



**Escuela de Doctorado y Estudios de Posgrado**

**Los videojuegos en la enseñanza de segundas lenguas  
Un estudio exploratorio de la adquisición de segundas lenguas a  
través de los videojuegos.**

**2018-2019**

**Trabajo de Fin de Máster realizado por**

María Cristina Revilla Expósito

**Bajo la supervisión de:**

Carina Soledad González González

Lorenzo Moreno Ruiz

**Máster Universitario en Educación y Tecnología de la Información y  
Comunicación**

<b>1. Introducción</b>	<b>4</b>
<b>2. Marco Teórico</b>	<b>7</b>
<b>3. Investigación</b>	<b>13</b>
<b>4. Resultados</b>	<b>17</b>
<b>5. Discusión</b>	<b>27</b>
<b>6. Conclusiones</b>	<b>30</b>
<b>7. Reflexión</b>	<b>33</b>
<b>8. Bibliografía</b>	<b>35</b>

**Palabras clave:** videojuegos, competencia lingüística, gamificación, ESL, aprendizaje, innovación pedagógica.

## **Abstract**

Through games human beings learn and get to know the world around them. As a tool that transmits knowledge and culture, videogames offer endless possibilities in education and, when incorporated into the curriculum, favor the acquisition of multiple competences, among which the linguistic stands out, key in the teaching of English as a second language. This research focuses on the use of commercial video games as a didactic tool and reflects on the possibilities offered beyond entertainment. For this, a survey was conducted to 25 participants of 2nd, 3rd and 4th year students of ESO of the IES María Rosa Alonso on the use of videogames and the perspective of learning second languages. The aim of this study was to know if students learn through video games, which genre is the most efficient for the acquisition of second languages and if motivation to learn languages increases when playing videogames. The results showed and evidenced our initial hypothesis: the majority of students use video games on an everyday basis and are aware of language learning when communicating with other players or through the story and narrative of the game itself which they will still find motivating even when subtitled in English.

## 1. Introducción

La motivación es un factor clave en el aprendizaje de lenguas extranjeras. Si se goza de una motivación intrínseca, puede decirse que el aprendizaje será, en la mayoría de casos, exitoso. Por ende, vale la pena explorar metodologías y herramientas de enseñanza de idiomas que motiven a nuestros alumnos y alumnas. La gamificación se define, según Kapp (2012) como la utilización de mecanismos, la estética y el uso del pensamiento, para atraer a las personas e incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas y además plantea influir en la conducta psicológica y social del jugador. Es gracias a ciertos elementos presentes en los juegos, como pueden ser las insignias, puntos, niveles, avatares, etc., que los jugadores se sienten predispuestos a seguir jugando, es decir que se sienten motivados por un variado número de incentivos organizados en un sistema que plantea obtener una conducta concreta del jugador. Como argumentan Díaz y Troyano (2013):

En la gamificación se usan los ya citados elementos de juegos, como los incentivos, ganancias, puntos, para obtener de esta forma una conducta deseada por parte del jugador. Desde que nacemos las personas estamos acostumbradas a llevar a cabo una determinada actitud para conseguir un determinado bien (ganancias) y es así como, para que las personas tengan una conducta concreta, se crea un sistema adecuado, en este caso podría ser la gamificación, para obtener el comportamiento que buscamos. Los logros es objeto de muchos estudios en el área de la economía y de la teoría de los juegos (p.3).

Los videojuegos son, según lo anteriormente mencionado, una de las mejores herramientas para lograr una conducta concreta por parte del alumnado, por sus posibilidades y porque se encuentran totalmente integrados en nuestra sociedad y su consumo se ha visto masificado en los últimos años.

En primer lugar, aprendemos con los videojuegos porque gracias a estos, el miedo al fracaso desaparece, ya que no concebimos ningún riesgo a la hora de equivocarnos. En los videojuegos, los jugadores pueden experimentar sin miedo a

causar un daño irreversible mediante un número ilimitado o limitado de vidas, lo que les permite empezar de nuevo. Incorporar esta “libertad para equivocarse” en la clase dicen Stot y Neustaedter (2013), crea una dinámica efectiva y aumenta la motivación de los estudiantes.

Si al alumnado se le anima a asumir riesgos y experimentar, el enfoque ya no son los resultados finales sino el proceso de aprendizaje en sí. La efectividad de este cambio de enfoque es reconocida en la pedagogía moderna y en la enseñanza de idiomas puesto que la predisposición de los estudiantes a asumir riesgos es considerada una variable predictora del éxito en el aprendizaje de segundas lenguas (Gass & Selinker, 2008).

Según las cinco hipótesis de Krashen para la adquisición de lengua, los estudiantes adquirirán la lengua si el filtro afectivo es bajo, resultado de un ambiente caracterizado por bajos niveles de ansiedad, motivación y autoconfianza. Para dar lugar a este ambiente, argumenta Krashen (1982), es necesario crear un clima de comunidad en el que el alumnado se encuentre cómodo. Los videojuegos propician este ambiente, donde gozan de libertad para experimentar y cometer errores.

Por otro lado, otro aspecto de los videojuegos a tener en cuenta y que puede tener un importante impacto en el aprendizaje es el uso de la historia y la narrativa. La mayoría de videojuegos cuentan siempre una historia. Por ejemplo, en el caso de *Fortnite*, este está formado por supervivientes de una tormenta que ha sacudido el mundo. En *Guild Wars 2*, las distintas razas buscan restablecer el orden en el reino después de una rebelión. Kapp se refiere a la gamificación, ejemplificando de manera similar y asegura que las personas aprenden mejor los hechos cuando estos se encuentran dentro de una historia en lugar de en una lista de puntos.

Asimismo, en muchos videojuegos, los jugadores crean avatares y se identifican con sus personajes, que a menudo juegan en primera persona. Ellos son protagonistas de la experiencia. De esta forma y a través de los videojuegos, que suponen una experiencia interactiva donde el alumno se siente con el poder de

influir o cambiar la historia, los estudiantes parecen retener la información mejor a largo plazo porque esta se asocia a un valor de shock. Es por esto que recuerdan la experiencia y toda la información que va asociada a ella (Lampe, 2012).

## **2. Marco Teórico**

### **2.1 Los videojuegos y el aprendizaje**

A simple vista el juego podría considerarse una forma de diversión o entretenimiento, pero su significado en realidad es más complejo, puesto que es a través del juego que el ser humano aprende, y desde la infancia juega para comunicarse y conocer el mundo que le rodea. De manera similar sucede con algunos animales, como es el caso de los leones, que enseñan a sus cachorros a cazar a través del juego (Revuelta y Guerra, 2012).

