Universidad de La Salle
Ciencia Unisalle

Maestría en Didáctica de las Lenguas | Facultad de Ciencias de la Educación

2019

El uso de un videojuego Minecraft © para la enseñanza de vocabulario en inglés a estudiantes de grado 10° del Instituto Salesiano San José en el municipio de Mosquera, Cundinamarca

Lina Fernanda Baquero Rubiano
Universidad de La Salle, Bogotá

Sindy Milena Bernal Rodríguez
Universidad de La Salle, Bogotá

Follow this and additional works at: https://ciencia.lasalle.edu.co/maest_didactica_lenguas

Part of the Educational Assessment, Evaluation, and Research Commons, Educational Methods Commons, Educational Psychology Commons, and the Educational Technology Commons

Citación recomendada

Baquero Rubiano, L. F., & Bernal Rodríguez, S. M. (2019). El uso de un videojuego Minecraft © para la enseñanza de vocabulario en inglés a estudiantes de grado 10° del Instituto Salesiano San José en el municipio de Mosquera, Cundinamarca. Retrieved from https://ciencia.lasalle.edu.co/maest_didactica_lenguas/4

This Tesis de maestría is brought to you for free and open access by the Facultad de Ciencias de la Educación at Ciencia Unisalle. It has been accepted for inclusion in Maestría en Didáctica de las Lenguas by an authorized administrator of Ciencia Unisalle. For more information, please contact ciencia@lasalle.edu.co.

EL USO DE UN VIDEOJUEGO (MINECRAFT ©) PARA LA ENSEÑANZA DE VOCABULARIO EN INGLÉS A ESTUDIANTES DE GRADO 10° DEL INSTITUTO SALESIANO SAN JOSÉ EN EL MUNICIPIO DE MOSQUERA, CUNDINAMARCA.

LINA FERNANDA BAQUERO RUBIANO
SINDY MILENA BERNAL RODRÍGUEZ

UNIVERSIDAD DE LA SALLE

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

MAESTRÍA EN DIDÁCTICA DE LAS LENGUAS

BOGOTÁ D.C., OCTUBRE de 2019

EL USO DE UN VIDEOJUEGO (MINECRAFT ©) PARA LA ENSEÑANZA DE VOCABULARIO EN INGLÉS A ESTUDIANTES DE GRADO 10° DEL INSTITUTO SALESIANO SAN JOSÉ EN EL MUNICIPIO DE MOSQUERA, CUNDINAMARCA.

LINA FERNANDA BAQUERO RUBIANO
SINDY MILENA BERNAL RODRÍGUEZ

Trabajo de grado presentado como requisito para optar al título de

Magister en Didáctica de las Lenguas

Tutor:

JAIRO ALBERTO GALINDO CUESTA

UNIVERSIDAD DE LA SALLE

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

MAESTRÍA EN DIDÁCTICA DE LAS LENGUAS

BOGOTÁ D.C., NOVIEMBRE de 2019

RECTOR:

HNO. NIKY ALEXÁNDER MURCIA SUÁREZ

VICERRECTOR ACADÉMICO:

CARMEN AMALIA CAMACHO

DECANO FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

GUILLERMO LONDOÑO O.

DIRECTOR PROGRAMA

ALEJANDRO GÓMEZ VARELA

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

EDUCACIÓN, LENGUAJE Y COMUNICACIÓN

TEMA DE INVESTIGACIÓN:

VOCABULARIO EN INGLÉS Y VIDEOJUEGOS

DIRECTOR DE TRABAJO DE GRADO:

JAIRO ALBERTO GALINDO CUESTA

Nota de aceptación

_____

_____

_____

_____

_____

Presidente del Jurado

_____

Jurado

_____

Jurado

Bogotá, D.C., octubre de 2019

Dedicatorias

Dedico este trabajo de grado a mi madre, por ser el pilar en mi vida y brindarme su ayuda y su amor para cumplir todas mis metas. A Dios, por poner en mi vida personas maravillosas que hacen que momentos como estos sean reales y únicos. A mi compañero de vida, por estar conmigo y apoyarme con su amor y conocimiento. A mis Maestros que, con su entrega y dedicación, lograron que esto fuera posible. A mi amiga Sindy porque siempre me animo a seguir a delante, para no darme por vencida ya en el último momento.

Lina Fernanda Baquero Rubiano.

Quiero dedicar este trabajo primero que todo a Dios por darme la sabiduría, la fuerza y responsabilidad para cumplir con este gran reto. A mis padres y hermana que, con su apoyo incondicional y amor, me animaron a culminar este proyecto. A mi novio por su amor y comprensión, quien además siempre me ha animado a cumplir mis metas. A mi compañera y amiga Lina, por su entrega, compromiso, constancia y apoyo brindado para lograr culminar este proyecto.

Sindy Milena Bernal Rodríguez.

Agradecimientos

Agradecemos primero que todo a Dios y al Espíritu Santo que nos ha cubierto de sabiduría y entendimiento, para que este trabajo de grado se llevara a cabo en el tiempo programado. A nuestros padres, familias y docentes de la maestría por todo el apoyo a lo largo del proceso y a todos los que, de alguna manera, colaboraron en la elaboración de este documento. A nuestro asesor de proyecto de grado, Jairo Alberto Galindo que, con su experiencia, dedicación, compromiso y paciencia, hizo posible la realización de este proyecto y a todas aquellas personas que de manera directa o indirecta nos acompañaron durante todo este proceso y formación profesional.

Resumen

A pesar de que el uso de videojuegos en el contexto educativo es un tema que toma cada vez más espacio en la investigación en español, esta propuesta se abre campo en uno de sus ámbitos menos explorados: la investigación en el desarrollo del componente de vocabulario en el aprendizaje de una lengua extranjera como base para el desarrollo de otras habilidades comunicativas. La población seleccionada para este trabajo está conformada por los estudiantes de grado décimo del Instituto Salesiano San José, en el municipio de Mosquera. Con ellos se busca demostrar que por medio de una estrategia didáctica que hace uso de un videojuego se puede aumentar el nivel de lengua, particularmente desde su componente de vocabulario.

Para lograr lo anteriormente descrito, esta investigación de tipo exploratoria – descriptiva permite hacer una aproximación a través de los instrumentos de recolección de información, a la manera en la que los estudiantes, por medio de una estrategia didáctica específica, pueden cualificar su competencia comunicativa en inglés como lengua extranjera.

Se evidencia lo propuesto después de un análisis e interpretación de datos en el que las voces de los estudiantes, sus percepciones y los resultados de una prueba aplicada muestran que la estrategia propuesta aporta y logra obtener resultados positivos de acuerdo al objetivo planteado. Finalmente, se proponen algunas prospectivas, relacionadas con implementar la propuesta en otros contextos, trabajar con grupos paralelos y unir el inglés con otras áreas del conocimiento para su aprendizaje y apropiación de un vocabulario más amplio.

Palabras clave: *Vocabulario, videojuego, enseñanza aprendizaje del inglés como lengua extranjera, estrategia didáctica.*

Abstract

Although the use of videogames in the educational context is an issue that takes more and more space in research in Spanish, it opens a field in one of its least explored areas: research in the development of the vocabulary component in learning a foreign language as a basis for the development of other communication skills. The population selected for this work is made up of the tenth-grade students of the Salesiano San José Institute, in the municipality of Mosquera. With them it is sought to demonstrate that through a didactic strategy that makes use of a videogame the language level can be increased, particularly from its vocabulary component.

To achieve the above mentioned, this exploratory-descriptive research allows an approximation through the instruments of information collection, to the way in which students, through a specific didactic strategy, can qualify their communicative competence in English as a foreign language.

The strategy is evidenced after an analysis and interpretation of data in which the voices of the students, their perceptions and the results of an applied test show that the proposed strategy contributes and achieves positive results according to the objective set. Finally, some prospects are proposed, these are related to implementing the proposal in other contexts, working with parallel groups and linking English with other areas of knowledge for their learning and appropriation of new vocabulary.

Keywords: *Vocabulary, videogame, teaching and learning of English as a foreign language, didactic strategy.*

Tabla de Contenido

Capítulo 1. Introducción 1
1.1 Introducción 1
1.2 Problema de investigación 1
1.3 Justificación 2
1.4 Pregunta problema y objetivos 4
Capitulo 2. Revisión de la literatura 6
2.1 Antecedentes 6
2.2 Referentes 14
2.2.1 Lengua Extranjera Inglés. 14
2.2.2 Vocabulario 16
2.2.3 Videojuego 17
2.2.4 Aprendizaje 18
2.2.5 Enseñanza 19
Capitulo 3. Diseño Metodológico 20
3.1 Tipo de Estudio 21
3.2 Contexto 23
3.3 Instrumentos de recolección de información 23
3.4 Análisis de la Información 29
3.5 Matriz de diseño de la investigación 32
Capitulo 4. Análisis de datos y hallazgos 33
4.1 Análisis de las fuentes de información 33
4.1.1 Análisis de la Información Pre -Test 33
4.1.2 Análisis de la Información Post -Test 37
4.1.3 Análisis de la Información Cuestionario 45
4.1.4 Análisis de la Información Diarios de Campo 51
4.1.5 Análisis de la Información Entrevista 53
4.2 Interpretación de los datos 55
4.2.1 Interpretación de la categoría de videojuegos 55

4.2.2 Interpretación de la categoría de enseñanza - aprendizaje de inglés como lengua extranjera 55
4.2.3 Interpretación de la categoría vocabulario 56
Capitulo 5. Estrategia didáctica. 58
Capitulo 6. Conclusiones y prospectivas 68
6.1 Conclusiones 68
6.2 Prospectivas 70
Referencias 72
Anexos Digitales 75

Lista de Tablas

Tabla 1. Categorías diarios de campo 27

Tabla 2. Evaluación y puntaje pre y post test 29

Tabla 3. Escala nivel de lengua 30

Tabla 4. Matriz de diseño de la investigación 32

Tabla 5. Análisis sección 1 pre-test 34

Tabla 6. Análisis sección 2 pre-test 34

Tabla 7. Análisis sección 3 pre-test 35

Tabla 8. Análisis sección 4 pre-test 36

Tabla 9. Análisis sección 5 pre-test 36

Tabla 10. Análisis sección 1 post-test 37

Tabla 11. Análisis sección 2 post -test 38

Tabla 12. Análisis sección 3 post -test 38

Tabla 13. Análisis sección 4 post -test 39

Tabla 14. Análisis sección 5 post -test 39

Tabla 15. Estrategia didáctica 61

Lista de Figuras

Figura 1. Comparativo Pre y Post Test: Sección 1 40

Figura 2. Comparativo Pre y Post Test: Sección 2 41

Figura 3. Comparativo Pre y Post Test: Sección 3 41

Figura 4. Comparativo Pre y Post Test: Sección 4 42

Figura 5. Comparativo Pre y Post Test: Sección 5 42

Figura 6. Análisis cuestionario, pregunta 1 46

Figura 7. Análisis cuestionario, pregunta 2 46

Figura 8. Análisis cuestionario, pregunta 3 47

Figura 9. Análisis cuestionario, pregunta 4 47

Figura 10. Análisis cuestionario, pregunta 5 48

Figura 11. Análisis cuestionario, pregunta 6 48

Figura 12. Análisis cuestionario, pregunta 7 48

Figura 13. Análisis cuestionario, pregunta 8 49

Figura 14. Análisis cuestionario, pregunta 9 49

Figura 15. Análisis cuestionario, pregunta 10 50

Figura 16. Análisis cuestionario, pregunta 11 50

Lista de Anexos Digitales

Anexo 1: Vocabulario – Estrategia didáctica 75

Anexo 2: Pre – test y post – test 75

Anexo 3: Cuestionario 75

Anexo 4: Guion entrevista 75

Anexo 5- Diarios de campo categorizado según lo observado 75

Capítulo 1

Introducción

1.1 Introducción

Este informe de investigación hace una propuesta para analizar cuál es el efecto de la implementación de un taller como estrategia didáctica por medio del videojuego Minecraft© al momento de enseñar vocabulario en inglés como lengua extranjera en estudiantes de décimo grado del Instituto Salesiano San José, Mosquera, Cundinamarca. Para lo cual se buscó dar respuesta a la pregunta ¿Qué efecto tiene sobre el aprendizaje de la lengua extranjera, inglés, la implementación de una estrategia que hace uso de un videojuego en estudiantes de grado décimo del Instituto Salesiano San José?

El contexto en el que se enmarca la investigación es el Instituto Salesiano San José del municipio de Mosquera, Cundinamarca. La población específica está conformada por estudiantes de grado décimo quienes están entre los 14 y 16 años de edad; la intensidad horaria de la asignatura de inglés para este grado es de 5 horas semanales. Según una prueba aplicada a los estudiantes por una empresa especializada (Ingrese a la U), los estudiantes de este grado se encuentran en un nivel A1-A2 en su dominio del idioma inglés según el Marco Común Europeo de Referencia (MCER, 2002).

1.2 Problema de investigación

Para identificar el problema, se toman los resultados de la prueba mencionada (Ingrese a la U) evidenciando un componente de especial relevancia para el desempeño en actividades de aula: **la identificación de estructuras y el uso de vocabulario.** Los docentes de la institución basándose en sus actividades de clase, evidencian que los estudiantes participan de las propuestas que se desarrollan en torno al fortalecimiento de habilidades comunicativas (habla, escucha, escritura, lectura) pero también evidencian que no amplían su vocabulario, el cual se torna repetitivo y básico para los estándares dentro de los que se

registran las actividades planteadas en los contenidos y según el Marco referido (MCER, 2002).

De acuerdo a lo anterior, se establece que los estudiantes tienen un nivel de vocabulario bajo o básico lo cual no les permite desarrollar adecuadamente sus habilidades orales, escritas, de escucha y lectoras. Además de los resultados presentados por la prueba externa, la docente investigadora -orientadora de la asignatura- logra evidenciar esta situación como una problemática cada vez más latente en las actividades propias de la clase, tales como escritos, exposiciones, opiniones, talleres que involucran aspectos como llenar espacios, asociar imágenes, describir situaciones, entre otras.

1.3 Justificación

La utilidad de este trabajo frente al aprendizaje de vocabulario por medio de una estrategia didáctica diseñada por medio del uso de un videojuego se hace tangible en varios aspectos. En primer lugar, expone que el uso de videojuegos además de ser utilizados como espacios de diversión también pueden contribuir al aprendizaje del inglés en el contexto educativo, planteando una nueva perspectiva para aprender vocabulario. Adicionalmente, la posibilidad de socializar la propuesta con la comunidad académica de la institución, invita a su implementación con otra población y realizar futuras investigaciones sobre el tema en (otros) contextos educativos.

El idioma inglés es uno de los intereses primordiales en el ámbito educativo y su aprendizaje se ha convertido en uno de los desafíos que las instituciones educativas deben emprender, creando diferentes estrategias que permitan el aprendizaje del mismo, el Instituto Salesiano San José es una de esas instituciones. El colegio considera importante incluir en el aprendizaje nuevas herramientas y esta propuesta quiere presentar una estrategia que por medio de un videojuego permite que los jóvenes interactúen y aprendan.

Es la idea de este trabajo considerar que el videojuego utilizado, Minecraft©, contiene beneficios pedagógicos que incitan y promueven en los estudiantes el aprendizaje de una lengua extranjera específicamente en el componente de vocabulario; el cual incluye estímulos visuales que lo hace más agradable, y al ser en inglés, los jugadores van aprendiendo a medida que juegan ya que sienten la necesidad de entender las instrucciones que en este se dan para cumplir las misiones que en su interior se proponen.

Bajo esa idea, esta investigación quiere hacer énfasis en el aprendizaje del inglés mediante el uso de una estrategia que hace uso del videojuego (Minecraft ©) dado que es una de las herramientas con las que más interactúan los estudiantes y a la que tienen facilidad de acceso, lo que puede permitir que el aprendizaje se de una manera significativa y a su vez que vaya generando mayor interés.

Para las investigadoras y docentes que trabajamos en esta área del conocimiento, es esencial contar con una estrategia que promueva y fortalezca el aprendizaje del inglés desde los intereses de los estudiantes, en nuestro contexto los videojuegos nos ayudan siendo una herramienta y un medio, de tal manera que se mejore nuestro quehacer docente y nuestra labor dentro y fuera del aula.

La investigación se perfila como tipo exploratorio – descriptiva ya que quiere examinar un tema poco estudiado en el contexto de la institución: los videojuegos como medio para el aprendizaje de vocabulario de una lengua extranjera, por ende, analizar detalladamente las diferentes actividades que se pueden llevar a cabo para fortalecer ese aprendizaje. Además, se enmarca en un paradigma socio-critico desde el cual se valida un abordaje en el que la construcción del conocimiento se realiza a partir de los intereses de la población; para esta oportunidad sobre dos elementos de análisis: los videojuegos y el vocabulario en lengua extranjera, inglés. Por último, se rige bajo el método de estudio de caso, el cual permite llevar a cabo de forma concreta una descripción y análisis del nivel de lengua alcanzado por los estudiantes a partir de la implementación de una estrategia didáctica

la cual hace referencia al taller aplicado en las sesiones de juego. Lo anterior se logra con el diseño de instrumentos y recolección de datos desde fuentes de información como test, cuestionarios, entrevista y diarios de campo.

