

**INTEGRACIÓN DE LOS VIDEOJUEGOS EN  
LA EDUCACIÓN DE LOS IDIOMAS**

**TAHA BASARAN**

**UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN**

**LICENCIATURA EN INGLÉS-ESPAÑOL**

**MEDELLÍN**

**2020**

**INTEGRACIÓN DE LOS VIDEOJUEGOS EN  
LA EDUCACIÓN DE LOS IDIOMAS**

**TAHA BASARAN  
TRABAJO DE GRADO PARA OPTAR EL TÍTULO DE LICENCIADO EN  
INGLÉS-ESPAÑOL**

**ASESOR  
HÉLMER JOSÉ CAÑAVERAL USUGA**

**UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN**

**LICENCIATURA EN INGLÉS-ESPAÑOL**

**MEDELLÍN**

**2020**

## Tabla de Contenido

<b>RESUMEN .....</b>	<b>5</b>
<b>INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>6</b>
<b>Capítulo 1. Problema de Investigación .....</b>	<b>9</b>
1.1 Planteamiento del Problema .....	9
1.2 Antecedentes .....	10
1.3 Pregunta Problematicadora .....	12
1.4 Justificación .....	12
1.5 Objetivos .....	13
1.5.1 Objetivo General .....	13
1.5.2 Objetivos Específicos .....	13
1.6 Delimitación Contextual .....	14
<b>Capítulo 2. Marco Referencial .....</b>	<b>16</b>
2.1 Estado de la Cuestión .....	16
2.2 Marco Conceptual .....	31
2.2.1 Videojuegos .....	31
2.2.2 Enseñanza y Aprendizaje de Idiomas .....	32
2.2.3 Videojuegos como Recurso Educativo .....	33
2.3 Marco Legal .....	34
2.3.1 Lengua Extranjera: Marco Común Europeo de Referencia .....	34
2.3.2 Estrategias de Enseñanza y Aprendizaje de Lenguas Según el MCER .....	35

2.3.3 Ministerio de Educación Nacional (Resolución 115 de 1994) con la Resolución 1651 de 2013 .....	36
2.3.4 Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (Ley 1341) .....	38
2.3.5 Programa Nacional de Bilingüismo 2004-2019 .....	38
<b>Capítulo 3. Diseño Metodológico.....</b>	<b>40</b>
3.1 Tipo de Investigación.....	40
3.2 Población .....	42
3.3 Técnicas e Instrumentos .....	42
3.3.1 Entrevista .....	43
3.3.2 Cuestionario .....	43
<b>Capítulo 4. Resultados y Análisis .....</b>	<b>45</b>
4.1. Resultados del Cuestionario .....	45
4.2 Resultados de la Entrevista .....	47
4.3 Análisis de los Resultados .....	49
<b>Capítulo 5. Conclusiones .....</b>	<b>53</b>
<b>Referencias .....</b>	<b>58</b>

## INTEGRACIÓN DE LOS VIDEOJUEGOS EN LA EDUCACIÓN DE LOS IDIOMAS

**Resumen:** Con el mundo globalizado, la enseñanza y el aprendizaje de los idiomas tiene una importancia innegable. Considerando que estamos en la era de tecnología, los computadores e internet tiene un puesto significativo en la vida de los humanos. Los computadores, llegando a ser populares, crearon una nueva área de entretenimiento. Los videojuegos ofrecen un tiempo agradable para las personas, también pueden proporcionar un entorno en el que las personas puedan aprender. Su uso en educación de idiomas es un tema importante que se necesita enfatizar. En esta investigación a través de un profundo rastreo de artículos y trabajos de investigación que han sido escritos sobre el tema, se intenta demostrar la característica educativa de los videojuegos para mejorar la educación de los idiomas.

**Palabras Clave:** Educación de los idiomas, integración, videojuegos, juegos serios

**Abstract:** Globalization created an undeniable importance for the language teaching and learning. Considering that we are in the era of technology, computers and the Internet have a significant place in the lives of humans. Computers, becoming popular, created a new entertainment area. While video games offer a pleasant time for people, they can also provide an environment in which people can learn. Its use in language education is an important issue that needs to be emphasized. In this research, thorough search of articles and research papers written about the subject, is tried to demonstrate the educational characteristic of video games in order to improve the language education.

**Key words:** Language education, integration, videogames, serious games

## INTRODUCCIÓN

En el mundo globalizado, el aprendizaje de idiomas toma una importancia fundamental. Con el desarrollo de las tecnologías informáticas, se puede observar su uso en la educación. Aunque se observa una resistencia a los videojuegos en la sociedad, últimamente se observa que los estudiantes pasan su mayor tiempo jugando videojuegos por ende su integración en la educación se considera fundamental. A muchas personas les preocupan los temas que constituyen ciertos juegos, y les preocupa la intensidad de la participación y la cantidad de tiempo que los jóvenes dedican a jugar videojuegos. Sin embargo, existen varias evidencias de diferentes investigaciones, que se mencionan en este documento, en los cuales se observa que los videojuegos pueden ser herramientas efectivas para mejorar el aprendizaje de temas complejos.

La integración de los videojuegos en la educación de idiomas recientemente ha sido un tema principal para mejorar el aprendizaje y enseñanza. Los videojuegos se juegan voluntariamente y crean un mundo imaginario que permite a los jugadores divertirse independientemente del mundo real y con sus reglas propias (Garris, Ahlers ve Driskell, 2002). Los videojuegos crean entornos que mientras los jugadores divierten, pueden conseguir una información valiosa para ellos mismos.

Los beneficios de los videojuegos aún no se han podido demostrar, debido a que los noticieros han tildado y menospreciado su aporte educativo, por un sin número de incidentes como muertes, enfermedades y actitudes de violencia que se observa en los niños que están

relacionados con los videojuegos<sup>1</sup>. Por lo tanto, las familias los consideran como herramientas peligrosas para sus hijos y por esta razón, los videojuegos no se consideran como herramientas informáticas que pueden ayudar a los niños a conseguir información valiosa mientras se divierten.

Para evitar este prejuicio, en este documento se han mencionado los juegos serios. Son juegos desarrollados con el propósito de educar. Por lo tanto, el proceso de educación se puede controlar por los supervisores como los docentes y/o familias. Los juegos serios se involucran con la intención de transmitir ideas, valores y, a veces, persuadir a los jugadores (Frasca, 2007). También, estos juegos tienen el propósito de influir en los pensamientos y acciones de los jugadores en contextos de la vida real, además de exceder el alcance autónomo del juego en sí.

Recientemente en la educación de idiomas, los videojuegos se han usado para estimular la motivación y practicas comunicativas auténticas. En entornos informales, los juegos a menudo se han asociado con las actividades de ocio de los niños, ya que el juego es una actividad central con idiomas en las prácticas de los niños fuera de la escuela. En este contexto los idiomas, específicamente inglés, han tenido que ser aprendidos y utilizados por los niños para participar en los juegos.

Por lo mencionado anteriormente, se necesita un análisis profundo sobre la integración de los videojuegos en la educación. Este documento tiene finalidad de analizar

---

<sup>1</sup> <https://nypost.com/2019/11/05/teen-video-game-addict-dies-after-marathon-session-report/>

las investigaciones y documentos científicos realizados sobre el uso de los videojuegos para comprender y mostrar la necesidad de usar los videojuegos en la educación de idiomas. En este proceso es importante primero reconocer los videojuegos como recursos educativos integrales y después analizar el proceso de su integración en la educación de idiomas.



## Capítulo 1. Problema de Investigación

### 1.1 Planteamiento del Problema

La integración de la tecnología en la educación ha sido un tema de trabajo durante muchos años. Los videojuegos son jugados voluntariamente, divertidos, independientes del mundo real y solo limitados por las reglas que contiene el juego. (Garris, Ahlers y Driskell, 2002). Los juegos de computador ofrecen a las personas un entorno donde pueden aprender la información que es importante para ellos mientras se divierten. Debido a esta característica de los videojuegos, han sido considerados como posibles herramientas educativas. Bayırtepe y Tüzün (2007) resumieron los resultados de las investigaciones sobre la usabilidad de los juegos de computador en la educación y afirmaron que los juegos de computador se usan frecuentemente en ciencias, matemáticas, medicina, ingeniería, aprendizaje de idiomas, resolución de problemas y habilidades de pensamiento estratégico. Los computadores, según Warschauer & Healey (1998), se están usando en la educación desde 1960, sin embargo, su potencial para la educación todavía no se ha explorado.