Por ende y dado que hoy en día, los videojuegos son una de las formas de entretenimiento más utilizadas y masificadas, habiendo sustituido a la televisión en este aspecto (Marín-Díaz y García-Fernández, 2006), podemos decir que ofrecen un sinfín de posibilidades de uso en el ámbito educativo, a pesar de haberse ganado un gran número de detractores, precisamente por algunas temáticas que han sido tildadas de violentas. Sin embargo, se ha de añadir que aunque los videojuegos más populares o de más visibilidad mediática son los juegos para mayores de 18 años, estos no son la totalidad de ellos. Al contrario, los juegos con contenido para todos los públicos son los que dominan el mercado, cuadruplicando incluso las ventas de los videojuegos clasificados +18 (Revuelta y Guerra, 2012).

Según Etxeberría (1998), muchos de los valores que dominan nuestra sociedad se encuentran presentes en los videojuegos, entre los que se incluyen la violencia o el sexismo, pero si dejamos estos de lado, las oportunidades y habilidades que desarrollan los videojuegos son múltiples.

En un estudio realizado por Revuelta y Guerra (2012) se concluyó que los videojuegos cuentan con un elemento motivador y propulsor del rendimiento, favorecen la socialización y la cooperación, aumentan la concentración y la autonomía personal, acercan el profesorado al alumno, favorecen la asimilación de contenidos y cuentan con una importante capacidad de interacción, lo que

promueve el desarrollo de la competencia lingüística. No solo son capaces de favorecer la adquisición de un segundo idioma, sino que promueven la asimilación de contenidos multidisciplinares y también permiten desarrollar varias áreas transversales del currículum a la misma vez.

Merece la pena explorar e investigar las posibilidades de adquisición de competencias y crear catálogos y técnicas de integración de los videojuegos en el aula. Este estudio pretende dar respuesta a tres preguntas concretas acerca del uso de los videojuegos y sus posibilidades como transmisores del conocimiento: qué aprendemos mediante los videojuegos, qué géneros son los más eficiente para la adquisición de segundas lenguas; y por último, si los videojuegos supondrían un aumento de la motivación en las aulas.

## **2.2 Los videojuegos y la competencia lingüística**

La introducción de los videojuegos en el aula supone incrementar el tiempo de exposición a la segunda lengua (entrada) y propone oportunidades de producir lenguaje (salida) sin sugerir cambios significativos en la metodología de enseñanza que se lleva a cabo en el aula. Es decir, que son una herramienta para todos los profesores o educadores interesados en exponer al alumnado a contextos de práctica real de un idioma.

Los libros de texto tradicionales que se utilizan en las aulas incluyen un gran número de actividades de práctica. Algunas de estas actividades han sido digitalizadas en plataformas digitales. Sin embargo, estas plataformas carecen de elementos necesarios para ser videojuegos educativos, ya que no parecen incluir la suficiente motivación y compromiso que se espera encontrar en los videojuegos comerciales. Además, carecen de una trama lineal o una historia que atrape al alumnado, como sucede con las películas o novelas. Es precisamente el factor interactivo el que hace que la motivación en el alumnado sea mayor ante la exposición a una segunda lengua (Dondlinger, 2007).



En un estudio realizado por Chik (2012), se identificaron tres aspectos de los videojuegos que tenían potencial para el aprendizaje lingüístico. El primero es el consumo de textos dentro del juego, como por ejemplo el diálogo entre personajes. El segundo, la interacción con otros jugadores en el juego, la cual propone oportunidades comunicativas de uso de la lengua en un contexto real, lo que genera un aprendizaje más significativo a través de la experiencia interactiva. Y por último, la participación de discusiones relacionadas sobre el juego, así como la lectura de materiales relacionados con este (tutoriales, noticias, etc.); asimismo y de esta forma, la creación de comunidades online permite a sus participantes relacionarse con personas con las mismas afinidades y utilizar la lengua a través de plataformas como foros o salas de chat.

En el caso de las aventuras gráficas, por ejemplo, en las que se utiliza el cursor para hacer click en la interfaz, el usuario goza de autonomía y toma de decisiones las cuales crean un escenario ideal para el aprendizaje de segundas lenguas (Casañ, 2017). La autonomía y la independencia son esenciales en procesos de adquisición y asimilación de lenguas y los videojuegos permiten que el aprendizaje se expanda más allá de las fronteras del aula.

A través de los videojuegos, el alumnado se expone a un entorno de lenguaje real, en lugar de basarse únicamente en recursos, herramientas materiales como libros de textos donde la lengua se encuentra en un contexto pre-fabricado. Benson y Voller (2014) hacen hincapié en esto y resaltan la importancia del contexto, argumentando que se trata de un factor clave para la asimilación de una lengua. Precisamente uno de los aspectos positivos de la tecnología es que es capaz de proporcionar a los usuarios de un contexto real en el estudio de un idioma. La tecnología ayuda a imitar y crear asociaciones, un contexto social, a reproducir sonidos, etc. A través de las imágenes en movimiento somos capaces de ver las cosas en un contexto y a través del audio, creamos asociaciones con los sonidos o imágenes que escuchamos y vemos. Porque cuando hacemos conexiones entre el lenguaje y la experiencia, tenemos mayores oportunidades de recordar lo que hemos aprendido, de asimilarlo.

En esta línea, los videojuegos son capaces de establecer vínculos kinestésicos con la lengua. A menudo los profesores de idioma utilizan órdenes en una segunda lengua como “levántate” o “levanta tu mano derecha” en la que esperan una respuesta física del alumnado. Esta metodología de enseñanza, denominada Respuesta Física Total utiliza actividades en las que se vincula la lengua con una acción física, de manera que se espera que el lenguaje se recuerde con más facilidad. De manera similar, podemos considerar que los jugadores de videojuegos realizan actividades en pantalla que pueden servir como un código de la lengua que están aprendiendo (Dehaan, 2005).

Por otro lado, la repetición, como menciona Dehaan, también se trata de un factor determinante que diferencia a los videojuegos de las películas y libros, puesto que en en estos, las escenas y el vocabulario empleado no se repite, de manera que el alumno no se encuentra expuesto al mismo vocabulario repetitivamente; en los videojuegos, la repetición es constante, lo que facilita la adquisición de léxico.