Este trabajo de grado está adscrito a la línea de investigación educación, lenguaje y comunicación. En él se analiza el nivel de lengua alcanzado por estudiantes de grado décimo de una institución en el municipio de Mosquera (Cundinamarca), luego de participar en la implementación de un taller como estrategia didáctica presentada por medio de un videojuego.

1.4 Pregunta de investigación y objetivos

¿Qué efecto tiene sobre el aprendizaje de la lengua extranjera, inglés, la implementación de una estrategia que hace uso de un videojuego con estudiantes de grado décimo del Instituto Salesiano San José en el municipio de Mosquera, Cundinamarca?

Objetivo General

Analizar el efecto de la implementación de una estrategia didáctica que hace uso de un videojuego para mejorar el nivel de lengua de los estudiantes de grado décimo del Instituto Salesiano San José en el aprendizaje de vocabulario.

Objetivos Específicos

1. Identificar qué habilidades comunicativas desarrollan los estudiantes de grado décimo del Instituto Salesiano San José con el uso del videojuego Minecraft ©.
2. Observar el diseño de una estrategia a través de la implementación de un videojuego para el aprendizaje de vocabulario en inglés con los estudiantes de grado décimo del Instituto Salesiano San José.

3. Evaluar la implementación de una estrategia didáctica a partir de un videojuego para el aprendizaje de vocabulario en inglés con los estudiantes de grado décimo del Instituto Salesiano San José.

Capítulo 2

Revisión de la Literatura

La revisión de la literatura tiene por objetivos consultar la bibliografía que esté relacionada con el tema de la investigación, tener un acercamiento a las teorías y dar algunas definiciones conceptuales que orienten el proyecto. Para el desarrollo de estos objetivos se cuenta con dos elementos: antecedentes y referentes conceptuales. Con respecto a los antecedentes, se hizo una búsqueda de investigaciones que estuvieran relacionadas con la pregunta de investigación de este proyecto. Para la indagación por los referentes, se examinan los términos, conceptos, teorías asociadas al objeto de estudio de la investigación.

2.1 Antecedentes

Cuando se habla de antecedentes, se hace referencia a todos los estudios previos, como tesis de grado y artículos, que están vinculados a la pregunta problema de investigación. En lo que concierne a la búsqueda de antecedentes, para este trabajo se examinaron trabajos que están relacionadas con videojuegos, aprendizaje, lengua extranjera y vocabulario todo enfocado en inglés como lengua extranjera. Dentro de la revisión de antecedentes se encontraron ocho investigaciones, que son presentadas de la siguiente manera: los autores, el año de publicación, las poblaciones estudiadas, los objetivos, los principales hallazgos y por último los aportes que hacen a la presente investigación.

En primer lugar, el articulo *Competencias Del Siglo XXI: ¿Como Desarrollarlas Mediante El Uso De Videojuegos En Un Contexto Multigrado?* de Angelica María Lozano, Yennis Rosales y Juan Carlos Giraldo (2017), tiene por objetivo mostrar la importancia del desarrollo de competencias en este siglo XXI, entre ellas el uso de los videojuegos como uso de tecnología para el desarrollo de habilidades, así logran convertirse no solo en un videojuego

llamativo si no en un recurso que favorece los ambiente de aprendizaje, específicamente para los de formación multigrado, mostrándose así llamativo, activo e innovador para esta población y para los docentes que apoyan este tipo de formación incluyendo los videojuegos en el aprendizaje de dichas competencias. Para esta investigación los autores muestran un diseño metodológico muy bien elaborado. Como Población, toman a estudiantes y docentes de la Institución Educativa Mariscal Sucre en Córdoba – Colombia, con ello pretende introducir la metodología VICOM-S21 la cual duro 13 meses y fue aplicada en 3 ciclos, implementando cuatro fases denominadas planeación, acción, observación y reflexión. Esta metodología nombrada anteriormente es explicada por los investigadores como una propuesta en la incorporación de videojuegos dentro del aula de clase, teniendo en cuenta su finalidad educativa e incorporando la tecnología para este siglo XXI.

Finalmente, los investigadores muestran que la aplicación de dicha metodología para este tipo de contexto es pertinente y que según algunos autores mencionados en esta investigación, la comprensión lectora, el vocabulario, la memoria, la motivación, entre otras si son potenciadas por estos videojuegos, pues permiten que el estudiante explore y se familiarice con lo que está aprendiendo, es también pertinente decir que la metodología empleada en esta investigación, resalto y transformo las practicas docentes en la institución pues la implementación y uso de la tecnología les permitió ver las clases desde otro punto de vista más ameno y llamativo con el fin de mejorar sus prácticas pedagógicas en el uso de metodologías guiadas por las TIC. Es por ello, que el aporte que nos da esta investigación es poder evidenciar aspectos relevantes a tener en cuenta frente al uso de videojuegos y cómo podemos llevarlo a cabo desde nuestra metodología a nuestra población.

En segundo lugar, un estudio llamado *Using Video Game-Based Instruction in an EFL Program: Understanding the Power of Video Games in Education*, escrito por Alejandro

Galvis (2011) profesor catedrático de la Universidad Pedagógica Nacional, se quiso responder a las preguntas ¿Cuáles son las percepciones de la utilización de Grand Theft Auto San Andreas en la clase de inglés como herramienta para la enseñanza de los estudiantes? y ¿Cómo puede Grand Theft Auto San Andreas ser adaptados para servir al propósito de aprender Inglés?

Como población, el autor conto con estudiantes de una academia militar de Colombia. El tipo estudio utilizado es investigación- acción donde se ponen a prueba las discusiones sobre el uso de videojuegos y aplicar estos en secuencias necesarias para el aprendizaje de una lengua extranjera. Las actividades se realizan dentro del contexto del personaje del videojuego "Grand Theft Auto: San Andreas" (GTA), allí los estudiantes debían describir los lugares encontrados en el juego (comercios, lugares y regiones de Estados Unidos). Además, a medida que se desarrollan las actividades se realizan encuestas y entrevistas para evaluar la satisfacción y progreso que los estudiantes vean por medio de las actividades propuestas por el docente. Gracias al uso de GTA en el salón de clases, se hizo posible que los estudiantes aprendieran o se contextualizaran con las ciudades donde se desarrolla el juego, haciendo que aprendieran sobre la distribución etnográfica.

Como conclusión, el autor logra establecer que el videojuego despertó en los estudiantes un interés hacia la clase de inglés dentro del semestre y de los que vinieron. Aunque, hubo estudiantes que no consideraron el uso de videojuegos como una estrategia eficaz en el aprendizaje de una lengua extranjera.

El aporte de este estudio a la presente investigación fue mostrar como el autor expone el lado pedagógico que el videojuego tiene al momento de enseñar una lengua extranjera. Igualmente, este proyecto nos permitió recoger ideas básicas sobre las actividades y fuentes de información que contribuirían al desarrollo de nuestra investigación.

En tercer lugar, en la "*Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa* ", escrito por Evelyn Diee-Martínez y Ana María Jiménez-Porta (2018) quienes realizan un análisis centrado en la comprensión lectora para el aprendizaje y la comunicación en niños con y sin dislexia usando un videojuego en este caso Minecraft © muestran el impacto de los videojuegos en

niños con y sin dificultades lectoras. Así mismo, el fin de esta investigación es analizar los efectos del videojuego Minecraft © en la competencia, La población escogida son niños con dislexia , con ello pretenden conocer los niveles iniciales y finales de la lectura de palabras por medio del uso de este videojuego, mostrando paso a paso el método a emplear, sus materiales y el procedimiento usado en esta investigación vemos como durante 10 sesiones aplicadas y un conjunto de palabras previamente seleccionadas e introducidas en cada sesión con el fin de adquirir nuevo vocabulario, mostro una tabla de resultados de un pre test y un post test propio aplicado por las investigadoras arrojando que esta aplicación en niños con y sin dislexia frente a la competencia de lectura y escritura si muestra un incremento en el número de palabras leídas por medio de este tipo de lectura usadas por medio del videojuego, como también un incremento en la fluidez lectora de los participantes.

Finalmente, las investigadoras muestran que al comparar dichas aplicaciones con el pre test y el post test en esta población de niños con y sin dislexia, si se logra la fluidez lectora en dicha población pues si se adquiere vocabulario el cual es brindado en este contexto de los videojuegos específicamente en Minecraft ©.

Los aportes que brinda a nuestra investigación son el uso de instrumentos como el pre y post test que pretendemos aplicar como investigadoras y como el videojuego media como herramienta educativa en un una población con o sin discapacidad.

En cuarto lugar, en la revista Aula Abierta "*Vocabulario y Edad pautas para su enseñanza en las clases de Inglés de Educación Primaria*" (2004). Hace referencia al uso del vocabulario de manera significativa en edades tempranas donde la repetición y memorización son usadas por el profesorado. Es por esto, que el vocabulario en esta revisa es visto como "Probablemente lo más interesante y útil de conocer un idioma sea su vocabulario, porque en cuentas más palabras se conozca más posibilidades se tiene de hacerse comprender" (Edge, 1994, p .27)

Citado en Vocabulario y edad pautas para su enseñanza en las clases de Inglés de Educación Primaria 2004. La población escogida es la básica primaria pues allí relacionan al estudiante con sus gustos desde las etapas iniciales, para poder así enfocarlos a objetivos más claros por parte del profesorado pues se le puede permitir al estudiante un acercamiento a una segunda lengua y a su cultura. Por otro lado, el autor en este texto muestra tres etapas de adquisición del vocabulario, la primera hace respecto a su presentación, la segunda su práctica y la tercera su familiarización, dando ejemplos de diversas técnicas y herramientas que el docente puede usar dentro del aula de clase.

Así pues, es importante resaltar que un complemento para la enseñanza de una segunda lengua debe ser el trabajo en equipo de todas las habilidades comunicativas de manera contextualizada, donde el estudiante ponga a prueba sus habilidades comunicativas y así poder desenvolverse en contextos donde estas sean requeridas.

Los aportes que nos brinda esta investigación, es la importancia de la enseñanza de una segunda lengua y las etapas de adquisición del vocabulario en inglés, puesto que es una base fundamental en los procesos que debe llevar a cabo un estudiante en el transcurso de su formación académica.

En quinto lugar, la investigación titulada *Learning English in Minecraft: A Case Study on Language Competences and Classroom Practices*, escrita por Mikael Uusi-Mäkelä (2015) de la escuela de lenguaje de la Universidad de Tampere. Esta tesis se basa en la experiencia de haber trabajado la versión educativa de Minecraft Edu con niños de secundaria para el aprendizaje del inglés. El autor plantea dos preguntas problematizadoras ¿Qué problemas hay en el uso de los juegos multijugador de colaboración en el aula? y ¿Cómo podemos determinar qué partes de la lengua son entrenados en este tipo de juegos?

Mäkelä tomó como población a estudiantes finlandeses de secundaria del curso de inglés como lengua extranjera. Esta investigación se dividió en dos fases, la primera

correspondió a desarrollar problemas en grupos aplicando la teoría del aprendizaje colaborativo, donde además de usar el videojuego Minecraft Edu, utilizaron herramientas como blogs, posts, entrevistas y diarios para llevar registro del progreso y evolución de los estudiantes. En la segunda fase, quería determinar qué parte de la lengua son entrenados en este tipo de videojuegos.

Como resultados de las fases, el autor en la primera mostró que la falta de motivación es una de las problemáticas por aprender un idioma, pero se encontró una solución gracias al apoyo de estudiantes extranjeros quienes los invitaban a usar el idioma para revolver las actividades. Además, el apoyo de estos estudiantes extranjeros propicio el desarrollo de habilidades de trabajo cooperativo en actividades más complejas. La segunda fase reveló que la competencia pragmática fue la competencia más desarrollada por los estudiantes. El autor no establece unas conclusiones precisas dentro de su investigación, en cambio, deja abierta la posibilidad de continuar la investigación desde aspectos como, por ejemplo, el uso de juegos a largo plazo como una manera formal de enseñanza y cómo el cambio de condiciones afecta el aprendizaje de los estudiantes.

Como aporte a la presente investigación, la propuesta presentada nos muestra otra manera del uso que se le puede dar a los videojuegos como recurso de enseñanza y aprendizaje de una lengua. La investigación realizada y los resultados obtenidos nos han permitido comprender que este tipo de estudios son un primer acercamiento para poder comprender y darles un uso adecuado a las nuevas formas de enseñanza con videojuegos.

En sexto lugar, en la revista de estudios filológicos" Videojuegos *en la enseñanza de lenguas extranjeras: Actividades y Recursos para el aprendizaje*." 2017. El cual describe la importancia y evolución educativa que tienen los jóvenes en la actualidad frente a la educación digital; Pues tiene como finalidad mostrar la combinación entre videojuegos y educación pues su objetivo es promover la motivación en los jóvenes para que aprendan contenidos específicos de una manera positiva por medio de diferentes actividades que los encaminen hacia el aprendizaje.

Así mismo, se resalta el impacto que ha tenido la industria de los videojuegos relacionado con el aprendizaje de los idiomas. Pues se ha evidenciado un interés particular por las lenguas extranjeras dado que la misma sociedad genera necesidades en las personas para que estén comunicadas, conectadas y en constante evolución en lo concierne a la parte tecnológica; Por ende, comunicarse en lenguas extranjeras se ha vuelto una necesidad y en parte una obligación de la sociedad internacional.

Finalmente, esta publicación nos permite evidenciar que los videojuegos si pueden ser educativos pues los jóvenes están en un constante aprendizaje voluntario o involuntario. Debido a esto, los videojuegos traen consigo ventajas, pues a través del videojuego se ve un proceso de aprendizaje llamativo y motivador para el estudiante. Es por ello que el aporte para esta investigación es resaltar que si los estudiantes tienen ganas y actitud de jugar y se divierten durante el proceso pueden existir altas posibilidades de un aprendizaje exitoso. Por ello se pretende combinar el aprendizaje con el videojuego y así lograr o convertir este espacio de enseñanza-aprendizaje en una experiencia positiva y memorable, que permita al estudiante aprender sobre la marcha de las actividades a realizar y que por medio del videojuego logren establecer un proceso de aprendizaje basado en estructuras cognitivas dadas por la práctica del mundo de Minecraft ©.

En séptimo lugar, en el trabajo "El uso de los videojuegos como recurso didáctico para el aprendizaje de inglés" del autor Moral Álvarez, Jesús. 2017. Quien aborda el tema de los videojuegos como una herramienta de aprendizaje que permite enseñar en este caso una lengua extranjera (inglés); Teniendo en cuenta aspectos importantes como las ventajas que trae consigo el uso de estos videojuegos en un campo educativo, la intención de este trabajo de grado es implementar los videojuegos como herramienta en el aula de clase como una herramienta didáctica que les permita a los estudiantes aprender inglés, con la finalidad de

que este recurso sea motivador pues muchos de estos juegos son usados por jóvenes y contienen anuncios o textos en inglés. Así mismo, tiene en cuenta factores externos al uso de estos videojuegos como sus ventajas o desventajas que puede traer consigo esta implementación, pasando de métodos tradicionales a nueva tecnología incluida en el aula de clase como lo es aprendizaje por medio de videojuegos con la intención de interactuar y motivar a los estudiantes entre , generando así interés en ellos mismos y hacia el idioma y resaltando la importancia del inglés como pilar fundamental en su vida futura para una comunicación eficaz en cualquier aspecto si este lo requiere.

Es por ello, que el aporte que este trabajo nos brinda a nuestra investigación es lograr implementar algo novedoso como lo es aprender por medio de videojuegos una lengua extranjera aprovechando así las ventajas que trae consigo aprender inglés de una manera innovadora que permita que el estudiante se motive y tenga interés no solo en el videojuego si no el aprendizaje de una lengua extranjera que le pueda ayudar en su vida personal y profesional a futuro.

Finalmente, el trabajo de grado "*Videojuegos como vehículo de aprendizaje de vocabulario en inglés*" Jiménez José Alfredo – Ricaurte Sebastián, 2012. Este trabajo de grado tiene como objetivo dar a conocer el uso de los videojuegos en el aula de clase entorno al ámbito educativo, específicamente en consolas Nintendo DS, centrándose en la instrucción y aprendizaje de vocabulario en inglés sobre temas cotidianos que están en el videojuego teniendo en cuenta las nuevas iniciativas para enseñar una lengua extranjera, la población utilizada en este trabajo de grado es el grado 8vo ; Teniendo en cuenta las expectativas y necesidades del alumnado de dicho colegio, los investigadores tiene como propósito obtener iniciativas que les permitan proyectar y aplicar nuevas herramientas tecnológicas dentro del aula de clase específicamente en el aprendizaje de nuevo vocabulario en inglés con el fin de

motivar también a los estudiantes y profesores de incluir esto en su quehacer dado que es una propuesta poco común e inexplorada.

El aporte que este referente da a esta investigación, es poder primero incluir la tecnología en el aula de clase segundo, lograr que tanto estudiantes como docentes rompan paradigmas y salgan de la educación tradicional a una educación incluyente y "open mind" entorno al uso de la tecnología específicamente de los videojuegos como una herramienta educativa tercero, lograr motivar a los estudiantes aprehender nuevo conocimiento en este caso vocabulario en ingles por medio de los videojuegos para que esto sea provechos e innovador y así mismo motivador para otros docentes que puedan usar e implementar esto en sus clases y porque no darle futuros cambios en pro de la mejora del mismo.