En la literatura, Tüzün (2007) examinó el proceso de integración de los videojuegos educativos con el diseño, las limitaciones de infraestructura escolar, la naturaleza del aprendizaje, el papel del maestro, la cultura de clase y la responsabilidad. De nuevo en el estudio de Kebritchi et al. (2009), se mencionan tres problemas, la integración en el currículo, los requisitos técnicos y logísticos, y la capacitación de los maestros.

En el proceso de integración de los videojuegos en la educación, se necesita un análisis de la literatura especializada y trabajos de investigación que se han escrito sobre el tema. El objetivo de este estudio es examinar el proceso de integración de los videojuegos en la educación de los idiomas analizando lo encontrado en el rastreo de literatura con el apoyo del trabajo de campo que se realizó en el contexto de Medellín. Se busca encontrar los posibles problemas que pueden ocurrir en tal proceso y el uso de los videojuegos como afectaría la enseñanza y aprendizaje de idiomas.

## **1.2 Antecedentes**

Por años el hombre ha buscado nuevas alternativas para acceder al conocimiento. Últimamente con la integración de los computadores e internet en la vida, el acceso a la información se volvió más fácil. Sin embargo, es importante como usar esa información y en este punto se involucra el aspecto de la educación. Por tal razón siempre se está buscando un desarrollo en el sistema educativo en el tema de los videojuegos en la educación, varios autores han realizado estudios y han hablado desde diferentes perspectivas, algunos desde el desarrollo de habilidades y otros desde un enfoque en el ámbito pedagógico. En esta investigación se usó como referencia a varios autores que han hablado sobre el uso de los computadores y videojuegos.

Se ha mencionado en varios estudios, las ventajas del uso de los computadores y los videojuegos en el ámbito educativo. En primer lugar, la investigación de Lee (2000) menciona sobre la importancia del uso de los computadores e internet en las aulas. Él realizó una investigación sobre el uso de los computadores en la educación de idiomas. En la

investigación, Lee está hablando de Computer Assisted Language Learning (Enseñanza de Idioma Asistido por Computador).

Por otro lado, en la investigación de Okagaki & Frensch (1994), se observa que los videojuegos apoyan para desarrollar las habilidades de razonamiento, toma de decisiones, observación y resolución de problemas. Se observó que los estudiantes aprovechan los videojuegos de estrategia en los aspectos de planificación estratégica, aumento de la autoestima y resolución de problemas. En general, las estrategias de resolución de problemas y una serie de cuestiones de marcado carácter cognitivo, en relación con el aprendizaje, son señaladas como los principales focos de interés educativo en el estudio de los videojuegos. Este autor trabajó con la mente infantil apoyando el uso de los videojuegos por sus cualidades que he mencionado anteriormente. Sin embargo, él también señaló que cuando el jugador termina el desafío propuesto, pierde su interés por el juego.

Para concluir, según diferentes estudios de los autores mencionados, los aspectos como autoestima, el razonamiento crítico, el trabajo colaborativo, la toma de decisiones y la solución de problemas se pueden apoyar con los videojuegos ya que los videojugadores son participantes interactivos con el proceso. Malone (1981), siendo el primer autor que presenta la importancia de los videojuegos en el ámbito educativo, indica 3 puntos para que un videojuego sea un éxito. Son el reto, la curiosidad y la fantasía. El mismo autor refiere que el videojuego mejora la atención general y aumenta la concentración.

Prensky (2001), en su investigación de “Digital Game Based Learning” habla sobre la motivación, mencionando que ella es un punto muy importante para que la educación

sea efectiva. En la misma investigación, el autor menciona que los diseñadores de videojuegos educativos no prestan suficiente atención al usuario final pensando en su motivación en relación de su aprendizaje.

### **1.3 Pregunta Problematizadora**

¿Qué tan pertinentes son los videojuegos en una educación integral desde el área de idiomas en los alumnos?

### **1.4 Justificación**

Este trabajo busca determinar la importancia que tiene el uso de los videojuegos para mejorar la educación de los idiomas. Se tiene la creencia que los videojuegos son fundamentales para desarrollar las habilidades en el aprendizaje de un idioma.

De esta manera, el presente trabajo de grado pretende realizar un aporte para la enseñanza y aprendizaje de la lengua considerando el proceso autónomo y las características de la interacción con la tecnología. En las investigaciones realizadas en el área de integración con la tecnología, se han enfocado en el uso de computadores, mayormente materiales audiovisuales que no tienen interacción con el estudiante. Por tal razón la importancia de esta investigación es innegable.

Esta investigación pretende alcanzar una mayor comprensión acerca de cómo y cuáles videojuegos son considerados como recursos claves en el desarrollo de nuevas

herramientas para la generación de la competencia comunicativa y las habilidades de aprendizaje. Este conocimiento acerca de cómo los estudiantes lo pueden desarrollar de manera más integral es fundamental en el campo educativo. En este sentido, se destaca el uso de los videojuegos, el uso de los videojuegos como un recurso importante para los procesos actuales de inmersión de los estudiantes con las diferentes formas de acceder al conocimiento.

En este sentido, esta investigación motivará a los docentes y estudiantes para considerar el uso de estos recursos para una futura enseñanza y aprendizaje. Este trabajo de grado intenta hacer un aporte de innovación investigativa al ámbito local en cuanto a su objeto de estudio debido a la baja cantidad de investigaciones realizadas con respecto al uso de los videojuegos en Colombia.

## **1.5 Objetivos**

### **1.5.1 Objetivo General**

- Comprender la necesidad de usar los videojuegos en la educación de los idiomas.

### **1.5.2 Objetivos Específicos**

- Reconocer los videojuegos como recursos educativos integrales en educación de idiomas a través del rastreo de literatura especializada y trabajos de investigación que se han escrito sobre el tema.

- Analizar el proceso de integración de los videojuegos en la educación de idiomas.

## **1.6 Delimitación Contextual**

Este trabajo de investigación se realizó en la Universidad Pontificia Bolivariana, seccional Medellín (Antioquia), sede principal de la institución en el país. Se hace esta aclaración debido a que la universidad cuenta, además, con otras cuatro sedes en el país, las cuales están ubicadas en Bogotá, Montería, Palmira y Bucaramanga.

Esta universidad cuenta con un total de ocho escuelas, entre las cuales se encuentran:

- Ciencias de la salud
- Ciencias Sociales
- Derecho y Ciencias Políticas
- Ciencias Estratégicas,
- Arquitectura y Diseño
- Ingeniería
- Teología, Filosofía y Humanidades
- Educación y Pedagogía.

La investigación se realizó en la Escuela de Educación y Pedagogía, específicamente en el programa de pregrado Licenciatura en Inglés-Español, en la modalidad semi-presencial.

## Capítulo 2. Marco Referencial

### 2.1 Estado de la Cuestión

La integración de la tecnología en la educación es un tema sobre el cual se ha estado trabajando por muchos años. Los computadores son las herramientas más desarrolladas de hoy y se nota el efecto que causa en el día a día de nuestras vidas. Es innegable que su integración en la educación es necesaria.

Kuang-wu Lee (2000) realizó una investigación sobre el uso de los computadores e internet en las clases. Según su investigación, el internet hace posible que los estudiantes aborden una gran cantidad de experiencia humana. De esta manera, pueden aprender haciendo las cosas ellos mismos. Se convierten en los creadores, no sólo en los receptores del conocimiento. Como la forma en que se presenta la información no es lineal, los usuarios desarrollan habilidades de pensamiento y eligen qué explorar. También ayuda a los alumnos para la motivación, ya que los computadores son más populares entre los estudiantes, ya sea porque están asociadas con la diversión y los juegos o porque se consideran de moda. Por lo tanto, aumenta la motivación de los estudiantes, especialmente cuando se ofrece una variedad de actividades, lo que los hace sentir más independientes.

