

UNIVERSIDAD DISTRITAL
FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS

E CUBE

Propuesta de enseñanza de vocabulario en inglés a través de AVA gamificado con *Minecraft*

Diana Carolina Acevedo Garzón

Universidad Distrital Francisco José de Caldas

Facultad de Ciencias y Educación

Maestría en Educación en Tecnología

2024

E CUBE

Propuesta de enseñanza de vocabulario en inglés a través de AVA gamificado con Minecraft

Diana Carolina Acevedo Garzón

Trabajo de Grado en la modalidad de profundización para optar por el título de Magíster en Educación en Tecnología

Directora

Adriana Yamile Suárez Reina

Universidad Distrital Francisco José de Caldas

Facultad de Ciencias y Educación

Maestría en Educación en Tecnología

2024

ARTÍCULO 23, RESOLUCIÓN #13 DE 1946 “La Universidad no se hace responsable por los conceptos emitidos por sus alumnos en sus trabajos de tesis. Sólo velará porque no se publique nada contrario al dogma y a la moral católica y porque las tesis no contengan ataques personales contra persona alguna, antes bien se vean en ellas el anhelo de buscar la verdad y la justicia”.

Dedicatoria

A Dios, fundamento de mi vida que con su infinito amor y misericordia ha acompañado mi existencia.

A mi esposo, mi amor, mi compañero de camino, quien con su apoyo, cariño y comprensión me ha ayudado a crecer como persona, mujer y madre. Tu presencia en mi vida es un regalo de Dios y este es nuestro logro.

A mis hijos, que son el motor y la alegría de mi vida, quienes esperaron con paciencia y me han enseñado el amor incondicional, me han ayudado a superar mis temores, a reconocer mis fortalezas y a disfrutar cada momento.

Agradecimientos

Mi profundo agradecimiento a todos los docentes de la Maestría en Educación en Tecnología, por su visión humanista, sus enseñanzas, sabiduría, comprensión, apoyo y valioso acompañamiento en este proceso.

A mi directora Adriana Suárez, quien ha sido un faro en mi camino, siempre dispuesta a ayudar, guiar y motivar este viaje del conocimiento. Gracias por su dedicación paciencia y sabiduría.

A mi profesora Ruth Molina, quien con su comprensión, sabiduría y humanismo me ha escuchado, guiado y acompañado en este proceso.

Resumen analítico

<table>
<tr><td>Tipo de documento:
Informe final de trabajo de grado de Maestría en Educación en Tecnología. Modalidad: profundización</td><td>Tipo de impresión:
Digitado en computador.</td><td>Nivel de circulación:
General.</td></tr>
<tr><td colspan="3">Acceso al documento</td></tr>
<tr><td colspan="2">Lugar:
http://repository.udistrital.edu.co</td><td>Número de documento:</td></tr>
<tr><td colspan="3">Título:
E CUBE Propuesta de enseñanza del vocabulario en inglés a través de AVA gamificado con Minecraft</td></tr>
<tr><td>Autor:
Acevedo, C.</td><td colspan="2">Publicación:
Acevedo, C. (2024). Propuesta de enseñanza del vocabulario en inglés a través de AVA. Universidad Distrital Francisco José de Caldas.</td></tr>
<tr><td colspan="3">Palabras clave:
Adquisición de vocabulario, videojuegos en la enseñanza del Inglés, AVA.</td></tr>
<tr><td colspan="3">Descripción:
Informe de trabajo de grado cuyo propósito es analizar cuál es el efecto en la adquisición del vocabulario en lengua inglesa de la implementación de un Ambiente Virtual de Aprendizaje que incorpora el uso de Minecraft con estudiantes de grado undécimo del Colegio Vista Bella IED jornada mañana. Se abordó el estudio desde los aspectos cognitivo, tecnológico y pedagógico-didáctico. Con relación al primer aspecto, se consideró la adquisición de vocabulario desde la teoría experiencial (Gee, 2005). En cuanto al aspecto tecnológico, el diseño, implementación y validación del AVA estuvo guiado por la metodología de diseño instruccional ADDIE. Finalmente, la propuesta pedagógica-didáctica se realizó a través del enfoque comunicativo.</td></tr>
<tr><td colspan="3">Fuentes:

Se citan en total 34 fuentes bibliográficas las cuales giran en torno a las siguientes temáticas: adquisición de vocabulario en lengua extranjera; uso de videojuegos en la enseñanza del Inglés; entornos virtuales de aprendizaje; enfoque comunicativo en la enseñanza de lenguas.</td></tr>
</table>

Contenidos:

El informe del estudio realizado se dividió en siete apartes: introducción, planteamiento del problema, antecedentes, marco teórico, diseño metodológico, análisis y discusión de resultados y conclusiones. Así, en la introducción se expone la descripción del proyecto de profundización y de los capítulos que lo componen. El planteamiento del problema reseña la situación que originó el estudio y también se presenta los propósitos investigativos y la pregunta orientadora. Los antecedentes mencionan aspectos relevantes de la investigación sobre los componentes cognitivo, tecnológico y pedagógico-didáctico, y cómo estos han sido estudiados por otros investigadores. El marco teórico presenta la relación de los estudios realizados sobre los conceptos relevantes a partir de los autores más destacados en la revisión documental. El diseño metodológico describe el enfoque investigativo, las categorías de investigación e instrumentos de recolección de datos; además, especifica las etapas del diseño instruccional ADDIE para la construcción del AVA. El análisis y la discusión de resultados contiene la explicación del tratamiento de los datos cuantitativos y cualitativos y los hallazgos obtenidos; además de la relación de dichos hallazgos con los antecedentes teóricos. Finalmente, las conclusiones presentan el análisis de los hallazgos encontrados en la investigación con relación a los objetivos y a la pregunta orientadora. Al final del documento se encuentran las referencias y los anexos.

Metodología:

La propuesta presenta un enfoque mixto desde la investigación-acción. El trabajo de investigación tiene como población objeto de estudio a 32 estudiantes de un colegio público de la ciudad de Bogotá. Para identificar el nivel de inglés de la población, se aplicó una prueba de vocabulario antes y después de la interacción con el AVA.

Conclusiones:

- El AVA permite una alfabetización digital.
- El AVA permite acercar a los estudiantes a usar herramientas tecnológicas.
- La incorporación de *Minecraft* para la adquisición de vocabulario en lengua inglesa facilitó el trabajo autónomo en casa.
- La selección del videojuego fomentó la participación de los estudiantes.
- La enseñanza de vocabulario en lengua inglesa a través de *Minecraft* generó un gran impacto en los estudiantes que hacen parte del programa de inclusión escolar de la institución.
- Respecto al desarrollo de habilidades comunicativas, se evidenció un avance significativo en el uso de la lengua extranjera reflejado en la realización de los retos.

Elaboración: 24 de abril de 2024	**Elaborado por:** Diana Carolina Acevedo Garzón
	Revisión y corrección: Adriana Yamile Suárez Reina

Tabla de contenido

Tabla de contenido ***8***

Introducción ***11***

Planteamiento del problema ***13***

Pregunta **16**

Objetivos **16**

Objetivo general *16*

Objetivos específicos *16*

Justificación **16**

Antecedentes **17**

Análisis general de introducciones *18*

Análisis general de las metodologías *21*

Análisis general de participantes *24*

Análisis general de materiales *25*

Análisis general de métricas y análisis *26*

Análisis general de conclusiones *28*

Marco teórico ***32***

La enseñanza del vocabulario en lengua extranjera **32**

Adquisición de una Lengua **36**

El Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) **37**

Aplicación del ABJ en la enseñanza del inglés como LE o L2 ..... **38**

Minecraft **41**

El Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA) **42**

Tipos de AVA usados en educación *43*

Ventajas del uso AVA en educación en general y, en particular, con la enseñanza del Inglés como LE *44*

Marco metodológico ***46***

Diseño de investigación-acción **46**
Enfoque mixto **48**
Diseño del AVA **48**
Etapa de análisis *49*
Etapa de diseño *50*
Etapa de desarrollo *58*
Etapa de implementación *58*
Retos *58*
Etapa de evaluación *65*
Técnicas e instrumentos de investigación **65**
Población **66**
Análisis y discusión de resultados ***68***
Categorías de análisis **69**
Aprendizaje de vocabulario *69*
Análisis cualitativo *73*
Ambiente virtual de aprendizaje. *74*
Análisis cualitativo *78*
Uso de videojuegos en la enseñanza del inglés. *81*
Análisis cualitativo *85*
Discusión de resultados **88**
Conclusiones ***90***
Referencias ***94***
Anexos ***99***

Tabla de figuras

Figura 1. 15
Figura 2. 49
Figura 3. 51
Figura 4. 52
Figura 5. 53
Figura 6. 54
Figura 7. 55
Figura 8. 56
Figura 9. 57
Figura 10. 60
Figura 11. 68
Figura 12. 70
Figura 13. 71
Figura 14. 72
Figura 15. 72
Figura 16. 74
Figura 17. 75
Figura 18. 76
Figura 19. 76
Figura 20. 77
Figura 21. 77
Figura 22. 78
Figura 23. 80
Figura 24. 81
Figura 25. 82
Figura 26. 82
Figura 27. 83
Figura 28. 83
Figura 29. 84
Figura 30. 84
Figura 31. 85
Figura 32. 86
Figura 33. 87

Introducción

Este trabajo de profundización presenta una propuesta para analizar cuál es el efecto en la adquisición de vocabulario en lengua inglesa a través de la implementación de un Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA) que incorporó el uso de *Minecraft* con estudiantes de grado undécimo del Colegio Vista Bella IED jornada mañana. La propuesta nació de la necesidad de acercar las clases de Inglés al uso de la tecnología y enseñar vocabulario como elemento esencial para mejorar el nivel de esta lengua con los estudiantes. Esto, debido a que, según la prueba *Key for schools* aplicada a la población objeto de estudio, la mayoría de los estudiantes se encontraba ubicado en el nivel inicial (A1) y, el nivel esperado de acuerdo con las políticas públicas para el grado undécimo es el intermedio (B2).

La investigación tuvo en cuenta tres conceptos fundamentales: cognitivo, el tecnológico y el pedagógico-didáctico. El concepto cognitivo está relacionado con la adquisición de vocabulario en lengua inglesa. El concepto tecnológico se encuentra representado por el diseño, implementación y validación de un AVA bajo el enfoque del aprendizaje basado en juegos. El concepto pedagógico-didáctico se llevó a cabo mediante la enseñanza del Inglés a través de *Minecraft* y la teoría del aprendizaje experiencial. Se empleó el método de investigación acción mediante un enfoque mixto. Además, los instrumentos de investigación utilizados fueron: la prueba *Key for schools* de *Cambrige,* aplicada como prueba de entrada y de salida; los diarios de campo; las encuestas sobre el uso de videojuegos en la enseñanza del Inglés; la pertinencia del uso de Ambientes Virtuales de Aprendizaje.

La propuesta de profundización del presente trabajo inicia con la preocupación temática educativa, de la que derivan la pregunta orientadora, el objetivo general y los objetivos específicos. El capítulo de antecedentes expone un estudio de los autores que comparten el

concepto cognitivo, el concepto tecnológico y el concepto pedagógico-didáctico similar o igual al del presente estudio. Después, se encuentra el marco teórico donde se presenta la revisión literaria de los principales conceptos del estudio. En el capítulo del diseño metodológico se relacionan los procesos de la investigación-acción y el enfoque investigativo mixto; además de exponer los instrumentos de investigación. Por último, se presenta el capítulo de análisis y discusión de resultados, donde se relacionan con los antecedentes teóricos y se da respuesta a la pregunta y objetivos de la profundización.

Planteamiento del problema

El aprendizaje del inglés como lengua extranjera es de vital importancia al ser este el idioma más hablado del mundo con más 1400 millones de hablantes en 2023, de acuerdo con los datos de Statista. Esta lengua permite tener oportunidades de estudio en el exterior y acceder al conocimiento ya que muchos de los textos, artículos e información se encuentran en inglés. Asimismo, si se domina el idioma es posible aplicar a mejores empleos y ampliar la oferta laboral. En cuanto al ámbito cultural, tener acceso al inglés posibilita aprender sobre otras comunidades y afianzar aspectos de la identidad cultural al ampliar la visión del mundo, además, concede el goce de los viajes al no existir barreras idiomáticas. Como beneficio adicional, el aprender una lengua produce estímulos en el cerebro que ayudan a mejorar las habilidades matemáticas, la creatividad y la memoria; además de incrementar la flexibilidad cognitiva, afinar el oído y favorecer la concentración.

Ahora bien, en el proceso de enseñanza y aprendizaje de una lengua extranjera el vocabulario juega un papel crucial. Este, se configura como la base donde se construye la lengua y de él dependen la comprensión y producción en las habilidades orales, escritas, lectoras y de escucha (Clenton y Booth, 2021). La adquisición de vocabulario no se limita por el conocimiento de las palabras e identificación de su tipo (sustantivos, adjetivos, verbos, entre otros), sino por tener la capacidad de usarlas en el contexto adecuado.

Pese a la importancia de la enseñanza de la lengua inglesa y del papel fundamental que juega el aprendizaje del vocabulario, las clases de inglés en un colegio público de Bogotá de la localidad de Suba con los estudiantes de grado 1101 los cuales se encuentran dentro de un estrato socio económico dos y tres, se convirtieron en la memorización de verbos, estructuras gramaticales y en un escenario de clases magistrales alejadas del uso de las Tecnologías de la

Información y las Comunicaciones (TIC). Según el diario de campo empleado en la presente investigación, esta práctica pedagógica no aportó mucho en el aprendizaje.

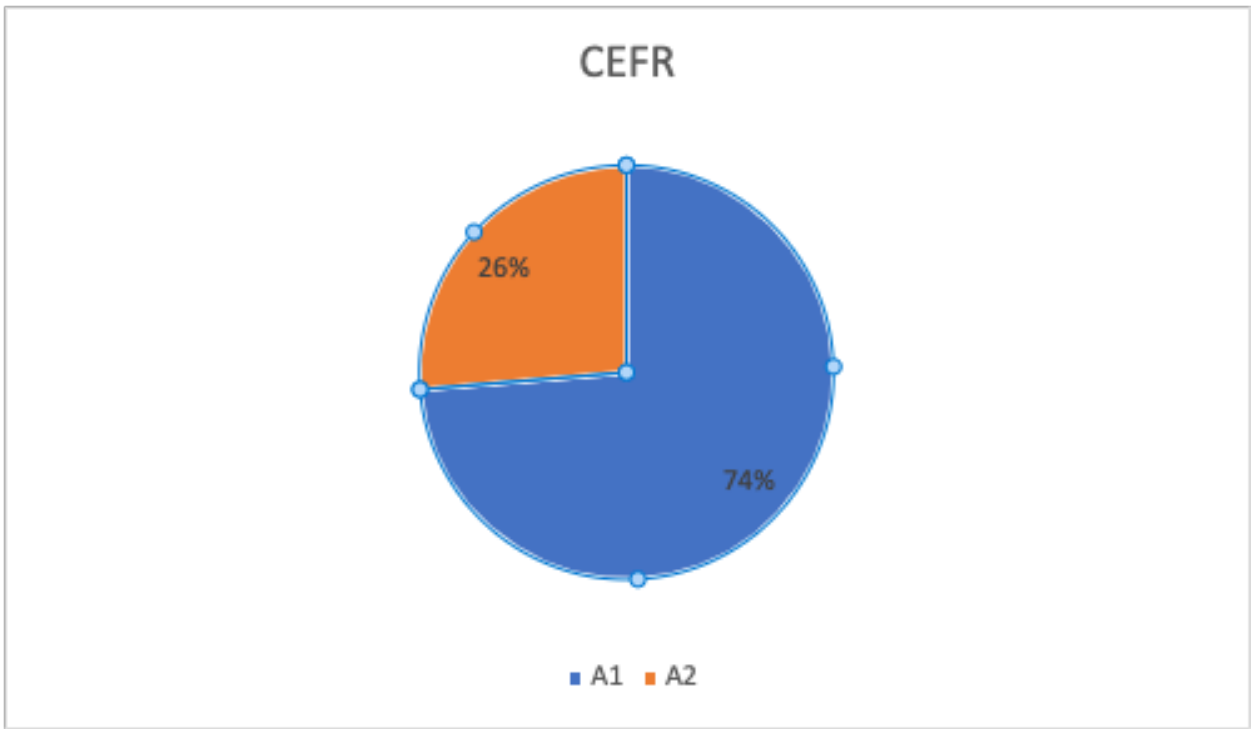
Es importante mencionar que en la institución educativa se implementa la inclusión escolar, que consiste en brindarle una educación de equidad a estudiantes con discapacidad mediante un Plan Individual de Ajustes Razonables (PIAR) que es la herramienta que ayuda a orientar los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Durante las clases de inglés la docente investigadora observó que la alfabetización de los estudiantes respecto a las herramientas ofimáticas era baja, ya que por ejemplo los estudiantes no sabían enviar un correo, crear videos, crear enlaces, entre otras. El acceso de los estudiantes al uso de dispositivos tecnológicos era bajo ya que el colegio no contaba con muchos recursos, y una de sus sedes se encontraba en cambio de techos y mejoras de estructuras por lo cual la Secretaría de Educación Distrital de Bogotá alquiló un edificio para los estudiantes de grado noveno, décimo y once. En esta nueva sede no se tenía acceso a sala de sistemas, internet, computadores, ni tabletas para los estudiantes. Sin embargo, todos los estudiantes tenían celular y algunos de ellos también tenían computador en casa.

De igual manera, esta problemática se observó en el diagnóstico que se realizó a través de una prueba internacional denominada: *English Vocabulary Level Test* de *Oxford.* Esta es una prueba de vocabulario de 40 preguntas cuyo objetivo es evaluar y posicionar al estudiante de acuerdo con los niveles del Marco Común Europeo. El nivel está comprendido entre A1 (nivel elemental) y C1 (nivel avanzado). El resultado de esta prueba posicionó al 70% de los estudiantes de grado undécimo en el nivel A1 (nivel elemental), tal como lo muestra la **Figura 1**.

Figura 1.

Estadística de estudiantes según CEFR



Nota. Elaboración propia a partir de los datos suministrados por la plataforma del examen *English Vocabulary Level Test.*

De acuerdo con lo anterior, se evidenció la necesidad de abordar un proceso investigativo que vinculara las TIC en las prácticas de enseñanza con el objetivo de brindar bases a los estudiantes para desarrollar la habilidad oral, escrita, lectora y de escucha por medio de la adquisición de vocabulario con una metodología de gamificación donde los estudiantes tengan la posibilidad de aprender y divertirse mientras juegan.

Otro aspecto para resaltar es la relevancia que tiene para los estudiantes de grado undécimo el aprender inglés, ya que si obtienen buenos resultados en la prueba Saber 11 tienen la posibilidad de acceder a oportunidades en educación superior teniendo en cuenta que en varias universidades colombianas dicha prueba se configura como un requisito de ingreso.

Pregunta

¿Cuál es el efecto de la implementación de un Ambiente Virtual de Aprendizaje que incorpora el uso de Minecraft en la adquisición de vocabulario en lengua inglesa en estudiantes de grado undécimo del Colegio Vista Bella IED jornada mañana?

Objetivos

Objetivo general

Analizar el efecto en la adquisición de vocabulario en lengua inglesa a partir del diseño e implementación de un Ambiente Virtual de Aprendizaje que incorpora el uso de *Minecraft* en estudiantes de grado undécimo del Colegio Vista bella IED jornada mañana.

Objetivos específicos

- Diseñar un Ambiente Virtual de Aprendizaje con la incorporación de *Minecraft* para el aprendizaje de vocabulario en lengua inglesa.
- Implementar el uso del Ambiente Virtual de Aprendizaje, con la incorporación de *Minecraft*, para el aprendizaje de vocabulario en lengua inglesa.
- Validar la utilidad del Ambiente Virtual de Aprendizaje, con la incorporación de *Minecraft*, en la adquisición de vocabulario en lengua inglesa de los estudiantes de grado undécimo del Colegio Vista Bella IED.

Justificación

Ser competente en uno de los idiomas más importantes, como lo es el inglés, se ha convertido en una necesidad y en ocasiones en una exigencia en las dinámicas del mundo actual. Es por esta razón por lo que se ha transformado en un objetivo que se consolida como uno de los elementos más relevantes de la escuela; desde El Ministerio de Educación Nacional de Colombia han surgido grandes iniciativas, de acuerdo con (Campo, 2024) el MEN en el Programa nacional

de Bilingüismo del año 2006-2010 se adoptó el Marco Común Europeo de Referencia y se alinearon las Pruebas saber de acuerdo a este. También surgió la guía número 22 de estándares para el desarrollo de competencias e lenguas extranjeras: inglés y en el año 2013 nació la Ley de bilingüismo 1651. El MEN establece la importancia de aprender Inglés considerándolo importante desde el desarrollo personal, social y económico. Resaltando factores como el desarrollo cognitivo, oportunidades laborales, equidad, inclusión, intercambio cultural, inversión extranjera, crecimiento de las empresas locales, entre otros.

La reflexión y análisis de las prácticas de enseñanza en lenguas extranjeras es de vital importancia para el avance de la sociedad. En este sentido, se establece como prioridad migrar a las didácticas y metodologías emergentes que permitan estar a la par con los movimientos sociales, culturales y económicos de los adolescentes. Por ello, en este trabajo de profundización se presentó el diseño, implementación y validación de un AVA mediante la metodología de la gamificación con el fin de permitir la adquisición de vocabulario en lengua inglesa de los estudiantes de grado undécimo del Colegio Vista Bella IED.

Esta propuesta cobra importancia en el ámbito escolar en tanto que incorporó el uso del videojuego *Minecraft* como medio para el aprendizaje de vocabulario en lengua inglesa, teniendo que la gamificación presente en los videojuegos hacen parte de la vida diaria de los adolescentes y representan un entorno real, auténtico y motivador proporcionando una experiencia gratificante para el aprendiz. Por esta razón, los videojuegos se convierten en una herramienta interesante para el aprendizaje de una lengua.