2.2 Referentes

Este apartado se ocupa de la presentación y organización de conceptos teóricos y en general de todos aquellos elementos que permite definir un límite para abordar el problema planteado en la investigación y comprender mejor el objeto de estudio.

Dentro de los elementos teóricos se hace referencia a: la enseñanza de inglés como lengua extranjera, la implementación de videojuegos en ámbitos educativos y la enseñanza aprendizaje del vocabulario en lengua extranjera.

2.2.1 Enseñanza del Inglés como Lengua Extranjera. Según el Ministerio de Educación (1994), entidad que dio un reconocimiento a la importancia del aprendizaje del Inglés como lengua extranjera en nuestro país, incluida la educación básica y media, hace referencia a establecer principios básicos en la propuesta curricular para las lenguas, es decir hay que tener en cuenta varios aspectos relevantes como : el enfoque comunicativo, el enfoque centrado en el estudiante, las habilidades de pensamiento, el aprendizaje integrado de contenidos y los estándares internacionales. Por tanto, es importante tener en cuenta ciertos parámetros de

trabajo y desarrollo en las instituciones educativas que puedan brindar un mayor nivel de competencia en el uso de las habilidades.

De acuerdo al artículo “Bases para una nación bilingüe y competitiva” la cual hace referencia a la ley 115 de 1994 del Ministerio de Educación Nacional, aborda temas importantes de lectura, conversación, comprensión y capacidad para expresarse en una lengua extranjera, haciendo referencia al compromiso adquirido por el Ministerio de Educación con instituciones para el proceso de enseñanza, aprendizaje y evaluación. El ingles como lengua extranjera es vista como un reto y un objetivo en los contextos educativos. Así mismo, el Centro Virtual Cervantes (2008) hace referencia a que una lengua extranjera como objeto de aprendizaje, en un contexto formal o en un contexto natural, trae consigo algunas motivaciones para que una persona la apropie: motivaciones de orden personal, social, educativo y profesional. Es por esto que según el Centro el idioma inglés atiende una gran demanda e importancia en nuestro contexto actual, logrando imponerse en el sector educativo público y privado.

Finalmente, Canale & Swain (1980) resaltan cómo la comprensión es un factor fundamental para la producción en una lengua extranjera, teniendo en cuenta la parte gramatical y la parte comunicativa haciendo referencia y distinción en el aprendizaje de una lengua extranjera. Ahora bien, para efectos de esta investigación, se tomó como referente principal lo promulgado por el Ministerio de Educación de Colombia Ley 115 (1994) dando énfasis a los principios básicos en la propuesta curricular para las lenguas, hace referencia al enfoque comunicativo con la idea de tener la capacidad de poder usar un recurso o estrategia que permita la construcción de un acto de habla con la finalidad de tener espacios comunicativos en el inglés como lengua extranjera. Así mismo, este documento hace énfasis en la importancia de centrarse en el estudiante como eje principal para la adquisición de otra lengua. Es por ello, que aspectos

importantes como la lectura, la conversación, la comprensión y la capacidad que debe tener un estudiante como es nombrado en la ley 115, permiten centrar a las investigadoras, en la importancia del buen uso de las habilidades comunicativas que debe tener un estudiante en la educación media en una lengua extranjera en este caso inglés, con el fin de superar las falencias identificadas al inicio de esta investigación.

2.2.2 Aprendizaje del Vocabulario. Según el Centro Virtual Cervantes (2008) el vocabulario es visto como un conjunto de palabras, relacionadas con diferentes métodos o enfoques, que permiten por medio de buenas estrategias los estudiantes aprendan vocabulario.

Diversos autores han mostrado su aporte a lo que respecta el vocabulario es por ello que, Elley, (1989) Brett, Rothlein and Hurley, (1996) muestran como el aprendizaje de nuevo vocabulario es adquirido si el estudiante está expuesto a este vocabulario por medio de historias o diversas actividades. Así mismo en el estudio realizado por Elley (1989) demuestra que el uso de herramientas como diccionarios de inglés, también son ayuda para adquirir vocabulario por medio de historias o lecturas. Por otro lado, Baddeley (1990, Pág.156) dice que no solo la repetición de la palabra en el estudiante es importante, sino la oportunidad que tiene al recuperar la palabra aprendida de manera visual o auditiva, es decir, el estudiante debe recuperar ese significado en sus ideas anteriormente almacenadas, con el fin de fortalecer su forma y significado. Esto nos permite evidenciar la importancia del vocabulario dentro de las habilidades comunicativas y la forma en cómo debemos exponerlo a nuestros estudiantes.

Llegado a este punto, dado que uno de los intereses de las investigadoras es observar por medio del videojuego el aprendizaje de vocabulario, y según los aportes de Elley (1989) los cuales contribuyeron en gran medida a esta investigación, pues aporta unas conclusiones importantes. Primero, ella hace un acercamiento a diversas actividades que permiten que el estudiante aprenda vocabulario en el aula de clase. Segundo, retoma la importancia de

reconocer que nuestros estudiantes no son nativos en el idioma, también habla de las edades más provechosas para aprender vocabulario de una lengua extranjera teniendo en cuenta la desventaja previa que se tiene con un hablante nativo de la misma. Finalmente, y en el caso de los estudiantes de grado decimo, los cuales se encuentran entre los 14 y 16 años, es importante realizar diversas actividades presenciales y otras mediadas por un videojuego que permitan aprender vocabulario y así poder cerrar en gran parte la brecha que hay entre una segunda lengua de un estudiante no nativo del idioma inglés.

2.2.3 Videojuegos en educación. Los videojuegos se han mostrado a través de la historia como máquinas recreativas (Gee, 2003). Hoy en día en el campo educativo estos videojuegos han sido objeto de estudio para ser implementados en el sector educativo, sirviendo como herramienta para que los niños y jóvenes interactúen con ellos con fines académicos, teniendo en cuenta que el juego es una actividad libre, placentera, divertida, que le permite a una persona sentirse cómoda y alegre sea individualmente o grupalmente. En términos especializados, Gee (2003) se refiere al estudio del videojuego como un campo de interés para conocer el juego y su importancia para el aprendizaje, viendo y entendiendo el juego como un sistema diseñado con fines específicos. Es importante reconocer que el juego en el aprendizaje de lenguas es posible, pues es el docente quien brinda a sus estudiantes un conocimiento nuevo pero desde otro punto de vista, permitiendo despertar en el estudiante un interés de cómo un videojuego puede aportar un nuevo saber desde una lengua extranjera en este caso el inglés y que es un sistema previamente diseñado, y reconociendo quizás que para muchos de ellos el videojuego es visto como un espacio de ocio y no un espacio educativo.

De igual forma, la definición de jugabilidad del videojuego es tomada por Rouse (2001) como el grado y la naturaleza de la interactividad que incluye el juego, es decir, explica cómo el jugador tiene la capacidad de interactuar con el mundo virtual y la misma forma en la que el

mundo virtual reacciona a sus elecciones. Esto nos permite primero ver las capacidades que tiene el jugador al momento de interactuar con un mundo virtual en este caso, Minecraft©, y segundo cómo pueden hacer sus propias elecciones dentro del videojuego y ver cómo estas mismas le ayudan a llegar a su objetivo final, en el caso de esta investigación se especifica que los estudiantes deben pasar por etapas del mundo creado en Minecraft por las docentes a cargo de la investigación.

Por otro lado, se debe resaltar que el videojuego permite que el estudiante interactúe en un mundo virtual a través de un vocabulario específico. Esto resulta útil al momento de incorporar su implementación en el aula de clase, ya que con orientación adecuada (una estrategia como la que espera comprobar este trabajo, llamada "Aumenta tu vocabulario por medio del videojuego: Minecraft") puede ayudar a superar las falencias de los estudiantes en lo que corresponde a su nivel de vocabulario (bajo – básico), ya que para las investigadoras es relevante encontrar las habilidades que se desarrollan con este videojuego para así poder evaluar la implementación del mismo y observar si el diseño de esta estrategia puede aportar de manera positiva en el aprendizaje de vocabulario.

Para terminar, no incluimos la gamificación en este proyecto de grado dado que no cumple con todos los pasos que requieren para ser incluidos en el videojuego Minecraft ©, por ende tomamos algunos pasos de la misma pero como docentes investigadoras no vimos pertinente incluir la gamificación dado que no se cumple con todos los pasos requeridos de la misma.

2.2.4 Aprendizaje. De acuerdo con el Centro Virtual Cervantes (2008) el aprendizaje corresponde a un conjunto de procesos consientes e inconscientes con ciertos factores que influyen en este proceso, así mismo esto determina un nivel de competencia en una lengua. Por su parte, el MCER (2002), describe los procesos que capacitan a los estudiantes para

actuar y desarrollar competencias que habilitan dichas acciones, teniendo en cuenta la importancia de implicar a las personas en el proceso de aprendizaje de una segunda lengua siendo claro en su proceso teórico y práctico.

Por otro lado, el aprendizaje para Serrano (1990, P. 53) es visto como un proceso activo, es decir, la mente juega papel activo frente a la atención, la memorización, la imaginación, para que así el estudiante logre ir construyendo y animalización de nuevo conocimiento. Por lo tanto, es necesario decir que el docente de lenguas debe tener en cuenta el aprendizaje del estudiante como un proceso mediado entre él, como fuente que proveedora del conocimiento y el estudiante quien en este caso, es guiado por un modelo cognitivista pues es quien recibe y transforma la información en pro de sí mismo, de manera activa y significativa es decir, que este logra ser un proceso autónomo el cual es llevado a cabo por lo que obtiene en su entorno escolar.

De igual manera, para Vygotsky (1968) quien ve al aprendizaje sociocultural como signos y símbolos, esto haciendo referencia al lenguaje teniendo en cuenta su proceso individual y social, es decir que este aprendizaje se da por medio de interacciones, en este caso con sus maestros y compañeros de clase.

De manera que, para el desarrollo de esta investigación es importante tener en cuenta el aporte relevante de estos autores frente al aporte del aprendizaje, pues no es solo pretender que ellos aprendan vocabulario nuevo, es lograr que por medio de su entorno actual, sus gustos como lo son los videojuegos, la competencia sana dentro del aula, las diversas actividades, se logre aprender y tener una experiencia significativa con una segunda lengua, pensando siempre en el pro de mejorar su parte académica pero también de generar un espacio diferente llevando a cabo los lineamientos curriculares establecidos por la institución donde se desarrolla esta investigación.

2.2.5 Enseñanza. En primer lugar, para el Marco Común Europeo de Referencia (2002) El aprendizaje y la enseñanza de lenguas debería centrarse en tener en cuenta las necesidades de los estudiantes y de la sociedad, así mismo, las tareas, las actividades y los procesos lingüísticos se deben desarrollar para satisfacer dichas necesidades, de igual manera las competencias y estrategias que se deben tener en cuenta para conseguirlo. Teniendo en cuenta la fiabilidad del Marco Común Europeo de referencia (MCER) un documento elaborado en el 2001 por el Consejo Europeo, es imprescindible entender las necesidades que tiene nuestro contexto actual de grado decimo entorno a sus habilidades y su parte de vocabulario, para así poder responder a las mismas usando en este caso Minecraft©.

Por otro lado, y según lo establecido por Broughton (1980), dicen que la enseñanza del inglés responde a un caso de motivación donde se refleja una importante función comunicativa que, para que esta sea utilizada en la enseñanza de una segunda lengua se debe estar en función del desempeño de la misma.

Ahora bien, es indispensable para esta investigación tener en cuenta no solo las falencias referentes al vocabulario de los estudiantes, sino como las docentes a cargo tienen en cuenta la motivación como un factor importante por parte de los estudiantes para el desarrollo de las actividades, es por ello que no solo se debe centrar en enseñar un tema nuevo, dado que es fundamental tener en cuenta factores como gustos, tiempo, espacio que permita que el estudiante se sienta cómodo en el proceso que lleva acabo dentro del aula el cual permite que aquello que se está enseñando por parte de las docentes sea significativo para ellos.

2.2.6 Estrategia Didáctica

En el ámbito educativo como docentes debemos presentar diversas estrategias que permitan superar las falencias encontradas en nuestros alumnos, por ello para Tobón (2010)

las estrategias didácticas son un conjunto de acciones que reflejan un paso a paso de manera organizada con el objetivo de cumplir un propósito definido. Así mismo, y como lo expone Diaz Barriga (2010) las estrategias didácticas son procedimientos utilizados para promover un aprendizaje significativo en el estudiante es decir, que estas estrategias con recursos o maneras ajustables para el alcance de aprendizajes a partir de una intencionalidad.

Por ello, las estrategias didácticas permiten verse como elementos de reflexión útiles para la praxis docente, brindando así diversas posibilidades y perspectivas de mejorar la parte educativa. Es decir, que las estrategias didácticas para un docente son todo aquello que logra poner en marcha, por ejemplo proyectos, talleres , actividades, tareas con el fin de alcanzar un aprendizaje en los estudiantes.

Capítulo 3

Diseño Metodológico

En este capítulo se realizará la descripción de la metodología utilizada con el diseño del proceso investigativo mediante el cual se pretende responder a la pregunta problema ¿Cuál es el nivel de lengua alcanzado a partir del uso de videojuegos para enseñar vocabulario en inglés en estudiantes de grado décimo del Instituto Salesiano San José en el municipio de Mosquera, Cundinamarca?

Esta investigación es de tipo cualitativa con un enfoque descriptivo, basada en un paradigma socio-critico.

3.1 Tipo de estudio.

En primer lugar, esta investigación se baso en el paradigma socio – crítico, que según Alvarado & García (2008) se fundamenta en:

> ...la crítica social con un marcado carácter autorreflexivo; este paradigma considera que el conocimiento se construye siempre por intereses que parten de las necesidades de los grupos; pretende la autonomía racional y liberadora del ser humano; y se consigue mediante la capacitación de los sujetos para la participación y la transformación social. (p. 190)

Es así que esta investigación tiene como objetivo analizar el nivel de lengua alcanzado a partir de la implementación de un taller como estrategia didáctica, haciendo uso de un videojuego, el cual es considerado como un interés común en el contexto donde se desarrolla el proyecto. Al mismo tiempo, se pretende que los estudiantes adquieran vocabulario en inglés y al final del proceso ellos reflexionen sobre la estrategia implementada, por lo que la opinión de los jóvenes será muy importante dentro de esta investigación ya que aporta a la construcción social en el contexto de la enseñanza aprendizaje del inglés como lengua extranjera.

En segundo lugar, esta investigación está establecida bajo el enfoque de estudio de caso descriptivo, según el cual desarrolla una descripción y análisis de un sistema determinado por medio de una detallada recolección de datos que múltiples fuentes de información y se da desde la propia experiencia del investigador (Merriam, 2009).

Cuando se propuso este proyecto de investigación, se buscaba implementar una estrategia para la enseñanza – aprendizaje de vocabulario en inglés en estudiantes de grado décimo, bajo las líneas de la Investigación-Acción. Posteriormente se fue conformando un proyecto que hacía uso de un videojuego como posible herramienta para apoyar la estrategia, este tipo de herramienta comúnmente no es vista de manera positiva en el ámbito educativo en el área del inglés como lengua extranjera, lo cual hace que esta propuesta sea innovadora.

Finalmente, se logra establecer una propuesta que inicialmente realiza un pre-test para conocer el nivel de lengua de los estudiantes, luego implementa una propuesta didáctica que hace uso del videojuego Minecraft© que busca fortalecer el vocabulario en inglés de los estudiantes que hacen parte de las sesiones de juego, después se aplica un post-test (el mismo inicial) para contrastar los resultados y analizar si se logra que los estudiantes suban su nivel en el componente de vocabulario según el MCRE , Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (2002). Además, se aplica una entrevista y cuestionario a los estudiantes para conocer sus percepciones acerca de la propuesta aplicada, sus aportes frente a lo adquirido por medio del videojuego y algunos aportes que ellos quieran hacer para mejorar la propuesta didáctica.

En tercer lugar, la investigación es de tipo exploratoria y descriptiva bajo el método cualitativo. Por un lado, es descriptiva porque se pretende describir detalladamente las diferentes actividades que se plantearon para llevar acabo el desarrollo de la misma, según Hernández, Fernández y Baptista (2006), “los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades, las características, y los perfiles de las personas, los grupos, las comunidades, los procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis”.

Hernández, Fernández y Baptista (2006) afirman: “que con los estudios descriptivos se mide y se recoge información de manera independiente o conjunta”. Este método permite a las investigadoras realizar observaciones sin intervenir el normal comportamiento de los sujetos de la investigación. Por lo tanto, en este proyecto se describe la forma como los estudiantes pueden aprender vocabulario en inglés a través del uso de Minecraft© en el contexto educativo. Se pretende entonces con este tipo de investigación reconocer el uso de Minecraft © como herramienta que acompañada por una estrategia de enseñanza-aprendizaje, permita el dominio de vocabulario en inglés de manera innovadora y divertida.

Por otro lado, es exploratoria ya que su objetivo es examinar un tema poco estudiado, se indaga de una forma innovadora, como son los videojuegos en nuestro caso, y se deja abierta la posibilidad de continuar con futuras investigaciones, lo cual podría resultar de la presente investigación.