Por otro lado, todos los estudiantes pueden usar varios recursos de materiales de lectura auténticos, ya sea en la escuela o desde su casa. También crea una interacción más alta. Al enviar correos electrónicos y unirse a grupos de noticias, los estudiantes de idiomas pueden comunicarse con personas que nunca han conocido. También pueden interactuar con



sus propios compañeros. Además, algunas actividades de Internet dan a los estudiantes retroalimentación positiva y negativa corrigiendo automáticamente sus ejercicios en línea. Los estudiantes tímidos o inhibidos pueden beneficiarse enormemente con el aprendizaje colaborativo individualizado y centrado en el estudiante. Los usuarios que vuelan alto también pueden desarrollar todo su potencial sin impedir que sus compañeros trabajen a su propio ritmo.

Si miramos a la historia podemos ver que después de un tiempo de invención de los computadores, también nacieron los videojuegos (Durdu, Tüfekçi & Çağiltay, 2005). Las personas juegan videojuegos para alejarse del mundo real y disfrutarlos, teniendo la posibilidad de experimentar sin reglas o mejor dicho solo con las limitaciones que le impone el creador del juego. (Garris, Ahlers & Driskell, 2002). Durante los últimos treinta años el tiempo que los niños gastan para jugar, aumentó considerablemente. A mediados de los ochenta, los niños gastaban aproximadamente cuatro horas a la semana, pero hoy este número ha incrementado 1 hora más a la semana entre las niñas y por el contrario los niños juegan hasta trece horas a la semana. (Christakis, Ebel, Ribara & Zimmerman, 2004). Los videojuegos crean una atmósfera que los individuos pueden disfrutar mientras pueden aprender los conocimientos que son necesarios para ellos. Por esta razón su uso en la educación está siendo considerada más y más cada día.

Demirel, Seferoğlu y Yağcı (2003) tienen unas investigaciones sobre este tema y en su artículo define los videojuegos educativos como un software que ayuda a los alumnos para aprender o desarrollar su habilidad de resolver los problemas. Desde que los juegos nacieron, se presentan como herramientas potenciales educativas. A pesar del tiempo,

aunque esta creencia aún se conserva, lastimosamente el capitalismo la ha opacado un poco, ya que se han preocupado más por vender juegos que producen dinero y no se han preocupado por desarrollarse más en el área educativa. Bayırtepe y Tüzün (2007), en su artículo muestran la posibilidad de uso de los videojuegos en la educación y soportan su hipótesis con una investigación que realizaron en Turquía y muestran que los videojuegos se están usando para desarrollar la solución de los problemas, pensamiento estratégico, ciencia, matemática, médica, ingeniería y aprendizaje del idioma.

Tüzün (2007) estaba enfocado en el diseño de la escuela, la capacidad, la naturaleza del aprendizaje, el papel del educador, la cultura del aula y la responsabilidad para el proceso de integración de los juegos a la educación. Además, en la investigación de Kepritchi (2009) hay dos problemas fundamentales en este proceso que son las necesidades técnicas y logísticas. Egenfeldt-Nielsen (2004) examina las limitaciones en dos categorías; técnico y práctico. Él describe el técnico como la infraestructura de la escuela, además el práctico como confianza al educador y orientación del alumno. Además de ellos podemos ver otros problemas como la ausencia de tiempo (Klopfer & Yoon, 2005), no apoyar al éxito en los exámenes que existen hoy (Kirkely, 2006), y no articularse a ningún plan de estudio (Ertmer, 2005). Entonces, para desarrollar un nuevo método y realizar una integración de los videojuegos con la educación se necesita un análisis que incluya las prácticas que se han hecho hasta ahora, hay que examinarlas para ver los obstáculos que ya se han confrontado. En este contexto hay que examinar los métodos de aprendizaje y suficiencia de los educadores para aplicar los videojuegos. En este trabajo, se va a investigar el uso de los videojuegos en la educación y profundización sobre su uso en la educación respecto a los idiomas.

“Recientemente los videojuegos se ven como una oportunidad para usarse en el campo educativo, por los desarrolladores de los juegos y por los investigadores.” (Barab, Thomas, Dodge, Carteaux & Tuzun, 2005) Malone (1981) y Rieber (1996) dijeron que los videojuegos aumentan el interés de los alumnos en el proceso educativo. Además, Garris, Ahlers y Driskell mostraron en su experimento en 2002 que juegos de computador hacen los alumnos más activos en el campo educativo. Gee (2003) dice que, con los juegos bien desarrollados, los jugadores se interactúan con el carácter y así pueden aprender mucho. También Prensky (2001) sugiere que los jugadores crean una nueva cultura de aprendizaje pudiendo adaptar su aprendizaje en el juego al mundo real.

Los videojuegos pueden llamar claramente la atención de niños y adolescentes. Sin embargo, es importante evaluar el impacto de los videojuegos en la educación infantil. Dado que éstos tienen la capacidad de involucrar a los niños en las experiencias de aprendizaje, esto ha llevado al surgimiento de los medios de "Edutainment" que es una palabra creada para juntar educación y entretenimiento. Para Buckingham y Scanlon (2000) "Edutainment", es un género híbrido que se basa en gran medida en material visual, en formatos narrativos o de juegos, y en estilos de dirección más informales y menos didácticos. El propósito del entretenimiento educativo es atraer y mantener la atención de los estudiantes mediante la participación de sus emociones a través de un monitor de computador lleno de animaciones de colores vivos. Implica una pedagogía interactiva y, en palabras de Buckingham et al., depende totalmente de una insistencia obsesiva de que el aprendizaje es inevitablemente "divertido".

Los videojuegos pueden construir o reforzar habilidades comunicativas, lingüísticas, resolución de problemas. También atraen la participación de individuos a través de muchos límites demográficos. Pueden ayudar a los niños a establecer metas, proporcionar retroalimentación, reforzar y mantener registros del cambio de comportamiento. Asimismo, pueden ser útiles para el investigador por permitir que se mida el rendimiento en una amplia variedad de tareas y se pueden cambiar, estandarizar y comprender fácilmente. Se pueden usar cuando se examinan las características individuales, como la autoestima, el auto concepto, el establecimiento de metas y las diferencias individuales. Los videojuegos son divertidos y estimulantes para los participantes. Al observar a los niños, queda muy claro que prefieren este tipo de enfoque para el aprendizaje. Sin embargo, parece que muy pocos juegos en el mercado comercial tienen un valor educativo.

Los videojuegos pueden facilitar, discutir y compartir, seguir instrucciones, dar instrucciones, contestar preguntas y tener una discusión tema con ayudas visuales para compartir con los demás. Los juegos serios también pueden tener diálogos que ayudan a los estudiantes para practicar la lectura. Además, lo más importante son las habilidades sociales ya que el idioma es para comunicar entre la sociedad. Los videojuegos proporcionaron un interés popular entre otros niños, por lo que hablar y jugar juntos es mucho más fácil. En la escuela siempre hay otros niños que comparten la pasión por los videojuegos. Horn (1991) utilizó videojuegos para entrenar a tres niños con discapacidades múltiples (por ejemplo, adquisición del habla vocal severamente limitada) para realizar respuestas de escaneo y selección. Estas habilidades fueron luego transferidas a un dispositivo de comunicación. Otros investigadores han utilizado videojuegos para ayudar a los niños con discapacidades

de aprendizaje en el desarrollo de habilidades espaciales, ejercicios de resolución de problemas y capacidad matemática.

Hay algunos estudios que han examinado si los videojuegos pudieran ayudar en el tratamiento de otro grupo de necesidades especiales: niños con dificultades impulsivas y de atención. Kappes (1985) intentó reducir la impulsividad en menores encarcelados (de 15 a 18 años) al proporcionar retroalimentación biológica o experiencia con un videojuego. Los puntajes de impulsividad mejoraron para ambas condiciones. También se observó una mejoría en las auto-atribuciones negativas y en el locus de control interno. Los autores concluyeron que la explicación más probable para la mejora en ambas condiciones experimentales fue la retroalimentación inmediata. Clarke (1994) también usó videojuegos para ayudar a los adolescentes a aprender el control de los impulsos. Se utilizó un videojuego durante cuatro semanas con cuatro sujetos (de 11 a 17 años) diagnosticados con problemas de control de los impulsos. Después del ensayo experimental, los participantes se volvieron más entusiastas y cooperativos sobre el tratamiento.