### **2.3 Los videojuegos y el mejor género para la adquisición de lenguas**

Actualmente una de las tipologías más consumidas por los jugadores de videoconsolas son los videojuegos de deportes. En estos juegos, no es el factor físico el que marca la diferencia, sino más bien el mental. Contienen gráficos realistas, comentarios grabados por famosas celebridades del ámbito y resultan indicadas para el aprendizaje de segundas lenguas. Porque aunque en algunos contextos, el usuario sea incapaz de derivar el significado del vocabulario, en esta tipología de juegos, el contexto es tan conocido que el usuario es capaz de inferir significados o gramática por mera deducción y por lo que el lenguaje está describiendo en ese momento en particular, o como nos indica Dehaan (2005), su semántica. De igual manera, como se ha descrito anteriormente, el factor repetición se encuentra presente, lo cual incrementa la probabilidad de que el alumno recuerde el vocabulario y lo asimile.

Además de la tipología anteriormente descrita, los videojuegos de simulación social o de vida (La saga *Sims*, *Harvest Moon*, etc.) ofrecen también multitud de posibilidades en el ámbito del aprendizaje de segundas lenguas. Estos videojuegos suelen atraer a jugadores motivados que realizan tareas repetitivas y rutinarias en un contexto de simulación de vida. Aunque haya vocabulario que resulte desconocido para ellos, de manera similar a los videojuegos de deportes, su significado puede ser inferido por las reacciones que devuelve el juego, o lo que es lo mismo, por el mero intento y error. Como los videojuegos gozan de un carácter interactivo, dicen Turgut e Irin (2009), los jugadores reciben retroalimentación lingüística importante. Por ejemplo, en *Los Sims*, los jugadores controlan las acciones de los personajes seleccionando órdenes textuales. Si un jugador confunde “flirtear” y “hablar”, su error será obvio para él y tendrá que alterar su conocimiento de esas palabras para lograr su fin en el juego.

Al contrario que los juegos de deportes, en los que un fallo de entendimiento no tiene ninguna consecuencia sobre el jugador, en estos juegos, un error puede suponer un evento importante (pérdida de dinero, muerte de una mascota, etc.), por lo que las decisiones respecto al lenguaje deben tenerse en cuenta y obligan al jugador a prestar atención al texto e inferir su significado correctamente, ayudado por iconos, animaciones, etc. los cuales reducen la carga cognitiva. Además, el juego puede ser detenido en cualquier momento (a diferencia de los videojuegos de rol y deportes) lo cual facilita que el jugador descifre el contenido semántico a su propio ritmo (e incluso consulte ayuda por otros medios).

Como sugiere Dehaan (2005), uno de los muchos aspectos positivos de esta tipología de videojuegos es que el vocabulario aprendido puede ser puesto en práctica inmediatamente en el mundo real, a diferencia de los videojuegos de rol como por ejemplo *Final Fantasy* o *Guild Wars* que aunque también presentan distintas posibilidades de aprendizaje lingüístico gracias a los diálogos presentados de manera oral y textual, lo que puede ser aprendido no puede ser tan aplicable como otras tipologías de videojuego.

Como conclusión, conviene añadir que las ligas de esports, que engloban muchos de los juegos anteriormente descritos (*FIFA, Dota, League of Legends*, etc.) son seguidas por millones de seguidores alrededor de todo el mundo y han alcanzado la fama en los últimos años, con gobiernos como el estadounidense o el alemán reconociendo a los jugadores profesionales de videojuegos como atletas. Su popularidad nos habla de cómo los videojuegos se han integrado en nuestra sociedad hasta el punto de haberse masificado por completo, de su importancia y de las posibilidades que ofrecen de motivar a los más jóvenes. Por ende, si estas ligas son incorporadas en los colegios, como por ejemplo una actividad extraescolar más, el alumnado se beneficiaría no solo del aprendizaje en competencia lingüística, sino que desarrollarían un sinfín de habilidades como la cooperación, la resolución de problemas o la concentración, entre otras, y además, abrirían una ventana al educador, para fomentar su uso adecuado y responsable.

### 3. Investigación

#### 3.1 Objetivos

Los objetivos de este trabajo de investigación están fundamentados en el marco teórico anteriormente descrito y parten de la base de que los videojuegos favorecen la adquisición de la competencia lingüística de segundas lenguas y ofrecen una oportunidad de motivar al alumnado a utilizar la lengua en un contexto real. A partir de esta, se plantea explorar los géneros en específico que ofrecen estas posibilidades, según los intereses del alumnado y la predisposición de estos a jugarlos.

Los objetivos de esta investigación son:

**1. Averiguar si los videojuegos suponen un aumento de la motivación en el aprendizaje de segundas lenguas.**

Averiguar si los videojuegos son herramientas motivadoras para la adquisición de segundas lenguas.

**2. Explorar las posibilidades de adquisición de competencias lingüísticas a través de los videojuegos.**

Se tratará de averiguar si los jugadores de videojuegos tienen percepción de su propio aprendizaje de lenguas a través de su uso frecuente fuera del aula.

**3. Clasificar los géneros de videojuegos más eficientes para la adquisición de competencias lingüísticas.**

Se hará distinción de las distintas tipologías de videojuegos y la preferencia de los jugadores para facilitar la posibilidad de más investigación en el ámbito y la creación de catálogos de implantación de los videojuegos en el aula.

### **3.2 Metodología**

La investigación tiene carácter interpretativo y se trata de un estudio exploratorio que propone el análisis de una herramienta innovadora que permite la formulación de futuras hipótesis. Este estudio pretende abrir una vía a investigaciones venideras para el análisis más exhaustivo de estas herramientas y la creación de catálogos de implementación de los videojuegos en el aula.

Para esta investigación se utiliza el método descriptivo, que implica observar un objeto de estudio y catalogar la información para que esta resulte útil para otros. Con ella se obtienen datos y estadísticas que reflejan la tendencia de una población, en este caso, las tendencias de los jugadores de videojuegos, para luego analizarlos y extraer información.

### **3.3 Muestra: participantes e instrumento**

La población de interés del estudio son los jugadores de videojuegos. Por ello, se encuestó a 25 participantes de 2º, 3º y 4º de ESO del IES María Rosa Alonso y la participación fue voluntaria, haciendo hincapié en la importancia del estudio.

Para la investigación, se utilizó un instrumento de encuesta con preguntas cerradas ordenadas en embudo que exploraban los objetivos del estudio y estaban enfocadas a los objetivos de la investigación.

## El uso de los videojuegos en los alumnos/as de la Educación Secundaria Obligatoria

Número del Cuestionario:

Fecha:

Lugar:

¿Qué curso estás cursando actualmente?