Además, hace uso del método cualitativo porque "desarrolla instrumentos de recolección de información y análisis de los datos"; además, "los hallazgos de esta investigación cualitativa se validan por las vías del consenso y la interpretación de evidencias" (Tamayo, 1999)

Para llevar a cabo la estrategia se organizó el proyecto en fases que dieran cuenta del proceso y fueran encaminando la investigación a responder al problema y los objetivos planteados. La primera fase, tenía como finalidad aplicar un test que permitió conocer en qué nivel se encontraban los estudiantes, todo enfocado al vocabulario. La segunda fase, consistió en el diseño de una propuesta didáctica enfocada al aprendizaje de vocabulario en inglés como lengua extranjera, la cual fue validada por cuatro docentes del área de inglés quienes se les dio a conocer el problema y a partir de ello se los solicitó revisar la pertinencia de las actividades, la viabilidad, los intereses de los estudiantes y el contenido. La tercera fase, estuvo orientada a la implementación de la propuesta. Finalmente, la cuarta fase, consistió en conocer las opiniones de los estudiantes sobre la propuesta implementada y sus sugerencias. Todas las fases fueron ejecutadas.

3.2 Contexto

El desarrollo de la presente investigación se realiza en el Instituto Salesiano San José de Mosquera, una institución privada, la cual pertenece a un estrato socio económico nivel 3 y 4, para este proyecto se seleccionó la población de grado décimo, el cual cuenta con 33 estudiantes.

3.3 Instrumentos de recolección de información

Las fuentes de investigación de este trabajo están categorizadas en cuatro grupos: cuestionario, test, diarios de campo y entrevista.

La primera fuente de información, el cuestionario, "es un modo de obtener información preguntando a los individuos que son objeto de la investigación, que forman parte de una muestra representativa, mediante un procedimiento estandarizado de

cuestionario, con el fin de estudiar las relaciones existentes entre las variables." (Corbetta, 2007, p. 146). Este instrumento se aplicó con la intención de dar respuesta al objetivo tres sobre la evaluación de la implementación de un videojuego para el aprendizaje del inglés como lengua extranjera, específicamente para adquirir vocabulario y conocer las percepciones de los estudiantes frente al uso de videojuegos en la enseñanza – aprendizaje del inglés. (Anexo 3)

El cuestionario se conforma por 11 preguntas, las cuales buscan dar respuesta a una de las tres categorías establecidas a partir de los objetivos planteados para esta investigación. Las preguntas 1, 2, y 10 están orientadas a la categoría de videojuego donde se busca conocer el interés de los estudiantes por los videojuegos, si tienen una relación con el idioma extranjero, inglés y su percepción frente al uso de estos en el aula. Por otro lado, las preguntas 5 y 6 están dirigidas hacia la categoría de vocabulario donde se indaga sobre el aporte que hacen los videojuegos para enriquecer su léxico en inglés. Además, las preguntas 3, 4, 7, 8 y 9 están encaminadas a la categoría enseñanza – aprendizaje del inglés como lengua extranjera donde se quiere conocer si se considera que el uso de videojuegos podría ser un método de aprendizaje del inglés, si estos aportan a desarrollar las habilidades del idioma extranjero y si cualquier tipo de videojuego es adecuado para el aprendizaje de un idioma. Finalmente, se deja una pregunta abierta, la cual pretende conocer otras perspectivas que los estudiantes consideran que los videojuegos aportan para aprender una segunda lengua.

La segunda fuente de información, el test, que según Yela (1980) "Es una situación, problemática, previamente dispuesta y estudiada, a la que el sujeto ha de responder siguiendo ciertas instrucciones y de cuyas respuestas se estima, por comparación con las respuestas de un grupo normativo (o un criterio), la calidad, índole o grado de algún aspecto de su

personalidad” (p.23). En donde realiza una clasificación según su finalidad la cual es pertinente para el tipo de test aplicado en esta investigación. Se relacionan dos tipos de test: Tipo Investigativo o Tipo Diagnóstico. En el primero se obtiene medidas, se calculan datos estadísticos; en el segundo se pretende evaluar el rasgo de un sujeto o de un grupo. Este instrumento de tipo investigativo se aplicó con la intención de dar respuesta al objetivo número tres, evaluar la implementación de una estrategia a partir de un videojuego para el aprendizaje de vocabulario en inglés, relacionado todas sus preguntas a la categoría de vocabulario.

Por ello, se aplicó un test al inicio y el mismo al final de la investigación, el cual contaba con 25 preguntas orientadas al reconocimiento de vocabulario (phrasal verbs, verbos, adjetivos, sustantivos). La primera parte corresponde al componente pragmático dado que es la disciplina que estudia el uso del lenguaje en función del enunciado de cómo este se interpreta y en qué contexto; para ello se busca que el estudiante relacione la palabra con el significado. En la segunda parte, corresponde a la parte sociolingüística dado que es la disciplina que estudia la parte de la lengua con el contexto social: en este punto los estudiantes deben completar un texto teniendo en cuenta el contexto del mismo con la palabra correcta. En la tercera parte, encontramos la parte lingüística que hace referencia al estudio del idioma, a su léxico y a su estructura: se busca que el estudiante una la palabra con el significado correcto. En la cuarta parte, encontramos un nuevo perfil para el componente pragmático; aquí se pretende encontrar la relación entre la imagen y la palabra correcta. Por último, la quinta parte hace referencia de nuevo al componente lingüístico, en el que el estudiante debe completar una oración teniendo en cuenta las cuatro opciones dadas por el enunciado. Finalmente, se pretende que estos test arrojen un antes y un después que permita ver el nivel de vocabulario aprendido por parte del estudiante, dado que las partes

mencionadas previamente, son componentes que se evalúan en pruebas estándar, por ello que las investigadoras al ser las creadoras de este test lo organizan de manera que se evalúen estos componentes y así dar cuenta de su relevancia e importancia en el dominio de una lengua extranjera, en este caso inglés.

La tercera fuente de información, los diarios de campo, "debe permitirle al investigador un monitoreo permanente del proceso de observación. Puede ser especialmente útil [...] al investigador en él se toma nota de aspectos que considere importantes para organizar, analizar e interpretar la información que está recogiendo" (Bonilla y Rodríguez, 1997, P. 129). Este instrumento se aplicó con la intención de dar respuesta al objetivo número dos, observar el diseño de una estrategia a través de la implementación de un videojuego para el aprendizaje de vocabulario en inglés.

Este "Diario", se da a partir de las observaciones de las investigadoras, es importante resaltar que el mayor interés de este instrumento es ser testigo de acontecimientos de contextos o realidades, de ahí la relevancia de conservar estas experiencias para su posteridad.

Los diarios de campo permitieron: Primero, conservar todos los hechos evidenciados dado que muchas veces la memoria es frágil para retener información por ello, es importante dejarlo consignado por escrito. Segundo, reflexionar por parte de las investigadoras sobre los acontecimientos encontrados para así poder discutir, plantear hipótesis, hacer afirmaciones anteriores o plantear nuevas. Tercero, aportar de manera significativa y útil información para futuras exploraciones en dicho campo. Finalmente, comparar estas observaciones con otras investigaciones.

Para esta investigación, se usó el diario científico pues en este se registran datos desde lo más general a lo más concreto y relevante, estos diarios cuentan con la fecha, hora y el

objetivo de la sesión, se hizo registro de 8 diarios de campo en donde la docente escribía lo observado para su análisis posterior. Este análisis se hizo teniendo en cuenta su paradigma socio-critico teniendo en cuenta que se partió de una necesidad social en este caso observar el efecto que tuvo el videojuego. Así mismo, el enfoque de este estudio que es descriptivo en donde el diario de campo fue un instrumento que aporto por medio de la observación a cada sesión de manera puntual. Como se refleja en la siguiente tabla.

Tabla 1: Categorías diarios de campo

Fuente: Elaboración propia

La última fuente de información es la entrevista que, según Corbetta (2007) es "una conversación provocada por el entrevistador realizada a sujetos seleccionados a partir de un plan de investigación (…) que tiene una finalidad de tipo cognitivo, guiado por el

CATEGORÍA	DIARIO DE CAMPO
Vocabulario	Palabras dentro del videojuego - palabras en las flash cards
Enseñanza – aprendizaje	Estrategias grupales e individuales para aprender la lista de palabras dadas en cada actividad.
Videojuego	Percepciones de estudiantes a nivel educativo, de aprendizaje y a nivel personal y de su interés.

entrevistador, y con un esquema de preguntas flexibles y no estandarizado." (pág. 344). Para este caso, se realizó una entrevista semiestructurada que fue aplicada a siete estudiantes de grado décimo, ellos eran los líderes de las sesiones de juego y de las actividades establecidas en la unidad didáctica, quienes están involucrados con el uso del videojuego Minecraft©, en la cual "el entrevistador dispone de un guion", con los temas que debe tratar en la entrevista. Sin embargo, el entrevistador puede decidir libremente sobre el orden de presentación de los diversos temas y el modo de formular las preguntas." (2007, p. 352). El guion de la entrevista

establece un perímetro de la misma, pero garantiza al entrevistador, y al entrevistado, libertad en la conversación, así como la compilación y profundización de los temas a tratar. La entrevista que se hizo se puede ver en el Anexo 4.

Las preguntas realizadas (Anexo 2), estuvieron orientadas a las categorías de videojuegos y enseñanza – aprendizaje del inglés como lengua extranjera. Los ítems 1 al 3 están dirigidos a la categoría de videojuegos donde se indaga a los estudiantes sobre el interés por los videojuegos y el aporte que este hace a su aprendizaje; las preguntas de la 4 a la 6 están orientadas a la categoría enseñanza – aprendizaje del inglés como lengua extranjera donde se buscaba dar respuesta a sus opiniones sobre las sesiones de juego y su aporte a aprendizaje del inglés, si los resultados después de aplicar los talleres y practicar por medio del videojuego son positivos. Finalmente, para el ítem 7 se les brinda un espacio para que expresen algunos aspectos importantes que ellos consideren relevantes relacionados con el videojuego, actividades y recomendaciones de otros videojuegos.

La investigación se desarrolló en tres fases: diagnóstico, implementación y evaluación. La primera fase, el diagnóstico, se basó en la fuente de información test. La segunda fase, la implementación, se basó en los diarios de campo, los cuales se usaron en la observación de las sesiones planeadas para llevar a cabo dentro del aula en sesiones presenciales La última fase, la evaluación, tuvo en cuenta como fuente de información un test, encuesta y entrevista aplicada a los estudiantes.

3.4 Análisis de la información.

Durante la investigación se plantearon tres categorías: vocabulario, videojuegos y enseñanza – aprendizaje del inglés como lengua extranjera. Con los resultados obtenidos de los instrumentos que se utilizaron para recolectar y analizar la información se busca

relacionar estos resultados con las categorías y realizar un análisis del nivel de lengua alcanzado a partir de la implementación de la estrategia didáctica sobre el videojuego Minecraft©.

Para la categoría número uno, vocabulario, por medio de un ejercicio de pre-test/pos-test se busca evidenciar que el nivel de los estudiantes mejora luego de aplicar las sesiones de juego. Para analizar los resultados del pre y post test la siguiente tabla describe cual es el puntaje obtenido de acuerdo a las respuestas correctas por cada sección.

Tabla 2: Evaluación y puntaje pre y post test

Sección	Numero de textos y preguntas	Numero	Puntaje
Pragmático	5 preguntas de selección múltiple.	5	10
Sociolingüista	5 preguntas para rellenar espacios.	5	10
Lingüístico	5 preguntas de unión de palabras con significado.	5	10
Pragmático	5 preguntas de unir palabras con imágenes	5	10
Lingüístico	5 preguntas de respuesta múltiple	5	10
	Total	25	50

Fuente: Elaboración propia

Las valoraciones asignadas de acuerdo al número de respuestas correctas permiten clasificar a los estudiantes en un nivel.

Nivel de lengua	Puntaje

Tabla 3: Escala de nivel de lengua

A- 1	7
A-2	13
B-1	25

Fuente: Elaboración propia

Este resultado se consolidará con una encuesta y una entrevista en las que se indaga a los estudiantes por su propia percepción acerca de los videojuegos y su aporte al enriquecimiento de su vocabulario.

Para la categoría número dos, videojuegos, la encuesta y la entrevista brindan espacios en la que las voces de los estudiantes son importantes al momento de evaluar la pertinencia del videojuego ya que las preguntas están orientadas a conocer las opiniones de los estudiantes, esta pertinencia también se podrá evidenciar con los resultados del post- test. Además, se quiere conocer sus aportes para implementar otro tipo de videojuegos que aporten a su vocabulario en inglés. Igualmente, los diarios de campo permitirán registrar los momentos más relevantes al momento de aplicar las sesiones de juego, las reacciones de los estudiantes, los avances que ellos tienen dentro de las actividades del videojuego, observar que tan motivados están en clase, que tan familiarizados están con el vocabulario propuesto. Por otro lado, se espera verificar la apropiación del vocabulario por medio de las actividades que complementan las sesiones de juego.

Por último, la categoría enseñanza – aprendizaje, tendrá en cuenta los resultados obtenido en los test, se analizarán los resultados obtenidos para establecer si la estrategia

didáctica aporta a la enseñanza y aprendizaje del inglés, específicamente vocabulario. El análisis consiste en realizar una comparación entre los resultados obtenidos antes de participar en la estrategia y los resultados obtenidos después de ser parte de ella y de esta manera conocer si los estudiantes lograron una apropiación mayor del vocabulario establecido.

Luego de recolectar la información, se inicia un proceso de revisión y agrupación de la información de acuerdo a cada categoría establecida con el propósito de analizar qué aportes permiten responder a los objetivos establecidos al inicio de esta investigación.

3.5 Matriz de diseño de la investigación

Tabla 4: Matriz de diseño de la investigación

Problema	Objetivo general	Objetivos específicos	Categorías que se abordan en cada objetivo	Método	Técnicas de recolección de datos	Instrumentos
¿Qué efecto tiene sobre el aprendizaje de la lengua extranjera, inglés la implementación de una estrategia que hace uso de un videojuego en estudiantes de grado décimo del Instituto Salesiano San José?	Analizar el efecto de la implementación de una estrategia didáctica que hace uso de un videojuego para mejorar el nivel de lengua de los estudiantes de grado décimo del Instituto Salesiano San José en el aprendizaje de vocabulario.	Identificar que habilidades se desarrollan con el uso del videojuego Minecraft ©.	Vocabulario Enseñanza - aprendizaje de una lengua extranjera.	Investigación descriptiva – exploratoria. Estudio de caso.	Observación de clases. Test.	Diarios de campo. Cuestionario
		Observar el diseño de una estrategia a través de la implementación de un videojuego para el aprendizaje de vocabulario en inglés.	Enseñanza - aprendizaje de una lengua extranjera. Vocabulario.		Observación de clases.	Diarios de campo
		Evaluar la implementación de una estrategia a partir de un videojuego para el aprendizaje de vocabulario en inglés.	Vocabulario. Enseñanza - aprendizaje.		Test Encuesta Entrevista.	Post – test. Cuestionario Guion entrevista semiestructurada.

Fuente: Elaboración propia

4. Capitulo IV

Análisis de datos y hallazgos

En este capítulo se hace el análisis de las cuatro fuentes documentales de información elegidas para dar cuenta del objeto de estudio con el fin de responder a la pregunta de investigación. Como se mencionó anteriormente, las cuatro fuentes de información son: un cuestionario a estudiantes, test, diarios de campo y entrevista a estudiantes.

Para el análisis e interpretación de los datos cualitativos, se escogieron tres categorías relevantes y pertinentes de los tres temas principales que engloban nuestra investigación tales como: Videojuegos, Enseñanza - Aprendizaje del Inglés y Vocabulario, relacionadas a nuestro marco teórico con la finalidad de que dieran respuesta a los objetivos propuestos en esta investigación.

4.1 Análisis de las fuentes de información.

4.1.1 Análisis de la fuente de información Pre - Test. En primera instancia se hace uso de una prueba de evaluación (prueba objetiva) compuesta por 5 ítems, cada ítem contiene de 5 preguntas relacionadas al componente de vocabulario de la unidad didáctica con el cual, se llevó a cabo dicha investigación.

El criterio utilizado en esta prueba fue asumido por las docentes a cargo, esta prueba fue aplicada de entrada (antes de comenzar el proceso de la investigación cualitativa) y una prueba final (después del proceso de la investigación).

A continuación, se exponen los resultados encontrados del pre – test aplicado a los 33 estudiantes del gado 1002 en el primer semestre del 2019. El instrumento fue aplicado a 33 estudiantes y está dividido en 5 partes, con una totalidad de 25 preguntas.

Sección 1. Respuesta múltiple: La parte uno, cuenta con cinco preguntas las cuales corresponde a escoger la respuesta correcta. (a, b, c, d)

Tabla 5: Análisis sección 1 Pre-Test

SECCIÓN 1		
	NÚMERO DE ESTUDIANTES	
PREGUNTAS	CORRECTAS	INCORRECTAS
Num. 1	20	13
Num. 2	18	15
Num. 3	25	5
Num. 4	30	3
Num. 5	10	23

Fuente: Elaboración propia

De esto podemos ver que al colocar a, b, c, d los estudiantes pudieron asociar el phrasal verb con el significado dado que en esta primera sesión se colocaron los más conocidos, lo cual es evidenciado en la mayoría de las respuestas. Esto permite analizar que, en la competencia pragmática, los estudiantes no cuentan con dichas habilidades, esto es evidenciado en la tabla 5.