Los videojuegos son una forma de jugar organizado, tienen un objetivo y reglas para guiar a los jugadores. Este objetivo puede ser fantasioso o decidido. Cuando el diseño del juego se enfoca en el aprendizaje, entonces un aprendizaje serio es posible. Recientemente hay muchas investigaciones que buscan una eficiencia de los juegos serios como herramientas de aprendizaje (Derribery, A., 2010). Según Derribery, los juegos motivan los jugadores para gastar más tiempo en mejorar sus habilidades en juego.

Por otro lado, una investigación que se realizó en Kansas en 2003 muestra que los videojuegos ocupan la mayoría del tiempo del alumno y lo que aprenden del juego son realidades distorsionadas y esto genera conocimientos falsos ya que los niños creen que como es el juego así será la vida real y por eso no puede ayudar al alumno a crear nuevos conocimientos, sino que lo empeora. Csikszentmihalyi y Csikszentmihalyi (1998) investigaron los efectos de los videojuegos bien desarrollados en los alumnos. Según la entrevista, los alumnos dijeron que con los videojuegos están muy enfocados en los objetivos de juego y así no pueden aprender nada porque solo piensan en ganar. Entonces desde ahora hay que considerar que no todos los videojuegos se pueden usar para la enseñanza de los idiomas. En este punto, llegaríamos a un término que se llama los juegos serios que Sawyer & Rejeski (2002) mencionaron por primera vez.

Los juegos serios están diseñados con un propósito improvisar algunas especificaciones de aprendizaje, y los jugadores juegan con esta intención. Esos tipos de juegos se están usando en entretenimiento de los servicios emergencias, militares, corporativos, salud, y muchos más sectores de la sociedad. También aparecen en cada nivel de aprendizaje, en diversos tipos de escuelas y universidades en el mundo. Este tipo, complejidad, y plataformas son muy variados tal como los juegos casuales. Jugar, es un ingrediente básico de los juegos serios.<sup>2</sup> Los juegos serios pueden ayudar a desarrollar las habilidades de idioma.

---

<sup>2</sup> Anne Derribery, Serious games:online games for learning, 2010 p.3

El desarrollo de juegos serios es un desafío para la teoría y la práctica del diseño educativo ya que los juegos serios representan una nueva forma de aprendizaje en el campo del diseño educativo. Dentro de este campo se pueden identificar dos enfoques principales del diseño educativo. Uno es un enfoque teórico que abarca teorías sobre la justificación de la enseñanza, los objetivos y el contenido, así como los criterios para la selección de contenido educativo. El otro es un enfoque práctico que abarca la planificación y organización de la enseñanza y el aprendizaje (Nielsen, 1998). En el proyecto consideramos el diseño educativo teórico y práctico como precondiciones entre sí y basamos nuestro trabajo en una definición amplia del diseño educativo como teorías y reflexiones sobre el propósito, el objetivo, el contenido, la planificación, la organización y la evaluación de la enseñanza y el aprendizaje (Schnack 2000, Him y Hippe 1997).

Tahirhan Aydin (2014) sugiere que las investigaciones recientes muestran que la clase debe ser entretenida para un aprendizaje de idiomas. Para obtener esto, es muy importante entender los intereses, deseos y expectativas del alumno. Porque según él, aprender un idioma es un proceso muy largo. El uso de los juegos ha sido considerado por años para este arduo proceso de aprendizaje. El término “juego” aparece mucho en el campo educativo. (Ekmekci, F., T., 1980) Además hay muchas investigaciones que demuestran su ayuda en el aprendizaje de idiomas. (Coskun, H., 2007) Según las investigaciones, el juego crea una conexión para realizar una mejor comunicación. (Wright, A., & otros, 2005) Esta comunicación significativa crea un básico para realizar mejor aprendizaje. (Krashen, S., 1985) Indudablemente en el uso de los juegos en el aprendizaje de idiomas, el proceso cambia a un proceso divertido. Así que el alumno puede aprender muchas cosas aun inconscientemente. Con su uso, los alumnos pueden divertirse y se previene el estrés y la

presión de aprender un idioma. En un entorno educativo que incluye los videojuegos, la motivación del alumno aumenta, de esta manera el aprendizaje se vuelve más efectivo. (Aydin, T., 2014) Una de las razones es hacer el idioma más interesante para el alumno. Las experiencias muestran que cuando la materia es interesante para el alumno, se pueden entender más fácil.

Como se mencionó antes, el proceso de aprendizaje para los idiomas es muy largo, y los juegos pueden ayudar a los alumnos a entender y aumentar su interés en aprender un idioma. Los juegos pueden crear oportunidades para desarrollar las habilidades de hablar, escribir, escuchar y leer. Es muy importante porque un idioma es hecho de interacción mutua y de la comunicación.

En el aprendizaje de idiomas, los juegos se usan en dos maneras. La primera es ayudar al uso de gramática y estos tipos de juegos se llaman juegos gramaticales. Y la segunda es ayudar en el uso fluido del idioma, en estos, la gramática no es tan importante y se llaman juegos comunicativos. Esos tipos de juegos, que tienen una comunicación online entre los jugadores, pueden ayudar mucho en el aprendizaje de idioma. The Tactical Language Training System (TLTS) es un juego interactivo prototipo que está diseñado en la Universidad del Sur de California para ayudar a la gente para aprender un idioma y su cultura. En este momento está tratando de enseñar Árabe Iraquí. El objetivo del juego es el aprendizaje de los idiomas difíciles de aprender, y sus pronunciaciones en una manera correcta. En el juego, el jugador encuentra los caracteres que hablan el idioma nativo y así crea diálogos y su pronunciación. Con las retroalimentaciones, los jugadores pueden desarrollar sus habilidades del idioma muy rápido. Por esta razón el número de los jugadores



se espera que aumente. (Johnson, Marsella, Mote, Viljálmsón, Narayanan & Choi, 2004 citado por Demirbilek, 2011)

En la educación de idiomas son muy importantes los juegos multijugadores, porque en este tipo de juego, los jugadores pueden desarrollar sus habilidades de escribir, hablar, escuchar y leer. Los videojuegos multijugadores proporcionan una infraestructura social que permite a los jugadores formar grupos. Las prácticas sociales que existen en estos tipos de juego modelan normas culturales que se enfatizan en las actividades de juego y definen la comunidad de jugadores. De manera similar, la metodología de enseñanza de la segunda lengua alienta a los estudiantes de lenguas extranjeras a participar en prácticas culturales asociadas con la lengua meta. Como resultado, los estudiantes desarrollan competencia comunicativa en el idioma de destino a medida que se comunican con hablantes nativos. Los videojuegos representan ambientes multimedia, altamente participativos y basados en computador que envuelven al jugador en un mundo virtual que parece ser real. Por lo tanto, los videojuegos pueden cerrar la distancia entre los estudiantes de lenguas extranjeras y el contacto con hablantes nativos.

La investigación de Beauvois (1992) muestra que los estudiantes de segundo idioma interactúan más en salas de chat virtuales y discusiones en línea, lo que sugiere que los entornos virtuales crean entornos de aprendizaje no amenazantes. Además, las salas de chat en línea promueven un entorno de aprendizaje democrático que favorece tanto a los alumnos principiantes como extrovertidos, evolucionando hacia entornos centrados en el alumno en los que estudiantes de diferentes niveles lingüísticos aceptan más la responsabilidad de desarrollar el idioma de destino.