1º de ESO

2º de ESO

3º de ESO

4º de ESO

Imagen 1. Captura de pantalla de la encuesta realizada [shorturl.at/dovzC](https://shorturl.at/dovzC)

Las preguntas pueden ser clasificadas de la siguiente manera:

1. Preguntas de identificación: en las que se especificaba el nivel cursado.
2. Preguntas sobre uso de videojuegos: en esta sección se buscaba averiguar la tendencia (responsable o no) de comportamiento de los jugadores de videojuegos y su compromiso y motivación.
3. Preguntas sobre tipología de videojuegos: en esta sección se realizaron preguntas sobre la tipología y plataforma de videojuego más utilizada.
4. Preguntas sobre idioma de videojuegos: que incluyen preguntas sobre el uso de videojuegos en idiomas extranjeros, preferencia de idioma y motivación en el uso de videojuegos en otras lenguas.
5. Preguntas sobre interacción con jugadores e idioma: en las que se incluyen preguntas sobre las plataformas e idioma de interacción en el juego.
6. Preguntas sobre participación de comunidad gaming: mediante preguntas sobre otras plataformas de streaming/videos, etc.

7. Preguntas sobre la percepción del aprendizaje mediante los videojuegos: que permiten conocer la percepción de un jugador de su experiencia de aprendizaje.



#### 4. Resultados

Los resultados de esta encuesta muestran con claridad la evidencia reflejada en los objetivos de esta investigación, que trataban de establecer un vínculo entre el uso de los videojuegos y la adquisición de competencias lingüísticas. La información recogida nos habla de una predisposición clara por parte del alumnado al uso de los videojuegos en inglés y de la importancia de la interacción en los videojuegos donde la cooperación resulta un factor esencial. A continuación se presentará y analizará la información recogida.

¿Cuántas horas diarias dedicas a jugar a los videojuegos?

25 respuestas

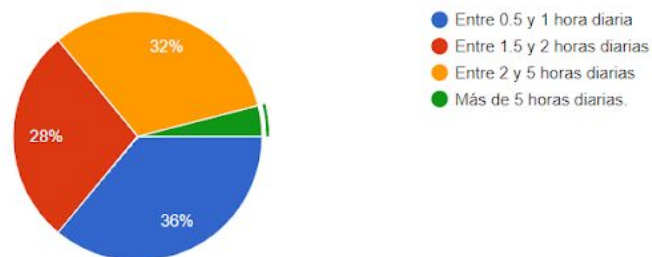


Imagen 2. Diagrama de horas diarias dedicadas a los videojuegos

¿Cuántas horas semanales dedicas a jugar a los videojuegos?

25 respuestas

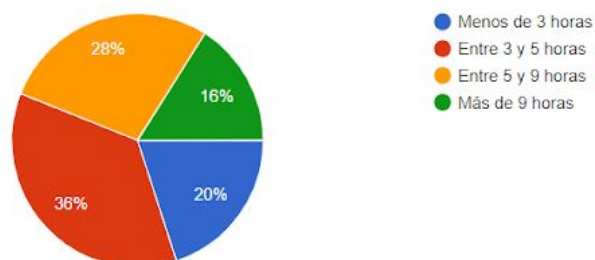


Imagen 2. Diagrama de horas semanales dedicadas a los videojuegos

Tras una primera pregunta de identificación (que indicaba el nivel cursado por el alumno: 2º, 3º y 4º de ESO), se formuló la pregunta referida al uso que hacen estos de los videojuegos fuera del centro. Con ella se buscaba conocer si se realizaba un uso responsable de estos. Los datos recogidos muestran un importante sector de alumnos y alumnas (36%) que realizan un uso responsable de entre 0.5 y 1 hora al día. A este grupo de estudiantes le sigue otro de cerca (32%) con un uso más extenuado de los videojuegos con entre 2 y 5 horas de uso diarias. Existe, además, un porcentaje muy minoritario pero que debe tenerse en cuenta de un alumno cuyo uso de los videojuegos es mayor a 5 horas diarias. De igual forma, en el diagrama de uso de horas semanales, la mayoría de alumnado afirma dedicar a los videojuegos entre 3 y 5 horas, seguido de otro grupo que dedica entre 5 y 9 horas. En general podría decirse que la mayoría de alumnos y alumnas pasa una jornada escolar (número de horas entre 3 y 9 por semana) jugando a los videojuegos semanalmente, lo que supone grandes oportunidades de aprendizaje de lenguas fuera del aula. Además, la inclusión de los videojuegos en el aula puede o debería promover la enseñanza de su uso responsable.

¿Qué edad tenías cuando comenzaste a jugar a videojuegos?

25 respuestas

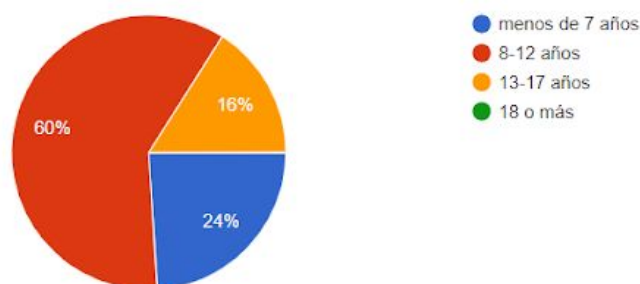


Imagen 3. Diagrama de edad de inicio

En este diagrama se observa la edad de inicio en los videojuegos. La mayoría de usuarios se iniciaron en el mundo de los videojuegos tempranamente, entre la edad de 7 y 12 años (24% y 60% respectivamente). Esto prueba que existe una gran integración de los videojuegos entre los jóvenes y que su uso está masificado. Por ende, se podría decir que los videojuegos suponen una gran oportunidad para motivar al alumnado si son introducidos en las aulas tanto en su uso en materias curriculares como extracurriculares.