Sección 2. Rellenar espacios: La parte dos, cuenta con cinco preguntas en las que el estudiante debe colocar en una conversación la palabra correcta.

Tabla 6: Análisis sección 2 Pre-Test

SECCIÓN 2		
	NÚMERO DE ESTUDIANTES	
PREGUNTAS	CORRECTAS	INCORRECTAS
Núm. 1	5	28
Núm. 2	3	30
Núm. 3	5	28
Núm. 4	15	18
Núm. 5	5	28

Fuente: Elaboración propia

En esta sección se evidencia que los estudiantes tienen dificultades para completar diálogos, esta sección corresponde a la competencia sociolingüística la cual evidencio que no se esto se relaciona correctamente las palabras con el contexto dado en esta sección, por ende,

no se desarrolla la situación y / o desconocen el significado del vocabulario que hay dentro del dialogo.

Sección 3. Unir la palabra con el significado: La parte tres, cuenta con cinco preguntas, para las que se debe unir la palabra con su respectivo significado.

Tabla 7: Análisis sección 3 Pre-Test

SECCIÓN 3		
	NÚMERO DE ESTUDIANTES	
PREGUNTAS	CORRECTAS	INCORRECTAS
Núm.. 1	5	28
Num.2	10	30
Núm.. 3	5	28
Núm.. 4	0	33
Núm.. 5	5	28

Fuente: Elaboración propia

Se puede evidenciar que, al unir el significado con el vocabulario propuesto, este corresponde a la parte lingüística, es decir que los estudiantes muestran un margen grande de error, en el estudio del idioma específicamente en la parte léxica (vocabulario) esto se puede dar a que muchos de estos conceptos son desconocidos para ellos y tienen falencias en realizar su relación.

Sección 4. Unir la palabra con la imagen: La parte cuatro cuenta con cinco preguntas de opción múltiple (a,b,c,d) y cuenta con una con imagen por pregunta la cual debe relacionar con la respuesta correcta (véase Tabla 8).

En esta parte se observa que algunas de las imágenes, los estudiantes las pueden asociar con las respuestas propuestas, pero en otras preguntas de esta parte es complicado realizarlo, quizás por falta de conocimiento de su significado. Esto corresponde a la parte pragmática la cual hace referencia a la relación entre una imagen con una palabra que como se evidencia en la tabla 8, los estudiantes no cuentan con dicha capacidad para relacionarla

Tabla 8: Análisis sección 4 Pre-Test

SECCIÓN 4		
	NÚMERO DE ESTUDIANTES	
PREGUNTAS	CORRECTAS	INCORRECTAS
Núm. 1	10	23
Núm. 2	10	23
Núm. 3	15	18
Núm. 4	9	25
Núm. 5	2	31

Fuente: Elaboración propia

Sección 5. Respuesta múltiple: Esta parte cuenta con cinco preguntas de respuesta múltiple en la cual deben completar escogiendo la respuesta correcta.

Tabla 9: Análisis sección 5 Pre-Test

SECCIÓN 5		
	NÚMERO DE ESTUDIANTES	
PREGUNTAS	CORRECTAS	INCORRECTAS
Núm. 1	2	31
Núm. 2	1	32
Núm. 3	5	28
Núm. 4	3	30
Núm. 5	2	31

Fuente: Elaboración propia

En esta parte se observa que es complicado escoger la respuesta correcta para completar la oración, esto se puede dar por la falta de conocimiento del vocabulario encontrado o por las diferentes respuestas que parecen ser parecidas, pero con distinto significado. Por ende, en la parte lingüística, no se ve un sentido y un significado correcto en la palabra.

En la categoría de videojuego, no vemos claridad por parte de los estudiantes, de cómo se puede impactar o generar algún tipo de conexión entre vocabulario y videojuego solo observamos intriga y comentarios aleatorios entre ellos mismos.

Así mismo, en la categoría de enseñanza - aprendizaje, observamos que la aplicación de este pre-test arroja datos del poco vocabulario que tienen los estudiantes puede que su aprendizaje hasta el momento haya sido un poco lento puesto que solo manejan vocabulario básico, de igual forma, en esta sesión se observó a los estudiantes respondiendo de manera tranquila, en completo silencio y uno que otro mirando constantemente a otro compañero.

Finalmente, en la categoría de vocabulario y como se evidencio previamente, el pre test ayudo a medir cuánto conocen y cómo aplican los estudiantes su conocimiento en una prueba previamente elaborada que buscaba dar respuesta al conocimiento y uso de vocabulario más avanzado, con el propósito de implementar este mismo al desarrollo de las actividades propuestas en los talleres a resolver en esta investigación.

4.1.2 Análisis de la fuente de información Post test. Para el análisis de este post test, se trabajó la misma prueba del inicio, con la finalidad de conocer los logros obtenidos después de ejecutado el proceso desarrollado en el área de inglés respecto al componente de vocabulario.

A continuación, se muestra el resultado evidenciado y analizado de la misma manera como se realizó con el pre test.

Sección 1. Respuesta múltiple: La parte uno, cuenta con cinco preguntas las cuales corresponde a escoger la respuesta correcta. (a, b, c, d).

Tabla 10: Análisis sección 1 Post-Test

SECCION 1		
	NUMERO DE ESTUDIANTES	
PREGUNTAS	CORRECTAS	INCORRECTAS
Núm. 1	30	3
Núm. 2	25	8
Núm. 3	31	2
Núm. 4	28	5
Núm. 5	31	2

Fuente: Elaboración propia

En esta sección se puede observar que al colocar a, b, c, d los estudiantes pudieron asociar el phrasal verb con el significado el cual fue trabajado en el desarrollo de las actividades puestas (sesiones de videojuego y actividades dentro del aula de clase)

Sección 2. Rellenar espacios: La parte dos, cuenta con cinco preguntas en donde el estudiante debe colocar en una conversación la palabra correcta.

Tabla 11: Análisis sección 2 Post-Test

SECCIÓN 2		
	NÚMERO DE ESTUDIANTES	
PREGUNTAS	CORRECTAS	INCORRECTAS
Núm. 1	31	2
Núm. 2	30	3
Núm. 3	33	0
Núm. 4	33	0
Núm. 5	33	0

Fuente: Elaboración propia

En esta sección se puede observar que el margen de error de los estudiantes es muy bajo, esta parte estaba relacionada con adjetivos, los cuales fueron desarrollados en las sesiones del videojuego y las actividades grupales desarrolladas en el aula.

Sección 3. Unir la palabra con el significado: La parte tres, cuenta con cinco preguntas, donde se debe unir la palabra con su respectivo significado.

Tabla 12: Análisis sección 3 Post-Test

SECCIÓN 3		
	NÚMERO DE ESTUDIANTES	
PREGUNTAS	CORRECTAS	INCORRECTAS
Núm. 1	26	7
Num.2	30	3
Núm. 3	25	8
Núm. 4	31	2
Núm. 5	28	5

Fuente: Elaboración propia

En esta parte se resalta que, aunque hay respuestas incorrectas el índice a diferencia del pre-test si muestra un avance significativo al post test aplicado, esta sección cuenta con la palabra y la definición todas establecida por el (Diccionario Cambridge).

Sección 4. Unir la palabra con la imagen: La parte cuatro cuenta con cinco preguntas de opción multiple (a,b,c,d) y cuenta con una con imagen la cual debe ser relacionada con una posible opción de respuesta.

Tabla 13: Análisis sección 4 Post-Test

SECCIÓN 4		
	NÚMERO DE ESTUDIANTES	
PREGUNTAS	CORRECTAS	INCORRECTAS
Núm. 1	30	3
Núm. 2	33	0
Núm. 3	33	0
Núm. 4	33	0
Núm. 5	29	4

Fuente: Elaboración propia

En esta se puede ver que algunas de las imágenes son fáciles de interpretar para los estudiantes, sin margen de error. Este resultado se pudo haber dado a que las actividades realizadas en el aula contaron con ejemplos similares.

Parte 5: respuesta múltiple: Esta parte cuenta con cinco preguntas de respuesta múltiple la cual deben completar escogiendo la respuesta correcta.

Tabla 14: Análisis sección 4 Post-Test

SECCIÓN 5		
	NÚMERO DE ESTUDIANTES	
PREGUNTAS	CORRECTAS	INCORRECTAS
Núm. 1	28	5
Núm. 2	30	3
Núm. 3	31	2
Núm. 4	29	4
Núm. 5	33	0

Fuente: Elaboración propia

En esta última parte, se evidencia la facilidad que tienen los estudiantes de asimilar y colocar correctamente la palabra previamente vista y trabajada en las diversas actividades en el videojuego, en las actividades y quices realizados y orientados por la docente.

La evaluación final, en este caso el post test aplicado a los estudiantes de grado decimo como se ve en la figura (10), tiene como objetivo mostrar la sección y el número de preguntas encontrado en el mismo. Así mismo, se observa el nivel de nivel de lengua según el MCER y el puntaje otorgado por las investigadoras.

Teniendo en cuenta la escala valorativa de 1-5 de la institución en exámenes y demás, el estudiante aprueba con 3.5, es decir que cada pregunta de cada sección vale un punto. Por ende, los estudiantes de grado decimo deben obtener en el test final un puntaje de 20 puntos como mínimo para estimar este proceso satisfactorio, y así demostrar que aprendieron significativamente el vocabulario planteado al inicio de la propuesta didáctica.

A continuación, se muestra el comparativo por secciones de los resultados entre pre – test y el post – test.

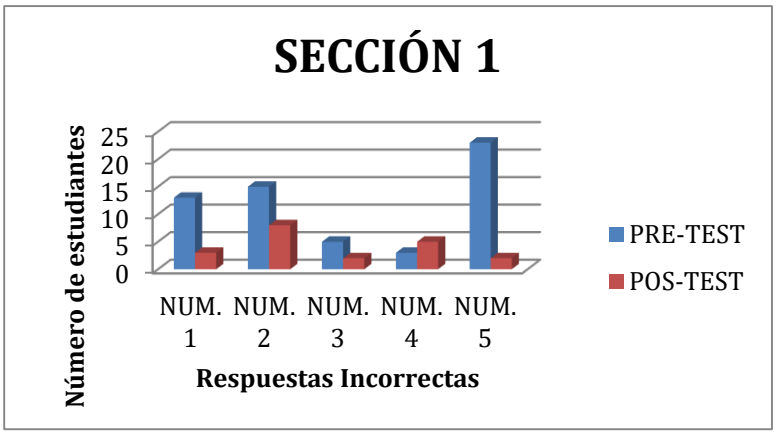

Figura 1. Comparativo Pre y Post Test: Sección 1.

En la sección uno, la cual corresponde al componente pragmático se observa la carencia de vocabulario en las respuestas del pre test, pues los estudiantes no pudieron relacionar la palabra con el uso de la misma, caso contrario en el post test. El cambio es significativo, en cada pregunta se observa como responden correctamente mostrando un

margen de error bajo, esto se pudo dar debido a la unidad didáctica aplicada en las 8 sesiones con los estudiantes las cuales permitieron por una serie de actividades desarrollar el uso de las palabras con la función del enunciado.

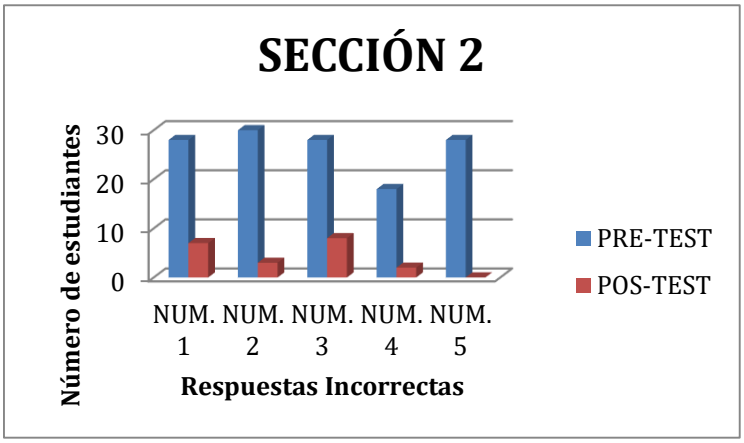

Figura 2. Comparativo Pre y Post Test: Sección 2.

En la sección dos, que evalúa el componente sociolingüístico, se puede observar que en el pre-test la mayoría de los estudiantes obtuvieron sus respuestas incorrectas. Luego de participar en la estrategia, se logra ver en los resultados del post-test que su número de preguntas incorrectas es más bajo, logrando así completar un texto, identificando su contexto y escribiendo la palabra correcta en el campo faltante.

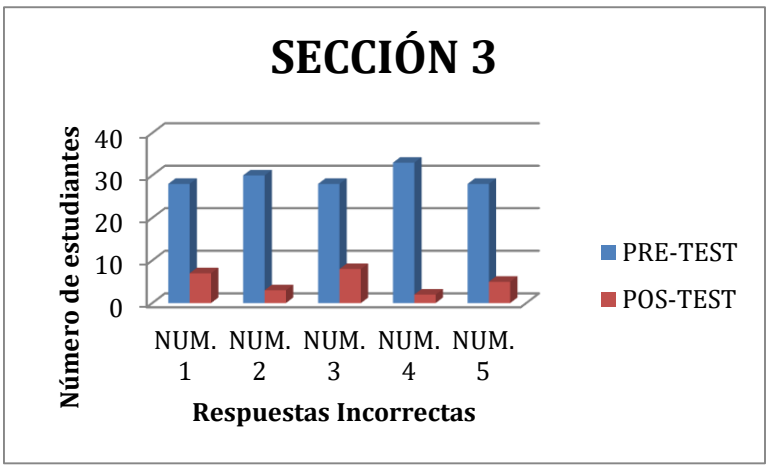

Figura 3. Comparativo Pre y Post Test: Sección 3.

En la sección tres, la cual evaluaba la parte lingüística, en el pre-test los estudiantes no lograron obtener buenos resultados en la asociación de una palabra con su significado

correcto. Por el contrario, en el post test, se evidencia que su nivel de respuestas incorrectas es menor, logrando así que los estudiantes identifiquen una palabra y sean capaces de identificar su significado.

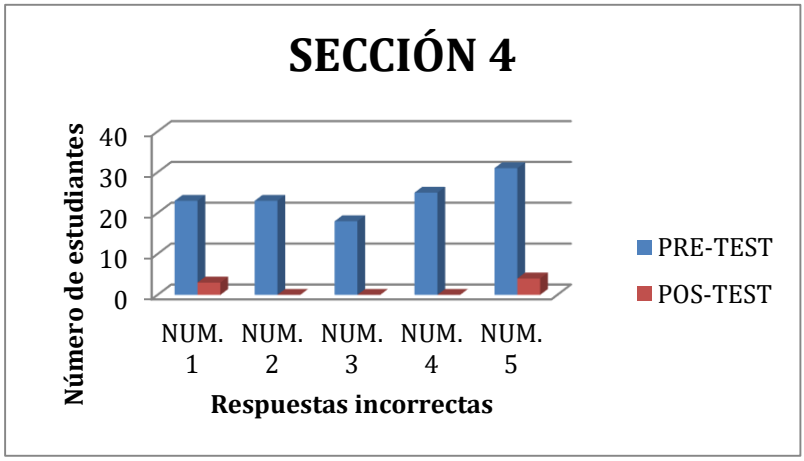

Figura 4. Comparativo Pre y Post Test: Sección 4.

En la sección cuatro, la cual presenta un nuevo perfil para el componente pragmático, los estudiantes en su pre-test no muestran unos resultados positivos altos, de allí se logra reconocer que no son capaces de asociar imágenes con palabras. Los resultados del post-test, permiten evidenciar que ha sido una de las secciones con un número de respuestas incorrectas mas bajas, lo que deja ver que los estudiantes lograron reconocer el vocabulario y asociarlo con una imagen.

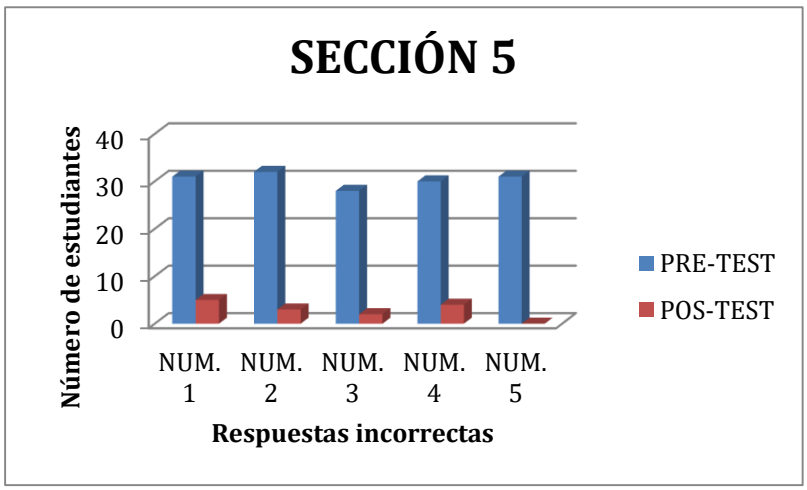

Figura 5. Comparativo Pre y Post Test: Sección 5.