Los videojuegos multijugadores, los que más de una persona puede jugar en el mismo entorno de juego al mismo tiempo, ya sea localmente o por Internet, proporcionan entornos auténticos para el aprendizaje con suficientes oportunidades para que los estudiantes practiquen, desarrollen y pongan a prueba sus capacidades comunicativas emergentes. La práctica de producir lenguaje evaluado por otros personajes de juego de rol constituye un auténtico diálogo entre hablantes nativos y no nativos. Los videojuegos emulan el enfoque experiencial de la adquisición del segundo idioma al proporcionar una experiencia de aprendizaje inmersiva que causa reflexión. Además, el texto se muestra en la pantalla, dando pistas visuales para determinar el contexto del significado y el contenido del lenguaje, así apoya el desarrollo de vocabulario en el idioma. Por lo tanto, el lenguaje se convierte en un artefacto necesario de un juego exitoso. Los juegos multijugadores están diseñados para crear y apoyar redes sociales de jugadores. Alianzas poderosas, juegan un papel clave en las habilidades de los jugadores para vencer a los enemigos y realizar tareas que son virtualmente imposibles de realizar solos. Estos juegos mantienen la interacción social entre los jugadores y sirven de catalizador para fomentar las competencias como gramatical y comunicativa de los estudiantes chateando en un idioma extranjero mientras juegan.

La interacción social es un prerrequisito para el dominio del idioma de los estudiantes. Sin interacción social, los estudiantes carecen de motivación, oportunidades para practicar destrezas del idioma objetivo y retroalimentación inmediata; los tres componentes son cruciales si los estudiantes desean aumentar sus habilidades comunicativas en el idioma objetivo. Los juegos de rol en línea se transforman en herramientas de aprendizaje de idiomas asistidas por computador para la adquisición exitosa de un segundo idioma para estudiantes

de idiomas novatos, intermedios y avanzados. Por estas razones, los juegos multijugadores crean un entorno de aprendizaje ideal para los estudiantes de idiomas.

En los últimos años, el número de maestros que utilizan el Aprendizaje de idiomas asistido por computador (CALL) ha aumentado notablemente y se han escrito numerosos artículos sobre el papel de la tecnología en la educación en el siglo XXI. Aunque aún no se ha explorado completamente el potencial de computadores para el uso educativo es obvio que hemos ingresado a una nueva era de la información en la que ya se han establecido los vínculos entre la tecnología y la educación.

Entonces es claro que los videojuegos que se van a usar en la educación de idiomas no pueden ser cualquiera. Como se mencionó antes los juegos serios son muy adecuados para el uso en el aula. Aprender idiomas requiere poder leer y escribir, pero también escuchar y hablar. Enseñar a escuchar y hablar a través de textos escritos es muy difícil y, por lo tanto, el uso de audio y video es muy popular. Los juegos son más activos que los videos y pueden requerir un dominio tanto pasivo como activo del idioma, lo que los hace adecuados para el aprendizaje de idiomas. Piirainen-Marsh y Tainio (2009) presentan un ejemplo interesante, tanto metodológico como de ejemplo de aprendizaje espontáneo. Informan sobre un estudio cualitativo que utiliza una interacción social para analizar el aprendizaje de los juegos. Analizan a dos niños finlandeses de 13 años que juegan un juego de rol de fantasía. Los datos fueron extraídos de 13 horas de interacciones de adolescentes jugando videojuego. El estudio no intenta "medir" el efecto de aprendizaje, sino que proporciona análisis profundos de cómo los participantes se involucran e interactúan cuando juegan. Estas actividades e interacciones brindan muchas oportunidades para usar el idioma

y son estas situaciones de aprendizaje las que se analizan. Las transcripciones de los diálogos entre jugadores se analizaron para estudiar cómo utilizaban el idioma.

Los resultados muestran cómo los jugadores repetían con frecuencia las voice-over, una técnica de producción donde una voz que no es del enunciatario es difundida en vivo o pregrabada en radio, televisión, cine, teatro y/o presentación, y los textos en voz alta, así como los términos y conceptos tomados del juego mientras discutían los eventos del juego entre sí. Otra observación interesante es cómo los jugadores anticipan el diálogo del juego y construyen sus propias versiones como el juego. Para resumir, Piirainen-Marsh y Tainio (2009) concluyen que existe una amplia gama de oportunidades para interactuar usando el idioma en el videojuego. El análisis muestra cómo los jugadores prestan atención detallada a los recursos vocales y textuales en el juego y cómo adoptan el vocabulario de juego cuando memorizan fragmentos del diálogo del juego y los reproducen o adaptan en contextos apropiados.

En el uso de los videojuegos, también es importante considerar las limitaciones que se presentan por parte de las familias, los alumnos, los profesores y la escuela. Por parte de la administración es posible que no se quiera usar los videojuegos por la economía, es posible que no puedan encontrar los computadores suficientes para los juegos y tener los softwares necesarios. Los desarrollos en software dan lugar a requisitos de hardware. Froke (1994b) dijo: "con respecto al dinero, el desafío era único debido a la naturaleza de la tecnología".

Las políticas y los procedimientos de las universidades existentes para el presupuesto y la contabilidad estaban muy avanzados para la instrucción en el aula. Herschbach (1994) sostiene firmemente que las nuevas tecnologías son gastos adicionales y, en muchos casos, no reducirán el costo de proporcionar servicios educativos. Afirmó que las nuevas tecnologías probablemente no reemplazarán a los maestros, sino que complementarán sus esfuerzos, como lo ha hecho el patrón con otras tecnologías. Las tecnologías no disminuirán los costos educativos ni aumentarán la productividad de los docentes como se usa actualmente.

Las capacidades de infraestructura técnica de las instituciones educativas en la dimensión de integración de los videojuegos con los procesos educativos son de gran importancia. En vista de estudios anteriores, se puede concluir que las deficiencias de infraestructura son uno de los problemas más fundamentales que interrumpen el proceso educativo basado en el juego. Rosas et al. (2003) definieron uno de los principales obstáculos para el uso de la educación basada en videojuegos como las deficiencias en la infraestructura tecnológica. Kebritchi et al. (2009) confrontaron con los siguientes problemas;

- Hora de jugar contra el logro estudiantil
- Trabajar con sistemas antiguos, uso seguro de las herramientas de comunicación, facilidad de uso,
- Soporte técnico,
- Problemas de calendario,
- No hay suficientes sillas / computadores, computadores malos e insuficientes.

Según Tüzün (2007), los computadores deben ser adecuados tanto para el hardware como para la usabilidad antes de las aplicaciones. Esta preparación le ahorrará tiempo. Se debe tener en cuenta que puede haber interrupciones técnicas que puedan dificultar la aplicación, como cortes de Internet y cortafuegos. Debería ser posible proporcionar soporte técnico instantáneo para este problema. Es importante considerar que los docentes no podrán resolver los problemas técnicos encontrados en el proceso. La necesidad de asistencia técnica en el proceso de aprendizaje se considera un problema que debe abordarse. Dado que la adaptación de los docentes a la tecnología informática no se puede resolver en todo el país, no es posible encontrar soluciones inmediatas a los problemas técnicos que surgen durante el proceso de aprendizaje y hacer que el proceso sea más eficiente.

También es fundamental tener en cuenta el papel de los profesores para definir las posibles limitaciones. En el día de hoy la mayoría de los profesores no tienen suficiente conocimiento sobre los computadores y más que todo sobre los videojuegos. Por tal razón es posible que les preocupe usarlos en la hora de clase, ya que pueden sentir que no tienen el control necesario sobre los alumnos. Otro aspecto de la integración de los juegos de computador es la dimensión del alumno. La experiencia de los estudiantes en el uso de computadores, juegos, niveles de interés y motivación para jugar son factores que afectan el aprendizaje. Cuando se agregan las deficiencias pedagógicas y técnicas de los maestros, no se espera que el desarrollo sea efectivo.

Sahhuseyinoglu (2007), tiene una investigación sobre el uso de los videojuegos en la educación de idiomas, sus ventajas y desventajas. En tal investigación cuando él habló con los profesores, encontró que ellos sienten que los videojuegos ayudaron a los estudiantes para pensar de manera más crítica. También vio que les ayudaron a los alumnos para debatir y hablar. Se propuso que los videojuegos también se pueden usar en los grados menores, no solo en la universidad, y así poder brindar un uso más efectivo; los profesores también estuvieron de acuerdo.

## **2.2 Marco Conceptual**

### **2.2.1 Videojuegos**

En las poblaciones modernas, el uso de la tecnología es inevitable casi en todos los sectores. Por tal razón, el conocimiento del uso de las tecnologías informativas tiene una gran importancia. Las tecnologías informativas no solo se usan para encontrar y transferir la información, sino que también se pueden usar para enseñar y aprender.