### ¿Qué tipo de consolas utilizas?

25 respuestas

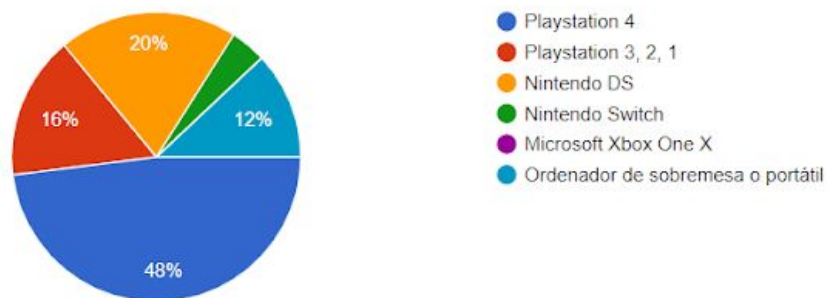


Imagen 4. Diagrama de plataforma de juego

En este diagrama, se preguntó al alumnado en qué tipo de plataforma consumen los videojuegos. La mayoría de ellos (el 48%) utiliza Playstation 4, seguido de Nintendo DS (20%). Esta información es importante si se considera que muchos de los juegos de simulación suelen dirigirse a jugadores de esta plataforma. Precisamente los juegos de simulación de vida social son idóneos para el aprendizaje de segundas lenguas, como podrían ser aquellos de mascotas o granjas (*Nintendogs*, *Harvest Moon*), pues gracias con estos, el vocabulario aprendido puede ponerse inmediatamente en práctica en el mundo real.

De las siguientes opciones, elige todas aquellas que estarías dispuesto a jugar

25 respuestas

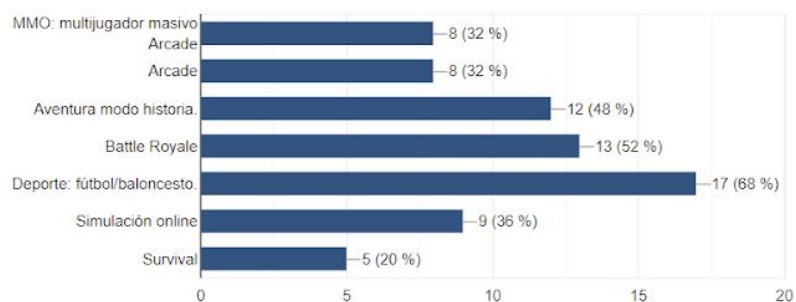


Imagen 5. Gráfico de barras de predisposición de juego

En este gráfico se presenta la predisposición del alumnado a jugar a ciertas tipologías de videojuego. La tipología de videojuego que cuenta con el mayor interés por parte de los usuarios es la de deporte (68%), con videojuegos como *Fifa* o *NBA 2K*. Esto abre una posibilidad a la implantación de estos juegos en el aula gracias al factor repetición mencionado anteriormente, el cual hace a este tipo de videojuegos idóneos para la enseñanza de lenguas.

En segundo lugar, los videojuegos Battle Royale despiertan también un interés similar entre los usuarios (52%). Este tipo de videojuegos, similares a los videojuegos de deportes cuentan con una característica añadida que los hacen idóneos para la adquisición y producción de segundas lenguas. En videojuegos como *Fortnite* los usuarios juegan en equipo y deben interactuar con otros jugadores para lograr el objetivo del juego. Esta tipología de videojuego cooperativo permite la práctica y producción del idioma inglés, utilizado como lengua franca por la mayoría de jugadores. El usuario se comunica en tiempo real con personas de todo el mundo y se expone a diversidad de acentos, expresiones y vocabulario específico del juego. De forma similar sucede con los juegos MMO o MMORpg como *Guild Wars 2*, que requieren de campañas cooperativas para lograr los diversos objetivos del juego, lo que implica que los jugadores deban interactuar entre ellos.

Por otro lado los videojuegos de simulación cuentan con un 36% de interés y como ya se había mencionado anteriormente, suponen una opción idónea para su introducción en el aula por contar con vocabulario que puede aplicarse posteriormente en el mundo real. Además, juegos como *Second Life*, comunidad online de vida social, cuentan con el factor interacción añadido, pues los personajes deben interactuar entre ellos para llevar a cabo roles sociales.

Los videojuegos de aventuras cuentan con un interés del 48%, pero dependiendo de la temática resultan más o menos idóneos para el aprendizaje de lenguas, aunque no se descarta que faciliten más eficientemente la adquisición de otras habilidades y competencias, como pueden ser la resolución de problemas o la concentración, ni que sean idóneas para la asimilación de conocimientos sobre historia (*Age of Empire*) u otras materias.

¿En qué idioma se encuentra los juegos en los que sueles jugar?

25 respuestas

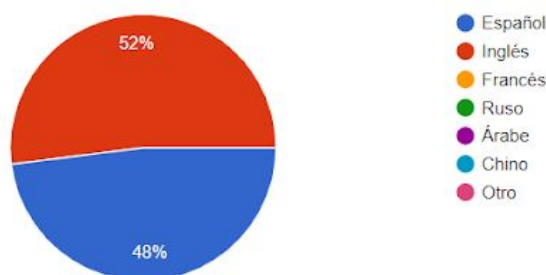


Imagen 6. Diagrama de sectores de idioma de juego

El siguiente diagrama refleja el idioma en el que el alumnado suele jugar a videojuegos. En segundo lugar se encuentra el español con un 48% y en primero el inglés, con un 52%. Esto refleja una clara motivación hacia el uso de videojuegos en

segundas lenguas, lo que significa que su introducción en las aulas logrará motivar a la mayor parte del alumnado. Los videojuegos son una experiencia inmersiva de la lengua eficaz porque el jugador no se convierte en un sujeto pasivo, sino que tiene su papel en el juego, dotado de interactividad; es un personaje y desarrolla un vínculo afectivo con la historia, lo que implica una mayor motivación para aprender.

La información contenida en este diagrama anticipa a su vez los resultados del siguiente gráfico, en el que se refleja la predisposición de los usuarios a jugar a videojuegos en inglés. La mayor parte de ellos (72%) muestra interés en jugar incluso si el videojuego se encuentra completamente en su segunda lengua. Esto se debe a un factor afectivo y motivador hacia la historia o tipología de videojuego. Debemos considerar de que estos resultados reflejan su predisposición a jugar en su tiempo de ocio, un dato que se esperaría que aumentase aún más si la pregunta se refiriera al uso de los videojuegos en el aula.

Si el videojuego se encuentra solo en inglés y sus subtítulos están también solo en inglés, ¿perderías interés en jugarlo?