Por último, la sección cinco, que estaba orientada a evaluar el componente lingüístico y donde lo que se esperaba de parte de los estudiantes era que ellos completaran una oración teniendo en cuenta las cuatro opciones dadas por el enunciado, se logra observar que en el pre – test que casi la totalidad de los estudiantes respondieron de manera incorrecta. Por el contrario, en el post – test, se logra un resultado positivo puesto que se evidencia que un mínimo de estudiantes no logró responder correctamente.

De acuerdo al comparativo que se logra hacer entre el pre – test y el post – test aplicado a los estudiantes y teniendo en cuenta sus resultados se puede decir que gracias a la estrategia utilizada donde se hacia uso del videojuego Minecraft y se apoyaba en actividades de refuerzo, las cuales fueron diseñadas y orientadas a cada una de las secciones evaluadas, se logra que los estudiantes muestren resultados favorables, mostrando así que su componente de vocabulario se logra fortalecer.

Así pues, si los estudiantes demostraron un total de 25 respuestas correctas, quiere decir que el vocabulario impartido en las sesiones fue aprendido en su totalidad, si los estudiantes respondieron de 11- 13 preguntas quiere decir que el vocabulario fue aprendido en su mayoría y si finalmente los estudiantes respondieron de 5 a 7 respuestas quiere decir que el vocabulario fue aprendido parcialmente.

Por otro lado, y observando cada una de las tablas y de las gráficas por sección y pregunta a pregunta, se puede concluir que el grupo en general de los 33 estudiantes observados, se encuentran en un nivel de lengua A-2 según muestra la tabla de escala evaluativa nivel de lengua post test, ya que la totalidad del grupo investigado no contestaron de manera correcta el 100% de las 25 preguntas dentro del test.

No se realizó la observación del análisis de los datos recogidos por estudiante en particular, sino el grupo de manera general, debido a que seguramente pudieron haber existido estudiantes con el 100% de efectividad al momento de responder el test, lo cual no garantiza

un nivel de B-1, teniendo en cuenta que pueden existir sucesos aleatorios y/o de incertidumbre al momento de responder dicha prueba.

Ahora bien, en la categoría de videojuego es relevante mostrar que el post test evidencio la adquisición del vocabulario propuesto en el taller, este se ve evidenciado en el análisis del pre test y post test, pues el pre test es aplicado al inicio con el fin de mirar competencia por competencia el nivel del estudiante así mismo, en el post test se observa que en todas las mismas preguntas el margen de error de los estudiantes es muy bajo y en muchas de ellas su error es cero, por ende este post test que es mediado por el videojuego aporta significativamente a esta categoría, del mismo modo, el desarrollo de las actividades dadas dentro del videojuego Minecraft© el cual género en los grupos de estudiantes estrategias grupales internas con el fin de responder correctamente las preguntas, demostrando un buen resultado. Por otro lado, y según lo copilado en los diarios de campo, se observó que los estudiantes lograron pasar correctamente las actividades y preguntas esto hace ver al videojuego como un mediador entre ellos y el vocabulario.

En la categoría de enseñanza - aprendizaje de inglés como segunda lengua es importante resaltar que las actividades propuestas por las docentes dentro del aula de clase y en las del videojuego fueron pertinentes y si aportaron de manera positiva al aprendizaje de palabras nuevas, esto se evidencio por medio de las mismas actividades y del post test realizado, el cual reflejo un cambio significativo en el aprendizaje del vocabulario el cual fue realizado en las sesiones presenciales, en las actividades desarrolladas dentro del videojuego y en el trabajo hecho con sus líderes. Finalmente, el diario de campo permitió observar distintas estrategias usadas por los estudiantes para aprender las palabras dadas en las actividades hechas dentro del aula. Ya que al pasar al videojuego lograban cumplir con el objetivo y pasar las preguntas que aparecían en el mismo.

Finalmente, en la categoría de vocabulario los estudiantes demostraron que por medio del videojuego y de su desempeño en las actividades programas en los talleres, si se cumplió en casi su totalidad el aprendizaje de vocabulario, esto es evidenciado en la aplicación del post test pues al ser comparado con el pre test, se ve de manera significativa un progreso en sus habilidades comunicativas, las cuales fueron puestas en desarrollo en el transcurso de las actividades propuestas, con el fin de que al aplicar el post test se garantizara en cierta medida que el proceso llevado a cabo dentro del aula de clase y mediado por el videojuego fuera satisfactorio para así poder lograr evaluar la pertinencia del videojuego como estrategia para aprender vocabulario en inglés.

4.1.3 Análisis de la fuente de información Cuestionario. Para aplicar la encuesta, se eligió una muestra de 33 estudiantes de grado 1002 del Instituto Salesiano San José. El propósito de esta encuesta era conocer las percepciones acerca del uso de videojuegos para el aprendizaje del inglés como lengua extranjera, específicamente para aprender vocabulario.

En total, la encuesta estuvo conformada por 10 preguntas donde se pretendía conocer si existe un interés de parte de los estudiantes por los videojuegos, sí los videojuegos que han utilizado contienen algún texto o diálogos en inglés, el uso de videojuegos los motivaría aprender inglés y les aportaría a su aprendizaje, los videojuegos podrían ayudar a mejorar las habilidades en inglés (speaking, writing), sí consideran que todos los videojuegos aportan al aprendizaje del inglés y si aprenderían mejor una lengua extranjera (inglés) si se utilizara una variedad de videojuegos en el aula.

Para analizar la encuesta, se realizó la tabulación de las respuestas a las preguntas y se sacaron los porcentajes respectivos. Respecto a la elección de la población, se eligió el muestreo aleatorio que, como planteó Víctor Niño, se realiza “si la población es homogénea, la muestra se elige al azar, bajo el principio de que todas las unidades deben tener la misma

posibilidad de ser escogidas, mediante una estrategia que evite la influencia de las preferencias y deseos del investigador (Niño, 2011, p.56).

A continuación, se muestran los resultados de las preguntas de la encuesta:

Pregunta 1: ¿Te consideras un aficionado a los videojuegos?

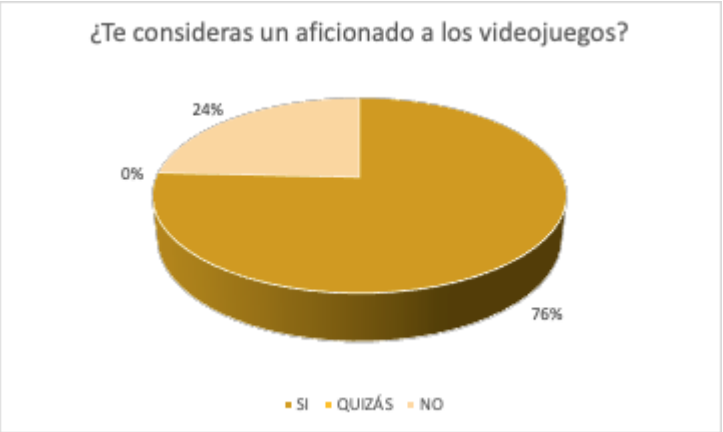

Figura 6. Análisis del cuestionario, pregunta 1.

Pregunta 2: ¿Has jugado alguna vez a videojuegos que incluyan algún tipo de texto o diálogo en inglés? (Ya sea en consola o en un celular).

Figura 7. Análisis del cuestionario, pregunta 2.

Pregunta 3: ¿Sentirías un mayor interés si se usaran videojuegos como método de aprendizaje del inglés?

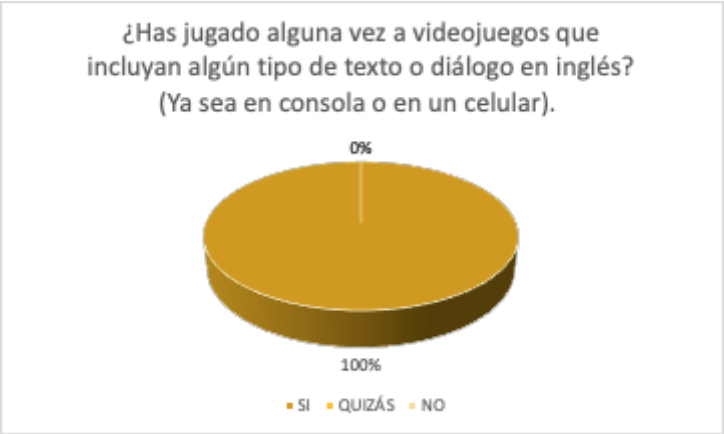

Figura 8. Análisis del cuestionario, pregunta 3.

Pregunta 4: ¿Crees que los videojuegos son capaces de aportar cosas positivas en cuanto al aprendizaje de una lengua extranjera?

Figura 9. Análisis del cuestionario, pregunta 4.

Pregunta 5: ¿Consideras que los videojuegos pueden ayudarte a la hora de querer buscar significados de palabras que desconoces en otro idioma?

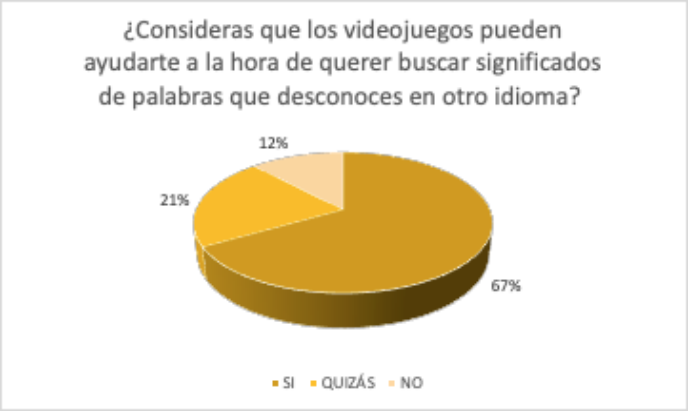

Figura 10. Análisis del cuestionario, pregunta 5.

Pregunta 6: ¿Crees que los videojuegos pueden ayudarte a enriquecer el vocabulario de otro idioma y la forma de expresarte de manera escrita?

Figura 11. Análisis del cuestionario, pregunta 6.

Pregunta 7: ¿Crees que los videojuegos podrían ayudarte a mejorar el speaking (fluidez al hablar otro idioma)?

Figura 12. Análisis del cuestionario, pregunta 7.

Pregunta 8: ¿Consideras que los videojuegos podrían ayudarte a mejorar el listening (fluidez para entender otro idioma)?

Figura 13. Análisis del cuestionario, pregunta 8.

Pregunta 9: ¿Todo tipo de videojuegos serían adecuados para el aprendizaje de un idioma?

Figura 14. Análisis del cuestionario, pregunta 9.

Pregunta 10: ¿Crees que aprenderías mejor una lengua extranjera si se utilizara una variedad de videojuegos en el aula?

Figura 15. Análisis del cuestionario, pregunta 10.

Pregunta 11: Menciona otros aspectos que consideras que los videojuegos aportan al momento de aprender una segunda lengua.

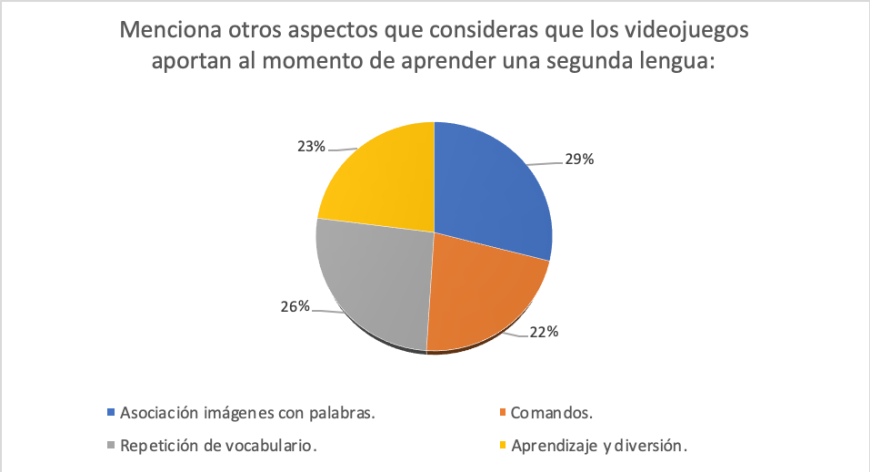

Figura 16. Análisis del cuestionario, pregunta 11.

Dentro de las justificaciones encontradas en las respuestas de los estudiantes, se encontraron apreciaciones como: "*Al ver la imagen y la palabra grabo más fácil el concepto" , "las frases que salen son repetitivas y de tanto verlas ya me las aprendo" , " los juegos siempre manejan la misma dinámica entonces sale el mismo vocabulario y de tanto verlo ya uno lo aprende inconscientemente" "Nos podemos divertir y aprender sin querer" "uno juega por hobbie pero también es una oportunidad para aprender"*

Ahora bien, en la categoría de videojuego se encuentra que estos son si su interés, son utilizados por ellos y si son útiles dentro del aprendizaje de una segunda lengua. Esto permite tomarlos de manera pertinente para el desarrollo de esta investigación, pues consideran que si

se puede lograr un aporte que desarrolle y mejore sus habilidades en el inglés como lengua extranjera dada su importancia en el contexto educativo y personal. Así mismo, tiene en cuenta el aporte que brindan los videojuegos en otros aspectos tales como comandos, asociaciones y repeticiones.

Por otro lado, en la categoría de enseñanza - aprendizaje del inglés como lengua extranjera, los estudiantes sienten que esto puede motivarlos aprender nuevas palabras y que el videojuego puede llegar hacer dentro del aula de clase un recurso útil y apropiado para el desarrollo de las actividades pues esto incluye temáticas diferentes a las vistas previamente además que este videojuego puede mejorar su experiencia frente al uso, pero ya desde un aspecto académico.

Finalmente, en la categoría de vocabulario, los estudiantes perciben que si se puede mejorar y fortalecer su vocabulario ya que lo consideran un componente necesario para el domino de esta lengua, así mismo, perciben que se puede mejorar el uso de sus habilidades en especial la escrita para así fortalecer su vocabulario y el aprendizaje de nuevas palabras, considerando que tipos como estos u otros de videojuegos dentro de aula si son pertinentes para el aprendizaje de una lengua extranjera.

4.1.4 Análisis de la fuente de información diarios de Campo. En lo que respecta al análisis de los diarios de campo, se escogió una muestra de 8 diarios de campo, los cuales mostraron datos detallados y relevantes acorde con las categorías.

Primero, el diario de campo permitió, por medio de la observación de las docentes en las sesiones de juego evidenciar actitudes, comportamientos frente al uso del videojuego, trabajo en equipo, emociones en las clases, aprendizaje de vocabulario. Segundo, se pudo observar cómo algunos estudiantes teniendo en cuenta que la población es masculina, desconocían el uso de este videojuego como herramienta educativa, esto fue valioso pues permitió observar intriga frente a como Minecraft© podría brindarle conocimiento nuevo

respecto al aprendizaje de vocabulario. A su vez, se evidencia un espacio dinámico, entretenido y de su gusto que no solo les permite aprender sino competir de manera sana con sus mismos compañeros. Tercero, en las actividades realizadas dentro de la clase se evidencia un dominio grupal donde todos participan, aportan, pero en las actividades virtuales se evidencia como se sigue el paso a paso del líder frente solución de dudas, estrategias personales y colectivas es como un tipo de vocero dentro de su grupo. Cuarto, en las competencias por grupo casi al llegar a la sexta sesión, se evidencia mayor desarrollo en las habilidades comunicativas, además de dominio de sentimientos y emociones, por ejemplo, la calma, así mismo se observa un trabajo más centrado y organizado, respecto a las primeras sesiones, de igual manera se observó un cambio positivo respecto al manejo del tiempo. En la última actividad y para la evaluación por medio del post test se ve a los chicos centrados en su examen llevando indicaciones del tiempo de la entrega del mismo lo más interesante en que esta última sesión fue dedicada a su elaboración y posterior a su retroalimentación grupal, teniendo en cuenta opiniones entre pares y por parte de la docente, con la finalidad de advertir aspectos importantes a mejorar en el proceso de aprendizaje, el impacto del por qué este videojuego había sido novedoso, etc. De igual forma, se recibieron sugerencias por parte de los estudiantes, sus opiniones personales de cómo se sintieron y qué aprendieron en el proceso.

Por otro lado, se analizó en la categoría de videojuego, que ellos hacen referencia al videojuego y su función y a como este se conecta con la parte educativa y académica, pues como se nombró anteriormente algunos de ellos veían este videojuego como un espacio de ocio y entretenimiento por ende desconocían como se podría vincular el aprendizaje de nuevas palabras por medio del videojuego Minecraft©.

En la categoría de enseñanza - aprendizaje del inglés se observó en algunos apartados escritos por la investigadora aspectos como: Diario de campo #2: (… Al responder lo que

pregunta la docente de sus estrategias uno de ellos dice que el escuchar y hacer caso a lo que su líder dice le ayudaba a concentrarse, otro comenta que el no estar pendiente de sus compañeros le ayudo a que el estuviera enfocado en lo que su líder le decía.) Anexo 5. Esto permitió que el estudiante generara y aprendiera nuevas estrategias frente a los retos grupales liderados que les imponía el videojuego.

