguas)

Velásquez, F. R. (2001). Enfoques sobre el aprendizaje humano. *PDF) pág, 1*.

Winnicott, D. W. (1986). Realidad y Juego. Recuperado de  
<http://imago.yolasite.com/resources/WINNICOTT,%20Realidad%20y%20juego.pdf>

Yagüello, M. (1983). *Alicia en el País del Lenguaje*. Madrid: Mascarón.  
Recuperado de  
<https://psicologiacultural.org/Materiales%20curso/Psicologia%20cultural/Alicia.pdf>

Zhao, Yong, and Chun Lai. (2008). "MMORPGs and Foreign Language Education." In *Handbook of Research on Effective Electronic Gaming in Education*, edited by Richard E. Ferdig, 402–21.

**PAUTA PARA EVALUAR SEMINARIO DE INVESTIGACIÓN**

NOMBRE DEL EVALUADOR	Angélica Vera Sagredo
TÍTULO DEL SEMINARIO EVALUADO:	Estudio teórico acerca del aprendizaje y adquisición de una segunda lengua a través de la utilización de videojuegos
ESTUDIANTE (S) AUTOR (ES) DEL SEMINARIO	Belén Aguayo G- Jasmín Muñoz M - Ayleen Veloso T
CARRERA	Pedagogía en educación media en inglés
PROFESOR GUÍA	Carolina Fuentes Henríquez

**Nota: Evalúe de 1.0 a 7.0 cada uno de los indicadores que se presentan esta pauta.**

**A. De La Formulación del Problema (25%)**

INDICADORES	Nota
1. Construcción del objeto de estudio a partir de la presentación de antecedentes empíricos, contextuales y teóricos.	5.0
2. Supuestos o hipótesis de trabajo en correspondencia con el objeto de estudio.	6.0
3. Objetivos formulados con claridad y coherentes con el problema y el objeto de estudio.	7.0
4. Relevancia del problema de investigación en el contexto de las disciplinas pedagógicas.	6.5
5. Adecuada identificación y/o definición operacional de variables y/o categorías de análisis.	1.0
6. Fundamentación y justificación del problema basado en antecedentes bibliográficos y de trabajos de investigación relevantes en el campo de estudio.	5.0
<b>Promedio</b>	<b>5,1</b>

**B. DEL MARCO TEÓRICO REFERENCIAL (20%)**

INDICADORES	Nota
1. Pertinencia y relevancia de la bibliografía (si corresponde a las disciplinas pedagógicas, actualizadas).	7.0
2. Uso del lenguaje técnico coherente con la temática estudiada.	7.0
3. Calidad y precisión del marco teórico/ Conceptual.	7.0
<b>Promedio</b>	<b>7.0</b>

**C. Del Diseño Metodológico del Problema (20%)**

INDICADORES	Nota
1. Precisión del enfoque o modelo de investigación.	6.0
2. Presentación del método de investigación y su diseño.	6.0
3. Coherencia entre el enfoque investigativo, las fuentes de recogida de datos y el problema estudiado.	6.0
4. Precisión en la descripción de la población objetivo o de los participantes, su rol y función que cumplen en la investigación.	4.0
5. Precisión de las estrategias y técnicas de recogida de datos.	4.0
6 Descripción del procedimiento investigativo y/o escenarios donde se realiza la investigación.	5.0
7. Control de validez y confiabilidad y/o de credibilidad y consistencia interna de la información.	6.0
8 Consistencia entre unidad de análisis, fuentes y técnicas de análisis de la información.	5.0
<b>Promedio</b>	<b>5,3</b>

**D. DEL CONTENIDO TEMÁTICO Y LOS RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN (25%)**

INDICADORES	Nota
1. Procesamiento, análisis e interpretación pertinentes de los resultados o hallazgos de investigación .	3.0
2. Presentación de los hallazgos o resultados de forma clara y sintética.	3.0
3. Discusión de los resultados de la investigación.	5.0
4. Conclusiones sustentadas en los resultados o hallazgos.	5.0
5. Explicitación de las proyecciones y de las limitaciones del estudio.	5.0
6. Congruencia entre conclusiones, discusión y sugerencias que se realiza a partir de los resultados o hallazgos de la investigación.	5.0
<b>Promedio</b>	<b>4,3</b>