Los videojuegos son definidos por Caillois (1961) como una actividad que es voluntaria y agradable, separada del mundo real, incierta, improductiva, ya que la actividad no produce ningún producto de valor externo. Sin embargo, hay poco consenso en la literatura de educación y capacitación sobre cómo se definen los juegos. Wittgenstein (1953, 1958) admitió el fracaso al definir las características esenciales de los juegos, señalando que no hay propiedades que sean comunes a todos los juegos, y que

los juegos pertenecen a la misma categoría semántica solo porque tienen un "parecido familiar" entre sí.

Gee (2005), Prensky (2001) y Squire (2002) han informado sobre el potencial de aprovechar la popularidad de los videojuegos para atraer a los niños y ayudarlos a aprender conceptos difíciles. Britain y Liber (2000) sugirieron que los maestros necesitan evaluar los videojuegos desde una perspectiva educativa para determinar si pueden integrarse en sus prácticas de enseñanza. Estos objetivos de agregar a la base de investigación empírica y examinar el impacto educativo de los videojuegos se encuentran en el centro del trabajo presentado aquí.

Los componentes del juego son ideales para crear entornos efectivos de aprendizaje digital. Si reemplazamos "jugador" por "alumno", entonces tenemos el modelo para el alumno activo y constructivo (Gee, 2003; Gee, 2004). El aprendizaje es una experiencia activa y personal que le permite al estudiante reflexionar sobre lo que sabe (por ejemplo, creencias, ideas, conceptos erróneos, etc.) y cómo este conocimiento da forma a su comprensión del mundo y el sentido de sí mismo (Piaget, 1970). El aprendizaje basado en juegos se refiere al contenido instructivo incorporado en los videojuegos (Begg, 2005).

### **2.2.2 Enseñanza y Aprendizaje de Idiomas**

La enseñanza de idiomas es un problema muy importante de la educación actual. En las investigaciones realizadas por varios investigadores (Okan, Z., 2003), (Aydın, T.,



2014), se han observado los problemas individuales e institucionales. Se están realizando varias investigaciones para solucionar tales problemas. Turgut (2009) propone la importancia de una clase lúdica. Para poder lograr eso, es fundamental tener el interés del estudiante, ya que la educación de idiomas es un proceso largo. Por tal razón, la integración de los videojuegos en esta fase es innegable. El videojuego saca los estudiantes y los docentes del ámbito tradicional de enseñanza y les pone en una situación más divertida e interesante para ambas personas (Wright, A., & otros, 2005). El juego no es algo que se integra a la vida de estudiante con la escuela, sino que él ya existe en la subsistencia del niño antes de llegar a la escuela. Debido a lo cual, los académicos mencionan del juego como un complemento en el proceso de aprendizaje del infante.

### **2.2.3 Videojuegos como Recurso Educativo**

En las palabras de Mattos (1963), los recursos se han definido como “la capacidad de decidir sobre el tipo de estrategias que se van a utilizar en los procesos de enseñanza; siendo, por tanto, una característica inherente a la capacidad de acción de las personas. Los medios didácticos se han definido como el instrumento del que nos servimos para la construcción del conocimiento; y, finalmente, sobre los materiales didácticos se ha dicho que son los productos diseñados para ayudar en los procesos de aprendizaje.” (Mattos, L.A., 1963)

Como menciona Prensky (2001), los juegos serios proporcionan una retroalimentación al estudiante, posibilitan el desarrollo de labores vinculadas a la vida real y favorecen habilidades en relación con la solución de problemas, debido a que el estudiante

forma parte activa del ambiente de aprendizaje, en lugar de ser un receptor pasivo. Así que los videojuegos son recursos muy importantes para la enseñanza y aprendizaje del idioma.

### **2.3 Marco Legal**

De acuerdo con lo trabajado en el marco conceptual, se pretende entonces la construcción de un marco legal, en donde se establezca la relación y pertinencia del trabajo de investigación aquí propuesto, con respecto a lo establecido en el campo legal desde lo tratado por el Ministerio de Educación Nacional y Marco Común Europeo de Referencia.

En esta instancia, se abordarán una serie de documentos implementados por dichas organizaciones, que serán el principal soporte para la elaboración de este marco. Adicionalmente, cabe decir que la construcción del presente marco legal se realizará siguiendo un orden en relación con las categorías más fundamentales en el trabajo de investigación, evidenciando así lo propuesto en los documentos legales y los conceptos de inglés, lengua extranjera y estrategias de enseñanza y aprendizaje.

#### **2.3.1 Lengua extranjera: Marco Común Europeo de Referencia**

El Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza y evaluación (MCER) es un estándar que pretende servir de patrón internacional para medir el nivel de comprensión y expresión orales y escritas en una lengua. Pese a ser una entidad unilateral, internacionalmente se ha tomado como un referente fundamental en la enseñanza y el aprendizaje de las lenguas. (MREC, 2002)

De esta manera, ha resultado crucial apropiarse de los parámetros que establece el MCER (2002) para hablar de enseñar y aprender una lengua extranjera. Por este motivo, es necesario mencionar lo que dicha entidad concibe con respecto a la lengua extranjera y el impacto social que contiene el aprendizaje y la difusión de ésta. Esto, sin lugar a duda, se relaciona con lo tratado en el presente trabajo investigativo.

Según establece el MCER (2002), “El multilingüismo es el conocimiento de varias lenguas o la coexistencia de distintas lenguas en una sociedad determinada. Se puede lograr simplemente diversificando las lenguas que se ofrecen en un centro escolar o en un sistema educativo concretos, procurando que los alumnos aprendan más de un idioma extranjero, o reduciendo la posición dominante del inglés en la comunicación internacional.”  
(p.4)

### **2.3.2 Estrategias de Enseñanza y Aprendizaje de Lenguas Según el MCER**

De acuerdo con lo mencionado hasta el momento en el presente marco legal, se considera pertinente hacer alusión a lo expuesto por el MCER (2002) con respecto a las estrategias de enseñanza y aprendizaje de las lenguas. En este documento, se puede evidenciar que, según esta entidad, el fomento de videojuegos es fundamental para el desarrollo de las habilidades en el idioma extranjero

Según MCER (2002), existen actividades y estrategias para la lengua, que ayudan al usuario para comprender y expresar en el idioma extranjero:

“Muchas actividades comunicativas, tales como la conversación y la correspondencia, son interactivas, es decir, los participantes alternan como productores y receptores, a menudo con varios turnos. En otros casos, como cuando se graba o se transmite el habla o cuando se envían textos para su publicación, los emisores están alejados de los receptores, a los que pueden incluso no conocer y que no pueden responderles. En estos casos se puede considerar el acto comunicativo como el hecho de hablar, escribir, escuchar o leer un texto.”

En este sentido los videojuegos tienen gran importancia para la enseñanza del idioma.

### **2.3.3 Ministerio de Educación Nacional (Ley 115 de 1994) con la Resolución 1651 de 2013**

Con la ley 115 de 1994 se expide la ley general de educación. En el primer artículo se define el objeto de la ley:

“La presente Ley señala las normas generales para regular el Servicio Público de la Educación que cumple una función social acorde con las necesidades e intereses de las personas, de la familia y de la sociedad. Se fundamenta en los principios de la Constitución Política sobre el derecho a la

educación que tiene toda persona, en las libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra y en su carácter de servicio público.” (p1.)

La Resolución 1651 de 2013 incluye algunas modificaciones a la ley 115 de 1994 sobre las concepciones y componentes que debe contener la educación colombiana con respecto a una lengua extranjera. En este aspecto, se plantea los artículos 2,3 y 4 los cuales modifican los artículos 20, 21 y 22 de la ley 115 de 1994

En el artículo 20 se menciona de los objetivos generales de la educación básica. Con la literal b) se menciona de desarrollar las habilidades comunicativas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente; con la modificación de artículo 2 de la resolución 1651, se agregó “en una lengua extranjera.”

Con el artículo 3 de la Resolución 1651, se cambia la literal m) de la Ley el cual quedó “el desarrollo de habilidades de conversación, lectura y escritura al menos en una lengua extranjera.”