Antecedentes

Se describe aquí la revisión bibliográfica que se realizó teniendo en cuenta una diversidad de fuentes que permitieron determinar el estado de estudios elaborados. La búsqueda de la

literatura se llevó a cabo considerando los siguientes aspectos: bases de datos elegidas, definición de palabras clave, criterios de inclusión, de calidad y la ventana de inclusión. En cuanto a las bases de datos se consultaron las siguientes: RIUD (Repositorio Institucional Universidad Distrital), *Science Direct*, ERIC y *Google* Académico. En relación con las palabras clave se usaron: gamificación, aprendizaje basado en juego, aprendizaje colaborativo y competencia lectora.

Además, según los criterios de inclusión y exclusión se tuvieron en cuenta estudios de los últimos 15 años entre 2007 y 2023. Se incluyeron estudios en inglés y español e investigaciones sobre cómo potenciar la habilidad de lectura mediante la gamificación como estrategia de aprendizaje, al igual que artículos relacionados con la habilidad lectora en lengua inglesa. Como criterios de calidad se examinaron estudios que han sido publicados en revistas indexadas. La estrategia de búsqueda arrojó como resultado 40 estudios, de los cuales, después de una revisión de su pertinencia temática quedaron 15.

Estos estudios se identificaron mediante la búsqueda de la información, divididos en tres categorías: en la primera, se encuentran tres estudios donde se conciben los videojuegos como una herramienta para el autoaprendizaje y una estrategia para mejorar el compromiso y la motivación de los estudiantes, aunque no están dirigidos a la enseñanza del Inglés ni a desarrollar ninguna habilidad en específico; en la segunda, se encuentran cuatro estudios donde se propone el uso de juegos, juegos digitales y videojuegos para incrementar el aprendizaje de vocabulario en la enseñanza del Inglés; en la tercera, se analizaron ocho estudios donde se implementan los videojuegos para la enseñanza del Inglés, tema que está totalmente relacionado con el interés de esta investigación.

Análisis general de introducciones

En la primera categoría, mencionada anteriormente, se encuentra el trabajo de Saqr et al. (2021) quienes afirman que el juego es parte de la vida diaria y que el uso de los conceptos de juego ha generado la gamificación en la educación, lo cual ha recibido reconocimiento y gran impacto en muchas publicaciones. Mientras que en la investigación de Toh y Kirschner (2020) se expone que las habilidades de autoaprendizaje en el siglo XXI están relacionadas con la creatividad y la comunicación y, por tanto, los videojuegos se presentan como una herramienta para el desarrollo del autoaprendizaje.

Además, Erhel y Jamet (2013) buscan analizar en cuáles condiciones es más efectivo el aprendizaje digital basado en juegos en términos de motivación a través de instrucciones para mejorar la eficacia del aprendizaje. La diferencia fundamental de las aproximaciones radica en que Saqr et al. (2021) pretenden ver los conceptos de juego en el aprendizaje digital y resumir los resultados de estudios existentes realizando una bibliometría de dichos estudios. Por su parte, Toh y Kirschner (2020) buscan desarrollar un marco pedagógico para enseñar y promover estrategias de autoaprendizaje derivadas del uso de videojuegos. Mientras que, Erhel y Jamet (2013), examinan los efectos de dos tipos de instrucciones (*learning and entertainment instructions*).

En la segunda categoría, el trabajo de Shahriarpoura et al. (2015), muestra que el uso de multimedia en la educación ha facilitado diferentes procesos de formación, produciendo un aprendizaje significativo. Investigaciones anteriores evidencian que el enseñanza basado en juegos ha tenido un papel importante en el aumento del nivel de aprendizaje y motivación, además de promover la imaginación en los alumnos. Los juegos digitales se ven como una forma tentadora de participación por los estudiantes dado el poder que poseen para sumergir e involucrar profundamente a los jugadores.

Por su parte, Khatir (2015) propone aprender vocabulario a través de juegos lo cual ha llamado mucho la atención. Además, en el trabajo de Camacho y Ovalle (2019) se muestra que los videojuegos pueden desarrollar habilidades y ayudar en la adquisición de un nuevo idioma puesto que pueden atrapar a los jugadores con características llamativas, efectos visuales, música, personajes y trama alrededor del juego. Además, Thompson (2020) realiza una revisión de la literatura sobre la eficacia del aprendizaje basado en juegos en la adquisición de vocabulario en inglés como segundo idioma.

Por otro lado, en la tercera categoría Hamaria et al. (2015) investigan el impacto del flujo (operacionalizado como mayor desafío y habilidad), el compromiso y la inmersión en el aprendizaje en entornos de aprendizaje basados en juegos. Por su parte, Domínguez et al. (2015) permiten visibilizar que los videojuegos han ido aumentando su popularidad con el paso del tiempo como forma de entretenimiento. Además, Komalaa y Rifaia (2021) muestran que se han enseñado varios objetos, desde matemáticas simples hasta física compleja, utilizando videojuegos como medio. Esta tendencia se atribuye al uso cada vez mayor de la tecnología, en particular de las TIC en la vida cotidiana.

Además, Butler (2015) se centró en el aprendizaje de vocabulario aprendiendo palabras para objetos y eventos familiares, así como expresiones comunicativas simples; fue un componente importante de las lecciones de Inglés en la escuela primaria donde se realizó este estudio. Asimismo, se tuvo en cuenta el trabajo de Galvis (2013) en donde presenta cómo el uso de la tecnología informática se ha presentado a la comunidad académica como un nuevo mundo lleno de infinitas posibilidades para mejorar el aprendizaje de idiomas.

Asimismo, Calderín (2015), manifiesta que, aunque cada vez que aparecen nuevas tecnologías cambian o adaptan los medios y el entorno social al que se pertenece, los

videojuegos representan un medio poderoso y popular. Por otra parte, Martínez (2018), expone que la enseñanza del idioma inglés es fundamental para un futuro profesional y exitoso de los estudiantes. En la misma línea, Horowitz (2019), expone el entorno informal de los videojuegos multijugador en línea que puede ofrecer lugares seguros para que los hablantes de otros idiomas que aprenden inglés practiquen sus habilidades de comunicación y reduzcan la ansiedad provocada por el uso de un segundo idioma.

Para concluir, los conceptos del juego han servido de base para la gamificación en el ámbito educativo con gran impacto gracias a la motivación e interés que despierta en los estudiantes, sin que esto signifique dejar de lado que fomentan desafíos, retos, interactividad y autoaprendizaje. De acuerdo con el análisis de los documentos consultados, se evidencia que la implementación del uso de videojuegos es una herramienta de gran poder para desarrollar las habilidades comunicativas en inglés, motivar a los estudiantes en su formación y utilizar ambientes reales de aprendizaje.

Análisis general de las metodologías

En la primera categoría se encontró que en los trabajos revisados se incluyen una variedad de diseños de investigación. Estos se agrupan en las siguientes categorías: lenguaje de programación (Bibliometric), codificación abierta, multimodalidad y experiencia del jugador y perspectiva del valor agregado del conocimiento. De acuerdo con Saqr et al. (2021), el análisis de la información fue hecho con lenguaje de programación usando la biblioteca Bibliometric. Aria y Cuccurullo, (2017) hicieron su investigación con *ISI Web of Science (WoS) database on April 6, 2020*. Además, en el estudio de Toh y Kirschner (2020) los datos fueron hechos a mano usando una mezcla de codificación abierta, procesos y codificación conceptual en el primer ciclo

de análisis; la codificación abierta es un proceso donde los investigadores leen varias veces la información y asignan códigos.

Por su parte, Herhel y Hamet (2013) en su codificación emplearon una perspectiva del valor agregado del conocimiento lo que significa que la única variación fue la naturaleza de las instrucciones dadas en el proceso digital de aprendizaje.

En la segunda categoría, Khatir (2015) muestra que los estudiantes participaron cada semana en tres sesiones de aproximadamente una hora y 30 minutos. Todos los 25 estudiantes eran hombres; 15 jugaron *L.A.Noire*. En el segundo estudio existe una revisión de los efectos del uso de juegos en el aprendizaje de vocabulario en inglés como lengua extranjera (EFL por sus siglas en inglés). Camacho y Ovalle (2019) aplicaron un enfoque de método mixto dado que combinó formas cualitativas y cuantitativas de análisis de datos, los cuales se analizaron en forma de ideas e imágenes representadas en los diarios de alumnos y profesores. Además, los diarios se utilizaron para analizar la cantidad de vocabulario adquirido por los estudiantes comparando los resultados de una prueba de vocabulario inicial y final.

Por su parte, Thompson (2020), tras la revisión de 74 estudios, concluyó que 21 cumplieron con todos los criterios de inclusión para ser utilizados en el metaanálisis. De estos 21, inicialmente se extrajeron 22 tamaños del efecto: dos efectos provenientes de un estudio en el que se utilizó un grupo para dos comparaciones y que, por lo tanto, contribuyó con dos tamaños del efecto.

Ahora bien, con respecto a la tercera categoría, Hamaria et al. (2015) tuvieron en cuenta dos escenarios diferentes. En el primero, 134 estudiantes de secundaria en 11 aulas de los EEUU jugaron *Quantum Spectre* como parte de su unidad de física en óptica. Tomaron la encuesta como parte de una evaluación posterior a la clase. En el segundo, los estudiantes universitarios

de ingeniería mecánica jugaron un juego llamado *Spumone*, como parte de su curso de ingeniería dinámica. Además, Erhel y Jamet (2013) plantearon que los videojuegos educativos no son una novedad, ya que han existido durante bastante tiempo. En este campo han realizado muchos estudios para ver el efecto de los videojuegos educativos, por eso, desarrollan un videojuego destinado a mejorar la comprensión lectora de los estudiantes; se tituló *The Cherry Orchard*, tomado de la famosa obra de teatro de Anton Chejov. En este juego el usuario sigue la historia de la obra tal como la presentaban los personajes digitales en la pantalla.

Por otro lado, en el trabajo investigativo de Shahriarpoura et al. (2015), los niños discutieron e identificaron primero los elementos del juego y los elementos de aprendizaje de vocabulario mientras examinaban las opciones existentes. Luego, trabajaron en grupos para diseñar juegos de computadora basados en los elementos que identificaron; presentaron los diseños de juegos en clase usando guiones gráficos y evaluaron sus propios diseños y los de sus compañeros. Asimismo, Khatir (2015) califica como un estudio de investigación-acción en el sentido de que fue realizado localmente y en pequeña escala. Además, este estudio se originó a partir de las necesidades locales de involucrar a los estudiantes en el aprendizaje del Inglés a pesar de las condiciones desafiantes que deben enfrentar cuando asisten a clases.

Por su parte, Hamaria et al. (2015), proponen el diseño de prototipo de videojuego buscando crear una nueva herramienta para que los estudiantes no perciban el aprendizaje del idioma inglés como algo aburrido e innecesario, sino que observen y aprendan que también se pueden distraer y divertir en esta área, para así ayudarles a crear desde pequeños una mejor disposición y una mentalidad positiva ante el aprendizaje de otro idioma. Desde otra óptica, Domínguez et al. (2015) afirman que, en vez de la motivación por el idioma, es necesario prestar atención a la promoción de la voluntad de comunicar. Demostraron que, a través de sus

experiencias jugando videojuegos multijugador en línea, ellos ya poseían tanto el instrumental como las motivaciones integradoras necesarias para alimentar su WTC. Como conclusión, es posible decir que algunos describen las perspectivas de los participantes, teniendo en cuenta que sus intereses subyacen de ese conocimiento.

Análisis general de participantes

En la primera categoría, Saqr et al. (2021) tuvieron en cuenta dos grupos focales; por su parte, Toh y Kirshner (2020) seleccionaron un total de 46 participantes (22 hombres y 24 mujeres). En la segunda categoría, Shahriarpoura et al. (2015) incluyeron 25 estudiantes varones de entre 14 y 16 años. Asimismo, en la tercera categoría, Khatir (2015) recopiló los datos a través de una encuesta de jugadores (N = 173) de dos juegos de aprendizaje (*Quantum Spectre*: N = 134 y *Spumone*: N = 40); en esta investigación participaron 134 estudiantes de secundaria en 11 aulas de los EE. UU.

De otra parte, Camacho y Ovalle (2019), llevaron a cabo su investigación con dos grupos de estudiantes de secundaria y preparatoria que no estaban muy familiarizados con el juego y el teatro. Además, para su investigación Thompson (2020) seleccionó 82 estudiantes de sexto grado (de 11 a 12 años) de tres clases en una escuela primaria pública en Japón; cabe aclarar que todos los alumnos de sexto grado matriculados en la escuela participaron en el estudio. Por otro lado, para la investigación de Hamaria et al. (2015) la población y muestra para estuvo compuesta por un grupo de 40 estudiantes de grado sexto de bachillerato y tres profesores del Instituto Educativo Distrital Tomas Rueda Vargas; sus edades estaban entre los 10 y 11 años.

Para concluir, es posible decir que se dedujo que no existe un rango general de edades, sexo u ocupación de los participantes, sino que en algunos estudios se privilegia la selección de

quienes han tenido contacto con los videojuegos. Luego de revisar las poblaciones de los estudios anteriores se pudo determinar que algunas de ellas trabajaron con alumnos de secundaria, pero ninguna tuvo como población base el grado undécimo en una institución del sector público. Por eso, esta investigación se enfocó en realizar la intervención con alumnos del último grado de bachillerato, pues, en Colombia, en este grado presentan la prueba de estado Saber 11 y terminan su preparación para entrar a la universidad.

Análisis general de materiales

En la primera categoría los materiales empleados por Saqr et al. (2021) fueron los artículos; por su parte, Toh y Kirschner (2020) realizaron encuestas demográficas sobre los hábitos de juego, también observaron a los estudiantes jugando videojuegos en los computadores del laboratorio donde fueron grabados bajo su consentimiento. En el caso de Herhel y Jamet (2013) los participantes interactuaron con la aplicación multimedia *Astra,* la cual se ambienta en una simulación donde un agente pedagógico los guía en un tiempo aproximado de 30 minutos.

En la segunda categoría, Shahriarpoura et al. (2015) implementaron *LA Noire*, juego digital en inglés muy popular entre los adolescentes. Por su parte, Khatir (2015), evalúo los efectos del uso de juegos en el aprendizaje de vocabulario en inglés. Asimismo, Camacho y Ovalle (2019) utilizaron dos videojuegos llamados *Scribblenauts* y *Age of Empires II* (Ambos juegos fueron adquiridos a través de *Steam*). Por último, Thompson (2020) tuvo en cuenta 19 estudios para el metaanálisis.

En la tercera categoría, Hamaria et al. (2015) implementaron el juego *Quantum Spectre,* que tiene un estilo rompecabezas en el que cada nivel requiere que el jugador dirija uno o más rayos láser a los objetivos usando una combinación de espejos planos, curvos y lentes. También emplearon el juego *Spumone*, allí los estudiantes debían pilotear un vehículo bidimensional a

través de un mundo subterráneo simulado. Para tener éxito, debían idear estrategias basadas en los principios aprendidos en un curso de ingeniería dinámica y expresar esas estrategias.

Por su parte, Komalaa y Rifaia (2021) crearon el juego *The Cherry Orchard*, basado en la famosa obra de teatro Anton Chekov. Asimismo, Butler (2015) llevó a cabo su proyecto de desarrollo de juegos durante la parte del 'estudio integrado' del plan de estudios nacional japonés; un periodo de aprendizaje experiencial de temas elegidos por el maestro utilizando un enfoque multidisciplinario. Galvis (2013), en su investigación uso un videojuego convencional en sus clases de EFL en lugar de las formas clásicas de instrucción. El videojuego utilizado sirvió para abordar el inglés como lengua extranjera a través de actividades exploratorias del lenguaje diseñadas según el contexto presente en el videojuego y los objetivos lingüísticos del curso. A su vez, Calderín (2015), trabajó los videojuegos *MMOG* and *MMORPG*.

Como conclusión, se puede afirmar que los estudios implementan el uso de juegos y videojuegos como *Warcraft*, *LA Noire* y juegos de computador. Así mismo, se puede inferir que los estudios implementan el uso de juegos y videojuegos para la enseñanza del Inglés, pero ninguno de ellos ha usado el juego *Minecraft,* lo que lo convierte en un vacío investigativo interesante a abordar.

Análisis general de métricas y análisis

En la primera categoría para el análisis, Saqr et al. (2021) realizaron el *índex H*, que fue la medida del rango de impacto de un autor de acuerdo con el número más alto de citaciones que recibieron, la red de palabras clave fueron trazadas usando algoritmos. Toh y Kirschner (2020) analizaron las experiencias como las entrevistas y usaron el método *Think aloud* para analizar los videos de los participantes y así poder identificar los códigos del aprendizaje autodirigido. Esto, debido a que, de acuerdo con las experiencias del jugador, se derivan varios factores que

promueven el aprendizaje autodirigido en video juegos. Por su parte, Herhel y Jamet (2013) realizaron el análisis a través de un analizador de ecuaciones integrado en el juego.

En la segunda categoría, Shahriarpoura et al. (2015) usaron el juego digital (L.A.Noire) para mejorar el aprendizaje de vocabulario en inglés; esto lo hicieron empleando dos herramientas de investigación para recopilar datos: técnicas de entrevista y observación. Asimismo, en el estudio de Khatir (2015) los instrumentos de recolección de datos fueron una prueba de vocabulario y diarios de profesores y alumnos. Los diarios también se utilizaron para evaluar las reacciones de los participantes y del profesor frente a la implementación de la experiencia con videojuegos, así como su percepción frente al progreso del aprendizaje. Por su parte, Camacho y Ovalle (2019) realizaron búsquedas digitales y utilizaron las bases de datos ERIC, *PsycINFO*, *ProQuest* y *Web of Science* para recopilar estudios relevantes.

En la tercera categoría, Thompson (2020) empleó para el análisis el modelado de ecuaciones estructurales (SEM) que brinda la posibilidad de ejecutar análisis multivariados y multinivel. Por su parte, Hamaria et al. (2015), en el curso de *Cualificación para usuarios de TIC,* utilizaron *Blackboard 8* (BB8) como plataforma de aprendizaje electrónico para contenido en línea. La compatibilidad con complementos personalizados estuvo disponible solo desde la versión *Blackboard 9* (BB9). De otra parte, Domínguez et al. (2015) realizaron una investigación experimental y un cuestionario sobre las experiencias de los estudiantes después de usar el videojuego. Se hicieron preguntas de comprensión lectora a dos grupos de estudiantes y el cuestionario lo llenó solo el grupo experimental; el grupo que tomó el texto en forma de videojuego hizo la prueba directamente dentro del juego.

A su vez, Kamalaa y Rifaia (2021) registraron el juego y los elementos de aprendizaje que surgieron a través de las discusiones de toda la clase y del grupo, así como las evaluaciones

individuales de los juegos por parte de los niños. Por su lado, Butler (2015) recolectó datos mediante notas de campo, una encuesta y una entrevista semiestructurada con cuatro estudiantes participantes. Asimismo, Galvis (2013) utilizó métodos etnográficos para la recopilación de datos dentro del juego, pero también para el encuentro cara cara, como la observación, la recopilación de artefactos de los participantes (textos escritos en línea) y entrevistas. A su vez, Calderín (2015) implementó la metodología de desarrollo ágil *Scrum*, en la cual se aplica el modelo iterativo. Esta metodología permite trabajar con un conjunto de buenas prácticas y así obtener resultados posibles de un proyecto.

Como conclusión, se puede observar que los recursos implementados son variados, entre ellos se encuentran: diarios de campo, grabaciones, encuestas, métodos etnográficos, entre otros. Debido a la practicidad que estos presentan en la presente investigación se adoptó el uso de cuestionarios, encuestas, test y diarios de campo para conocer el impacto y alcance del estudio.

Análisis general de conclusiones

En la primera categoría, Saqr et al. (2021) analizaron cómo los estudios influyen sobre otros y contribuyen al desarrollo temporal del campo. Para esto, fue relevante considerar la motivación en el concepto de aprendizaje digital pues el término fue empleado 345 veces como palabra clave; la colaboración también es importante en los ambientes digitales de aprendizaje. Por su parte, Toh y Kirchner (2020) adaptaron el concepto psicológico para referirse al pensamiento de los jugadores frente a sus acciones durante el juego, permitiendo entender cómo aprenden a darle sentido a los elementos del juego y a avanzar en este. La prueba y el error son un proceso de aprendizaje autodirigido no sistemático que ocurre cuando los participantes no tienen la suficiente información para actualizar su proceso de aprendizaje. Asimismo, Erhel y

Jamet (2013) evidenciaron un aumento más significativo de la comprensión con el uso de instrucciones de aprendizaje, que con el uso de instrucciones de entretenimiento.

En la segunda categoría, Shahriarpoura et al. (2015) exponen que el vocabulario tiene un papel importante en el aprendizaje del idioma inglés. Por lo que mencionan que los maestros intentan crear un ambiente interesante para enseñar vocabulario y no aplicar métodos tradicionales de enseñanza que utilizan papel y lápiz. Con ello, demuestran que los juegos digitales ayudan a los estudiantes a ser participantes activos en la sociedad tecnológica del siglo XXI. Por su parte, Khatir (2015), expone que métodos como el uso de juegos se utilizan muy ocasionalmente para enseñar y aprender vocabulario y cuando son empleados lo hacen por un tiempo limitado.

Además, Camacho y Ovalle (2019) mencionan que los hallazgos que obtuvieron indican que los videojuegos pueden ser utilizados como herramientas efectivas en el aula. Los datos del estudio mostraron que existe un vínculo entre su uso y una mayor captación de vocabulario; esos juegos parecen tener repercusiones positivas en el proceso de la adquisición de vocabulario de los estudiantes. A su vez, Thomson (2020) asevera que los juegos digitales pueden facilitar el aprendizaje en una variedad de contextos, lo que incluye ayudar a los hablantes de otros idiomas a desarrollar su conocimiento del vocabulario en inglés.