**E. DE LOS ASPECTOS FORMALES (10%)**

INDICADORES	Nota
1. Títulos pertinentes y sintéticos .	6.0
2. Estructura organizada de los contenidos atendiendo al enfoque y método investigativo.	6.0
3. Correcto uso de ortografía.	6.0
4. Coherencia en la redacción.	6.0
5. Sistematización en la formulación de citas y referencias bibliográficas.	5.0
6. Uso del sistema de citas bibliográficas, de acuerdo a normas APA.	5.0
<b>Promedio</b>	<b>5,7</b>

**2. RESUMEN DE LA EVALUACIÓN**

Aspectos	Ponderación	Nota	Puntaje porcentual
A. De la Formulación del problema	25%	5,1	1,28
B. Del Marco Teórico referencial	20%	7,0	1,4
C. Del Diseño Metodológico de la investigación	20%	5,3	1,06
D. Del Contenido Temático y los Resultados	25%	4,3	1,08
E. De los aspectos formales	10%	5,7	0,57
<b>Nota promedio final</b>			<b>5,4</b>

**3. OBSERVACIONES O COMENTARIO DE SÍNTESIS.**

Resume su opinión global en un comentario, que a su juicio, revele los aspectos más sobresalientes, tanto en lo referido a las fortalezas, como a las debilidades de este Seminario de Investigación, o indique las modificaciones que a su juicio deben realizarse a este trabajo para proceder a su calificación final.

La fortaleza del trabajo se evidencia en la revisión teórica de las variables consideradas en el estudio. Sin embargo, existe un problema respecto a la metodología, no se evidencian los estudios revisados (caracterización de la muestra, tipo de estudios, autores, años, nacionalidad). De la misma forma, no queda claro cómo fueron realizados los análisis (qué procedimientos fueron utilizados). Estos aspectos mencionados no dan sustentos a las conclusiones del estudio.

**Aprobada en Consejo de Facultad / abril de 2011**



Angélica Vera Sagredo

**FIRMA PROF. EVALUADOR**

**Fecha: 12 de enero 2022**

### PAUTA PARA EVALUAR SEMINARIO DE INVESTIGACIÓN

NOMBRE DEL EVALUADOR	Marcelo Careaga Butter
TÍTULO DEL SEMINARIO EVALUADO:	ESTUDIO TEÓRICO ACERCA DEL APRENDIZAJE Y ADQUISICIÓN DE UNA SEGUNDA LENGUA A TRAVÉS DE LA UTILIZACIÓN DE VIDEOJUEGOS.
ESTUDIANTE (S) AUTOR (ES) DEL SEMINARIO	Belén Aguayo G- Jasmín Muñoz M - Ayleen Veloso T
CARRERA	Pedagogía en Educación Media en Inglés
PROFESOR GUÍA	Carolina Fuentes Henríquez

**Nota: Evalúe de 1.0 a 7.0 cada uno de los indicadores que se presentan esta pauta.**

#### B. De La Formulación del Problema (25%)

INDICADORES	Nota
8. Construcción del objeto de estudio a partir de la presentación de antecedentes empíricos, contextuales y teóricos.	5.5
9. Supuestos o hipótesis de trabajo en correspondencia con el objeto de estudio.	6.0
10. Objetivos formulados con claridad y coherentes con el problema y el objeto de estudio.	7.0
11. Relevancia del problema de investigación en el contexto de las disciplinas pedagógicas.	6.0
12. Adecuada identificación y/o definición operacional de variables y/o categorías de análisis.	No aplica
13. Fundamentación y justificación del problema basado en antecedentes bibliográficos y de trabajos de investigación relevantes en el campo de estudio.	5.5
<b>Promedio</b>	<b>6,0</b>

#### B. DEL MARCO TEÓRICO REFERENCIAL (20%)

INDICADORES	Nota
4. Pertinencia y relevancia de la bibliografía (si corresponde a las disciplinas pedagógicas, actualizadas).	7.0
5. Uso del lenguaje técnico coherente con la temática estudiada.	7.0
6. Calidad y precisión del marco teórico/ Conceptual.	7.0
<b>Promedio</b>	<b>7.0</b>