Finalmente, en la categoría de vocabulario fue importante escuchar lo que decían los estudiantes en las sesiones de actividades tal como se ve en el diario de campo # 4:(… preguntan a los grupos opuestos cosas como: ¿Ustedes cómo se aprendieron las palabras? En donde salieron palabras claves como: por medio de la repetición, o dejarlas escritas en sus notas del celular, o poner atención a su líder en cada sesión, o cuando uno se equivoca la vuelve a repetir y a escribir …etc.) Anexo 5. Esto evidenció el trabajo en grupo, la buena actitud, las diversas estrategias al aprendizaje del nuevo vocabulario propuesto, de la misma manera, se ve como cada estudiante genera sus propias estrategias y como se logró aprender palabras nuevas por medio del uso del videojuego y de las actividades virtuales y físicas elaboradas dentro del aula de clase, de temas ligados con la malla curricular de la institución.

4.1.5 Análisis de la fuente de información Entrevista. Para realizar la entrevista, se eligió una muestra de 8 estudiantes quienes eran los líderes de las sesiones de juego de grado 1002. El propósito de la entrevista fue obtener información que complementara el análisis del efecto de la aplicación de un videojuego para la enseñanza de vocabulario en inglés, con el fin de encontrar respuestas al aporte que hacen los videojuegos en torno al aprendizaje de nuevo vocabulario y qué resultados se esperan encontrar al final de practicar y vivir esta experiencia mediada por el videojuego.

La entrevista estaba conformada por 7 preguntas orientadas a conocer la opinión de los estudiantes sobre la aplicación de videojuegos para aprender una segunda lengua y su correspondencia con las clases de inglés, sugerencias para mejorar el videojuego aplicado y

proponer otros, además de comentar sus percepciones sobre los resultados obtenidos después de aplicar las sesiones de juego. Por ser de tipo semi-estructurado, las preguntas de la entrevista fueron establecidas previamente, aunque entre el entrevistador y el entrevistado surgieron otras preguntas que permitieron que la entrevista se desarrollara con cierta libertad.

En el análisis de esta fuente de información, los datos fueron organizados de la siguiente manera: P hace referencia a las preguntas (P1 a P8) y S hace referencia al estudiante (1 a 8). Así pues, se presenta el análisis de las respuestas de los estudiantes a las preguntas de la entrevista. Para sustentar las respuestas de los estudiantes, se citan las voces de los mismos, por ejemplo, el estudiante 8 en la pregunta 1 menciona: “si, la mayoría de los juegos se encuentran en inglés y para poder jugar es necesario tener conocimientos básicos, por lo que es una obligación practicarlo y con los juegos es un buen método” (S8, P1). (Ver anexo 4)

Respecto a la categoría de videojuego, la cual hace referencia al videojuego como una herramienta que permite un aprendizaje nuevo de la misma manera, hace frente a su interés y motivación permitiendo tener una experiencia nueva y educativa la cual incluye el videojuego como un método novedoso y practico.

En la categoría enseñanza - aprendizaje de inglés como segunda lengua, se evidencia por parte de los estudiantes la importancia de practicar y aprender vocabulario, de tener un aprendizaje novedoso que le permita divertirse, y a su vez aprender de aquello que es indispensable para el dominio de una segunda lengua como lo es el vocabulario.

En la categoría de vocabulario, se hizo importante trabajar con vocabulario que tuviera conexión con la temática del videojuego, el cual consiste en construcción, esto permitió que los estudiantes interiorizaran más el vocabulario e hicieran una conexión de palabra – imagen, dentro del videojuego encontraban preguntas, instrucciones, quices, lo cual se reforzaba con actividades extra, allí es donde se logra observar que hacen la relación más rápido que aplicando otras actividades cotidianas. Esto captó la atención de los estudiantes

pues se mostró de manera novedosa, puesto que aprender palabras nuevas por medio de un videojuego genera una experiencia nueva y positiva en este caso en su formación académica y quizás también personal.

4. 2 Interpretación de los datos.

4.2.1 Interpretación de la categoría de videojuegos. Para comenzar, en esta categoría observamos cómo es visto y entendido el videojuego por parte de los estudiantes de grado décimo. Pues como se evidenció en los diarios de campo no se lograba ver la conexión por parte de ellos entre el videojuego y el vocabulario. Aunque el videojuego, según los instrumentos utilizados, les era de su interés y era dominado por la mayoría de ellos, les fue bastante útil hallar que también era interesante para aprender inglés y percibían que podría mejorar en su habilidad escrita. De ahí, se retomó a Gee (2003) cuando nos dice que es importante conocer el juego para poderlo entender como un sistema diseñado. Esto nos permitió visualizar este videojuego (Minecraft©) desde un ámbito educativo, pues lograríamos implementarlo como una herramienta novedosa y práctica. Con el fin, de responder a todo lo propuesto en el videojuego el cual se evidenciaría mediante diferentes actividades evaluativas como los quices y finalmente el post test.

4.2.2 Interpretación de la categoría de enseñanza - aprendizaje de inglés como lengua extranjera. En esta categoría, se aplicó un pre- test que permitió evidenciar el nivel inicial de lengua respecto al vocabulario aprendido previamente por los estudiantes. Con el fin de identificar que habilidades se lograrían desarrollar con el videojuego Minecraft©.

Es por ello y como lo nombra el Centro Virtual Cervantes (2008) el aprendizaje es un conjunto de procesos consientes e inconscientes. Pues hace referencia a la importancia de aprender una lengua extranjera específicamente en el componente de vocabulario, colocando en práctica las habilidades comunicativas utilizadas por los estudiantes y fortalecidas por medio de actividades propuestas por las docentes a cargo. Pues es importante para los

estudiantes de grado decimo aprender vocabulario que permita mejorar sus habilidades, en este caso la habilidad oral y escrita como se evidenció en la encuesta. Con el fin, de poder analiza por medio de este instrumento en qué nivel se encuentran los estudiantes para así mismo efectuar la estrategia didáctica propuesta en esta investigación.

4.2.3 Interpretación de la categoría vocabulario. Esta categoría permitió identificar que por medio del pre-test se evidenció el poco vocabulario o el vocabulario básico que manejaban los estudiantes. Además, permitió identificar el uso básico de las palabras en las diferentes habilidades (orales, escritas) pues expresaban lo mismo y repetían las mismas palabras lo cual fue identificado antes del pre-test por la docente a cargo del grado. Ahora bien, como lo nombra el Centro Virtual Cervantes (2008), el vocabulario es visto como un conjunto de palabras relacionadas con diferentes métodos o enfoques. En este caso, y teniendo en cuenta lo arrojado por la encuesta los estudiantes perciben que, usando la combinación estrategia-videojuegos, podrían mejorar su adquisición de vocabulario en inglés, con el fin de mejorar el uso de sus habilidades en general.

Por otro lado, y como fue evidenciado en los diarios de campo el vocabulario estuvo ligado con el videojuego pues aquí se presentaron respuestas interesantes frente a la creación de estrategias desarrolladas mediante los grupos establecidos para la ejecución de las sesiones de juego. El pos-test fue el instrumento que nos permitió evaluar que los estudiantes sí lograron aprender palabras nuevas, las cuales fueron previamente propuestas en las actividades del videojuego y presenciales en el aula de clase, esto con el fin de garantizar que después de todo el proceso planeado y llevado a cabo para los estudiantes, se demostrará que el vocabulario si puede ser aprendido por medio de una herramienta tecnológica como lo es el celular, pero en un contexto educativo y por medio de un videojuego.

Finalmente, se logra dar respuesta a los objetivos específicos ya que estos instrumentos permitieron llevar a cabo su cumplimiento. Primero, el pre-test permitió

evidenciar que el nivel de lengua que tenían los estudiantes al inicio era básico en los componentes de dicha prueba. Segundo, la encuesta y entrevista arrojaron datos importantes sobre el uso del videojuego como herramienta educativa y el aprendizaje de vocabulario propuesto en el taller. Tercero, los diarios de campo permitieron analizar el desarrollo de casa sesión de juego. Por último, para evaluar la implementación de la estrategia didáctica, se aplicó el mismo test del inicio de esta investigación y sus resultados evidencian un cambio positivo en el nivel de lengua establecido, revelando el nivel actual de los estudiantes, que en este caso fue un nivel A-2 en el componente de vocabulario el cual fue mediado por Minecraft©.

Capítulo 5

Estrategia didáctica

Nombre: Aumenta tu vocabulario por medio del videojuego: Minecraft©.

Descripción del Problema: El instituto Salesiano San José de Mosquera, Cundinamarca, dentro de su plan de estudios tiene la asignatura "inglés como lengua extranjera", la cual es orientada por una de las investigadoras de este proyecto. Dentro de su práctica docente, específicamente con los estudiantes de grado décimo, se logra identificar que, en el desarrollo de las diferentes actividades propuestas, orales y /o escritas, la mayoría de los estudiantes comprenden el objetivo de la actividad, pero manifiestan que no saben cómo decirlo o escribirlo o en algunos casos se sienten completamente perdidos. Algunas de las expresiones dichas por ellos son "profe yo le entiendo, pero no sé cómo decirlo" "Yo sé lo que dice ahí pero no tengo suficiente vocabulario para responder" o en el caso de los que no comprenden nada de las diferentes actividades y se les pregunta por qué se encuentran en un nivel diferente al de sus compañeros, sus respuestas son "profe me parece aburrido, nunca he entendido" "profe yo entiendo lo básico, pero eso ya está muy difícil".

El contexto presentado y conociendo las expresiones de los estudiantes, se logra identificar que ellos no cuentan con un vocabulario acorde al grado en el que se encuentran y esto es un obstáculo al momento de querer expresar sus ideas, responder a un taller, realizar un escrito o mantener conversaciones en la lengua extranjera, inglés. Teniendo en cuenta lo anterior, se piensa en un recurso donde los estudiantes de diviertan, les permita aprender y sea de interés, en este caso los videojuegos. Así mismo, se plantea la siguiente pregunta ¿Brindan los videojuegos elementos que permitan fortalecer el vocabulario en inglés como lengua extranjera en los estudiantes de grado décimo del Instituto Salesiano San José?

Justificación: Teniendo en cuenta que se quiere mejorar el vocabulario en ingles de los estudiantes del Instituto Salesiano San José de Mosquera nace una motivación principal sobre las necesidades identificadas en las clases de inglés acerca del bajo nivel de vocabulario que domina los estudiantes. A raíz de estas necesidades puntualizadas en la descripción del problema y queriendo realizarlo de una manera que genere interés por los estudiantes, se ha decidido por medio del videojuego Minecraft ©, buscar estrategias que ayuden a fortalecer el componente de vocabulario en los estudiantes.

Así pues, los videojuegos se podrían ver solo como un elemento de ocio, pero James Paul Gee, un investigador en educación bilingüe, quien ha hecho diversas investigaciones y publicación de artículos sobre los excelentes resultados que dejan los videojuegos al jugarlos responsablemente. Gee (2005), quien al tener su primer acercamiento con videojuegos al jugar con su hijo se dio cuenta de su potencial y empezó a investigar sobre ellos, realiza la siguiente reflexión: “Muchos jóvenes pagan mucho dinero para participar en una actividad que es difícil, extenso y complejo. Como educador, me di cuenta de que esto era sólo el problema que encaran nuestras escuelas: ¿Cómo conseguir que alguien aprenda algo difícil, extenso y complejo y todavía disfrutar de ello? Me intrigó por las consecuencias buenas que los videojuegos podrían tener para el aprendizaje dentro y fuera de las escuelas” (p. 1). Lo anterior, nos sirvió para fundamentar el uso de los videojuegos como herramienta que permita al estudiante disfrutar de su aprendizaje.

Objetivo general: Comprobar el aprendizaje de vocabulario en inglés por medio del videojuego de rol World of Minecraft © en modo creativo en la clase de inglés.

Objetivos Específicos:

a. Desarrollar experiencias de juego que le permitan al estudiante practicar la lengua extranjera, inglés.
b. Analizar el vocabulario utilizado dentro de las experiencias de juego.

c. Evaluar el nivel de vocabulario aprendido después del uso de videojuegos.

Metas:

1. Incorporar una estrategia para el uso del videojuego como herramienta educativa en el desarrollo del componente de vocabulario en los estudiantes.

2. Lograr subir el nivel de vocabulario en inglés a través del videojuego por medio de diferentes actividades antes, durante y después.

3. Evidenciar el desarrollo del componente de vocabulario aprendido por medio del videojuego como herramienta educativa en un test final.

Líneas de acción, metodologías y estrategias:

- Identificar el nivel de vocabulario de los estudiantes.
- Revisar qué tipo de vocabulario necesitan adquirir o fortalecer.
- Establecer tareas que generen interés para los estudiantes en el aprendizaje de vocabulario.
- Evaluar la efectividad de las tareas propuestas.

Se busca desarrollar el taller como propuesta didáctica por medio de una investigación cualitativa así mismo, se pretende realizar entrevistas, encuestas, diarios de campo, observaciones, generación de tareas y evaluación de las mismas.

Recursos:

La sala de computo de la institución, la orientación de las docentes a cargo, salones de clase, tiempo de las clases de inglés, cámaras, diarios de campo, guías de entrevistas.

Actividades:

Los estudiantes de grado décimo conformaran grupos de cinco personas, durante el desarrollo del juego realizarán construcciones inspiradas en las siete maravillas del mundo, (Tag Mahal, Torre Eiffel, Coliseo Romano, Pirámide de Egipto, Machupichu, pirámide de México,) y en cada una de estas se encontrarán cinco caminos con un quiz de opción

múltiple sobre vocabulario, como “Phrasal Verbs, adjetivos , verbos , sustantivos”, en este se le presentarán dos incorrectos y uno correcto, el jugador deberá elegir el que crea acertado y si es así avanzará en el camino para luego reencontrarse con sus compañeros, de lo contrario este caerá en un abismo de lava. El equipo solo podrá avanzar de maravilla si todos los integrantes superan su camino.

Al final de cada maravilla los estudiantes encontraran un quiz, con cinco palabras de cada categoría de palabras por cada equipo (los mismos de la sesión) los cuales se presentan en cinco cofres, en cada cofre aparece las letras para que el estudiante organice el verbo de manera correcta. Si lo logran, finalmente, avanzarán a la siguiente maravilla.

Tabla 15: Estrategia didáctica

Nombre de la Unidad	Las maravillas del mundo moderno.		
Meta u objetivo:	1. Evaluar el vocabulario relacionado con los “phrasal verbs” por medio de un pre – test (Anexo) 2. Identificar los “phrasal verbs” encontrados en el videojuego con el fin de ampliar el vocabulario y aplicarlo en contextos reales. **3.** Implementar phrasal verbs en textos cortos y/o actividades con el fin de comunicarse asertivamente de una manera escrita.		
Sesión	1 ¿Qué conozco?		
Vocabulario	Phrasal verbs. Ver anexo 1.		
Actividad	**Responsable**	**Recursos**	**Tiempo**
Los estudiantes deberán desarrollar el pre-test donde encontraran el vocabulario propuesto”. El pre-test tiene tres actividades; primera, unir el phrasal verb con su significado. Segunda, reemplazar frases. Tercera, crear oraciones donde incluyan este tipo de vocabulario. Se deberá desarrollar de manera individual.	Docente	Pre-test (físico) (anexo 2)	60 minutos.
Sesión	2 “La gran muralla China”		
Vocabulario	Make out Look into Stick to		

	Take in Let out		
Actividad	**Responsable**	**Recursos**	**Tiempo**
Actividad inicial: 1. Se solicitará a los estudiantes conformar grupos de 5 personas. Previamente se les ha solicitado tener descargados en sus celulares el videojuego Minecraft ©. Allí los estudiantes deberán desarrollar trabajo colaborativo con el fin de construir la muralla china.	Estudiantes Estudiantes	Celulares. Videojuego "World of Minecraft ©"	5 minutos 45 minutos
Actividad de desarrollo: 2. Cada equipo iniciará sus sesiones e iniciará con el juego. Para dar inicio a la construcción de la maravilla del mundo, los estudiantes deberán relacionar el phrasal verb con su respectivo significado, si responde correctamente el juego le permitirá avanzar, pero si, por el contrario, responde mal, el juego los devolverá al inicio sin tener la oportunidad de iniciar su construcción.	Estudiantes Docentes		10 minutos.
Actividad de cierre: 3. Se realizará una socialización oral para compartir los phrasal verbs encontrados en el videojuego. 4. Se les pedirá a los estudiantes que relaten sus			

estrategias de juego para poder avanzar.			
Sesión	3 “Chichén Itzá”		
Vocabulario	Blast off Come up with Hook up Log in Set up		
Actividad	**Responsable**	**Recursos**	**Tiempo**
Actividad inicial: 1. Se les mostrará a los estudiantes unas flashcards con el vocabulario de la sesión con el fin de que evidencien el vocabulario que encontrarán en el videjuego. **Actividad de desarrollo:** **2.** Los estudiantes inician su juego, construirán la maravilla Chichén Itza de México, resolviendo el significado correcto del nuevo vocabulario. **Actividad de cierre:** 3. Los estudiantes dentro del videojuego encontrarán unos cofres donde hay varias letras que conforman un phrasal verb, ellos deberán ordenarlas de tal forma que escriban el vocabulario correctamente.	Docente. Estudiantes.	Flashcards. Celulares. Videojuego Minecraft ©	10 minutos. 45 minutos. 5 minutos.
Sesión	4 ¿Qué he aprendido?		
Vocabulario	Phrasal verbs de las sesiones 2 y 3.		
Actividad	**Responsable**	**Recursos**	**Tiempo**
Actividad de inicio**:** 1. Se le mostrará a los estudiantes el vocabulario adquirido hasta el momento. Pasará un estudiante sacará de una bolsa un papel y	Docente	Vocabulario en tiras de papel. Bolsa.	10 minutos

deberá dar el significado con un ejemplo. Esta actividad se realizará de manera oral. **Actividad de desarrollo:** **2.** Los estudiantes participarán en una carrera de observación en los mismos grupos del videojuego, deberán ir atados de las manos. Irán encontrando pistas que los llevarán a encontrar el vocabulario con su significado, al final tendrán una cantidad de vocabulario para completar un texto. **Actividad de cierre:** **4.** Se les presentará el texto original donde intercambiarán los textos con los demás grupos y realizarán la revisión del texto de sus compañeros.	Estudiantes. Estudiantes.	Avisos (pistas) Guía. Guía original.	45 minutos. 5 minutos.
Sesión	5 “El Coliseo de Roma”		
Vocabulario	Set off Take over Dig up Put off Die out		
Actividad	**Responsable**	**Recursos**	**Tiempo**
Actividad inicial: 1. Previamente se ha preparado el juego “concentrese” con el vocabulario para la sesión donde los estudiantes participarán y tendrán un acercamiento al vocabulario. **Actividad de desarrollo:** **2.** Se inicia con la creación de la nueva maravilla del mundo	Docente Estudiantes.	Concéntrese Celulares. Videojuego Minecraft ©	10 minutos. 45 minutos.