En la tercera categoría, Hamaria et al. (2015) mencionan que los resultados indican que las condiciones de fluidez (desafío y habilidad) explicaron el 47,8% de la varianza de participación y el 50,8% de la varianza de inmersión. A su vez, las condiciones de flujo (desafío y habilidad) y la experiencia de estar en flujo (compromiso e inmersión) explicaron el 59,5% de la varianza del aprendizaje percibido. Por su parte, Dominguez et al. (2015) exponen que la gamificación en las plataformas de *e-learning* parece tener potencial para aumentar la

motivación de los estudiantes, pero se requiere un gran esfuerzo en el diseño e implementación de la experiencia para que sea plenamente motivadora para los participantes.

Asimismo, Kmalaa y Rifaia (2021) perciben que su investigación arrojó algunos puntos que podrían ayudar a mejorar el diseño de los juegos manteniéndolos cortos o preestableciéndolos en una porción más pequeña para otorgar una sensación de logro al jugador cada vez que termine una porción. Además, agregan que la voz en *off* también es una buena adición y que el juego debe permitir que el participante comparta su puntaje o logro en las redes sociales. Por su parte, Butler (2015) identificó 16 elementos de juego y ocho elementos de aprendizaje en total. Los niños participantes expresaron que los juegos de computadora deberían ser de fácil acceso y operación y que, también, deberían ser un medio para liberar su angustia y no una causa de estrés.

A su vez, Galvis (2013), con base en los resultados presentados, afirma que el uso de *GTA SA* en el contexto de una academia militar se percibió como una manera más adecuada de enseñar Inglés pues ayudó a algunos de los estudiantes entrevistados a prestar más atención y a comprometerse con la clase. Por su parte, Calderín (2015) expone que los resultados de la investigación muestran que los estudiantes participan en dos categorías de prácticas de alfabetización en inglés como lengua extranjera: la primera, prácticas de alfabetización dentro del juego; la segunda, prácticas de alfabetización más allá del juego. También, concluyó que los estudiantes aprendieron por la participación en multialfabetizaciones.

De otra parte, Martínez (2018) afirma que con un buen uso de las tecnologías se puede ayudar a mejorar la atención y comprensión de los estudiantes con relación a las temáticas de aprendizaje en el idioma inglés. Por lo que expresa que un prototipo de videojuego se puede

convertir en una buena estrategia que permita el aprendizaje en las aulas de clase y que, además, puede ser aplicada por los alumnos en sus tiempos libres.

En conclusión, se puede aseverar que la implementación de los videojuegos en la enseñanza del Inglés es una herramienta de gran poder que cada día cobra más fuerza en el panorama educativo, ya que permite a los estudiantes aprender una segunda lengua en un contexto real, con un lenguaje auténtico e interactuando con sus pares. Además, se puede evidenciar el autoaprendizaje, la motivación e interés. Es importante resaltar que, los estudios analizados se centraron en trabajar la motivación como parte esencial del aprendizaje y otros se enfocaron en propiciar el incremento del vocabulario por medio de los videojuegos. Asimismo, es importante mencionar que la mayoría de los estudios analizados se enfocaron en el uso de videojuegos para la enseñanza del Inglés sin centrarse en desarrollar ninguna habilidad en específico. De igual manera, este estudio desarrolló las cuatro habilidades (la escucha, el habla, la lectura y la escritura) sin darle prioridad a ninguna en específico.

Marco teórico

Este apartado tiene como objetivo presentar los conceptos y teorías asociadas al objeto de estudio de la profundización. Dentro de los elementos teóricos se hace referencia a la enseñanza de vocabulario en lengua extranjera, al aprendizaje basado en juegos y al Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA).

La enseñanza del vocabulario en lengua extranjera

La educación a lo largo de la historia ha definido sus procesos de enseñanza y aprendizaje centrados en el profesor como transmisor de conocimiento, ya que su tarea consistía en enseñar y la de sus alumnos en aprender; sin embargo, los enfoques educativos han cambiado y se ha vislumbrado la necesidad de brindar al aprendiz un papel activo en su proceso de aprendizaje. De esta necesidad nace el enfoque comunicativo. De acuerdo con Sánchez (1997), la lengua es un sistema cuyo objetivo base es la comunicación y lo inherente al uso lingüístico es comunicar contenidos. En este marco, es claro que la competencia comunicativa reúne las competencias gramatical, sociolingüística, discursiva y estratégica. En este sentido, el objetivo lingüístico se resume en la capacidad de comunicarse en la lengua aprendida.

A propósito, Doughty y Long (como se citó en Brand, 2008) exponen algunos principios del enfoque comunicativo de la lengua, los cuales se definen en ocho principios:

- **Tareas como principios organizacionales.** Actividades en clase que le permitan a los aprendices interactuar con la lengua enfocándose en el significado más que en la forma.
- **Aprender haciendo.** Se refiere a cómo el nuevo conocimiento puede ser retenido a largo plazo si está conectado con eventos y actividades del mundo real.

- **Fuentes enriquecedoras.** Los estudiantes necesitan estar expuestos a diferentes fuentes para desarrollar sus habilidades.
- **Fuentes significativas, comprensibles y elaboradas.** La asimilación del nuevo conocimiento depende de cómo se relaciona con el conocimiento existente.
- **Aprendizaje cooperativo y colaborativo**. El trabajo por tareas promueve la interacción comunicativa.
- **Forma.** Se realiza énfasis en la gramática a través de contextos comunicativos.
- **Retroalimentación de los errores**. Es un largo proceso que no solo depende de la retroalimentación del docente, sino de factores únicos del estudiante.
- **Factores afectivos.** Es importante brindar un ambiente agradable en donde los estudiantes se puedan sentir motivados.

Es en este marco del enfoque comunicativo para la enseñanza de las lenguas que, como concepto cognitivo de la presente profundización, se retoma la adquisición de vocabulario en lengua inglesa, el cual es esencial cuando aprendemos un idioma: "*words do have a special signicance for children learning a new language. The Word is a recognisable linguistic unit for children in the first language and so they will notice words in the new languages*" (Cameron, 2001, p. 7). Si los estudiantes no lo potencian es imposible tener un progreso en la adquisición de una lengua extranjera. En otras palabras, como Harmon et al. (2009) lo mencionan: "*vocabulary is an important aspect of their language development*" (p.58).

Así pues, tener un amplio vocabulario ayuda a mejorar las cuatro habilidades del aprendizaje: la escucha, el habla, la lectura y la escritura. En este sentido, el vocabulario se convierte en una de las bases principales cuando se está aprendiendo un idioma. En la escucha es posible entender las ideas e intenciones del interlocutor; en el habla es posible aprender nuevo

vocabulario y esto permite ganar confianza y mejorar la comunicación; en la lectura y en la escritura es posible entender y expresar las ideas en un texto.

De acuerdo con Agustín (2014) el vocabulario es el elemento lingüístico básico, teniendo en cuenta que las palabras son los primeros componentes lingüísticos que se adquieren y hacen parte de los estadios iniciales de aprendizaje. Además, los componentes léxicos permiten iniciar el desarrollo sintáctico y de modelos fonológicos y morfológicos. El contenido semántico del componente léxico es de gran importancia ya que proporciona al aprendiz la capacidad de comunicarse; un error gramatical tiene poco impacto comunicativo debido a que se puede comprender el mensaje, a diferencia de un error léxico en donde se distorsionaría el mensaje. Por ejemplo: *Estuve de vacaciones y he escribido una postal a mis padres. / (2) Quedamos a las ocho en el fuente del pueblo.

Agustín (2014), afirma que los aprendices traen consigo algunas variables que pueden afectar el proceso de adquisición léxica y una de ellas es la lengua materna, lo cual puede derivar en algunos problemas y características diferentes al grupo lingüístico. El ampliar el léxico permite brindar una explicación sobre algo desconocido; sin embargo, no basta con conocer las palabras, es preciso aprender a utilizarlas para comunicarse asertivamente con las personas y, también, para poder comprender el mensaje cuando se es receptor. Uno de los aspectos más importantes consiste en usar las palabras en el contexto adecuado, como se observa en el ejemplo dado. En este sentido, y refiriéndose a la presente investigación, el aprendizaje de vocabulario en los estudiantes se convierte en un factor fundamental para adquirir una lengua extranjera ya que les permite comunicarse de manera asertiva.

Así pues, el aprendizaje de vocabulario en la adquisición de una lengua extranjera es esencial, por eso es importante dirigir la atención de las prácticas de enseñanza docente para

impactar esta área y mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje. A propósito, es importante considerar que cuantas más palabras conozca el aprendiz, tendrá una mejor comprensión y comunicación. Al respecto Clenton y Booth (2020) sugieren que:

> Es necesario generar el aprendizaje de vocabulario desde las cuatro habilidades como lo son la escucha, la lectura, el habla y la escritura. En la escucha sugiere que esta desarrolla diferentes clases del conocimiento de vocabulario con respecto a la lectura como el reconocimiento gramatical. (p.23)

Krashen and Terrell (1998) afirman que el vocabulario es muy importante en el proceso de adquisición de una lengua. La creencia popular menciona que las personas usan la forma y la gramática para entender el significado; sin embargo, es lo contrario, se adquiere la morfología y sintaxis porque se entiende el significado de las oraciones, la adquisición no tendrá lugar si no existe la comprensión del vocabulario.

En el enfoque natural propuesto por Krashen and Terrell (1998) el vocabulario es adquirido a través de un input (exposición a la lengua meta) comprensible, las palabras se adquieren cuando se escuchan en el lenguaje cotidiano, por esta razón las actividades del aula se focalizan en comprender nuevas palabras en contextos comunicativos; sin embargo, el foco de las actividades y de los estudiantes no se centran en el vocabulario en sí, sino en la comunicación. El objetivo principal de este enfoque es proporcionar el vocabulario necesario para dar lugar a la comunicación en la lengua de estudio.

Sin embargo, el aprendizaje también se ve mediado por los diferentes tipos de aprendices, actividades y material de apoyo. Con respecto a la habilidad lectora, Elgort (2019) afirma que incrementar el léxico es un objetivo importante en el aprendizaje de la lengua materna o una segunda lengua, ya que esta permite incrementar la cantidad y calidad de vocabulario,

especialmente el que no se usa en las interacciones orales diarias o, incluso, en películas y programas de televisión.

Adquisición de una lengua

De acuerdo con (Enfoque Natural, s.f.) el termino adquisición es usado como sinónimo de aprendizaje, son los procesos inconscientes que los aprendices desarrollan para usar estructuras y formas lingüísticas en la comunicación en una lengua extranjera, mediante el progreso de unos estadios sucesivos que se gestan en la adquisición natural. En el enfoque natural el aprendizaje de una lengua se presenta a través del uso de la lengua en situaciones comunicativas, sin la necesidad de recurrir a la lengua materna ni a explicaciones gramaticales.

Esta teoría se basa en las cinco hipótesis de Stephen Krashen, un experto en el campo de la lingüística, sus teorías han tenido un gran impacto en el campo de la investigación y enseñanza de una segunda lengua, en base a Krashen and Terrel (1998) la primera es la diferenciación entre adquisición y aprendizaje, siendo la adquisición un proceso inconsciente como el que llevan a cabo los niños con su lengua materna. El aprendizaje tiene lugar cuando existe una reflexión sobre las reglas de la lengua y la capacidad de llevarlas a la práctica.

La segunda, es la hipótesis del monitor donde el aprendiz debe reflexionar, estar centrado en la forma y conocer las reglas de la lengua. Estas condiciones se hacen más evidentes en la lengua escrita o en discursos preparados.

La hipótesis del orden natural sugiere que las estructuras de la lengua surgen en un orden predecible, que deben ser adoptadas en el momento inicial de adquisición. La hipótesis del input comprensible establece que una lengua se adquiere gracias a la comprensión de mensajes que se encuentran en un nivel superior al del aprendiz. La última, es la hipótesis del filtro afectivo que

afirma que los estudiantes motivados y seguros de sí mismos logran mejores resultados en el aprendizaje de una lengua.

El Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ)

El juego es un lenguaje universal. Algunos juegos son los mismos en diferentes sociedades, aunque se incluyan variaciones dependiendo del país, su estructura y objetivos. Hace parte constitutiva de la humanidad y del mundo animal, por ejemplo, cuando los cachorros de ciertas especies lo practican para aprender a sobrevivir, por lo que podrían considerarse juegos educativos. En el juego humano se transita fácilmente de lo real a lo imaginario en tanto que los niños pueden crear mundos nuevos o usar objetos para representar cosas, animales o personas, creándose así el juego simbólico.

El juego constituye un derecho, como lo manifiesta la Organización de las Naciones Unidas [ONU] (2018) en la declaración de los derechos del niño. Además, reviste una importancia fundamental, como lo afirma el Fondo Internacional de Emergencia de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF] (2018). El juego satisface la necesidad humana de expresar imaginación, curiosidad y creatividad. Estos son recursos clave en un mundo basado en el conocimiento que, además, ayudan a afrontar las circunstancias y, con ello, a ser capaces de disfrutar y utilizar la capacidad imaginativa e innovadora. De hecho, las aptitudes esenciales que adquieren los niños a través del juego en el período preescolar forman parte de lo que en el futuro serán los elementos constitutivos fundamentales de las complejas ‘competencias del siglo XXI’.

El ABJ o *Game Based learning* (GBL) de acuerdo con Jan y Gaydos (2016) es una metodología que brinda una agradable experiencia de aprendizaje mediante el uso de juegos cuyos beneficios incorporan el valor motivacional. Hay cuatro tipos de GBL entre los que se

encuentran: juegos de motivación, juegos de práctica y entrenamiento, juegos de dominio de contenido y juegos para adquirir las competencias del siglo XXI.

Los juegos de motivación son aquellos que involucran a los estudiantes a través de elementos asociados al disfrute y desafío adquiriendo comportamientos que les facilitan aprender contenido. Los juegos de práctica y entrenamiento se usan para fomentar el desarrollo de habilidades y la familiarización de contenidos, donde en primera instancia se hace uso de recursos tradicionales para luego emplear los juegos como material de evaluación gamificado; sin embargo, estos no están planeados para la adquisición de nuevo conocimiento ni para el desarrollo de habilidades de pensamiento superior. Los juegos de dominio de contenido facilitan adquirir habilidades en el manejo de información, conceptos o conocimientos; se encuentran alineados con los planes de estudio y modelos de aprendizaje. Por último, los juegos para adquirir las competencias del siglo XXI enfrentan al jugador a situaciones problemáticas promoviendo la toma de decisiones, resolución de problemas, la investigación, argumentación, pensamiento sistémico y la colaboración; no se adoptan fácilmente en un plan de estudios.

Aplicación del ABJ en la enseñanza del inglés como LE o L2

Al considerar la definición anteriormente mencionada, puede decirse que el ABJ es una didáctica emergente que motiva a los estudiantes; razón por la que se consideró como una parte esencial de esta investigación. En este marco, es importante tener en cuenta el trabajo de Ovalle (2019), el cual analiza la influencia de los videojuegos en la adquisición de vocabulario en un grupo de estudiantes de Licenciatura en inglés. En este estudio, se implementan dos videojuegos: *Scribblenauts* y *The Age of empires II*. Los hallazgos demostraron que los videojuegos pueden ser una herramienta útil en el salón de clase ya que existe un enlace entre su uso y la adquisición de vocabulario en los estudiantes, permitiéndoles practicar y mejorar sus habilidades en la lengua

extranjera. La interacción virtual incide de manera positiva en la actitud de los alumnos en clase, llevándolos a estar motivados y a participar activamente compartiendo sus experiencias con los juegos y usando el vocabulario aprendido.

Otro estudio de gran interés es el de Galvis (2011), que habla acerca del uso de videojuegos en el aprendizaje de una lengua extranjera y el poder de estos en la educación. Allí se implementó el video juego *Grand Theft Auto San Andreas* en una academia militar y los resultados evidenciaron una mejor disposición de los alumnos en clase gracias a esta nueva metodología; la consideraron creativa, motivacional, interesante y el uso de las palabras aprendidas en contexto les permitió recordarlas más fácilmente. Estas experiencias de enseñanza del vocabulario del inglés a partir del uso de videojuegos se respaldan por varias teorías pedagógicas y enfoques de enseñanza.

A propósito, algunas teorías y enfoques relevantes en este contexto son: el aprendizaje basado en la diversión, el aprendizaje experiencial, el aprendizaje autodirigido, el aprendizaje contextual y la teoría del refuerzo. El aprendizaje basado en la diversión sugiere que los estudiantes están más motivados para aprender cuando están disfrutando de la actividad. Los videojuegos, al ser divertidos y envolventes, pueden aumentar la motivación de los estudiantes para aprender vocabulario en inglés. Al respecto, Gee (2005) menciona que el aprendizaje es mejor cuando es placenteramente frustrante en el sentido que los jugadores se sienten en el límite de su competencia y reciben realimentación a cada paso de su proceso así pierdan en múltiples ocasiones. Esa realimentación les permite conocer el progreso que están obteniendo y de esta manera predecir cómo alcanzar el éxito.

Por otra parte, la teoría del aprendizaje experiencial se centra en aprender a través de la experiencia y la participación. Los videojuegos proporcionan una experiencia interactiva en la

que los jugadores deben comprender y utilizar el vocabulario en inglés para avanzar en el juego. Como lo menciona Gee (2005), los productores de juegos crean mundos donde las personas tienen experiencias significativas, experiencias que probablemente su posición en el mundo no les permitiría o que tal vez ningún ser humano ha tenido antes.

Asimismo, la teoría del aprendizaje autodirigido sugiere que los estudiantes son más efectivos cuando tienen el control sobre su proceso de aprendizaje. Los videojuegos permiten a los jugadores tomar decisiones y aprender a su propio ritmo, lo que puede facilitar la adquisición de vocabulario en inglés de manera autónoma. Aprender vocabulario en un contexto relevante y significativo es fundamental para la adquisición efectiva de este. Los videojuegos a menudo presentan vocabulario en situaciones realistas, lo que puede ayudar a los estudiantes a comprender y recordar las palabras de manera más efectiva.

En este sentido, Gee (2005) afirma que los videojuegos ofrecen un contexto de aprendizaje inmersivo en el cual los jugadores están motivados a comprender y utilizar el vocabulario y las estructuras de una lengua extranjera para avanzar en el juego. La exposición constante a un idioma extranjero en situaciones de juego puede ayudar a los jugadores a adquirir nuevo vocabulario de manera contextual y significativa.

Por último, la teoría del refuerzo sugiere que las recompensas y los elogios pueden aumentar la motivación y el aprendizaje. Los videojuegos suelen utilizar sistemas de recompensas y retroalimentación inmediata, lo que puede ser eficaz para motivar a los estudiantes a aprender vocabulario en inglés. MacGonigal (2019) menciona que los elementos de los videojuegos, incluyendo el refuerzo positivo, pueden influir en el comportamiento y motivar a las personas.

Minecraft

Como lo mencionan Komala et al. (2021) los videojuegos se han convertido en una herramienta importante en el ámbito educativo; en el campo de la enseñanza de idiomas se encuentran varios productos y juegos que permiten la enseñanza del inglés como lengua extranjera. En este estudio se realizó la intervención con el juego *Minecraft* para enseñar vocabulario en lengua inglesa, teniendo en cuenta que este videojuego hace parte de la vida diaria de los estudiantes quienes, como nativos digitales, disfrutan de la tecnología y la interacción que ella trae consigo.

Minecraft es un videojuego. El término videojuego, según Juul (2005), se refiere a "un juego usando una computadora y un visor de video. Puede ser un computador, un teléfono móvil o una consola de juegos" (p. 164). De acuerdo con Aarseth (2007), este es una manifestación artística que incluye palabras, sonidos e imágenes, lo que lo posiciona en un objeto ideal para las humanidades como una obra de arte. En este sentido, el juego que se implementó incluyó la construcción de un mundo abierto que no tiene una misión concreta (excepto alguno de sus modos de juego), permite desarrollar mundos fantásticos y artísticos a través de la colocación y destrucción de bloques; además, se desarrolla en tercera persona, sus gráficos son pixelados lo que le aporta un encanto especial y le brinda la posibilidad de ejecutarlo sin problemas en ordenadores que no son de última generación.

De acuerdo con Pareja (2023), *Minecraft* es un juego mundialmente famoso y fue creado inicialmente por Markus Persson en el año 2009, cuya idea surgió de otro juego que estaba desarrollando (*RubyDung*) sobre minería de construcción de bases. En el año 2011 Jens Bergensten asumió el papel de diseñador principal y más adelante tomó el control creativo total.

Este videojuego ha evolucionado a lo largo de los años de forma sorprendente y cuenta con cuatro modos de juego: supervivencia, creativo, aventura y espectador.

Supervivencia es el modo principal y su objetivo es conseguir recursos y sobrevivir a ataques de criaturas que brotan de la oscuridad hasta que se logre vencer al dragón. En el modo creativo las reglas las pone el jugador; se puede construir libremente ya que se cuenta con recursos ilimitados de bloques y objetos del juego, además no hay ataques de monstruos. En el modo aventura los jugadores crean mapas para otros usuarios, sin posibilidad de modificar la dificultad. Por último, en el modo espectador se puede volar y observar el mundo sin interactuar con él de ninguna manera. En este estudio se decidió hacer uso del modo creativo en la versión 1.18.

El Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA)

El concepto tecnológico de la presente investigación se fundamenta en la creación de un AVA en donde se presenta una estrategia didáctica con la aplicación de juegos. Según Molina (2022), los AVA son espacios o entornos de aprendizaje digital donde existen los procesos de enseñanza y aprendizaje mediante recursos digitales con propósitos pedagógicos. Estos elementos promueven el desarrollo de habilidades sociales, trabajo en equipo, autoaprendizaje y disciplina. Asimismo, para Romero (2020), los AVA se diseñan como herramienta para tutores que les permite organizar y gestionar recursos de estudio, generando así un aula en internet con una experiencia de aprendizaje nueva para los aprendices. En este sentido los AVA permiten llevar la escuela a través de las pantallas posibilitando a los alumnos estudiar desde cualquier lugar, escoger sus horarios y tener espacios para intercambiar saberes con profesores y compañeros.