25 respuestas

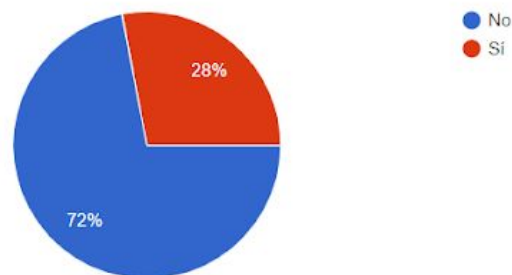


Imagen 7. Diagrama de sectores de predisposición a los videojuegos V.O

### ¿Cómo sueles jugar?

25 respuestas

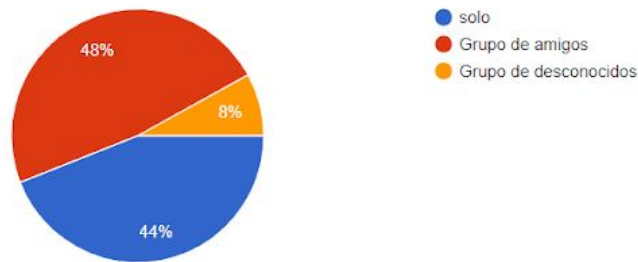


Imagen 8. Diagrama de sectores de interacción en el juego

El siguiente gráfico nos indica que la mayoría de jugadores suele jugar con su grupo de amigos, es decir, que la interacción en el juego, independientemente de su tipología suele realizarse entre conocidos. Dado que esta pregunta en concreto resultaba ambigua en cuanto a análisis, se mantuvo conversaciones con los participantes en las que se averiguó la procedencia de los integrantes de los grupos de amigos, que en muchos casos resultaron haberse conocido también en el juego y ser parte de la comunidad. Lo que nos indica este diagrama es que la mayor parte de usuarios de videojuegos juega a juegos donde la interacción es necesaria, lo que concuerda con la predisposición de juego anteriormente mencionada, donde la tipología predominante eran los deportes y los juegos Battle Royale. Esto supone que el uso de una segunda lengua es necesario en muchos casos y ofrece una gran oportunidad de inmersión lingüística.

¿Utilizas los auriculares y micrófono para comunicarte con otros jugadores?

25 respuestas

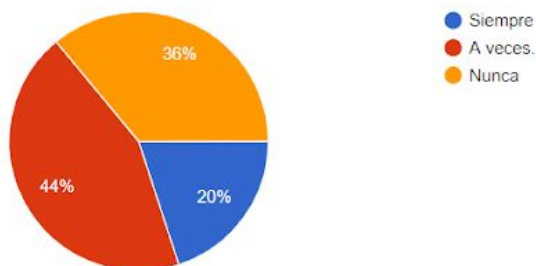


Imagen 9. Diagrama de sectores de uso de herramientas de interacción en el juego

¿Utilizas software de voz como Discord o Teamspeak para comunicarte con otros jugadores en el juego?

25 respuestas

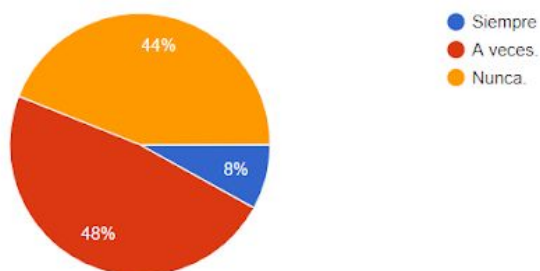


Imagen 10. Diagrama de sectores de uso de aplicaciones de interacción en el juego

Los anteriores diagramas muestran el uso de herramientas y software de interacción por los usuarios de videojuegos. En ambos casos, se confirma que más de la mitad de usuarios hace uso de estas herramientas de manera rutinaria a la hora de jugar a videojuegos, lo que sumado al siguiente diagrama en la que se muestran los idiomas de interacción entre jugadores, situando al inglés como segunda lengua más usada con un 44% nos hace pensar que los jugadores



actuales invierten bastante tiempo en la interacción con otros jugadores en un idioma distinto a su lengua nativa, en este caso el inglés.

¿Qué lenguas utilizas en la interacción con otros jugadores?

25 respuestas

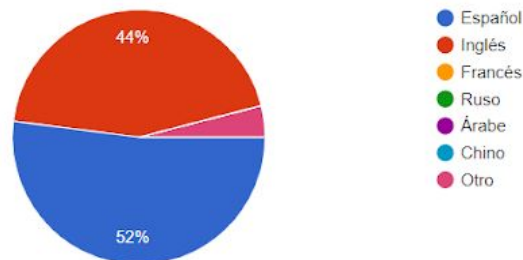


Imagen 10. Diagrama de sectores de uso de aplicaciones de interacción en el juego

¿Crees que los videojuegos pueden ayudarte a mejorar tu fluidez a la hora de hablar otro idioma?

25 respuestas

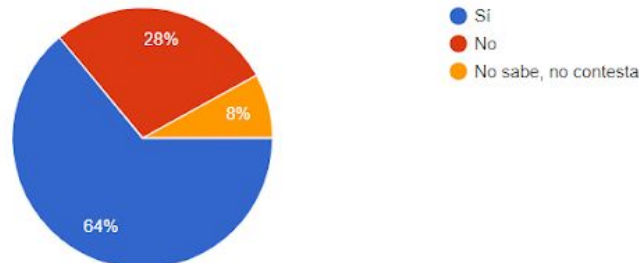


Imagen 11. Diagrama de autopercepción del aprendizaje

En este diagrama se muestra la percepción que tienen los alumnos y alumnas de su propio aprendizaje de lenguas a través de los videojuegos. Más de la mitad de los estudiantes respondió afirmativamente a la pregunta de si consideraban que los videojuegos mejoraban la fluidez a la hora de hablar inglés y les ayudaban a adquirir nuevo vocabulario (64%), probando uno de los objetivos de la investigación, que afirmaba que los videojuegos facilitaban el aprendizaje de segundas lenguas. Los encuestados ven posibilidades de aprendizaje en los

videojuegos y se encuentran motivados al uso de estos fuera del aula, decantándose por aquellas tipologías de videojuegos que requieren la interacción entre jugadores. Además, un alto porcentaje de estos utilizaba inglés de manera rutinaria para comunicarse con sus compañeros. Esto sugiere que en el caso de que los videojuegos fueran introducidos en el aula, estos serían un éxito, pues contarían con estudiantes motivados a aprender.

## 5. Discusión

En primer lugar, queda evidencia de que el consumo de videojuegos se ha masificado entre los jóvenes, ya que la mayor parte de los encuestados afirmó hacer uso de los videojuegos entre media y cinco horas al día y haber comenzado usando los videojuegos entre las edades de 8 y 12 años. Esto muestra que es una de las formas de entretenimiento más populares, habiendo sustituido a la televisión entre los jóvenes (Marín-Díaz y García-Fernández, 2006).