y la apropiación de los phrasal verbs. **Actividad de cierre:** 3. Los estudiantes dentro del videojuego encontrarán unos cofres donde hay varias letras que conforman un phrasal verb, ellos deberan ordenarlas de tal forma que escriban el vocabulario correctamente.	Estudiantes.		5 minutos.
Sesión	6 “La estatua Cristo Redentor”		
Vocabulario	Bring out Pick out Pick up Tune in Tune out		
Actividad	**Responsable**	**Recursos**	**Tiempo**
Actividad inicial: 1. El salón estará ambientado con imágenes y el vocabulario para la sesión, los estudiantes deberán intentar por medio de las imágenes comprender el significado del phrasal verb.	Docente.	Imágenes.	10 minutos.
Actividad de desarrollo: **2.** En los equipos iniciarán con la nueva meta, la construcción de una nueva maravilla e interiorizar los phrasal verbs.	Estudiantes.	Celulares. Videojuego Minecraft ©	45 minutos.
Actividad de cierre: 3. Los estudiantes dentro del videojuego encontrarán unos cofres donde hay varias letras que conforman un phrasal verb, ellos deberán ordenarlas de tal forma que escriban el vocabulario correctamente.	Estudiantes.		5 minutos.
Sesión	7 “Hora de aplicar”		
Vocabulario			
Actividad	**Responsable**	**Recursos**	**Tiempo**

Sesión	7 “Machu Picchu”		
Vocabulario	Get away Drop off Set out Get on Put up		
Actividad	**Responsable**	**Recursos**	**Tiempo**
Actividad inicial: 1. Se les mostrará a los estudiantes unas flashcards con el vocabulario de la sesión con el fin de que evidencien el vocabulario que encontrarán en el videojuego.	Docente.	Flashcards.	10 minutos.
Actividad de desarrollo: **2.** Los estudiantes inician su juego, construirán la maravilla Machu Pichu, apropiándose del significado correcto del nuevo vocabulario.	Estudiantes.	Celulares. Videojuego Minecraft ©	45 minutos.
Actividad de cierre: 3. Los estudiantes dentro del videojuego encontrarán unos cofres donde hay varias letras que conforman un phrasal verb, ellos deberán ordenarlas de tal forma que escriban el vocabulario correctamente.	Estudiantes.		5 minutos.
Sesión	8 -9 “Taj Mahal”		
Vocabulario	Get around See off Do up Take up Put on		
Actividad	**Responsable**	**Recursos**	**Tiempo**
Actividad inicial: 1. Se les mostrará a los estudiantes unas flashcards con el vocabulario de la sesión con el fin de que	Docente.	Flashcards.	10 minutos.

evidencien el vocabulario que encontrarán en el videjuego. **Actividad de desarrollo:** **2.** Los estudiantes inician su juego, construirán la maravilla Taj Mahal, darán el signifcado correcto al nuevo vocabulario. **Actividad de cierre:** 3. Los estudiantes dentro del videojuego encontrarán unos cofres donde hay varias letras que conforman palabras,asi ellos deberan ordenarlas de tal forma que escriban el vocabulario correctamente.	Estudiantes. Estudiantes.	Celulares. Videojuego Minecraft ©	45 minutos. 5 minutos.
Sesión	9 Post- test.		
Vocabulario	El visto en las sesiones anteriores.		
Actividad	**Responsable**	**Recursos**	**Tiempo**
Los estudiantes presentarán una evaluación final donde se verá evidenciado todo el vocabulario adquirido durantes las sesiones anteriores. La evaluación será individual.	Docente.	Test-final	60 minutos.

Fuente: Elaboración propia

Capítulo 6
Conclusiones y prospectiva

6.1 Conclusiones

Se presentan las conclusiones de este trabajo a partir de los objetivos y pregunta de investigación planteados:

Con respecto al primer objetivo específico *identificar que habilidades se desarrollan con el uso del videojuego Minecraft©*, se encontró que las habilidades que más se desarrollaron en las diferentes actividades propuestas y donde los estudiantes tuvieron un mejor desempeño fueron en la habilidad escrita y oral, esto se evidenció en las actividades orales de la unidad didáctica, en las actividades escritas desarrolladas en el videojuego y finalmente, el post-test realizado por los estudiantes. Así mismo, los alumnos de grado décimo, mencionaron en las entrevistas que el uso del videojuego les aportaba más vocabulario al momento de redactar los escritos propuestos en la asignatura y en las actividades orales a las que se enfrentaban como exposiciones, debates, opiniones; podían expresarse y usar sinónimos de diferentes conceptos con un nivel "más avanzado", lo que les permitía sentirse más seguros y motivados al momento de hablar inglés como lengua extranjera, por ende los estudiantes demostraron conseguir un dominio de su vocabulario, y este se vio reflejado el desempeño de sus habilidades es decir, lograron expresar y argumentar sus ideas de una manera más clara y precisa con la finalidad de lograr que las actividades realizadas durante dicho proceso mostraran que en la habilidad escrita podía usar diversos sinónimos al momento de escribir un texto o idea y en su habilidad oral expresarse con un vocabulario más amplio y fluido.

Con relación al segundo objetivo *Observar el diseño de una estrategia a través de la implementación de un videojuego para el aprendizaje de vocabulario en inglés*, se logró la implementación de la propuesta como lo fue el taller, compuesta por una serie de pruebas y quices "agregados" al desarrollo del videojuego: actividades que tenían por objetivo fortalecer las habilidades comunicativas dentro de una temática asociada al videojuego. Esta

estrategia fue diseñada con instrucciones, mecánicas e insignias. Este ejercicio, la propuesta, estuvo organizada en 8 sesiones de juego con una temática para cada una teniendo una actividad de inicio en el aula de clase, un desarrollo dentro del videojuego liderado por uno de los estudiantes del grupo y un final cuyo objetivo era responder a una palabra establecida y pasar a la meta para llegar a una nueva sesión.

Este taller hizo énfasis en que el estudiante leyera, comprendiera e interpretara instrucciones que se daban para el desarrollo del juego, cumplimiento de la meta y algunas descripciones de forma tal que la motivación intrínseca puesta con las dinámicas del juego (Gee, 2004) llevara a que los estudiantes apropiaran elementos de comunicación (especialmente vocabulario) en beneficio de ser el ganador del videojuego, así mismo, que lograra mejorar en su habilidad oral y escrita, ayudando de su participación activa en las clases y el trabajo en equipo para lograr la meta.

Respecto al tercer objetivo, *Evaluar la implementación de una estrategia a partir de un videojuego para el aprendizaje de vocabulario en inglés*, se evidenció que el diseño y puesta en marcha de un taller que utilizó como contexto un videojuego (Minecraft ©), permitió a los estudiantes participantes en las sesiones de juego el desarrollo de habilidades que hacen uso del vocabulario propuesto. Esto se pudo comprobar gracias al diseño metodológico de la investigación, en el que sobre pruebas de pre-test y post-test como hace referencia la tabla 2, se pudieron comparar los resultados presentados antes del videojuego y después del mismo. En este ejercicio se evidencia que los estudiantes obtienen unos mejores resultados, lo cual permite concluir que la estrategia didáctica implementada obtuvo resultados favorables, en la medida que los estudiantes alcanzaron un nivel de lengua distinto al que tenían antes de comenzar esta investigación y en el sentido de que se usó el videojuego como mediador para lograrlo. Así pues, se genera un cambio significativo para los estudiantes en su aprendizaje de vocabulario y el uso adecuado de los videojuegos como herramienta educativa, así mismo, es importante resaltar que los antecedentes referenciados

en esta investigación lograron forjar ideas claras y precisa del buen uso y aporte que brindan los videojuegos, y la innovación que traen consigo en las practicas docentes pues, se pasa de una educación tradicional a una educación del siglo 21 donde no solo se pretende enseñar sino motivar a los estudiantes para aprender una lengua extranjera en este caso inglés.

Con respecto al objetivo general, *Analizar el efecto de la implementación de una propuesta didáctica que hace uso de un videojuego para mejorar el nivel de lengua de los estudiantes de grado décimo del Instituto Salesiano San José en el aprendizaje de vocabulario,* se logra concluir que el efecto de la implementación del taller como estrategia didáctica combinada con el ejercicio dentro del videojuego fue positivo dado que por medio de los instrumentos de recolección de datos en específico el post test se logra evidenciar el cambio a lo que respecta el nivel de lengua, esto se evidencio en el análisis de las gráficas del pre test y post test con el fin de identificar y observar en cada sección el efecto que realizo esta estrategia didáctica. Así mismo, es importante resaltar que para los estudiantes otra didáctica para la enseñanza de vocabulario fue el videojuego (Minecraft ©) pues tuvo un efecto significativo en su proceso de aprendizaje como se observa en el diario campo sesión nueve (Anexo 5).

Con la consecución de estos objetivos, se responde directamente a la pregunta de investigación: *¿Qué efecto tiene sobre el aprendizaje de la lengua extranjera, inglés la implementación de una estrategia didáctica que hace uso de un videojuego en estudiantes de grado décimo del Instituto Salesiano San José en el municipio de Mosquera, Cundinamarca?*

El uso de un videojuego (Minecraft ©) tuvo un efecto positivo el cual es demostrado por medio del instrumento de recolección post test, al mejorar en su nivel de lengua extranjera. Pues por medio de los instrumentos aplicados en esta investigación se evidencio un progreso para el aprendizaje de inglés, específicamente en la parte de vocabulario, lo cual también genero un interés por parte de los estudiantes puesto que se abordó un tema o

contenido para cada sesión, ocasionando una confrontación entre lo previo que sabía el estudiante y lo nuevo proporcionado por la propuesta aplicada y mediada por el videojuego (Minecraft ©). Así mismo, esto logro generar en los estudiantes una motivación hacia el idioma pues hacían algo que les gusta y a la vez aprendían pues antes era visto solo como entretenimiento y ahora como se logró evidenciar en las entrevistas y al finalizar la implementación de la estrategia, en la última sesión, se vio en los estudiantes una postura más abierta frente al tema de los videojuegos en el entorno al ámbito educativo.

6.2 Prospectiva

Dentro de los objetivos de una investigación cualitativa, siempre se busca mejorar continuamente tanto en su aplicación, resultado y conclusión, por ende, se sugieren algunas prospectivas para futuras investigaciones:

- Sería interesante aplicar esta estrategia didáctica con dos grupos. Uno, con el apoyo del videojuego minecraft y el otro solamente con las actividades propuestas en la unidad didáctica y así observar el tiempo que los lleva aprender el vocabulario a cada grupo, si ambos grupos la aprenden y a qué ritmo logran conseguir dicho aprendizaje.
- Teniendo en cuenta los autores nombrados previamente en el marco teórico, quienes hacen referencia al aprendizaje de otra lengua en edades tempranas. Se sugiere promover espacios dentro de las clases de inglés desde los cursos más pequeños donde se haga uso de las tecnologías como los dispositivos móviles o computadores donde se logre implementar esta estrategia, teniendo en cuenta los intereses de la población a aplicar.
- Promover este tipo de estrategias didácticas incluyendo videojuegos u otro tipo de herramienta tecnológica que permita ser transversal con otras áreas del conocimiento y así mejorar o potenciar las habilidades de los estudiantes las cuales son detectadas

por los maestros con un porcentaje bajo y así poder incluir nuevas didácticas dentro del aula de clase.

Referencias

Altablero. (2005). *Bases para una nación bilingüe y competitiva* . Colombia: MEN.

Alvarado, L., & García, M. (2008). Características más relevantes del paradigma socio-crítico. *Revista universitaria de Investigación*, 187-202.

Bonilla, E., & Rodríguez, P. (1997). *Más allá de los métodos. La investigación en ciencias sociales.* Norma .

Brett, A. R. (1996). *Vocabulary acquisition from listening to stories and explanations of target words.* Obtenido de The Elementary School Journal: http://psicologiasocial.uab.es/athenea/index.php/atheneaDigital/article/view/498

Broughton, G. (1980). *Teaching Englishas a Foreign Language.* USA y Canada: Routledge.

Canale, M. y. (1980). Theoretical Bases of Communicative Approaches to Second Language Teaching and Testing , Applied Linguistics. *Applied Lingusitics*, 2-10.

Cervantes, I. (2008). *Marco Común Europeo De Referencia Para Las Lenguas: Aprendizaje, Enseñanza, Evaluación.* Madrid : Anaya.

Consejo, E. (2002). *Marco Común Europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza y evaluación.* Madrid: Instituto Cervantes.

Diez-Martínez, J.-P. A. (2018). Impacto de videojuegos en la fluidez lectora en niños con y sin dislexia. El caso de Minecraft. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 78-90.

Díaz Barriga Arceo, Frida y Hernández Rojas, Gerardo (2010). Estrategias Docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructiva. McGraw Hill. México; D.F.

Elley, W. B. (1989). Vocabulary acquisition from listening to stories. *Reading Research Quarterly*, 174-187.

Galvis. (2011). Using Video Game-Based Instruction in an EFL Program: Understanding the Power of Video Games in Education. *Colombian Applied Linguistics Journal*, 58-74.

Gee, J. P. (2003). *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo.* . Málaga: Ediciones Aljibe.

Hernández, R., & Fernández, C. y. (2006). *Metodología de la Investigación.* México, D.F: Mc Graw Hill.

Jiménez José Alfredo - Ricaurte Sebastián. (2012). *Videojuegos como vehículo de aprendizaje de vocabulario en inglés*. Bogotá: Universidad Javeriana.

Lozano Yennis, R. A. (2018). Competencias Del Siglo XXI: ¿Como Desarrollarlas Mediante El Uso De Videojuegos En Un Contexto Multigrado? *Revista Panorama*.

Mäkelä, M. (2015). *Learning English in Minecraft: A Case Study on Language Competences and Classroom Practices.* Obtenido de Htp://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/97626/GRADU-1435645627.pdf?sequence=1

Merriam, S. (2009). *Cualitative research. A guide to design and implementation.* San Francisco: Jhon Wiley and Sons.

Moral-Álvarez, Jesús. (2017). *El uso de los videojuegos como recurso didáctico para el aprendizaje de inglés*. España: Jaén: Universidad de Jaén.

Ricardo Casañ Pitarch. (2017). *Videojuegos En La Enseñanza De Lenguas Extranjeras: Actividades y Recursos para el Aprendizaje*. Estudios Filológicos,33,28.

Rouse III, R. (2001). *Game Design: Theory and Practice.* Wordware Publishing, Inc.

Serrano, J. M., E, G. M., & M., M. (1997). *Aprendizaje cooperativo en matemáticas.* España: Universidad de Murcia.

Tamayo, M. (1999). *Serie: Aprender a Investigar. Módulo 2 La investigación.* Bogotá: ARFO EDITORES LTDA.

Tobón, Tobón M (2010). Formación integral y competencia, Pensamiento Complejo, diseño curricular y didáctica. ECOE. Bogotá Colombia.

Vygotsky, L. (1968). *Pensamiento y lenguaje.* La Habana: Editora Revolucionaria.

Yela, M. (1980). *Introducción a la teoría de los test.* Madrid, España: Facultad de Psicología. Universidad Complutense.

Anexos digitales

Anexo 1: Vocabulario – Propuesta didáctica

https://n9.cl/83qw

Anexo 2: Pre – test y post – test

https://n9.cl/3p45

Anexo 3: Cuestionario

https://n9.cl/1lwk

Anexo 4: Guion entrevista

https://n9.cl/avmt

Anexo 5- Diarios de campo categorizado según lo observado

https://n9.cl/t2v3