Tipos de AVA usados en educación

Zurita et al. (2020) exponen que la enseñanza tradicional se ha transformado debido a los avances tecnológicos, de aquí surgen los procesos de aprendizaje virtual que se dividen en cuatro grandes grupos: e-learning, b-learning, m-learning y plataformas MLS. La educación *e-Learning* o aprendizaje electrónico consiste en una instrucción en línea no presencial, su concepto se basa en el uso de las TIC y presenta como bondades incrementar la responsabilidad y autonomía en el proceso de autoaprendizaje.

La educación *b-learning* brinda un ambiente combinado de instrucción en línea por medio de internet en el cual interactúan cara a cara docentes y estudiantes, se hace énfasis en un proceso constructivista que permite aprendizajes significativos y colaborativos. La educación *m-learning* o aprendizaje electrónico móvil es una metodología de enseñanza y aprendizaje que hace uso de dispositivos pequeños como teléfonos, tabletas, *iPod* y, en general, dispositivos de mano con conexión inalámbrica; estos dispositivos de la mano de módulos, aplicaciones y herramientas generan una comunicación inteligente y un rápido acceso a la educación. Finalmente, están las plataformas LMS o ambientes virtuales de aprendizaje que son sistemas basados en internet que dan un amplio abanico de herramientas pedagógicas y de administración de cursos para crear universidades virtuales.

De acuerdo con Molina (2022), los AVA son representaciones virtuales del mundo que facilitan la apropiación de información, este es un recurso educativo que se caracteriza por ser granular, flexible, adaptable, durable, accesible, interoperable, modular, portable, usable y reusable. Se clasifica en tres grupos, el primero son los entornos de aprendizaje autodirigido, en el cual se encuentran los entornos con materiales autosuficientes que se fundamentan en la actividad cognitiva del alumno y los entornos basados en solución de problemas y casos. El

segundo, que se conforma por los entornos dirigidos al aprendizaje basado en el trabajo en grupo, mediante condiciones de aprendizaje significativo. El tercero, que son los basados en representaciones visuales de significados.

El AVA del presente estudio es un entorno dirigido al aprendizaje basado en el trabajo en grupo (entorno de colaboración). Kumar (2004, como se citó en Molina, 2022) presenta siete elementos que se tienen en cuenta en el diseño, desarrollo e implementación de este tipo de entorno:

- Control de las interacciones colectivas.
- Dominios de aprendizaje colaborativo.
- Tareas en el aprendizaje colaborativo de tipo procedimental.
- Entornos de aprendizaje grupal
- Roles en el entorno colaborativo.
- Tutorización del aprendizaje por parte de los mismos estudiantes.
- Colaboración mediante apoyo tecnológico.

Se encuentran varios modelos de diseño instruccional, en este trabajo se adoptó el diseño ADDIE debido a que contiene elementos básicos como *Analysis* (análisis), *Design* (diseño), *Development* (desarrollo), *Implementation* (implementación) y *Evaluation* (evaluación). Los anteriores pasos se pueden hacer secuencialmente, ascendente o simultáneamente, y permitiendo una visión y análisis del diseño gracias a su estructura.

Ventajas del uso AVA en educación en general y, en particular, con la enseñanza del Inglés como LE

Según Zurita et al. (2020), la evolución de la sociedad del conocimiento ha situado a las plataformas virtuales educativas y a los AVA como un espacio adaptado a las necesidades

actuales de sociedades globalizadas, generando la eliminación del espacio-tiempo. En este sentido, se puede deducir que esta es una de las ventajas más importantes ya que se puede acceder a las clases desde cualquier lugar y momento, se pueden consultar los materiales y herramientas cuando se necesite desde la comodidad de un dispositivo; esto también disminuye los gastos. Zurita et al. (2020) mencionan que estos entornos son muy provechosos por la propuesta educativa que plantean centrada en la interactividad. Según lo anterior, la interactividad es clave en el aprendizaje de estos ambientes, ya que determina su experiencia y calidad.

En el campo de la enseñanza del inglés como lengua extranjera, Llano (2020) afirma que al aprender Inglés por este medio se dejan de lado los temores que se sienten al estar cara a cara con una persona, además, expone que el uso de juegos dinamiza y potencia el rol del estudiante. La confianza que brinda a los estudiantes el hacer uso de avatares y personajes les permite interactuar y hacer amigos en línea que inician solo con conversaciones sobre el juego para, en algunas ocasiones, trascender a amistades fuera del juego.

Marco metodológico

Este apartado presenta el recorrido del desarrollo investigativo del trabajo de profundización que tiene como propósito analizar el efecto en la adquisición de vocabulario en lengua inglesa del diseño e implementación de un AVA bajo el enfoque del ABJ a través de la incorporación del videojuego *Minecraft*. Se presenta la orientación de la investigación, los aspectos que conforman el diseño metodológico y que definen la recolección de datos y los procesos de análisis de estos, así como la precisión sobre los instrumentos de investigación y las características relevantes de la población participante.

Diseño de investigación-acción

Para este trabajo se decidió utilizar el diseño de la Investigación-acción. De acuerdo con Kemmis (1992), esta nace en 1946 con la obra del psicólogo Kurt Lewis quien la llevó a cabo varios años en experimentos comunitarios durante la posguerra en Norteamérica. Uno de sus rasgos importantes es la responsabilidad de orientación y decisión de las acciones de las personas afectadas por los cambios planificados para mejorar. Kemmis (1992), define cuatro pasos para desarrollar esta clase de investigación: desarrollar un plan de acción para mejorar lo que está ocurriendo; actuación que lleva el plan a la práctica; observación de los efectos de la acción; reflexión.

Así pues, en este estudio se tuvieron en cuenta los cuatro pasos mencionados para llevar a cabo la investigación. Por ello, el plan de acción se basa en dos aspectos: el diseño, la creación e implementación de un AVA en donde los estudiantes encontraron las actividades y herramientas necesarias para realizar los retos de aprendizaje; la implementación de un videojuego llamado *Minecraft* donde los estudiantes jugaron en un mundo para construir una ciudad donde desarrollaron retos en equipo que permitieron promover habilidades y competencias.

Con respecto al segundo paso, se diseñó y creó el AVA cuyo nombre es E Cube, E por inglés y cube como metáfora al juego, este cuenta con siete unidades: la primera y la segunda presentan la bienvenida al AVA y las particularidades del videojuego *Minecraft*; las cinco unidades siguientes contienen cada una un tema específico que aborda una lista de vocabulario sugerido por el examen *KEY for schools de Cambrige*. Estas unidades plantean diferentes retos de aprendizaje realizados en el mundo de *Minecraft*.

La clase en la que se llevó a cabo la presente investigación fue la clase de inglés, cuya intensidad horaria semanal era de cuatro horas a la semana, se realizó durante el primer semestre del año y su implementación se llevó a cabo durante dos meses.

Asimismo, en el tercer paso se realizaron diarios de campo y encuestas a través de la *Wiki* (ver **Anexo c**) que se encontraba en el AVA. Los diarios de campo se llevaron a cabo con el fin de proporcionar al estudio una fuente descriptiva e interpretativa de las clases ya que en este instrumento el investigador registró sus observaciones y pensamientos que le permitieron comprender el entorno físico y social. Por su parte, las encuestas permitieron obtener información y comentarios sobre el estudio.

Es importante resaltar que, a través de la observación se determinó la necesidad de valorar la calidad y pertinencia del AVA, para lo cual se empleó el formato ECOBA (ver **Anexo b**), instrumento cuantitativo de valoración que mide: la pertinencia y veracidad de los contenidos, el diseño estético y funcional, el diseño instruccional y el aseguramiento de competencias. Este fue aplicado por un experto en el área de educación en tecnología y un experto en la enseñanza del Inglés. Los dos expertos concluyeron que el AVA cumplía con todos los requerimientos de calidad y no realizaron ningún cambio, como se puede observar en la rúbrica de evaluación del **Anexo a**.

El último paso, se buscó hallar el sentido de los procesos llevados a cabo, para lo que se evaluó valorativamente la experiencia considerando las diferentes perspectivas del análisis de la preocupación temática, que era la preocupación por adquisición de vocabulario en lengua inglesa en los estudiantes a través de la implementación de un AVA y un videojuego, que en este caso es *Minecraft*.

Enfoque mixto

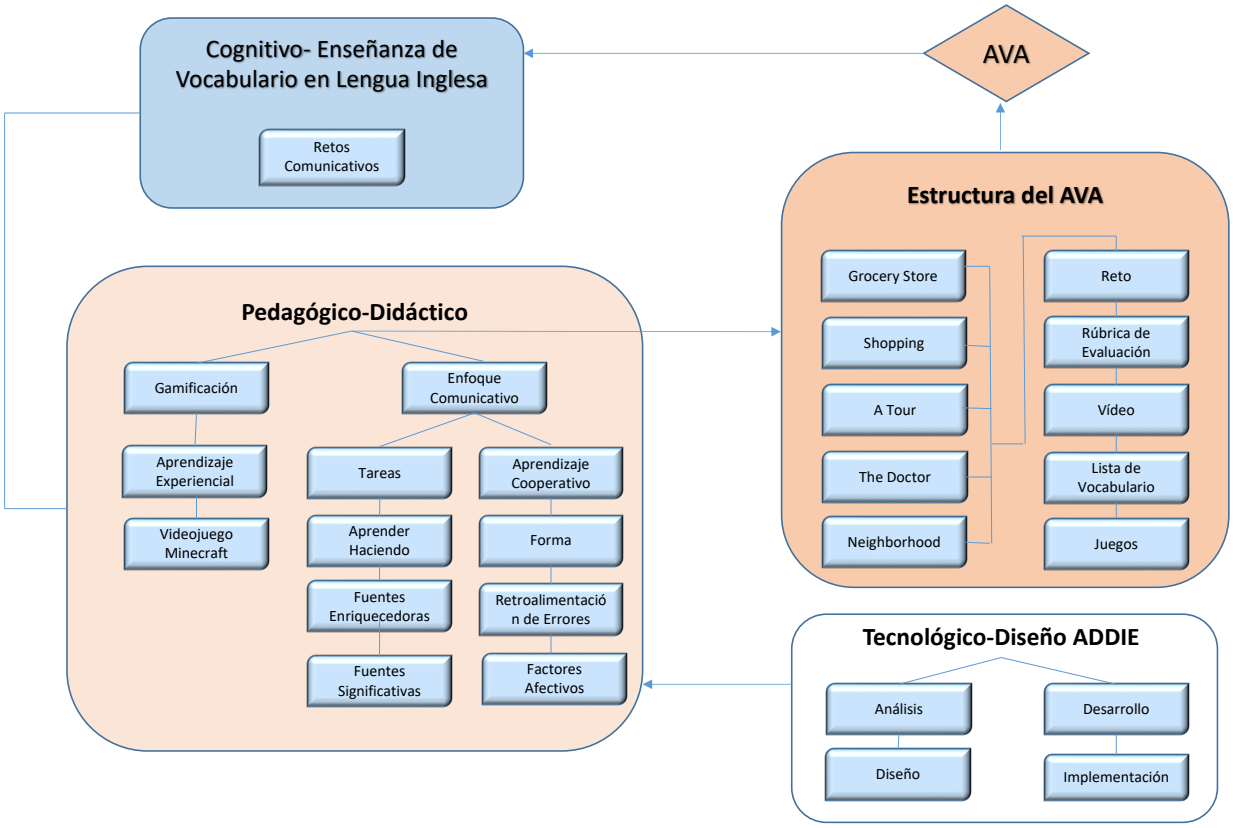
El estudio se realizó bajo el enfoque de investigación mixto, en tanto hace uso de datos cuantitativos y cualitativos que sirvieron para responder a la pregunta de investigación planteada al inicio. Tres fuentes aportaron los datos cuantitativos: la primera fue la prueba de inicio y la prueba de salida que realizaron los estudiantes para poder conocer su nivel de inglés según el Marco Común Europeo; la segunda fue la encuesta que realizaron los estudiantes sobre el uso de videojuegos en la enseñanza del Inglés; la tercera fue la encuesta que realizaron sobre su percepción con el uso de un AVA. Asimismo, las observaciones presentadas en el diario de campo del investigador aportaron los datos cualitativos donde se registraron las percepciones de los estudiantes frente al uso de videojuegos en la educación y el AVA.

Diseño del AVA

El diseño seleccionado es ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación, Evaluación). A continuación, se expone cómo se ejecutó cada una de esas etapas en la realización del AVA siguiendo la secuencia propuesta por Molina (2014b).

Figura 2.

Arquitectura del AVA



Etapa de análisis

En esta fase se presentan algunas preguntas que se formularon para identificar elementos esenciales en la creación del aspecto tecnológico de la investigación. Para empezar, se planteó la pregunta: ¿cuál es la necesidad de aprendizaje o situación problema que el AVA solucionaría? Al respecto, es posible decir que las clases de inglés se han convertido en la memorización de verbos y estructuras gramaticales alejadas del uso de las TIC. Por ello, la metáfora del AVA fue uno de los videojuegos favoritos de la población seleccionada en la investigación y el objetivo consistió en motivar a los estudiantes a aprender vocabulario básico en lengua inglesa y a usar las TIC no solo en el ámbito del entretenimiento y ocio sino también en sus procesos de aprendizaje.

Luego, surgió la pregunta: ¿a quiénes va dirigido?, ¿qué características tienen? A propósito, se respondió que, va dirigido a 33 estudiantes seleccionados de grado undécimo de un colegio oficial de Bogotá; cinco de ellos pertenecen al proceso de inclusión escolar y en su mayoría comparten el gusto por los videojuegos. Además, se encuentran ubicados en el nivel A1 de acuerdo con el Marco Común europeo de referencia para las lenguas (MCER).

Posteriormente surgió la pregunta: ¿cuáles son sus modos de aprendizaje preferidos? Para dar respuesta a esta pregunta se aplicó una prueba de estilos de aprendizaje para reconocer los modos de aprendizaje de la población. Finalmente, se planteó la pregunta: ¿cuáles son los estilos de enseñanza de los investigadores? A propósito, es posible decir que, de acuerdo con Grasha (2002), la docente investigadora posee un modelo personal que resulta ser un ejemplo para los estudiantes pues ella es quien guía y dirige a los estudiantes motivándolos continuamente.

Etapa de diseño

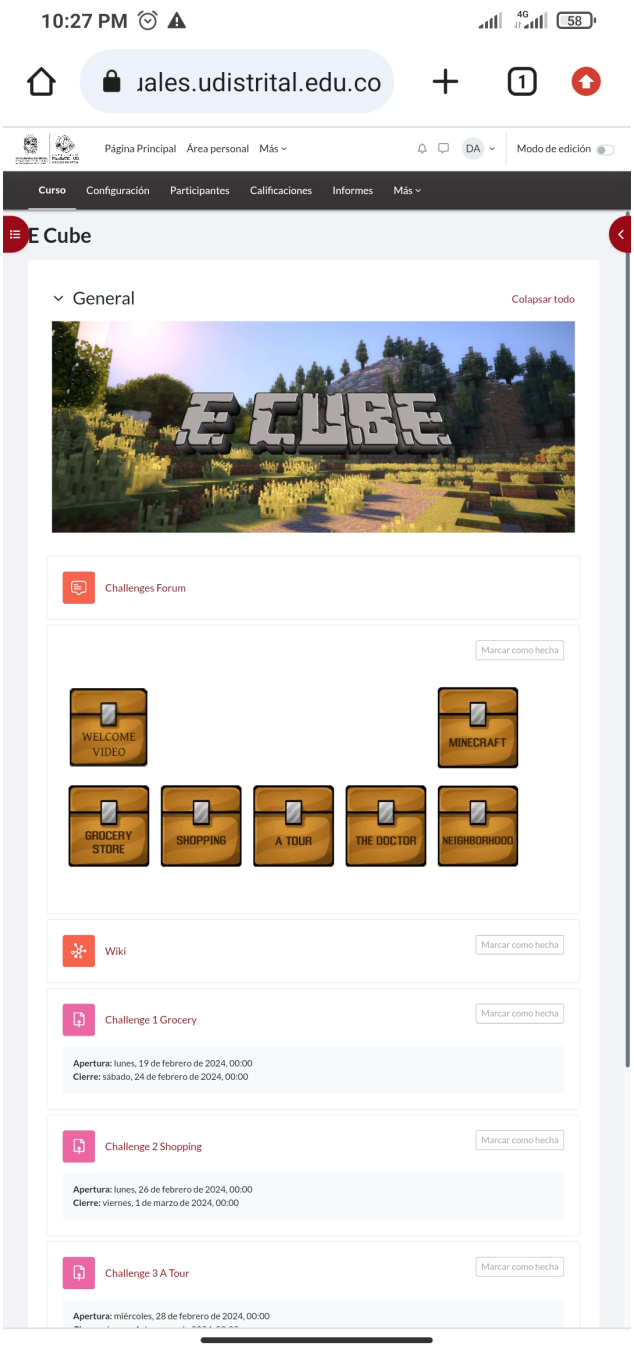
El modelo pedagógico de este estudio es comunicativo, según Luzón y Pastor (1999), el objetivo de este enfoque es fortalecer la competencia comunicativa, enriqueciendo los objetivos de aprendizaje para que los estudiantes se puedan comunicar eficazmente. Aquí, se privilegia la enseñanza, cuyo centro es el aprendiz, y se tienen en cuenta sus necesidades comunicativas y de aprendizaje fomentando la autonomía y la responsabilidad. De acuerdo con el enfoque comunicativo, el rol del alumno en el presente estudio fue el de un agente activo en su proceso de aprendizaje, narrando sus experiencias y usando la lengua extranjera de forma espontánea. Mientras el rol del docente fue de motivador y guía en el aprendizaje.

El AVA contiene un menú desplegable en la parte superior que muestra, en primera instancia, una presentación con el título del entorno y datos generales del mismo, el índice

describe detalladamente los contenidos de las unidades de trabajo como se ve a continuación en la **figura 3**.

Figura 3.

Página general del AVA

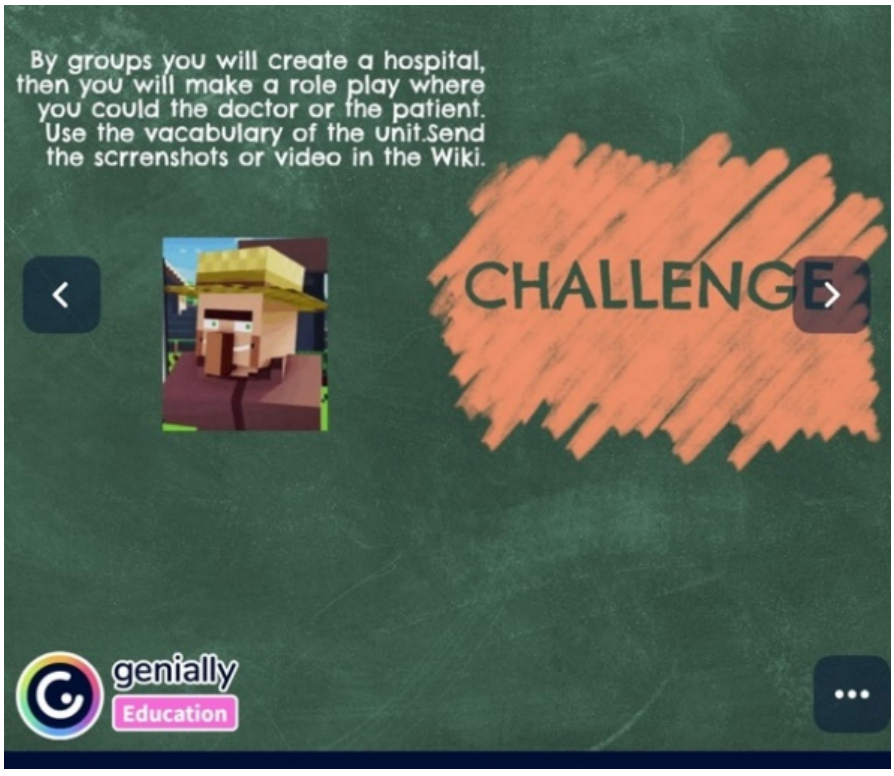


Nota. Elaboración propia

Contiene cinco sesiones, cada una de ellas inicia con la presentación del reto propuesto que se llevó a cabo en el juego *Minecraft*; los estudiantes lo realizaron en grupos de cinco integrantes. El módulo *The Doctor*, que fue objeto de evaluación a través del formato ECOBA, se desglosa en seis subsecciones: la primera se llama *Challenge* y se enfoca en presentar el reto de la unidad para el que los participantes tuvieron que enviar sus aportes en el espacio de la *wiki*; la segunda es la rúbrica que evaluó el reto propuesto; la tercera es un video donde se refuerza el vocabulario de la unidad y algunas expresiones referentes al tema; la cuarta contiene la lista de vocabulario que hace parte del módulo; la quinta y la sexta son juegos interactivos donde los estudiantes practicarán el vocabulario visto. Las seis subsecciones mencionadas pueden verse a continuación en las **figuras 4**, **5**, **6**, **7, 8 y 9.**.

Figura 4.