Con el artículo 4, la Resolución cambia la literal l) de la Ley quedando “El desarrollo de habilidades de conversación, lectura y escritura al menos en una lengua extranjera.”

### **2.3.4 Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (Ley 1341)**

En el Artículo 1 de Ley 1341 se define el objetivo como determinar “el marco general para la formulación de las políticas públicas que regirán el sector de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, su ordenamiento general, el régimen de competencia, la protección al usuario, así como lo concerniente a la cobertura, la calidad del servicio, la promoción de la inversión en el sector y el desarrollo de estas tecnologías, el uso eficiente de las redes...”

Según lo referido en Ley 1341, también conocido como Ley TIC, el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones coordinará la articulación del Plan de TIC, con el Plan de Educación para eficiencia en la utilización de los recursos. Este plan según mencionado en la misma ley tiene el objetivo de apoyar a Ministerio de Educación Nacional para fomentar el emprendimiento en TIC, poner en marcha un Sistema Nacional de alfabetización digital, capacitar en TIC a docentes de todos los niveles e incluir la cátedra de TIC en todo el sistema educativo.

### **2.3.5 Programa Nacional de Bilingüismo 2004-2019**

El Programa Nacional de Bilingüismo se propone elevar los estándares de la enseñanza de una lengua extranjera en todo el sistema educativo. Adicionalmente, buscamos un compromiso de diversos sectores con la promoción de una segunda lengua. Este programa consta de dos etapas, la primera se pretende lograr un dominio básico del inglés como

segunda lengua para el año 2010 y en segunda etapa se busca el desarrollo del bilingüismo en Colombia.

Según el Programa Nacional de Bilingüismo, el objetivo de educación en el siglo XXI es desarrollar las competencias comunicativas en lengua materna y por lo menos en una segunda lengua. La visión de Colombia para el año de 2019 es dominar el inglés como lengua extranjera. Según el programa la meta para educación básica y media es alcanzar al nivel Intermedio cual equivale a nivel B1 según el Marco Común Europeo, Intermedio alto (B2) en la educación superior.

El Ministerio de Educación Nacional propuso que con las condiciones dadas de 3 horas semanales de inglés de sexto a undécimo grado, este objetivo se podía lograr. Lastimosamente, éste no se cumple en la actualidad, por la razón de que estas horas de aprendizaje no están aprovechadas para que los estudiantes aprendan lo que necesitan aprender y lo sepan aplicar y utilizar a lo largo de la vida.

Con el Programa, se realizó un diagnóstico durante los años de 2003 y 2005 en once regiones del país y según el resultado, sólo 6.4% de los alumnos de grados octavo y décimo obtuvo el nivel esperado. El mismo diagnóstico también mostró que solamente 11% de los maestros alcanzaron el nivel de inglés esperado.

### **Capítulo 3. Diseño Metodológico**

Este capítulo presenta el respectivo diseño metodológico del trabajo de investigación llamado “Integración de los videojuegos en la educación de los idiomas” en donde se aborda con profundidad todo lo relacionado con el enfoque de investigación en el que se desarrolla éste; el desarrollo de los diferentes componentes está pensado desde la propuesta de categorías en las que se realizó el marco conceptual del presente trabajo.

Se pretende entonces describir el tipo de investigación al que apunta dicho trabajo, sus alcances y las técnicas e instrumentos que se considera pertinente utilizar, teniendo en cuenta el desarrollo del objetivo general y específicos. Posteriormente, este diseño metodológico presenta la manera en la que a través de las técnicas e instrumentos aquí descritos se dará respuesta a la pregunta de investigación.

#### **3.1 Tipo de Investigación**

El artículo presenta la investigación basada en una búsqueda extensa de la literatura. Las referencias encontradas en estas fuentes se han ampliado aún más al examinar las referencias citadas allí. En general, la búsqueda dio como resultado más de 30 referencias basadas en términos de búsqueda tales como videojuegos, instructivos, educativos, de aprendizaje y similares. La investigación más influyente, que constituye el cuerpo de esta descripción general, se basa en una descripción informal de los artículos que otros investigadores utilizaron y la calidad de sus estudios. Las áreas de cambios cognitivos, por ejemplo, la coordinación ojo-mano y las capacidades visual-espaciales, no están incluidas, ni



los estudios que examinan la relación entre los videojuegos, la violencia, la agresión y el comportamiento social. También se excluye el área de negocios y simulaciones militares. Aunque en parte están relacionados, éstos tienen configuraciones y grupos de objetivos bastante diferentes en comparación con la mayoría de las investigaciones sobre el uso educativo de los videojuegos. Finalmente, este resumen no se ocupa de la investigación sobre el uso educativo no electrónico de la simulación y el juego.

Esta investigación está desarrollada para apuntar a la comprensión de problemas prácticos de la integración de los videojuegos en la educación de los idiomas. Por la naturaleza, es una investigación cualitativa debido a que busca analizar el problema, mediante la interpretación y comprensión hermenéutica de los procesos y resultados de la investigación.

Es una investigación descriptiva porque consiste en llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas. Su meta no se limita a la recolección de datos, sino a la predicción e identificación de las relaciones que existen entre dos o más. Se recoge los datos sobre la base de una hipótesis y se expone y resume la información de manera cuidadosa y luego se analiza minuciosamente los resultados, a fin de extraer generalizaciones significativas que contribuyan al conocimiento.

### **3.2 Población**

Esta investigación con sus respectivas técnicas e instrumentos para la recolección de la información fueron implementadas en los estudiantes de diferentes colegios en el departamento de Antioquía cuales son I.E Adelaida Correa Estrada, I.E Ignacio Botero Vallejo, I.E Gilberto Alzate Avendaño y Colegio de Universidad Pontificia Bolivariana

### **3.3 Técnicas e Instrumentos**

Se pretende detallar aquí las técnicas y los instrumentos que se utilizaron en el presente trabajo de investigación. En el aspecto de recolección de datos se uso dos instrumentos cuales son la entrevista y cuestionario. Adicionalmente toda la investigación se desarrolló con la técnica de rastreo de documentos. En este caso se analizó más de 40 investigaciones y artículos desarrollados sobre el tema. La entrevista se realizó para los docentes activos en el área de idiomas y el cuestionario se realizó con los estudiantes de diferentes colegios. Ambos instrumentos se realizaron con la ayuda de la plataforma de Formularios de Google. Así se logró acceder a diferentes grupos de estudiantes que pertenecen diferentes sectores en el departamento de Antioquía. En el trabajo, esta técnica se alimentó con la información de varios clases económicas y culturales.

En el desarrollo de los instrumentos se consideró diferentes objetivos, tales como identificar el contexto de los profesores y los estudiantes, reconocer su interés en el uso de los videojuegos y reconocer su conocimiento sobre el tema. Todos los participantes quienes

apoyaron este trabajo de investigación con sus respuestas en las entrevistas y cuestionarios están estudiando o enseñando un segundo idioma.

### **3.3.1 Entrevista**

Este instrumento está orientado a indagar las percepciones de los docentes sobre el uso de los videojuegos dentro y fuera del aula de clase. La entrevista se basa en una guía de asuntos o preguntas y el entrevistador tiene la libertad de introducir preguntas adicionales para obtener la mayor información sobre los temas deseados. Se debe realizar en un ambiente de aceptación y empatía, lo cual es interesante para el sujeto de estudio y también para el investigador. Antes de realizar la entrevista es necesario identificar el perfil de la persona estudiada y registrar su edad, sexo, nivel educacional, entre otros datos relevantes para la investigación.

### **3.3.2 Cuestionario**

En este trabajo de investigación, el cuestionario se realizó para los estudiantes de segundo idioma. El cuestionario permite investigar pensamientos, sentimientos y actos de los informantes. El estudio requiere de un instrumento que permita de manera sucinta obtener información, que responda como una herramienta extensiva, que incorpora un componente introspectivo para el ejercicio del informador (Meneses & Rodríguez, 2011).

El cuestionario tiene un significado amplio general, ya que se refieren a un conjunto de preguntas que se realiza en un interrogatorio, sin un orden formal determinado.