En segundo lugar, las dos plataformas más utilizadas por los jóvenes son la Playstation 4 y la Nintendo DS. Precisamente estas plataformas están dirigidas a los videojuegos de deportes, Battle Royale y los juegos de simulación, que parecen contar con bastante popularidad y además, facilitan en el caso del primero la adquisición de lengua gracias a la repetición y en el caso de las dos últimas tipologías de juego, gracias a la interacción entre jugadores mediante el propio sistema de voz en el juego o el uso de plataformas de voz como Discord o Teamspeak.

Los juegos de simulación plantean una propuesta interesante de ser incluidos en el aula puesto que como se adelantaba anteriormente, estos videojuegos suelen atraer a jugadores motivados que realizan tareas repetitivas y rutinarias en un contexto de simulación de vida. Aunque haya vocabulario que resulte desconocido para ellos, de manera similar a los videojuegos de deportes, su significado puede ser comprendido por el mero intento y error, como argumentan Turgut e Irgin (2009). Además, como sugería Dehaan (2005), el léxico aprendido puede ser puesto en práctica inmediatamente en el mundo real.

Asimismo, la predisposición de juego del alumnado cuenta con una clara tendencia a los videojuegos de deportes, Battle Royale, aventuras y simulación. Al ser las plataformas idóneas para el aprendizaje de idiomas, como hemos detallado anteriormente, esto significa que, en el caso de que estos videojuegos fueran introducidos en el aula (bien fuera en la clase de inglés, otras asignaturas o de forma extracurricular), favorecerían la adquisición de competencias lingüísticas por lo anteriormente descrito: su carácter repetitivo e interactivo.

En tercer lugar, los resultados de la encuesta han mostrado que más de la mitad de los jugadores juega a videojuegos en inglés, lo que significa que no existe un rechazo claro a los videojuegos que se encuentran en este idioma y abre más posibilidades a la introducción de estos en las aulas. Por otro lado, a la cuestión de si perderían interés en jugar a videojuegos en idioma inglés, la mayor parte de encuestados respondió que no, lo que reafirma la anterior afirmación, ya que, como argumentaba Revuelta y Guerra (2012), los videojuegos cuentan con un elemento motivador y propulsor del rendimiento y tienen la habilidad de superar el rechazo a la exposición a una lengua extranjera.

Además, la percepción de los jugadores de los videojuegos respecto a su propio aprendizaje ha resultado de vital importancia para afirmar que la introducción de los videojuegos repercutiría positivamente en la adquisición y asimilación de una segunda lengua si estos fueran incluidos tanto curricularmente como extracurricularmente en las aulas. Esto se explica, según Chik (2012) por su potencial para el aprendizaje lingüístico gracias al consumo de textos dentro del juego, como por ejemplo el diálogo entre personajes, y de igual forma, a la interacción con otros jugadores, la cual propone oportunidades comunicativas de uso de la lengua en un contexto real.

Por otro lado, la información relativa al idioma de intercambio entre grupos de usuarios y amigos nos sugiere la creación de grupos y comunidades en las cuales el idioma predominante es el español, seguido del inglés. Estos resultados muestran de igual manera una ausencia de rechazo a un segundo idioma, debido a la capacidad para motivar de la que están dotados los videojuegos y de las posibilidades de intercambio que también ofrecen fuera de estos, ya sea en Discord o comunidades como Reddit, Fandom, etc. Como afirma Krashen, para la adquisición de lengua, es necesario que el filtro afectivo sea bajo, resultado de un ambiente caracterizado por bajos niveles de ansiedad, motivación y autoconfianza. Según Stot y Neustaedter (2013), estas comunidades crean una dinámica efectiva y aumentan la motivación de los estudiantes y por ende facilitan el aprendizaje, puesto que el alumnado se siente más cómodo y su miedo a equivocarse se ve reducido considerablemente.

## 6. Conclusiones

Como conclusión podemos decir que los videojugadores argumentan que son capaces de mejorar su fluidez en un idioma extranjero y aprender nuevo vocabulario a través de estos. Son conscientes de su aprendizaje y además se encuentran motivados a seguir haciéndolo ya que ellos mismos son quienes los autogestionan.

La temprana edad en la que el alumnado se inicia en este mundo muestra una clara aceptación e integración de los videojuegos en nuestra sociedad y propone un sinfín de posibilidades en materia de enseñanza, puesto que no solo son capaces de propiciar el aprendizaje en competencia lingüística, sino también otras competencias como la toma de decisiones, la concentración, resolución de problemas, creatividad y trabajo en equipo, entre otros.

La introducción de los videojuegos en el aula no tiene por qué alterar la metodología empleada por el profesorado, sino que puede complementar la enseñanza y convertirse en una herramienta útil para motivar al alumno y aumentar la cercanía entre el profesorado y el estudiante. Como sugieren Castillo, Cano, Polanía, Gallego y Rondón (2016):

Los videojuegos especialmente para la enseñanza del inglés, generan motivación y altos niveles de interacción, lo que permite avances significativos en el aprendizaje del idioma. No obstante, se han de tener objetivos pedagógicos claros y específicos en todos los procesos de innovación y mejoramiento de la dinámica educativa. Esto permitirá al aprendizaje estar en un primer plano, apoyado por la realización de actividades de contexto, las cuales pese a su relevancia no podrán ser el eje protagónico en el recorrido educativo (p.61).

Algunos institutos utilizan ya, por ejemplo, como parte del proyecto Guinevere (<http://guinevereproject.eu/>) el videojuego *Minecraft* en clases de francés. La idea del proyecto es que los estudiantes construyan una zona de aprendizaje en el juego y encuentren palabras que les ayuden en el camino. Los videojuegos, además, ofrecen un contexto de aprendizaje ideal para estudiantes en riesgo de exclusión

educativa o de necesidades especiales, o aquellos que se sienten más vulnerables en la clase y temen a la participación por miedo a cometer un error. Debido a la combinación de motivación extrínseca e intrínseca (intrínseca porque el alumno se sentirá motivado por el juego en sí, y dentro de este buscará una motivación externa, como puede ser aumentar de nivel, recibir insignias, obtener objetos, etc.), esta clase de alumnado se sentirá más motivado a participar del proceso de aprendizaje y a comunicarse de manera efectiva, con la intención de mejorar sus resultados en el juego de forma más rápida.