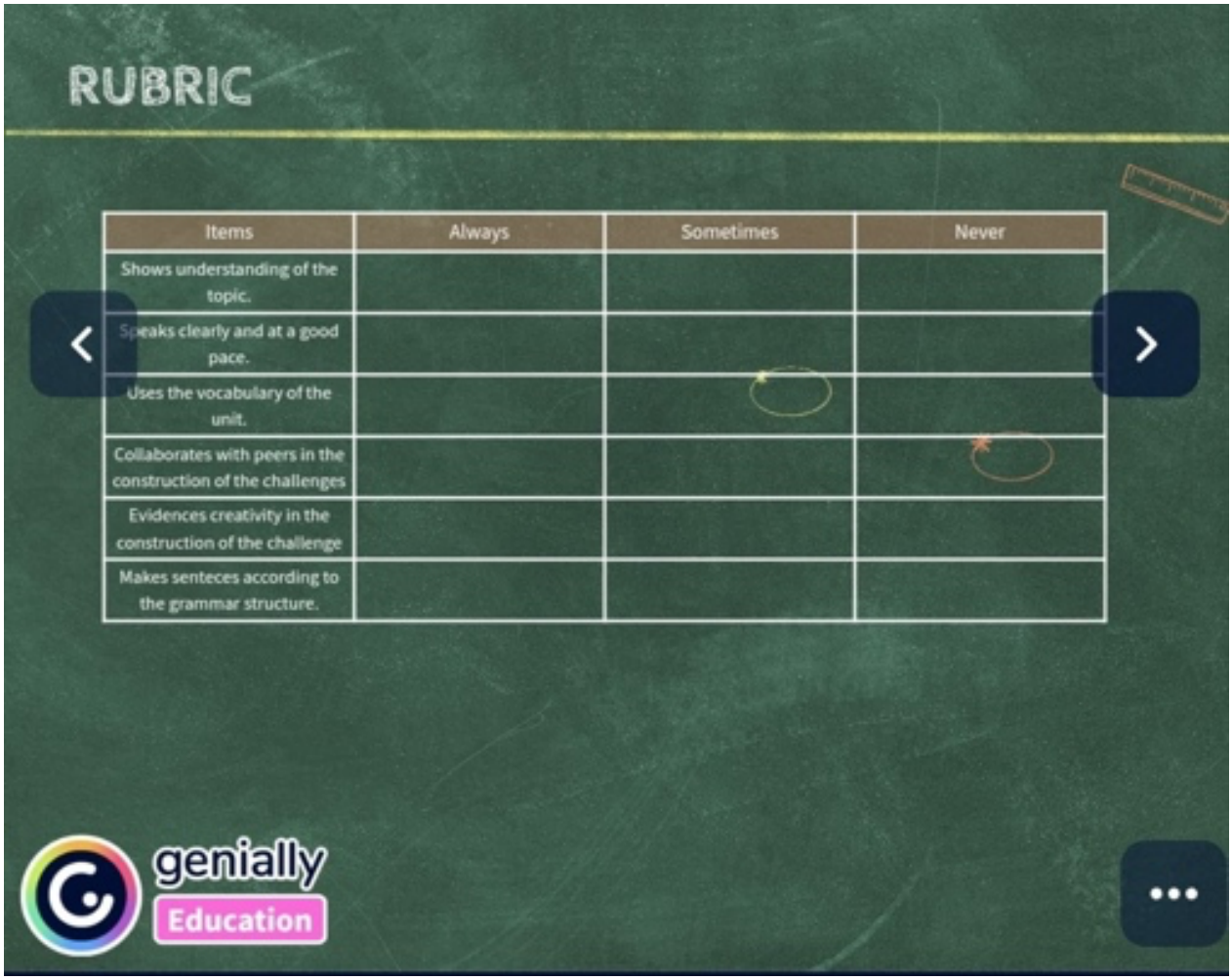
Reto



Nota. Elaboración propia

Figura 5.

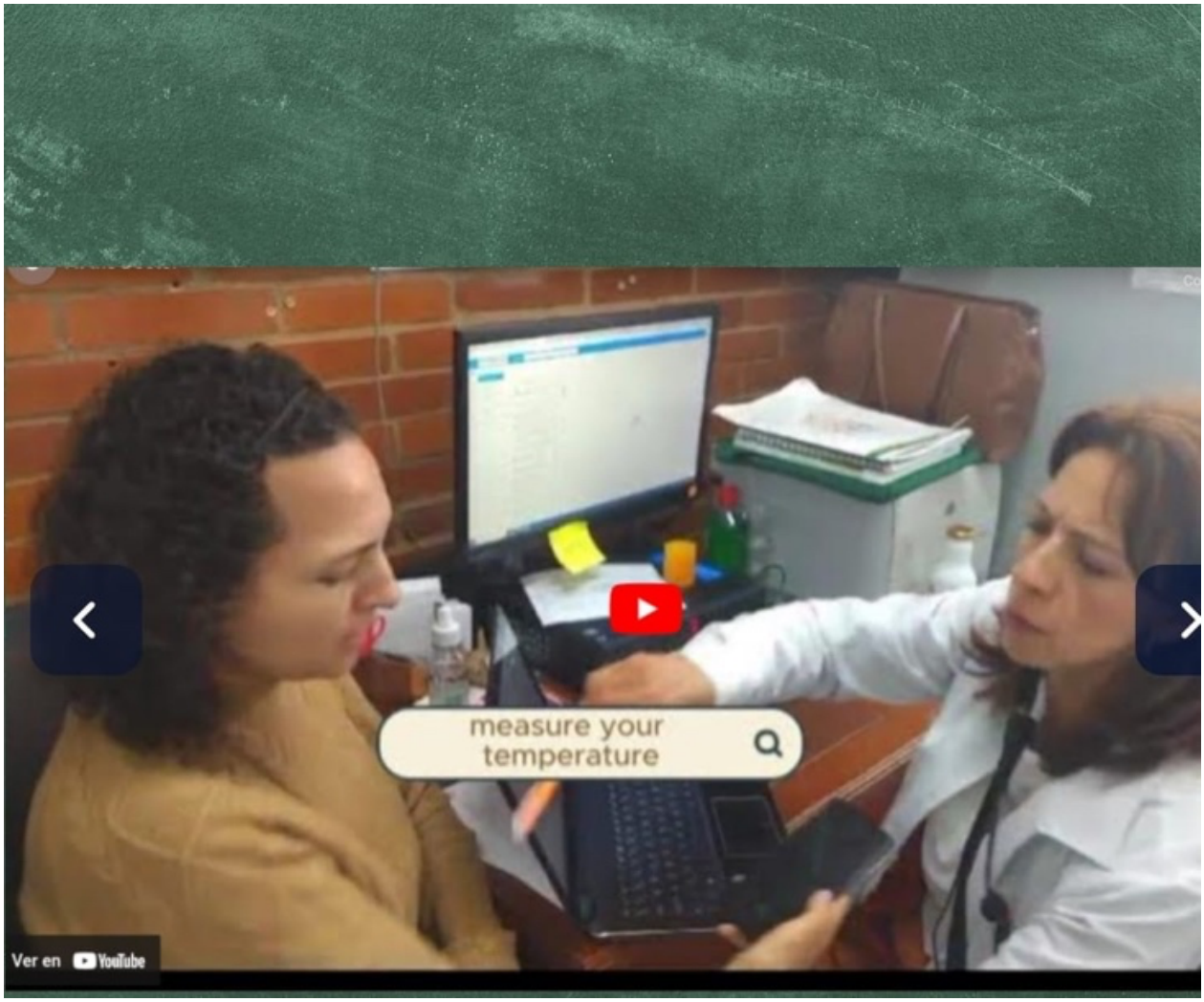
Rúbrica de evaluación



Nota. Elaboración propia.

Figura 6.

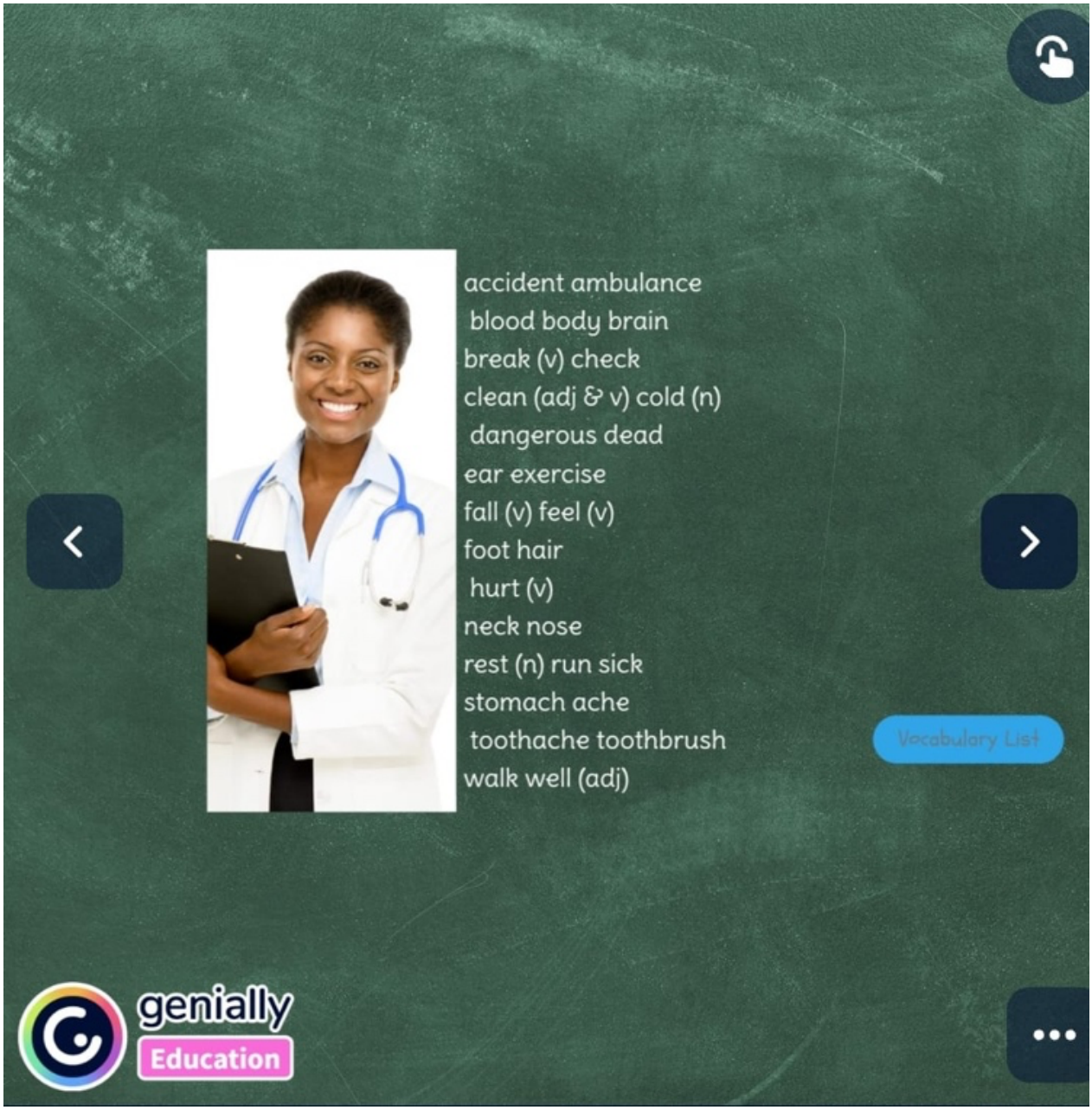
Video



Nota. Elaboración propia.

Figura 7.

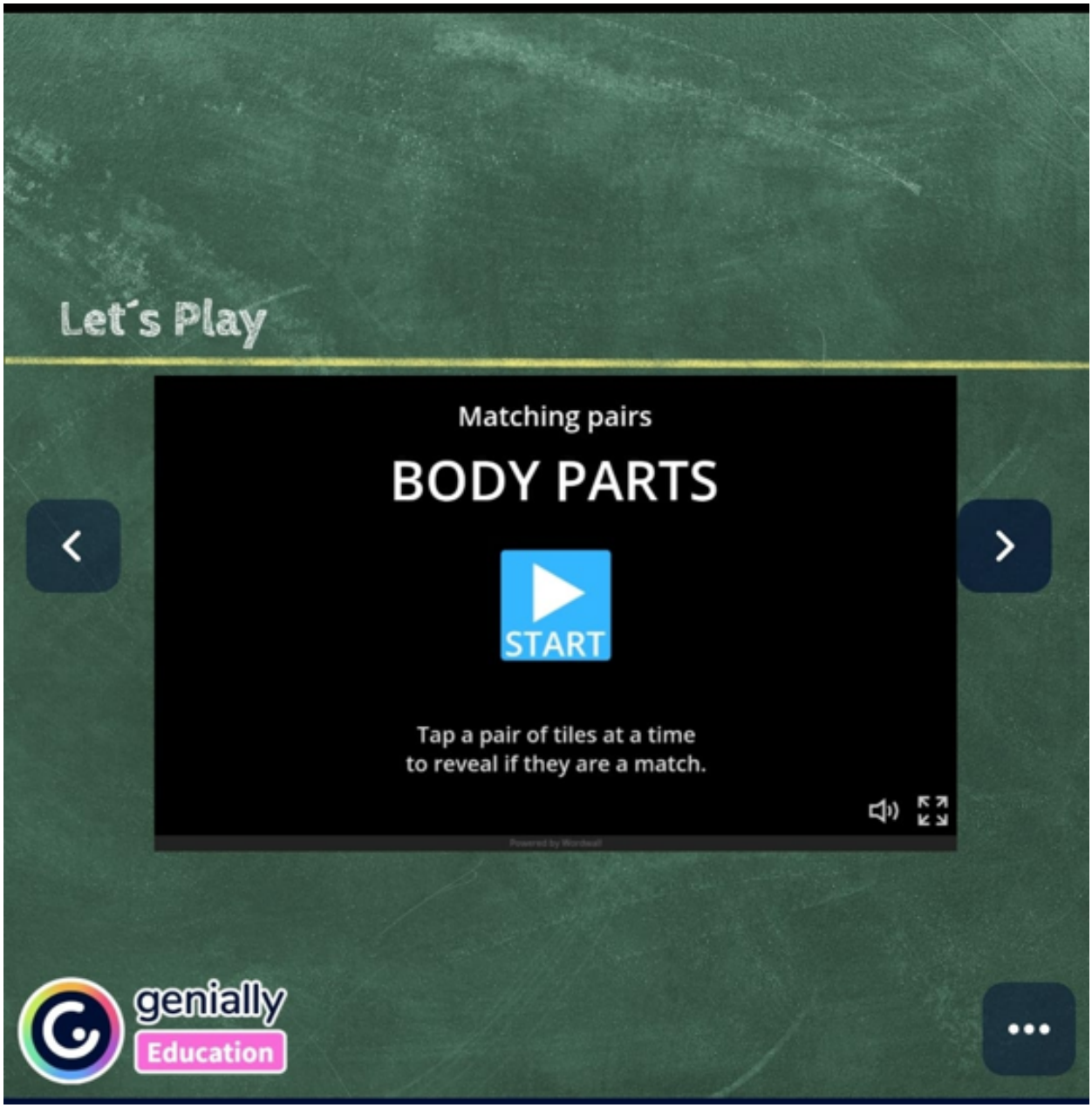
Lista de vocabulario



Nota. Elaboración propia.

Figura 8.

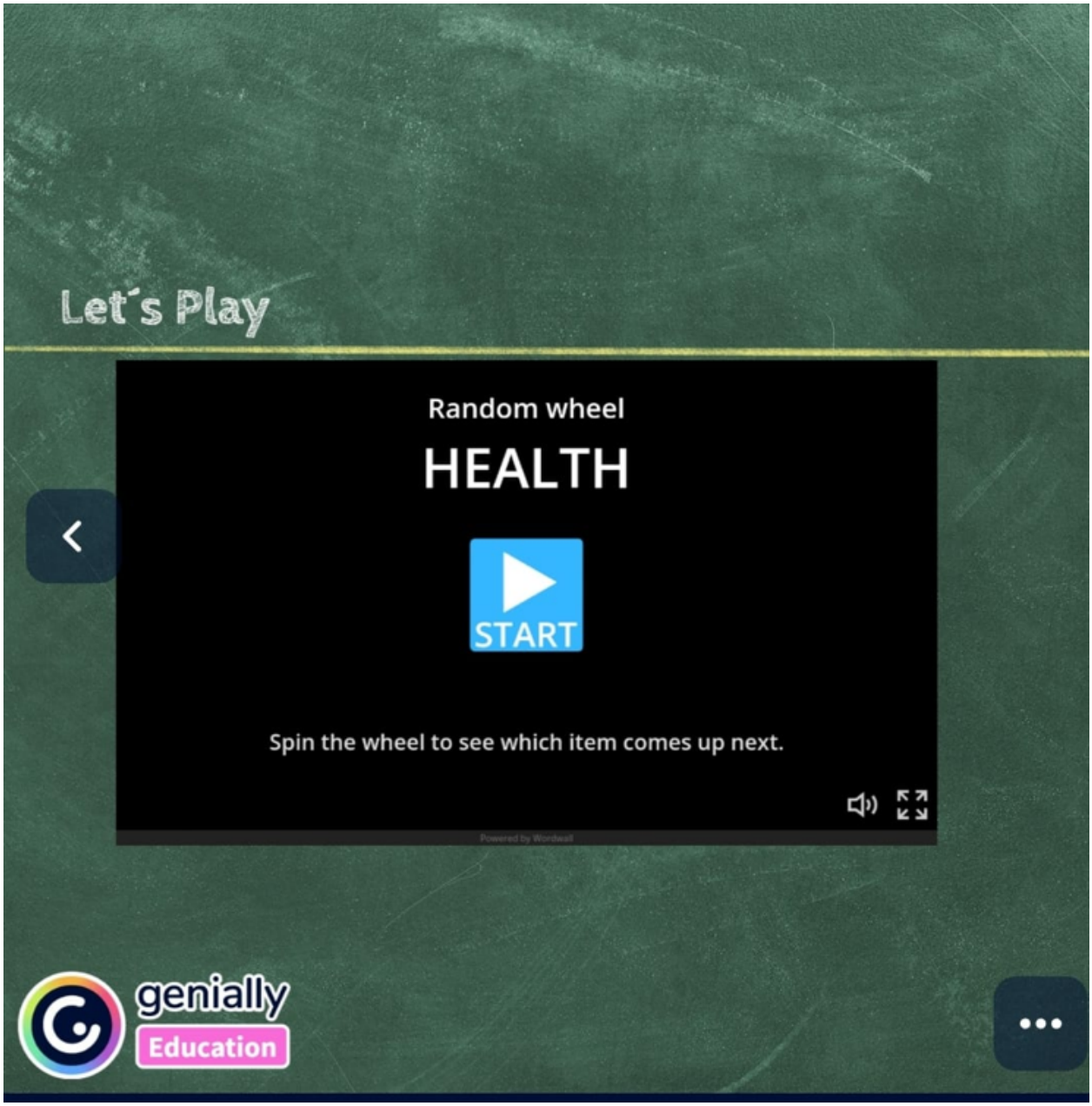
Juego partes del cuerpo



Nota. Elaboración propia

Figura 9.

Juego salud



Nota. Elaboración propia

Etapa de desarrollo

Según el diseño anterior, se inició la realización del AVA en la plataforma de *Moodle*. Para ello, primero se elaboró el banner y los botones de las unidades, explorando los tamaños y colores considerando la metáfora del AVA: el videojuego *Minecraft.* Paso seguido se realizaron las unidades en G*enially*, donde la docente investigadora creó vídeos para cada unidad y juegos centrados en la enseñanza de vocabulario en la plataforma de *Wordwall.* Además, se creó el foro y la *wiki*, el primero como espacio de comunicación entre los estudiantes y el docente, y el segundo como espacio para que los estudiantes presentaran los retos de cada unidad y tuvieran la oportunidad de recibir retroalimentación.

Etapa de implementación

Se presentó el AVA a los estudiantes en una sesión de dos horas de clase y se brindó tiempo para que todos pudiesen explorar y conocer lo que ofrece el ambiente. En la siguiente sesión se presentó la primera unidad y su estructura. Para cada unidad se realizó en clase la presentación del vocabulario propuesto usando imágenes y juegos para reforzarlo; esta actividad se realizó proyectando los juegos e imágenes en el televisor del salón de clase. Además, cada estudiante tuvo la oportunidad de participar y luego se contextualizó el vocabulario y se dieron ejemplos de oraciones y expresiones. Cada sesión contenía ejercicios de habla, escucha y lectura con el fin de fortalecer su competencia comunicativa y brindarles herramientas para realizar los retos planteados.

Retos

Los estudiantes de grado undécimo se organizaron en grupos de cinco personas, durante el juego realizaron construcciones de edificios urbanos, como hospitales, escuelas, etc. En cada

una se realizó un reto encaminado al uso de vocabulario visto en cada unidad. Como se observa en la **figura 9**, en donde se describen los retos propuestos para cada unidad.

Los retos se iniciaban a trabajar en clase. Durante esta, la docente investigadora hacía uso de un computador y un televisor o video beam para presentar el AVA, las actividades de clase y se iniciaba a crear en el juego Minecraft; el cual los niños descargaron en los celulares y en los computadores de sus casas. En casa los estudiantes terminaban las actividades propuestas.

Figura 10.