#### C. Del Diseño Metodológico del Problema (20%)

INDICADORES	Nota
5. Precisión del enfoque o modelo de investigación.	6.0
6. Presentación del método de investigación y su diseño.	6.0
7. Coherencia entre el enfoque investigativo, las fuentes de recogida de datos y el problema estudiado.	6.0
8. Precisión en la descripción de la población objetivo o de los participantes, su rol y función que cumplen en la investigación.	No aplica
5. Precisión de las estrategias y técnicas de recogida de datos.	5.0
7 Descripción del procedimiento investigativo y/o escenarios donde se realiza la investigación.	5.0
14. Control de validez y confiabilidad y/o de credibilidad y consistencia interna de la información.	6.0
9 Consistencia entre unidad de análisis, fuentes y técnicas de análisis de la información.	6.0
<b>Promedio</b>	<b>5,7</b>

#### D. DEL CONTENIDO TEMÁTICO Y LOS RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN (25%)

INDICADORES	Nota
7. Procesamiento, análisis e interpretación pertinentes de los resultados o hallazgos de investigación .	4.0
8. Presentación de los hallazgos o resultados de forma clara y sintética.	4.5

9. Discusión de los resultados de la investigación.	5.0
10. Conclusiones sustentadas en los resultados o hallazgos.	5.0
11. Explicitación de las proyecciones y de las limitaciones del estudio.	5.0
12. Congruencia entre conclusiones, discusión y sugerencias que se realiza a partir de los resultados o hallazgos de la investigación.	5.0
<b>Promedio</b>	<b>4,8</b>

#### E. DE LOS ASPECTOS FORMALES (10%)

INDICADORES	Nota
7. Títulos pertinentes y sintéticos .	6.0
8. Estructura organizada de los contenidos atendiendo al enfoque y método investigativo.	6.0
9. Correcto uso de ortografía.	6.0
10. Coherencia en la redacción.	6.0
11. Sistematización en la formulación de citas y referencias bibliográficas.	5.0
12. Uso del sistema de citas bibliográficas, de acuerdo a normas APA.	5.0
<b>Promedio</b>	<b>5,7</b>

#### 2. RESUMEN DE LA EVALUACIÓN

Aspectos	Ponderación	Nota	Puntaje porcentual
A. De la Formulación del problema	25%	6,0	1,5
B. Del Marco Teórico referencial	20%	7,0	1,4
C. Del Diseño Metodológico de la investigación	20%	5,7	1,14
D. Del Contenido Temático y los Resultados	25%	4,8	1,2
E. De los aspectos formales	10%	5,7	0,57
<b>Nota promedio final</b>			<b>5,8</b>

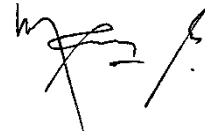
#### 3. OBSERVACIONES O COMENTARIO DE SÍNTESIS.

Resume su opinión global en un comentario, que a su juicio, revele los aspectos más sobresalientes, tanto en lo referido a las fortalezas, como a las debilidades de este Seminario de Investigación, o indique las modificaciones que a su juicio deben realizarse a este trabajo para proceder a su calificación final.

Aspectos de fondo
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Considerado el contexto de pandemia, se justifica haber diseñado una de investigación de tipo cualitativa, que considera un estudio teórico con análisis documental.</li> <li>• Preguntas de investigación, objetivos y supuesto teórico bien formulados.</li> <li>• El Marco Teórico incluye un análisis conceptual, aproximaciones a las teorías y estudios acerca del estado del arte. Podría haberse ampliado las referencias, ya que faltan citas a fuentes primarias.</li> <li>• Se enuncian conclusiones empíricas. Esto contradice el enfoque de investigación de tipo teórico.</li> </ul>
Aspectos formales
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Incluir segundos apellidos.</li> <li>• Actualizar fecha.</li> <li>• Estandarizar formatos de sangrías.</li> <li>• Se sugiere revisar puntuación.</li> <li>• Sugiero trasladar los siguientes puntos a los Fundamentos Teóricos: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Desventajas y puntos a tener en cuenta en la integración de videojuegos para favorecer el aprendizaje del Inglés</li> <li>• La Ansiedad al usar una segunda lengua</li> <li>• Ludificación o gamificación</li> </ul> </li> </ul>

- Se incluyen redacciones en modo futuro, deberían quedar en pasado.
- Hay citas que podrían ser textuales, pero, están sólo con las referencias de los autores, sin incluir las páginas de donde se extractaron. Tampoco se aplica la sangría para establecer un bloque textual de más de 40 palabras. (Se sugiere revisar, ya que potencialmente habría riesgo de plagio).

**Aprobada en Consejo de Facultad / abril de 2011**



Dr. Marcelo Careaga Butter

**FIRMA PROF. EVALUADOR**

**Fecha: 28 de enero 2022**