Por otro lado, los géneros idóneos para el aprendizaje de lenguas son aquellos englobados en la temática de simulación, puesto que los conocimientos adquiridos gracias a estos pueden ser aplicados directamente en el mundo real. De igual manera, los videojuegos de Battle Royale y MMO o MMORPG incorporan la interacción entre jugadores, lo cual supone una oportunidad ideal de practicar la lengua entre usuarios, como aseguran los propios encuestados de esta investigación. Asimismo, los videojuegos de deportes, al estar dotados de un carácter repetitivo, permiten que el alumnado adquiera nuevo vocabulario a través de los textos escritos y orales cuyo significado es inferido por el contexto del juego.

La investigación aquí llevada a cabo ha intentado explorar las posibilidades de los videojuegos como herramientas de aprendizaje, sin embargo habría que determinar qué otras competencias, además de la lingüística, sobre la que versa este trabajo, pueden ser explotadas a través del uso de los videojuegos. De igual manera, es necesaria la creación de catálogos de videojuegos que puedan ser introducidos en las aulas por el profesorado.

Por el momento, lo que esta encuesta ha puesto en evidencia es que el alumnado aprende a través de los videojuegos, que autogestiona su propio aprendizaje, es capaz de comunicarse con otros usuarios en inglés y que además es consciente de todo el proceso, no sintiendo en la mayoría de casos rechazo hacia la exposición y el uso de una segunda lengua, un sentimiento que en muchos

casos suele estar presente en el aula mediante el uso de metodologías de enseñanza tradicional.



## 7. Reflexión

Este TFM me ha permitido explorar una creencia que parecía obvia desde el principio para todas aquellas personas a las que planteaba mis inquietudes. Todas ellas usuarios de videojuegos, a los que consulté para la formulación de mis objetivos iniciales, estaban convencidas de que los videojuegos son grandes precursores del aprendizaje de lenguas, en concreto del inglés. Afirmaban, tanto jóvenes como adultos, haber aprendido a través de ellas y eran conscientes de haberlo hecho, habiendo aportado incluso ejemplos de vocabulario aprendido en el juego que ahora podían reconocer en la vida real. Los más jóvenes hacían hincapié en las oportunidades que presenta la interacción en los juegos de Battle Royale, en los que la cooperación entre integrantes del grupo es necesaria para obtener los objetivos del juego. Argumentaban haber conocido grupos de amigos de todas las partes del mundo gracias a ello, exponiéndose a otras culturas.

En mi centro de trabajo en el que impartía español a alumnos y alumnas de un instituto en Estados Unidos, tuve la oportunidad de encontrar a un alumno cuyo nivel de español superaba al del resto, sin embargo, se negaba a cooperar en el aula, rechazando cualquier metodología de enseñanza tradicional tanto en la clase de español como en otras clases. Se trataba de un niño con fracaso escolar con claros problemas de comportamiento. Me pregunté entonces cómo era posible que su nivel de español fuera superior al del resto de la clase. Tras diversas entrevistas con sus padres y el alumno, llegué a la conclusión de que la mayor parte de su español había sido aprendido a través de la interacción en el juego *Fortnite* con otros jugadores, entre los que se encontraban un jugador en concreto de origen español con el que el alumno mantenía conversaciones y compartía partidas a diario. Esto evidenció las oportunidades de aprendizaje que ofrecían los juegos de Battle Royale, pero a su vez, también generó en mi preocupación, puesto que algunos alumnos y alumnas no realizan un uso responsable de él. Por suerte, suelen tratarse de casos aislados, como evidenció la encuesta de esta investigación.

En definitiva, este TFM me ha permitido iniciarme en la investigación y tratar un tema que a menudo pasa desapercibido por nosotros los profesores, al pertenecer a una generación distinta a la de nuestro alumnado. Pero, sin embargo, debemos considerar que los videojuegos están a la orden del día, que se han masificado y que, si se utilizan correctamente, pueden tratarse de una herramienta a favor del profesorado y que permitirá no solo el aprendizaje de lengua y otras competencias, sino romper la brecha generacional que siempre existe entre alumnado-docente.

## 8. Bibliografía

Francisco Ignacio Revuelta Domínguez, & Jorge Guerra Antequera. (2012). ¿Qué aprendo con videojuegos? Una perspectiva de meta-aprendizaje del videojugador. *RED. Revista De Educación a Distancia*, (33), 1-25.

Marín Díaz, Verónica, & García, María Dolores. (2005). Los videojuegos y su capacidad didáctico-formativa. *Pixel-Bit: Revista De Medios Y Educación*, (26), 113-119.

Felix Etxeberria Balerdi. (2016). Videojuegos y educación. *Education in the Knowledge Society*, 2(1), Education in the Knowledge Society, 01 March 2016, Vol.2(1).

Chik, A. (2012). Digital gameplay for autonomous foreign language learning: Gamers' and language teachers' perspectives. In *Digital games in language learning and teaching* (pp. 95-114). Palgrave Macmillan, London.

Dondlinger, M. J. (2007). Educational video game design: A review of the literature. *Journal of applied educational technology*, 4, 1, 21-31.

Casañ Pitarch, Ricardo. (2017). Language for Specific Purposes and Graphic-Adventure Videogames: Supporting Content and Language Learning. *Obra Digital*. 13. 2017. 10.25029/od.2017.93.13.

Benson, P., & Voller, P. (2014). *Autonomy and Independence in Language Learning*. London: Routledge.

DeHaan, J. (2005). Learning language through video games: A Theoretical Framework, an Evaluation of Game Genres and questions for Future Research. *SP Schaffer & ML Price* (Eds), 229-239.

Stott, A., & Neustaedter, C. (2013). Analysis of gamification in education. *Surrey, BC, Canada*, 8, 36.

Cervantes, I. M. (2013). The Role of risk-taking behavior in the development of speaking skills in ESL classrooms. *Revista de Lenguas Modernas*, (19).

Rozeboom, R. (Producer) (2012). Professor Clifford Lampe Talks About Gamification in Academia. [video]

Krashen, S. (1982). *Principles and Practice in Second Language Acquisition*.

Castillo, V. S., Cano, C. A. G., Polanía, D. O., Gallego, T. A. C., & Rondón, L. P. V. (2016). Percepción Social Importancia del Inglés e Inclusión de Videojuegos como Herramienta de Aprendizaje. *Amazonia Investiga*, 5(8).

Turgut, Y., & İrgin, P. (2009). Young learners' language learning via computer games. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 1(1), 760-764.

Kapp, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: John Wiley & Sons.

Díaz Cruzado, J., & Troyano Rodríguez, Y. (2013). El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo. *III Jornadas de Innovación Docente. Innovación Educativa: respuesta en tiempos de incertidumbre (2013)*.