Retos

Sesión	Vocabulario por Tema	Actividad en Clase y AVA	Actividad en Minecraft	Recursos	Tiempo
***Test* de entrada**		Los estudiantes realizarán la prueba de entrada para diagnosticar su nivel.		Examen de muestra gratis suministrado por Cambridge.	110 minutos (dos horas de clase)
The shopping center	*Clothes and Accessories* (51 palabras). *Colours* (16 palabras)	1. En clase revisaremos la lista de palabras para este tópico. 2. Juego con las palabras del AVA y otro externo. 3. Oraciones para contextualizar las palabras.	1. Los estudiantes realizarán un centro comercial dentro del cual diseñarán una tienda de ropa donde pondrán etiquetas con los nombres de los artículos en inglés. 2. Como reto los estudiantes realizarán un juego de roles donde uno será el vendedor y los otros los compradores de ropa.	1. Lista de palabras. 2. TV 3. Parlante. 4. Juego online 5. AVA 6. Celulares	220 minutos (cuatro horas de clase)

		4.Acitividad de lectura sobre Clothes.		7. Tabletas	
The Grocery Store	*Food and drink* (107 palabras)	1. En clase revisaremos la lista de palabras para este tópico y *flashcards*. 2. *Video and game* https://www.esleschool.com/food-drink/ 3. Revisión en clase de AVA y *crossword* en la misma. *Reading comprehension: Making honey*	1. Los estudiantes realizarán un supermercado en la ciudad con los nombres de los artículos en inglés. 2. Reto: cada grupo realizará una lista de compras para un plato especial que se hará en una fiesta.	1. Lista de palabras. 2. TV 3. Parlante. 4. Juego online 5. AVA 6. Celulares 7. Tabletas	220 minutos (cuatro horas de clase)
		1. En clase revisaremos la lista de palabras para este tópico y flashcards. 2. Trabajo online de ejercicios en	1. Los estudiantes realizarán el hospital de la ciudad con los nombres de los artículos en inglés. 2. los estudiantes realizarán un juego de roles donde uno	1. Lista de palabras. 2. TV 3. Parlante. 4. juego online	220 minutos (cuatro horas de clase)

The Doctor	*Health and medicine* (63 palabras)	https://learnenglishteens.britishcouncil.org/vocabulary/a1-a2-vocabulary/health 3. Juego (match picture-word) https://www.mes-games.com/health.php 4. Juego https://wordwall.net/es/resource/549769/health-problems	será el doctor y el otro estudiante el paciente	5. AVA 6. Celulares 7. Tabletas	
		1. En clase revisaremos la lista de palabras para este tópico. 2.Juego https://wordwall.net/es/resource/3599546/parts-of-the-house	1. Cada grupo realizará su casa con los nombres de las habitaciones y los artículos en inglés.	1. Lista de palabras. 2. TV 3. Parlante. 4. Juego online	220 minutos (cuatro horas de clase)

5.	*House and home* (60 palabras)	3. Juego de preguntas https://www.cambridgeenglish.org/learning-english/activities-for-learners/a1v053-vocabulary-for-the-house-and-home 3. Actividad de comprensión de lectura https://www.teachingenglish.org.uk/sites/teacheng/files/Reading%20house%20student%20worksheet.pdf		5. AVA 6. Celulares 7. Tabletas	
		1. En clase revisaremos la lista de palabras para este tópico. 2. Juego	1. Por grupos los estudiantes realizarán la iglesia, el cine y un gimnasio con los nombres de los artículos en inglés.	1. Lista de palabras. 2. TV 3. Parlante. 4. Juego online	110 minutos (dos horas de clase)

My Neighborhood	*Places: buildings* (40 palabras)	https://www.vocabulary.cl/Games/Places_City.htm 3. Crucigrama https://www.eslprintables.com/vocabulary_worksheets/the_city/buildings/buildings_houses_448103/ 4. Juego https://wordwall.net/es/resource/3209275/places-in-town 5. Actividad de comprensión de lectura https://www.liveworksheets.com/w/en/english-second-language-esl/934461		5. AVA 6. Celulares 7. Tabletas	

Etapa de evaluación

La valoración del AVA se realizó mediante dos vías: la primera, mediante el formato ECOBA implementado por dos expertos, uno de ellos en el ámbito de educación en tecnología y el otro en el área de idiomas (ver **Anexo d**); la segunda, por medio de una encuesta a los estudiantes en donde podían expresar sus percepciones y opiniones al respecto (ver **Anexo e**).

Técnicas e instrumentos de investigación

Los instrumentos de investigación del presente estudio se encuentran clasificados en cuatro grupos: cuestionarios, test (A2 *Key for Schools)*, diarios de campo y análisis de los retos. El cuestionario se realizó con el objetivo de conocer información sobre los participantes del estudio y reconocer las percepciones que tenían frente al uso del videojuego *Minecraft* para la enseñanza de vocabulario en lengua inglesa. Con este instrumento se pretendió establecer la pertinencia del videojuego como un método de aprendizaje del Inglés y sus aportes a la consolidación de las habilidades en el aprendizaje de una lengua extranjera.

El test A2 *Key for Schools* es una prueba internacional de las titulaciones *Cambridge English* indicada para alumnos en edad escolar que evalúa hasta el nivel B2 según el marco común europeo. Consta de cinco partes y 25 peguntas en la prueba de comprensión de lectura cuyo objetivo es mostrar que los alumnos pueden: comprender frases y utilizar expresiones básicas, comprender y utilizar el inglés escrito elemental, presentarse y responder preguntas básicas sobre ellos mismos, interactuar en inglés a un nivel básico, comprender noticias cortas e instrucciones sencillas. Este test se realizó al inicio de la investigación y al final con el propósito de contrastar los resultados obtenidos y así poder determinar si los videojuegos son una estrategia para la enseñanza del inglés.

Por último, los diarios de campo fueron utilizados para posibilitar al investigador una visión constante de sus prácticas de enseñanza que le permitieron analizar, evaluar y contrastar los resultados obtenidos en el aprendizaje.

Población

Este estudio se hizo en el Colegio Vista Bella IED jornada mañana, con los estudiantes de grado 1101. El colegio está ubicado en la localidad 11 o localidad de Suba y hace parte de la UPZ 18, Britalia. Es una Institución Educativa Oficial de Educación Formal, de calendario A, con jornadas mañana y tarde. Fue integrada por las necesidades de ampliar cobertura en Educación Preescolar, Básica primaria, Secundaria y Media Vocacional, mediante la Resolución 1861 de junio 24 de 2002 y la Resolución Aclaratoria 2702 de septiembre 3 de 2002.

En la Institución se considera que los y las estudiantes son el centro del proceso educativo y por lo tanto se busca un excelente nivel académico basado en las normas, planes y los programas ordenados por el Ministerio de Educación Nacional para la República de Colombia con aportes de la UNESCO y Naciones Unidas para el desarrollo Humano. La filosofía se enmarca en una dinámica de actualización, donde se educa en el aquí y en el ahora, aclarando el presente para optimizar el futuro. Las sentencias T 439/92, T 519/92, T 549/97, T 641/98, T 695/99, T 642/01, T 251/05. 10, que refieren al Proyecto Educativo Institucional (PEI), pretenden una educación basada en el modelo de la pedagogía dialogante mediante el desarrollo de competencias básicas, para formar ciudadanos autónomos, competentes intelectual y moralmente, capaces de afrontar el reto de la vida actual.

El Colegio Vista Bella ofrece a la comunidad una educación incluyente y de calidad en el marco de la pedagogía dialogante acorde con la diversidad sociocultural del siglo XXI; esto, para mediar en la formación del desarrollo humano individual y social. Hacia el año 2022 el Colegio

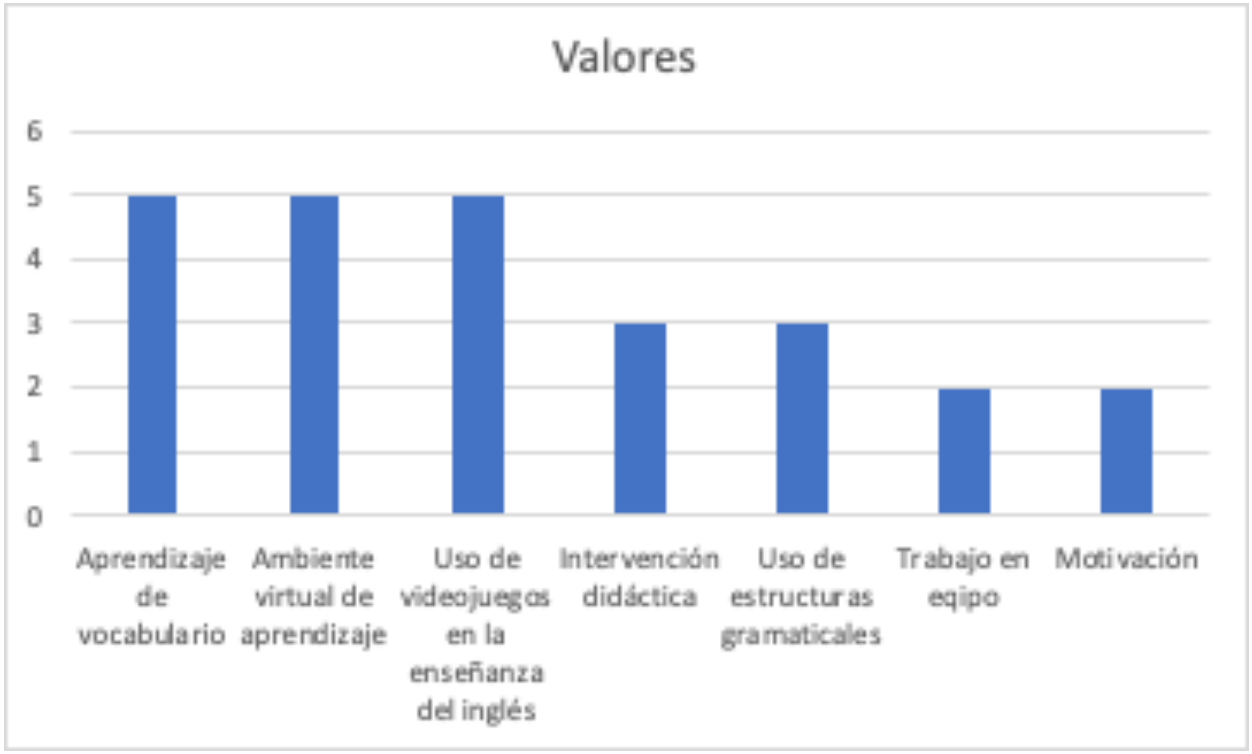
Vista Bella se convirtió en una Institución educativa dialógica, autónoma e innovadora, con responsabilidad social frente al conocimiento, que contribuye a la formación de ciudadanos competentes, éticos, críticos, propositivos y creativos en diferentes contextos, esto, con el fin de aportar al desarrollo de una sociedad incluyente, justa y equitativa.

Análisis y discusión de resultados

De acuerdo con Rivas (2015), en el campo de la investigación, para comprender un fenómeno se sintetiza su explicación a un número pequeño de variables que permitan su interpretación. En el caso de este estudio se relacionaron siete variables o códigos como se observa en la **figura 10**, lo que posibilitó identificar tres categorías principales de evaluación: aprendizaje de vocabulario, AVA y uso de videojuegos en la enseñanza del Inglés. Las variables que tuvieron puntajes medios como la intervención didáctica y el uso de estructuras gramaticales se convierten en subcategorías.

Figura 11.

Generación de códigos



Nota. Elaboración propia

Categorías de análisis

Aprendizaje de vocabulario

Según el análisis de tipo cuantitativo que brinda la aplicación de la prueba de entrada y de salida, se puede observar que los estudiantes en su mayoría no migraron al siguiente nivel de inglés, pero sí incrementaron significativamente el número de respuestas correctas en la prueba; sin embargo, hubo algunos casos dónde sí se evidenció un cambio significativo de nivel según el Marco Común Europeo, por ejemplo, un estudiante que estaba en el nivel básico (A1) avanzó al nivel más alto (C2).

Para el análisis cuantitativo se partió de la hipótesis de que la diferencia entre los valores obtenidos entre la prueba de entrada y salida indica la incidencia positiva en el mejoramiento del nivel de inglés de los estudiantes. Para comprobarla, se utilizó la prueba *T de student* con unilateral izquierda para su valor crítico. Se realizaron las operaciones como se puede ver en la siguiente figura, obteniendo que el valor crítico fue –1.69 y el valor de prueba obtenido fue 5.82 demostrando así que la hipótesis inicial es aceptable.

Figura 12.

Prueba de entrada y salida

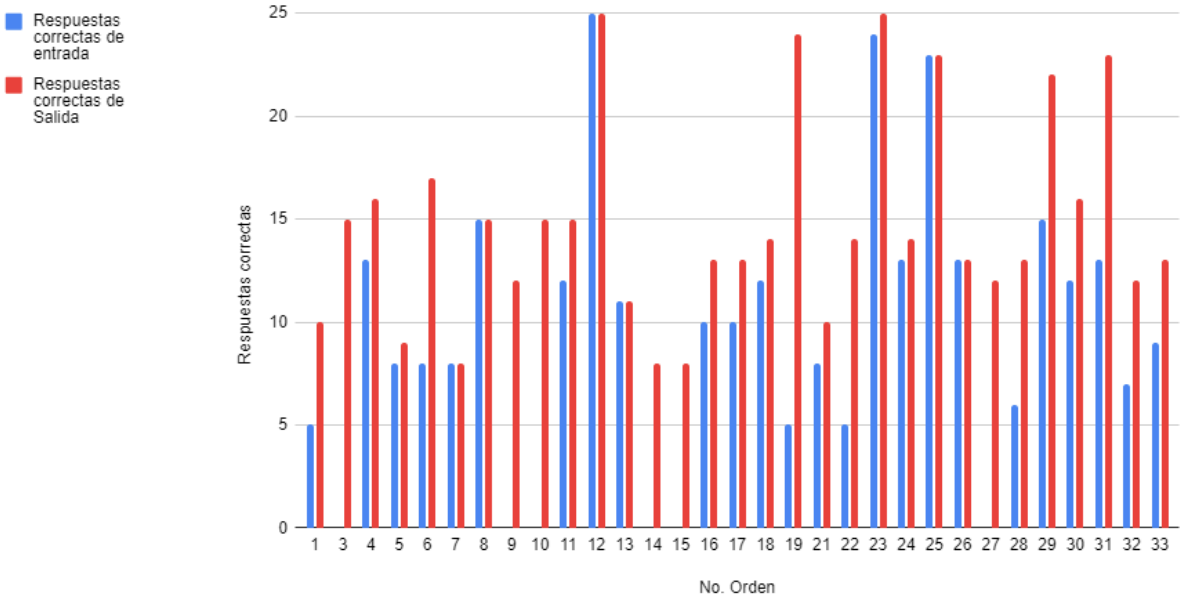
Promedio diferencias	5.4194
cantidad de datos	31
desviación s	5.181854
t =	5.82295248
grados de libertad	30
α =	0.05
valor critico	-1.697261
Decisión:	**la hipótesis inicial se acepta.**

Nota. Elaboración propia

En la siguiente figura se puede observar en color azul el número de respuestas correctas que cada estudiante obtuvo en la prueba de entrada y en color rojo el número de respuestas correctas de cada uno de ellos en la prueba de salida. Esto demuestra que la gran mayoría de los estudiantes mejoraron los resultados de la prueba de salida con respecto a la de entrada.

Figura 13.

Comparativo respuestas correctas - prueba de entrada y salida

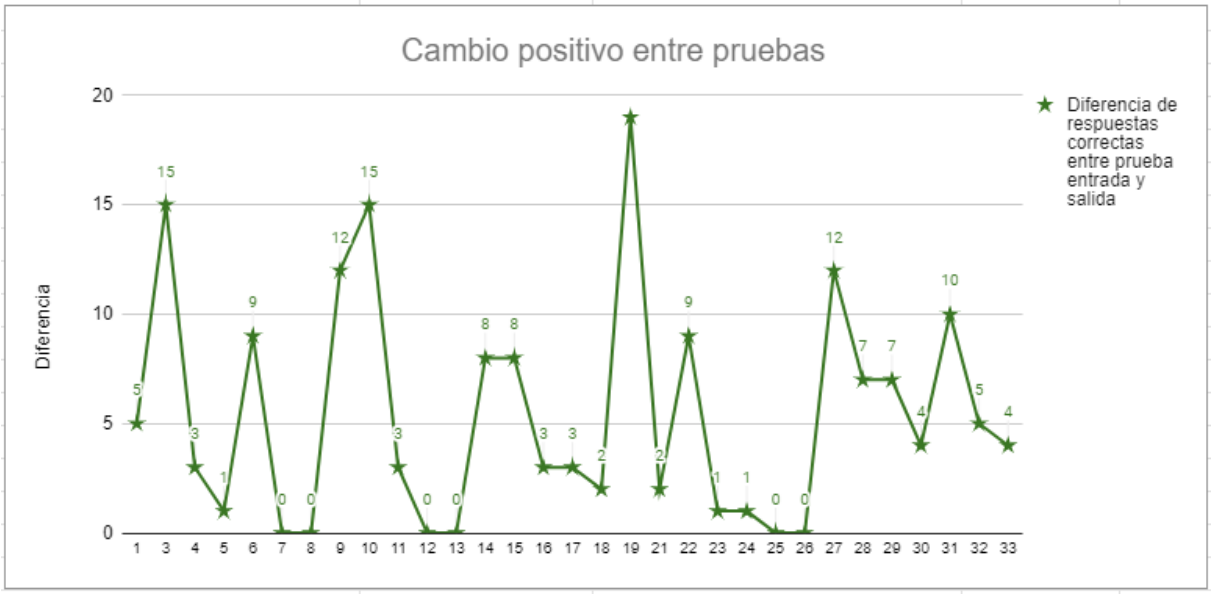


Nota. Elaboración propia

Para analizar el cambio positivo entre pruebas, las siguientes figuras mostrarán, primero la representación de la diferencia de respuestas positivas con respecto a las pruebas de entrada y salida y, segundo, el área de respuestas correctas. Todos tuvieron una variación positiva, lo que demuestra que el AVA diseñado y las actividades propuestas en *Minecraft* incidieron positivamente en el aprendizaje del vocabulario de los estudiantes.

Figura 14.

Cambio positivo entre pruebas



Nota. Elaboración propia

Figura 15.

Comparativo respuestas correctas entrada vs salida



Nota. Elaboración propia

El cambio positivo entre pruebas demuestra que el andamiaje realizado en el proceso tuvo óptimos resultados. Este andamiaje inició con la etapa de crear interés y expectativa en el proyecto, se simplificaron los pasos dividiendo las tareas para alcanzarlas más fácilmente, los estudiantes estuvieron enfocados en la meta final del proyecto lo que les permitió tener claros sus objetivos y no desviarse en el camino.

Durante el desarrollo de las actividades se resaltaron los pasos que se debían seguir y las diferentes formas de lograrlo, en esta parte se enriqueció la dinámica de la clase con el liderazgo y trabajo colaborativo ya que fueron ellos mismos, con el apoyo de la docente investigadora, quienes realizaron alfabetización digital y entrenamiento sobre el juego. Se controló la frustración y errores que fueron realimentados por la docente, al igual que también hubo realimentación propia, que implicó un gran cambio ya que no es fácil darse cuenta de errores propios; sin embargo, las herramientas de *Discord* y el OBS les permitió a los jóvenes ser conscientes de ello y generar la corrección. Además, es importante mencionar que el juego los motivó a continuar y entre más jugaban adquirían más destrezas. Otro aspecto importante a mencionar fue la presentación del producto ideal que los líderes de los grupos de trabajo mostraron, ya que los motivó y orientó el proceso. El modelamiento fue una herramienta que ayudó en el proceso de creación del mundo y en el uso de la lengua. Por lo anterior, las figuras referenciadas anteriormente muestran el avance significativo que tuvieron los estudiantes frente a la adquisición de vocabulario, luego de la implementación del AVA.

Análisis cualitativo

El vocabulario es una de las áreas del conocimiento que juega un rol importante en la adquisición de una lengua. Al inicio los niños usan las palabras para nombrar y describir cosas, y poco a poco van teniendo un significado más profundo, esta es la razón por la cual el resultado

de la prueba de salida mostró que la mayoría de los estudiantes obtuvieron mejores resultados ya que el incrementar su vocabulario les permite mejorar su comprensión.

Los participantes de la investigación expresaron que se les facilitaba recordar las palabras cuando se presentaban en ejes temáticos como en las unidades del AVA (diario de campo, febrero 16 de 2024). Se evidenció que presentar las unidades por temáticas organizadas por campos semánticos ayudó a la adquisición de vocabulario y fue una buena estrategia.

Los retos también jugaron un papel importante en la adquisición de vocabulario ya que allí usaban las palabras aprendidas en un contexto real, enfocándose en el significado y no en la forma. En estas actividades se aprende haciendo lo que permite que el nuevo conocimiento sea significativo. Otro aspecto para resaltar de estas actividades es el aprendizaje colaborativo que motiva a los estudiantes e incentiva la interacción comunicativa.

Ambiente virtual de aprendizaje. Esta es la segunda categoría de análisis y para ella se realizó una encuesta que proporcionó datos cuantitativos, los cuales se discriminan a continuación.

Figura 16.

Respuestas a pregunta 1

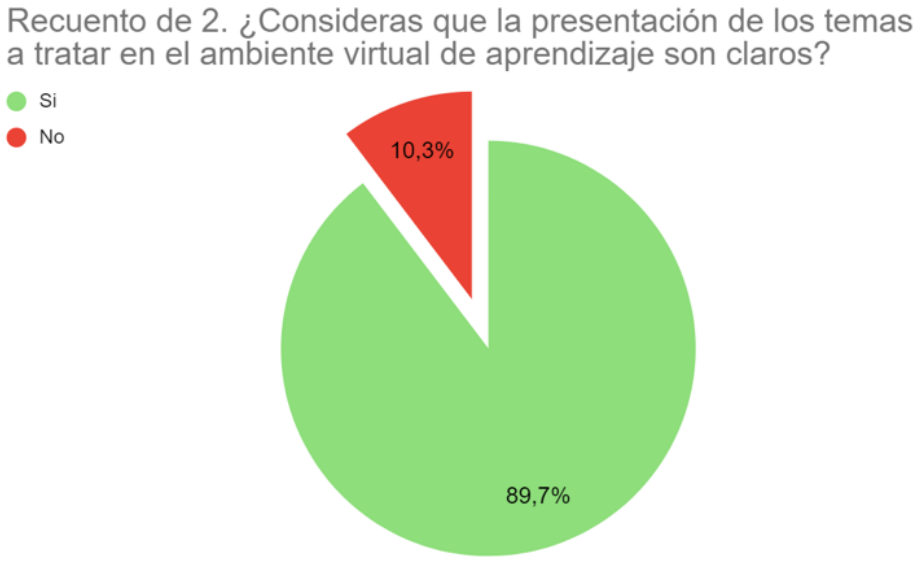


Nota. Elaboración propia

En vista de la desviación, el grado de aceptación a nivel visual tuvo una excelente acogida, lo que permite deducir que el juego *Minecraft* usado como metáfora para su creación fue bien aceptado.

Figura 17.

Respuestas a pregunta 2

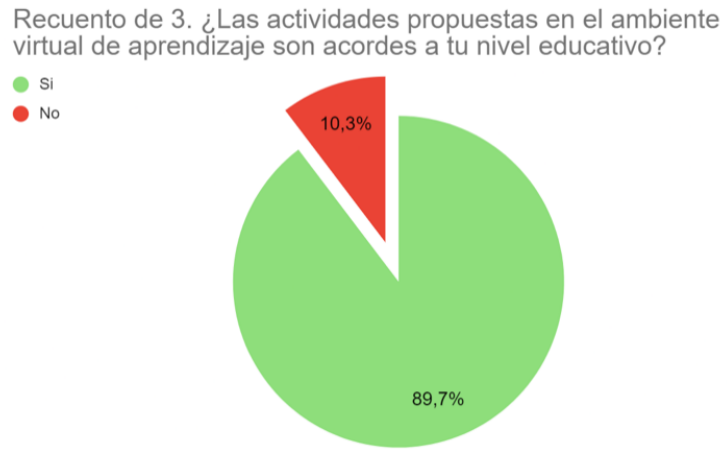


Nota. Elaboración propia

Al considerar que cada persona analiza y entiende las instrucciones bajo su propio espectro, se recomienda proveer diferentes formas de presentar las instrucciones para que el espectro de entendimiento sea más amplio.

Figura 18.

Respuestas a pregunta 3

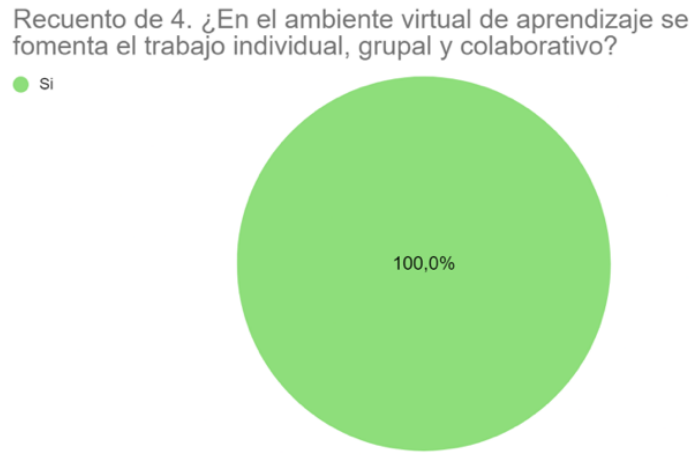


Nota. Elaboración propia

Además, se sugiere entablar una comunicación más cercana con los estudiantes que no se encontraron a gusto con el nivel educativo, esto para permitir una retroalimentación más proactiva.

Figura 19.

Respuestas a pregunta 4

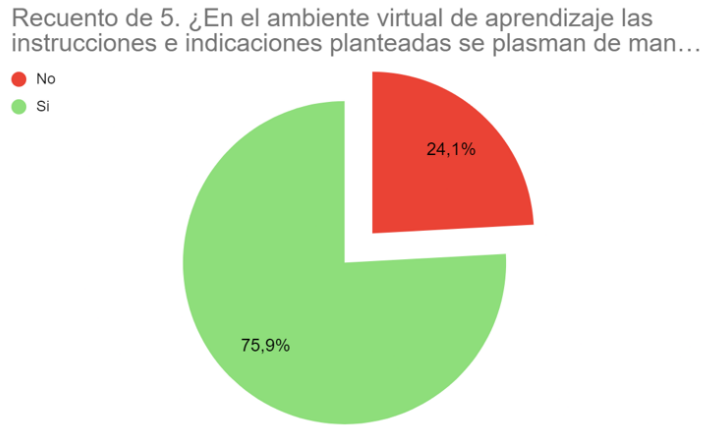


Nota. Elaboración propia

Se puede evidenciar que el uso del ambiente fomentó el trabajo individual, grupal y colaborativo, tanto así que todos estuvieron de acuerdo.

Figura 20.

Respuestas a pregunta 5

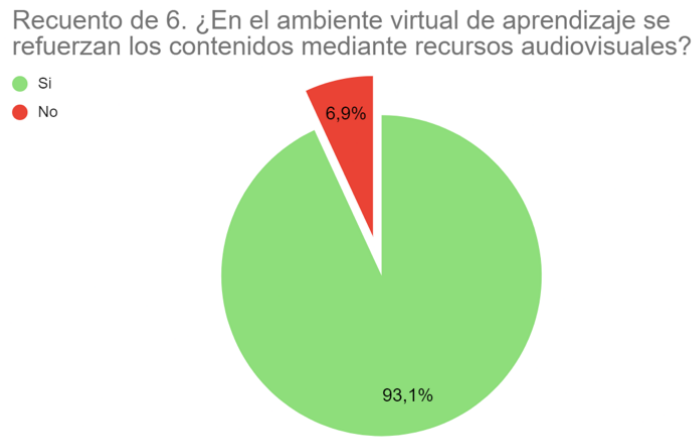


Nota. Elaboración propia

Según los datos, se encuentra que las instrucciones se deben plasmar de manera más clara y concisa, tal vez sintetizando el número de pasos para las actividades.

Figura 21.

Respuestas a pregunta 6

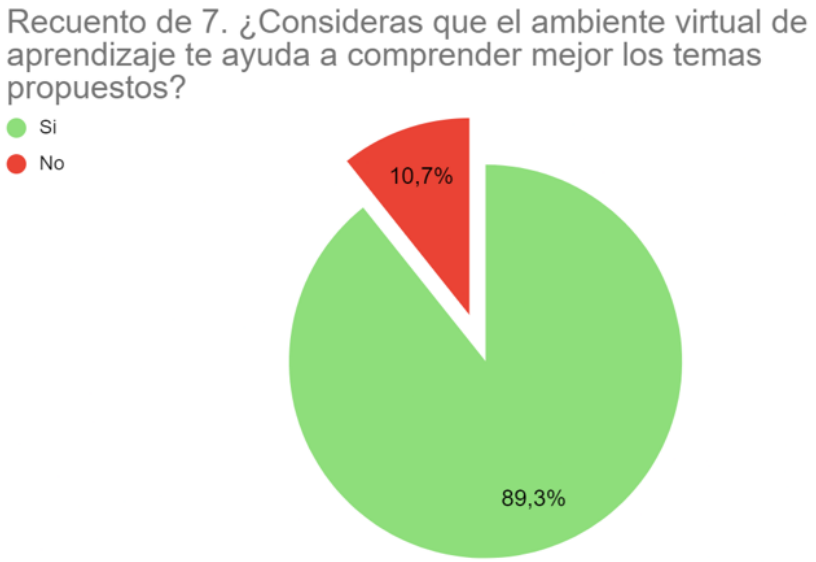


Nota. Elaboración propia

Se puede vislumbrar que está en el umbral esperado de satisfacción, ya que va con los gustos del estudiante.

Figura 22.

Respuestas a pregunta 7



Nota. Elaboración propia

Según la mayoría de los estudiantes, el ambiente ayudó a comprender mejor los temas; pero hubo un pequeño porcentaje que presentó poco convencimiento con respecto a sus compañeros.

Análisis cualitativo

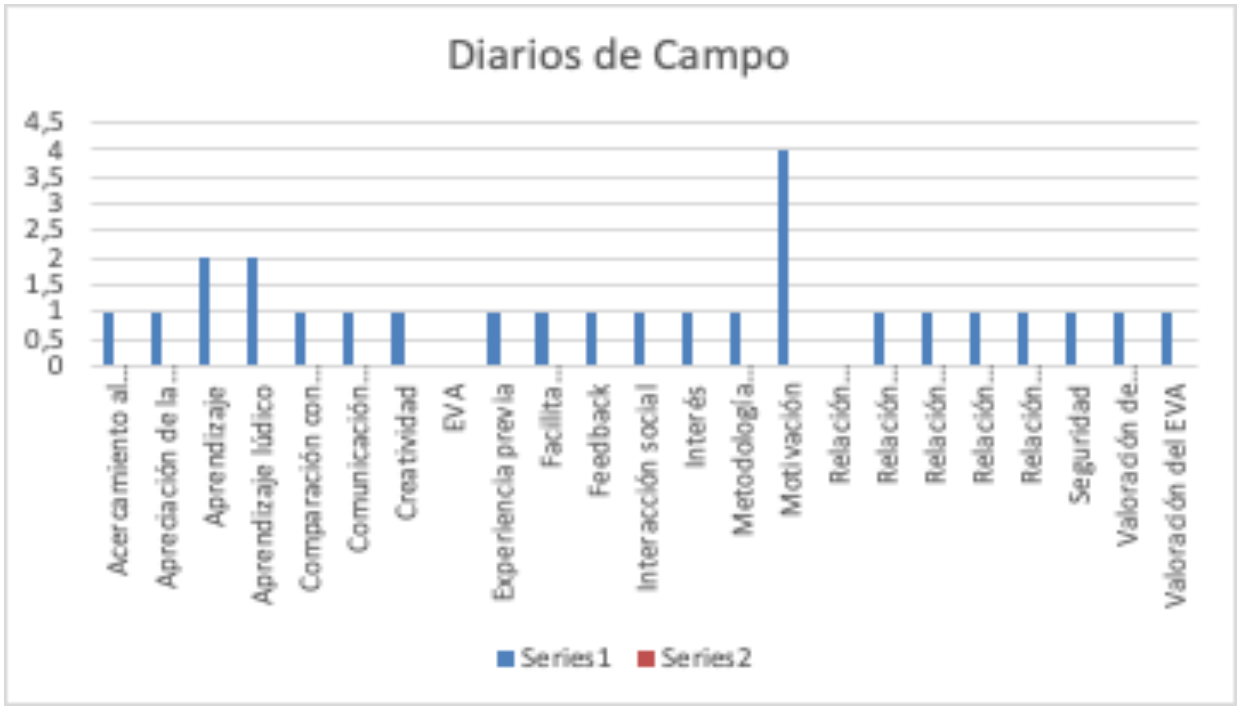
Los diarios de campo de la docente investigadora son la base para el análisis cualitativo, estos se realizaron durante las cinco sesiones de interacción de los participantes con el AVA y el aprendizaje de inglés a través del videojuego *Minecraft*. Las observaciones registradas se relacionaban con los momentos de interacción con el componente tecnológico de la investigación y el efecto en la adquisición de vocabulario en lengua inglesa.

Para iniciar, se hizo un análisis exploratorio con los diarios de campo para identificar las palabras más frecuentes que, después, se convirtieron en códigos de análisis. En el ejercicio de búsqueda de las categorías se realizó un análisis basado en los datos, para lo cual se ejecutó una codificación abierta que, según Strauss y Corbin (2002), se basa en encontrar los conceptos principales en las proposiciones analizadas para comparar similitudes y diferencias.

La **figura 23** muestra la asociación de códigos analizados por ATLAS. Ti de los cuales surgieron 21 códigos para el análisis del AVA. Los códigos más relevantes fueron: motivación, aprendizaje lúdico y aprendizaje a través de videojuegos. La motivación se describe ampliamente en los diarios de campo; los estudiantes evidenciaron interés en el proyecto desde su inicio y participaron activamente en todas las actividades, durante las actividades propuestas se observó liderazgo, compañerismo, comprensión, escucha, solidaridad y unión. El aprendizaje lúdico fue un elemento primordial en el proceso, ya que involucro a los estudiantes con elementos y actividades que ellos tenían asociadas al disfrute y ocio como lo son los videojuegos. Por último, aprendizaje a través de videojuegos que mediante un aprendizaje experiencial los aprendices crearon un mundo hermoso en el que plasmaron sus sueños y compartieron con amigos que como ellos estaban cerrando una etapa importante en la vida y comenzando una nueva, dejando en este mundo el recuerdo de inolvidable grado undécimo.

Figura 23.

AVA



Nota. Elaboración propia

En relación con el diseño del AVA y con base en las observaciones registradas en los diarios de campo, se evidencia que tuvo gran aceptación; la mayoría señaló que el uso de los baúles para los botones era adecuado y que los colores iban perfectos con el juego. Según los temas tratados en el AVA, los alumnos mencionaron que les era más fácil comprender los temas organizados como lo estaban en el entorno, con temáticas y no solo unidades, lo que les permitía relacionarlas fácilmente. Además, opinaron que las actividades realizadas trabajaban los temas vistos en clase y les posibilitaba poner en práctica lo aprendido.

En relación con el trabajo grupal que se realizó en los retos (en el mundo de *Minecraft*), los estudiantes creen que este les brindó seguridad para participar y hablar en inglés ya que el entorno (grupos) los hacía sentir seguros y no les daba miedo hablar o sentirse juzgados por lo que decían o por su pronunciación. Además, añadieron que el trabajo autónomo en casa se volvió

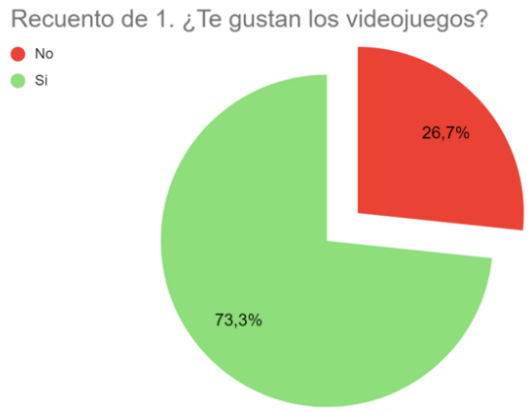
más divertido porque se reunían en línea a jugar y eso lo hacía interesante, expresaron que sí querían hacer las actividades (retos) y que no les daba pereza como con otros trabajos.

Respecto a las instrucciones, consideraron que estas eran fáciles y que los recursos audiovisuales eran muy interesantes ya que era agradable ver a su profe en *YouTube* mostrando lugares y entornos con los que ellos estaban familiarizados. Así pues, a nivel general el AVA les pareció muy práctico, algunos mencionaron que se parecía a lo que sus hermanos hacían en la universidad, la gran mayoría opinó que, ya que en el colegio, por ser una institución pública, no se manejan textos, este AVA les permite acercarse al conocimiento como lo hacen los libros.

Uso de videojuegos en la enseñanza del inglés. A considerar estos resultados, se podría dar explicación a algunos datos proporcionados anteriormente, como la asimilación de las instrucciones y la comprensión de los temas propuestos. Esto, debido a que si a los estudiantes no les gustan los videojuegos, son menos propensos a interesarse en este tipo de herramientas, como se puede ver en la **figura 24**.

Figura 24.

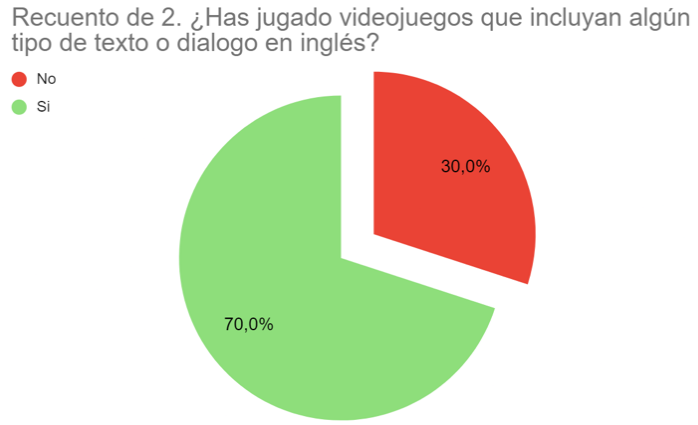
Respuestas a pregunta 1 - Videojuegos



Nota. Elaboración propia

Figura 25.

Respuestas a pregunta 2 - Videojuegos

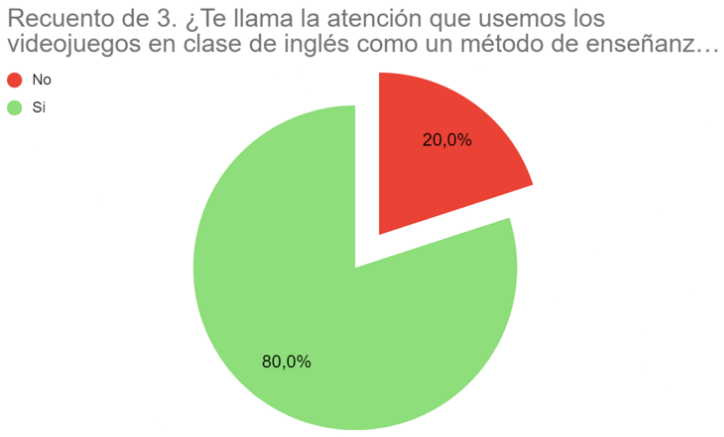


Nota. Elaboración propia

Esta pregunta se encuentra relacionada con la anterior ya que si a los estudiantes no les gustan los videojuegos es menos probable que, si llegasen a jugarlos, lo hagan en un idioma diferente a la lengua materna.

Figura 26.

Respuestas a pregunta 3 - Videojuegos

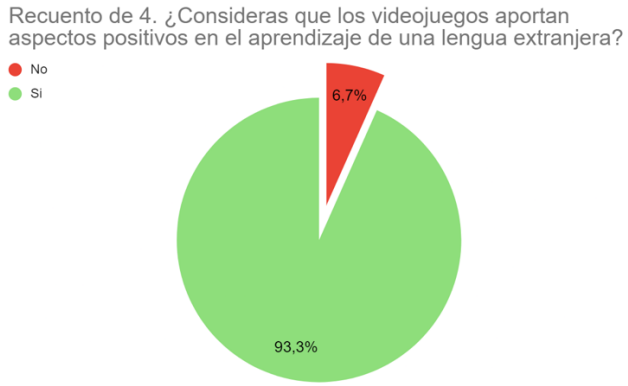


Nota. Elaboración propia

También, se ve la relación proporcional con el gusto de los estudiantes por los videojuegos, extrapolándolo a las actividades de aprendizaje.

Figura 27.

Respuestas a pregunta 4 - Videojuegos



Nota. Elaboración propia

Pese a que hay una pequeña porción de la población a la que no le gusta los videojuegos y la cual no ha tenido experiencia con el idioma inglés, se observa que la gran mayoría (con un índice mayor al 90%) están de acuerdo en que los videojuegos sí pueden aportar al aprendizaje de una lengua extranjera.

Figura 28.

Respuestas a pregunta 5 - Videojuegos

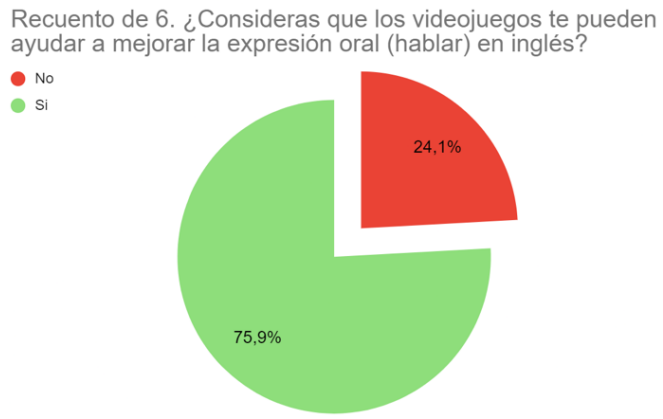


Nota. Elaboración propia

Probablemente aquellos que dicen que no, considerando la pregunta anterior, se debe a que los juegos que frecuentan no tienen una funcionalidad de escritura.

Figura 29.

Respuestas a pregunta 6 - Videojuegos

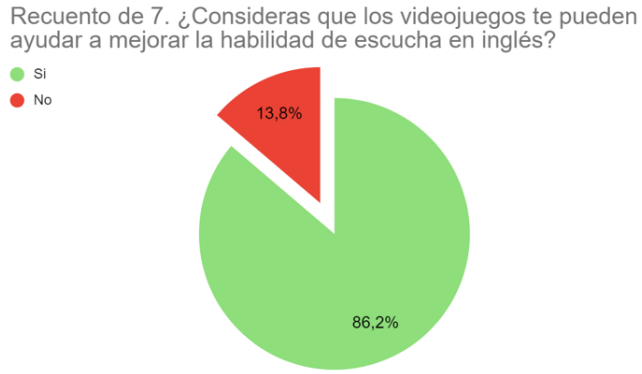


Nota. Elaboración propia

Esta pregunta está relacionada con las anteriores ya que en algunos de los videojuegos no necesitan entablar una comunicación oral con los participantes.

Figura 30.

Respuestas a pregunta 7 - Videojuegos



Nota. Elaboración propia

Hay un pequeño porcentaje de estudiantes que no encuentran útil esta herramienta para mejorar su nivel de escucha en inglés.

Figura 31.

Respuestas a pregunta 8 - Videojuegos



Nota. Elaboración propia

La gran mayoría, como se ha visto en todas las preguntas, están de acuerdo en que los videojuegos permiten mejorar su comprensión lectora y, a nivel general, mejorar su desempeño en la lengua inglesa.

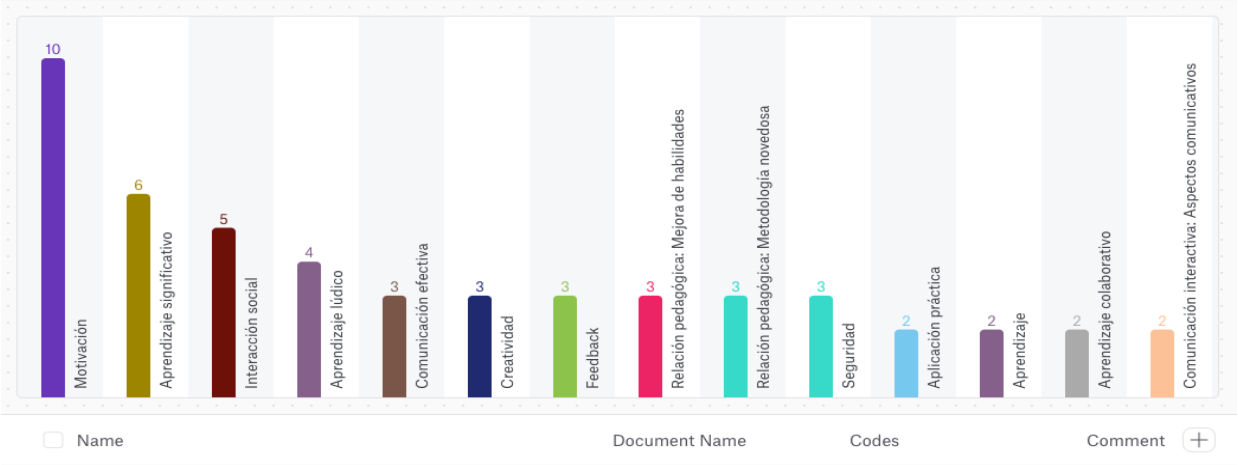
Análisis cualitativo

La información cualitativa proviene de los diarios de campo de la investigadora respecto al uso del videojuego *Minecraft* en la adquisición de vocabulario. En la decodificación abierta se encontraron el enraizamiento de los siguientes códigos, los cuales se relacionaron y, a partir de estos, surgieron las categorías principales. Allí los estudiantes señalan que han aprendido mucho vocabulario en el proceso de la construcción de los retos en *Minecraft,* ya que interactúan con sus compañeros y aplican el vocabulario visto en las unidades. El código más relevante fue el de motivación, este se evidenció a lo largo de todo el proyecto pues los estudiantes demostraron

gran interés y gusto por las dinámicas, aspecto que demostraron con su participación en clase y en la realización de los retos de cada unidad.

Figura 32.

Videojuegos

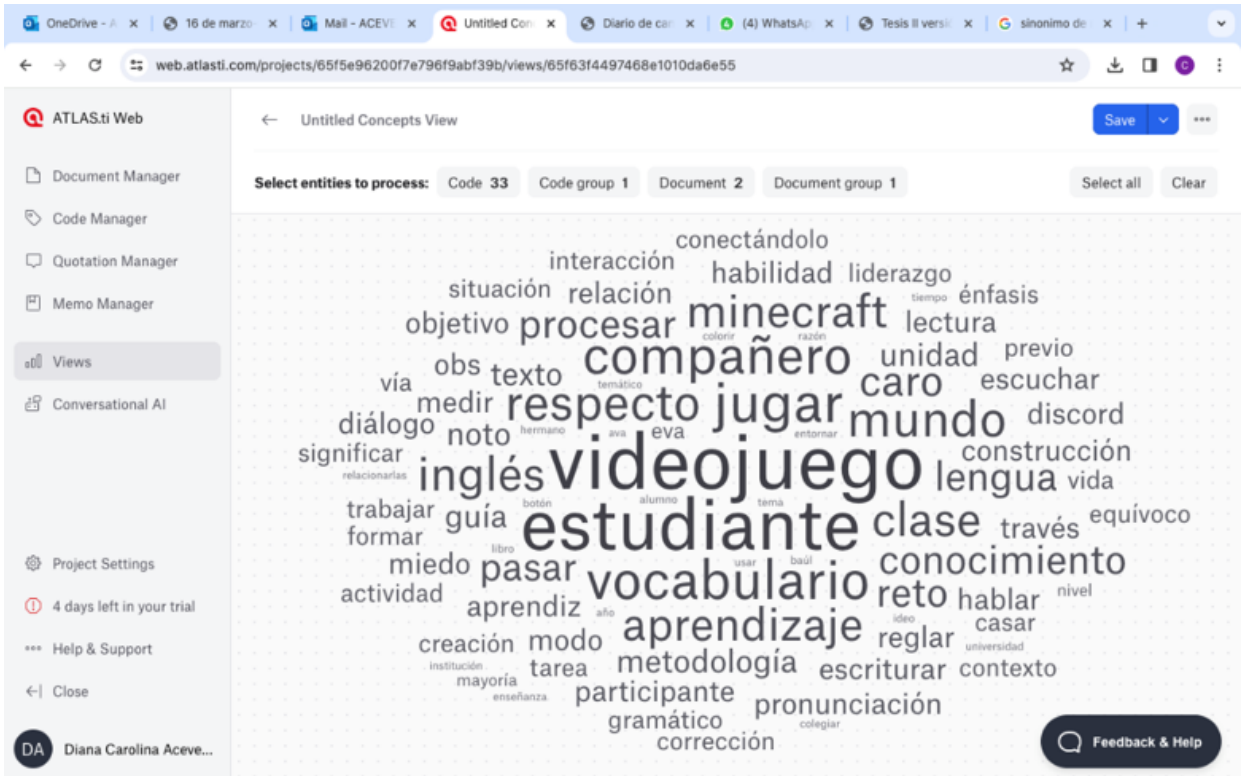


Nota. Elaboración propia

Además, los estudiantes expresaron que se les hacía raro y divertido que obtuvieran una calificación por jugar. No podían creer que en clase cambiaran guías y textos por un videojuego, de lo que se puede deducir que los videojuegos son una metodología novedosa que motiva al aprendizaje. En la siguiente figura se muestran los códigos que tienen nexos con la adquisición de vocabulario a través de *Minecraft.*

Figura 33.

Códigos de videojuegos



Nota. Elaboración propia

En la figura anterior se aprecian aspectos positivos que aportan los videojuegos en el aprendizaje del Inglés como lengua extranjera. Los aprendices encontraron que el mundo del videojuego les permite aprender vocabulario y usarlo fácilmente mientras juegan ya que, a medida que lo hacen, aprenden más y es fácil entender el inglés. También, mencionan que el modo creativo del juego les encanta porque son libres de crear ya que no hay reglas. Con relación a las habilidades de escucha, habla, escritura y lectura, los participantes afirman que es mucho mejor interactuar en el juego porque no están cara a cara con sus compañeros lo que les permite hablar sin miedo a equivocarse. El descargar el *Discord* y el OBS les ayudó a escucharse y mejorar su pronunciación y así, reescribir los diálogos para que fueran claros y cumplieran con los objetivos propuestos.

Discusión de resultados

Para analizar los resultados y su relación con el campo cognitivo, el tecnológico y el pedagógico-didáctico se aprecian a continuación los referentes teóricos. En el campo cognitivo, se evidenció que los retos comunicativos planteados para cada unidad cumplieron satisfactoriamente los objetivos al incentivar a los estudiantes a usar el vocabulario visto, las estructuras gramaticales y las expresiones propuestas; además de incentivarlos a comunicarse de forma clara y efectiva, así como lo plantea Sánchez (1997), quien afirma que el objetivo principal es la capacidad de comunicarse. En este proceso se desarrollan las competencias gramatical, sociolingüística, discursiva y estratégica (ver **Anexo i**).

Al reflexionar sobre la base de los ocho principios del enfoque comunicativo que propone Doughty y Long (como se citó en Brand, 2008), los cuales se llevaron a cabo en la adquisición de vocabulario, se pudo observar lo siguiente: el AVA jugó un rol muy importante en la adquisición de vocabulario en lengua inglesa para los estudiantes ya que encontrar todo ordenado por temáticas les facilitó relacionarlo y recordarlo. Asimismo, los juegos y vídeos permitieron su uso y apropiación porque presentaron dinámicas diferentes a las convencionales, por ejemplo, en el caso de los vídeos, los estudiantes lograron prestar atención y sintieron curiosidad dado que era su maestra, ahora en rol de *YouTuber* la que les explicaba los contenidos.

Así pues, al considerar a Kumar (2004 como se citó en Molina, 2022), en el diseño, desarrollo e implementación del AVA del presente estudio se tuvieron en cuenta los siguientes aspectos en la elaboración del entorno de colaboración:

- Se proporcionó un foro para incentivar la comunicación entre los estudiantes; además, en las actividades propuestas la comunicación fue un eje trascendental.

- Se realizó una planeación en donde se categorizaron y asignaron tareas teniendo en cuenta el nivel de inglés de los estudiantes (A1) según el marco común europeo y el nivel al cual se pretendía que los estudiantes avanzarán con la intervención (A2).
- Tareas en el aprendizaje colaborativo de tipo procedimental.
- Entornos de aprendizaje grupal que permitieron el trabajo en equipo de forma sincrónica o asincrónica.
- Roles en el entorno colaborativo para lo cual se organizaron las tareas y actividades en los grupos de trabajo con metas claras para cada reto.
- Tutorización del aprendizaje por los estudiantes donde los estudiantes tomaron un rol activo y ayudaron a sus compañeros a adquirir herramientas ofimáticas y a jugar *Minecraft*.
- Colaboración mediante apoyo tecnológico.

Para evaluar la enseñanza del Inglés a través de videojuegos, se retoma lo expuesto por Gee (2005), quien expone que los videojuegos brindan un contexto de aprendizaje inmersivo el cual permite a los estudiantes usar el vocabulario en una situación real, esto motiva a los estudiantes a usar la lengua extranjera. En el caso de la presente investigación, se pudo evidenciar el compromiso y dedicación de los estudiantes ante la realización de los retos propuestos en el juego, pues crearon estructuras de alta calidad demostrando sus habilidades tanto en el juego como en uso de la lengua extranjera (Inglés).

Gee (2005), también menciona la teoría experiencial, la cual explica que los videojuegos crean mundos con experiencias significativas y probablemente inalcanzables en el mundo real, en este caso los estudiantes pudieron crear un mundo con un castillo y casas que compartían con sus amigos (ver **Anexo f**)

Conclusiones

Al considerar las etapas de la investigación acción, iniciando con un plan de acción y su aplicación en un contexto real y, pasando por su consecuente observación y reflexión en donde se halla el sentido de esos procesos, se presentan las siguientes conclusiones a partir de los objetivos y la pregunta de investigación planteados inicialmente.

Con relación a los objetivos específicos de diseño, implementación, validación y utilidad de un AVA con la incorporación de *Minecraft* en la adquisición de vocabulario en lengua inglesa de los estudiantes de grado undécimo del Colegio Vista Bella IED, se observa que el diseño del AVA fue un acierto al considerar los gustos e intereses de los participantes respecto a los videojuegos que solían jugar, lo que permitió escoger *Minecraft*, ya que gran parte de ellos lo jugaba de años atrás y algunos eran aficionados al mismo, aspecto que permitió diseñar el AVA según la metáfora del juego.

En cuanto a la implementación, se encontró que, aunque los ambientes virtuales existen desde hace años y se podría pensar que no son una herramienta novedosa e innovadora, en el caso particular de la aplicación con la población seleccionada tuvo un impacto positivo en los resultados de la prueba de salida. Muchos de ellos no habían accedido a estos AVA y esto permitió acercar a los estudiantes al uso de herramientas tecnológicas. Al interior de la institución el uso de internet, tabletas o elementos tecnológicos son de acceso limitado y de uso casi exclusivo de la asignatura de sistemas, lo que implicó que gran parte del trabajo se realizara en casa descargando el juego en sus computadores para iniciar a crear.

Una de las grandes potencialidades del AVA es que permite una alfabetización digital. Se observó que, al inicio de investigación, la población no sabía enviar un correo electrónico o

copiar un link, pero, con la implementación del AVA, se lograron avances significativos como el uso de herramientas ofimáticas, crear y editar vídeos.

Con relación al tercer objetivo de validar la utilidad del AVA con la incorporación de *Minecraft* en la adquisición de vocabulario en lengua inglesa de los estudiantes de grado undécimo del Colegio Vista Bella IED. Se pudo evidenciar que la incorporación de *Minecraft* para la adquisición de vocabulario en lengua inglesa facilitó el trabajo autónomo en casa, permitiéndoles aprender mientras jugaban y poner en práctica lo visto en clase. Asimismo, los retos que se realizaron en el juego rompieron con los esquemas de las tareas tradicionales, como realizar ejercicios en sus cuadernos o leer un libro, lo que incrementó su motivación.

La selección del videojuego fue un gran acierto ya que fomentó la participación de los estudiantes, teniendo en cuenta que gran parte de ellos estaban vinculados con el juego y eran fans de él. Esto permitió realizar un trabajo escalonado creando nuevo conocimiento sobre saberes previos y les posibilitó avanzar más fácilmente. En el caso de los estudiantes que no tenían relación con el juego se sintieron incentivados al ver en sus compañeros dinamismo e interés por el trabajo, abordándolo desde una perspectiva de exploración.

La enseñanza de vocabulario en lengua inglesa a través de un AVA que incorporó *Minecraft* generó un gran impacto en los estudiantes que hacen parte del programa de inclusión escolar de la institución. Durante el desarrollo de la investigación se evidenció que tenían grandes habilidades ofimáticas y de creatividad lo que los convirtió en líderes, les dio reconocimiento en el grupo y generó un cambio en su imagen desobedeciendo a los estereotipos que se generan al respecto. También, fortaleció el trabajo en equipo descubriendo habilidades escondidas y apoyándose unos a otros en la asignación de roles y actividades.

Se evidenció un avance significativo en el uso de la lengua extranjera reflejado en los retos donde llevaron a la vida real conversaciones y usos del lenguaje, aplicando vocabulario, estructuras gramaticales y expresiones abordadas en clase. El impacto en las prácticas pedagógicas de la docente investigadora fue valioso, ya que permitió renovar su perspectiva de los procesos de enseñanza-aprendizaje y generar un cambio adoptando y explorando nuevas metodologías para adquirir una lengua extranjera. Este cambio se expone en base a las etapas de la investigación acción.

El primer paso es generar un plan de acción en el que la docente adoptó nuevas metodologías como el uso de videojuegos para la enseñanza de vocabulario en lengua inglesa y el uso de recursos digítales como celulares, internet y un AVA, que permiten tener una experiencia más agradable, visual, auditiva e interactiva, mientras el estudiante no se limita a cumplir el objetivo propuesto para la actividad, sino que estos materiales le motivan y le permiten ir más allá y explorar nuevos conocimientos o reforzar sus habilidades y competencias.

Este cambio también impacta la evaluación del conocimiento en el aula, anteriormente la docente realizaba exámenes escritos que requerían de la memorización de conceptos y estructuras, en estos momentos esa evaluación dio un giro cambiando la memoria y capacidad para recordar al uso de la lengua en contextos comunicativos reales mediante actividades, contenido o trabajos producidos por los estudiantes. Otro de los cambios significativos tiene relación con el rol el estudiante en el aula. Anteriormente el estudiante tenía un rol pasivo; recibía conocimiento, escuchaba, leía, escribía y recibía correcciones del profesor. En estos momentos el estudiante adquiere un rol activo en su proceso de aprendizaje, es él quien idéntifica y corrige sus errores, trabaja en equipo y lidera grupos de estudio y actividades del aula.

El segundo paso, es llevar el plan a la práctica seguido de observación de los efectos que surgieron del plan de acción. El último paso es la reflexión de los procesos anteriores, un paso importante en las prácticas de aula ya que permite evaluar, reconocer e identificar debilidades, fortalezas, aciertos y en general plantear el camino que guiará a los estudiantes al conocimiento y a su desarrollo integral.

Referencias

Agustín M. (2014) Aprendizaje de Vocabulario en la Lengua Extranjera

Brandl, K (2008). Communicative Language Teaching in Action: Putting Principles to Work. Pearson

Aarseth, E. (2007). "Investigación sobre juegos: aproximaciones metodológicas al análisis de juegos". En: Artnodes, Vol 7, Barcelona, 4-14.

Berk, Ronald. (2009). Teaching strategies for the net generation. Transformative Dialogues: Teaching & Learning Journal. 3.

Butler, Y. G. (2014). *The use of computer games as foreign language learning task for digital natives.* Philadelphia: University of Pennsylvania.

Calderín, L.A. (2015). Videogaming and Exploring EFL Students´ Literacy Practices in Warcraft: A Massively Multiplayer Online Game (MMOG).

Dominguez et al.(2015) Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes.

Campo, M (2024) Programa Nacional de inglés. Colombia Very Well. Recuperado de https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-343837_Programa_Nacional_Ingles.pdf

Enfoque Natural. Centro Virtual Cervantes. (s.f.). Recuperado de: https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/enfoquenatural.htm

ERIC (2019) The Effect of Massive Multiplayer Online Video Games on the Willingness to Communicate and Communicative Anxiety of College Students in Puerto Rico.

ERIC (2019) The Influence of Video Games on Vocabulary Acquisition in a Group of Students from the BA in English Teaching.

Galvis Guerrero, H. A. (2010). *Using Video Game-Based Instruction in an EFL Program: Understanding the Power of Video Games in Education*. Recuperado de: http://hdl.handle.net/11349/18027.

Gee (2005) Learning by design: Good Video Games as Learning Machines. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/253367747_Learning_by_Design_Good_Video_Games_as_Learning_Machines

Google Scholar (2015) The Effects of Using Games on English Vocabulary Learning. Lacasa P. (2011). Los Videojuegos aprender en Mundos Reales y Virtuales

Hamari, J., Shernoff, D. J., Rowe, E., Coller, B., Asbell-Clarke, J., & Edwards, T. (2016). Challenging games help students learn: An empirical study on engagement, flow and immersion in game-based learning. *Computers in Human Behavior, 54,* 170–179. https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.07.045

Jack C. Richards y Theodore S. (1999). Approaches and Methods in Language teaching. Cambridge University press

Juul, J. (2005). Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. Cambridge: MIT Pre

Kemmis (1992). Cómo Planificar la Investigación -Acción. Laertes

Komala, Alvin & Rifai, Irfan. (2021). The Impacts of The Cherry Orchard Video Game on Players' Reading Comprehension. Procedia Computer Science. 179. 368-374. 10.1016/j.procs.2021.01.018.

Krashen, S. and Terrrel, T. (1998). The Natural Approach Language Acquisition in the Classroom. Prentice Hall. Recuperado de: https://www.sdkrashen.com/content/books/the_natural_approach.pdf

López Martínez, C. N. (2018). *Diseño de un Prototipo de Video Juego para el Fortalecimiento de Habilidades del Idioma Inglés en Niños de Sexto Grado de Bachillerato*. Recuperado de: http://hdl.handle.net/11349/13639.

Luzon y Pastor (1999) El Enfoque Comunicativo en la Enseñanza de Lenguas. Un Desafío para los Sistemas de Enseñanza y Aprendizaje abiertos y a Distancia. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia

Molina, R. (2017). *Entornos virtuales de aprendizaje en la formación de magísteres con metodología virtual*. https://aulasvirtuales.udistrital.edu.co/course/view.php?id=11749&section=2

McFarlane, A. y Kirriemuir, J. (2004). Report 8: Literature Review in Games and Learning Bristol, United Kingdom: Futurelab.

MacGonigal J. (2019) ¿Por qué los videojuegos pueden mejorar tu vida y cambiar el mundo? Siglo XXI editores

Pareja, A. (2023). IGN (Imagine Games Network). La historia de la evolucion de minecraft. Recuperado de https://es.ign.com/minecraft/190041/feature/la-historia-y-la-evolucion-de-minecraft-un-repaso-a-todos-sus-anos-de-existencia#:~:text=%C2%BFQui%C3%A9n%20cre%C3%B3%20Minecraft%3F,desarrollar%20Minecraft%20a%20tiempo%20completo.

Peñaranda, L. (2015) La comprensión lectora del inglés como lengua extranjera. *Dialnet. Revista de Educación y pensamiento. No.22*

Rivas, L. (2015) la definición de variables o categorías de análisis

Romero, D (2020) Descubre cómo funcionan los Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA) y qué aportan a la educación. Recuperado de https://rockcontent.com/es/blog/ambientes-virtuales-de-aprendizaje/

Sánchez, A. (1997). Los métodos de la enseñanza de idiomas. Madrid: SGEL.

Schöbel, Sofia & Saqr, Mohammed & Janson, Andreas. (2021). Two decades of game concepts in digital learning environments – A bibliometric study and research agenda. Computers & Education. 173. 104296. 10.1016/j.compedu.2021.104296.

S. Erhel y E. Jamet (2013) Digital game-based learning: Impact of instructions and feedback on motivation and learning effectiveness

Shahriarpour, N. and Kafi, Z. (2014) On the Effect of Playing Digital Games on Iranian Intermediate EFL Learners' Motivation toward Learning English Vocabularies. Procedia-Social and Behavioral Sciences, 98, 1738-1743. http://dx.doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.03.601

Thompson, C.G., & Gillern, S.V. (2020). Video-game based instruction for vocabulary acquisition with English language learners: A Bayesian meta-analysis. *Educational Research Review, 30*, 100332.

Thorne, Steven & BLACK, REBECCA & Sykes, Julie. (2009). Second Language Use, Socialization, and Learning in Internet Interest Communities and Online Gaming. The Modern Language Journal. 93. 802 - 821. 10.1111/j.1540-4781.2009.00974.x.

Toh, W.Y., & Kirschner, D. (2020). Self-directed learning in video games, affordances and pedagogical implications for teaching and learning. *Comput. Educ., 154*, 103912.

Torres, A., Romero, L., Pérez, M. A. y Staffan, B. (2018). Modelo Teórico Integrado de Gamificación en Ambientes E-Learning (E-MIGA). Revista Complutense de Educación, 29(1), 129-145.

Zurita et al (2020). Análisis crítico de ambientes virtuales de aprendizaje. Utopía y praxis Latinoamérica. Recuperado de ioncientificaluz.org/index.php/utopia/article/view/34496/36390

Anexos

Anexo a

Prueba diagnóstica de nivel de inglés: **https://acortar.link/sZLhS0**

Anexo b

Formato ECOBA: https://acortar.link/2ArvqG

Anexo c

Encuesta entorno virtual de aprendizaje: **https://acortar.link/sXY3VD**

Anexo d

Encuesta video juegos: https://acortar.link/EqUSMu

Anexo e

Ejemplo reto uno: **https://acortar.link/53DUri**

Anexo f

Ejemplo reto dos: **https://acortar.link/JrQDKF**

Anexo g

Ejemplo reto tres: **https://acortar.link/Q57H8k**

Anexo h

Ejemplo reto cuatro: **https://acortar.link/xAbMBJ**

Anexo i

Ejemplo reto cinco: **https://acortar.link/RT5BOD**