En el segundo caso, tiene carácter de técnica, de un conjunto de preguntas escritas, rigurosamente estandarizadas, las cuales deben ser también respondidas en forma escrita. Y finalmente como guía de una entrevista, hace referencia a su condición de guía y programa para una entrevista o encuesta. (Cerde, 1991).

## **Capítulo 4. Resultados y Análisis**

Este capítulo presenta los resultados obtenidos con la aplicación de los instrumentos del cuestionario y la entrevista especificados en el marco metodológico y sus respectivos análisis.

### **4.1 Resultados del Cuestionario**

Este instrumento se realizó con 20 estudiantes donde se extrae información de diferentes aspectos para comprender mejor su situación con los videojuegos. Los datos registrados en este instrumento permiten reconocer el uso de los videojuegos entre los estudiantes. Lo anterior, se relaciona con el planteamiento de Tortolini (2013) cuando afirma que la mayoría de los estudiantes que participaron en cuestionario, dedican un tiempo importante a los videojuegos. En este punto se puede entender que la motivación y el interés se encuentren presentes al integrar los videojuegos en el proceso de aprendizaje.

75% de los estudiantes practican videojuegos en la casa. Los que no practican, dieron diferentes respuestas. Lo más común de eso fue que no les gustaba y se sienten que los videojuegos son para niños. En este punto considero fundamental mencionar que la mayoría de los participantes están entre 11 y 15 años de edad. Los que no practican videojuegos en la casa terminaron la actividad en este punto, ya que no pueden ofrecer más información para el desarrollo de esta investigación.

La información recogida del instrumento muestra que la mayoría de los estudiantes no sienten la necesidad de estar jugando videojuegos. Entonces se entiende fácilmente que juegos digitales no son una necesidad para los alumnos, sino que son parte de su cotidianidad. Todos mencionaron que los videojuegos no son necesarios, pero se divierten cuando juegan. Algunos estudiantes dijeron que les gusta los videojuegos porque son interesantes, copian la vida real y el reto que ofrecen los videojuegos les llama la atención y así se logra que no se aburren del mismo juego.

Aunque este trabajo tiene como objetivo mostrar el uso educativo de los videojuegos, ningún estudiante que participó en el cuestionario estaba consciente de un proceso de aprendizaje. Es un resultado de desconocimiento de la intencionalidad pedagógica y la confirmación del diseño del recurso. El videojuego para ellos es algo divertido, un reto y una motivación. Según los participantes, las acciones, los lugares, las recompensas y los personajes en los videojuegos generan felicidad y alegría, estos sentimientos también se describen en los estudiantes cuando se adaptan a los niveles de dificultad y progreso.

Las narrativas y niveles que ofrece el videojuego crean diversas emociones en el participante. Según las respuestas se observó que, en ciertos momentos del juego, el estudiante experimenta tensión o angustia tal como cuando está a punto de ganar y pierde. A la mayoría de los participantes les interesa que en las clases se incluya el videojuego porque es un espacio divertido que los acerca y les permite compartir y aprender interactuando con sus compañeros y docentes. Además, los informantes mencionaron que con los videojuegos en el aula se puede divertir más y el proceso de aprendizaje sería más natural. Un estudiante mencionó "...sería más fácil y divertido aprender así nos esforzaríamos más." con respeto al

uso de los videojuegos en el aula. Algunos estudiantes mencionaron que los videojuegos pueden distraerlos de la clase.

#### **4.2 Resultados de la Entrevista**

La aplicación de la entrevista se aplicó a 5 profesores de idiomas. 3 de ellos actualmente trabajan en colegios y 2 están realizando su profesión en una institución educativa superior. Se ha tratado de realizar la entrevista con más docentes, pero algunos han rechazado participar diciendo que no tenían suficiente conocimiento sobre el tema. Como menciona Gros (2008), la resistencia al cambio, desconfianza sobre los medios digitales, deficiencias en la formación docente, falta de tiempo y dedicación son uno de los factores por los cuales los docentes se declinan a emplear el videojuego como recurso educativo.

Los docentes que participaron mostraron un gran interés en los videojuegos y su incorporación al aula de clase. Los 4 docentes cuentan con una formación pre-gradual y uno está terminando su respectiva educación en pregrado. 2 docentes tienen la edad superior a 40, menciono esta información porque ambos tienen experiencia en contexto educativo y tuvieron la oportunidad para probar métodos variados.

80% de los docentes mostraron interés sobre los videojuegos diciendo que el uso de éstos en el aula es importante porque en la era de la tecnología los docentes deben ser ejemplo para los estudiantes. Aunque un docente no mostró ningún interés, estaba totalmente de acuerdo con el uso de los videojuegos. El mismo docente dijo “Pueden ser muy

provechosos para el aprendizaje cuando el profesor sabe implementarlos como herramienta didáctica.” sobre el tema.

Todos los docentes hablaron de una manera positiva sobre los videojuegos, siempre y cuando si se implementan bien con el conocimiento suficiente. Se observó que los docentes sienten la necesidad de una buena guía. Los docentes sienten que los videojuegos pueden ser peligrosos para el estudiante. Algunos profesores han mencionado que el docente debe saber como aplicar un videojuego en el aula, ya que puede perder el control de los estudiantes. También se ha mencionado del peligro del uso de los videojuegos después del aula, porque los estudiantes pueden seguir jugando en sus tiempos libres y pueden desorientarse del objetivo principal del videojuego, lo cual es aprender. Así que siempre tienen que usarse controlados. Los videojuegos disponen mayor motivación para continuar en el proceso de aprendizaje.

No se ha recibido ninguna manifestación que algunos videojuegos generan una competencia no sana, aprendizajes negativos y violentos. Por otra parte 4 profesores estaban de acuerdo en que es importante dar una exploración entre los videojuegos para seleccionar los apropiados para la escuela, donde el niño aprenda algo positivo. De esta manera los docentes suponen que los videojuegos vienen con una intencionalidad explicita en el aprendizaje, lo que responde a los videojuegos educativos, los cuales privilegian el contenido sobre las características de los videojuegos.



Un profesor con 25 años de edad mencionó que cualquier juego se podía adaptar en el entorno educativo siempre y cuando el docente tenga suficiente conocimiento y capacidad. Él fue el único profesor que tenía experiencia usando los videojuegos en su práctica. Según él los videojuegos tienen una influencia positiva “ya que en mi experiencia aprendí muchísimo por medio de estas herramientas”. El profesor decidió usar los videojuegos porque su profesor de inglés usaba un juego que se llama Scribblenauts para aprendizaje de vocabulario.

A la pregunta sobre las habilidades que se desarrolla con los videojuegos, se ha recibido respuestas variables. Algunos profesores mencionaron el aspecto gramatical y contextual del idioma tal como; vocabulario, cultura, comprensión auditiva. Mientras otros estaban enfocados en el aspecto cognitivo tal como agilidad mental, pensamiento crítico, reflejos y seguir instrucciones.

#### **4.3 Análisis de los Resultados**

Este estudio, que revela la situación actual del uso de los videojuegos en la enseñanza de idiomas, refleja las opiniones de los integrantes sobre el tema y presenta algunos resultados importantes. Según los resultados conseguidos en esta investigación, los maestros que usan videojuegos en el proceso de enseñanza, los ven como una alternativa para alejarse de la educación tradicional. Considerando que la educación tradicional no cumple con la naturaleza de la educación de idiomas, se afirma que es una ventaja usar videojuegos en los que el estudiante tiene un rol importante y activo en el proceso. El estudio de Lee

(2000) apoya la investigación en este aspecto. Los participantes mencionaron pérdida de tiempo y pérdida del control de la clase, como razones de no usar los videojuegos.

Algunos comentarios, hechos por estudiantes participantes, sugieren la popularidad y los beneficios potenciales de los videojuegos para el aprendizaje de vocabulario. Para aprender palabras desconocidas, los participantes también desarrollaron algunas estrategias, como adivinar el contexto, buscarlo en el diccionario en línea, preguntarle a un amigo que está cerca y a personas que saben inglés. La repetición natural en los juegos permite que un estudiante de idiomas esté continuamente expuesto al idioma destino y crea más oportunidades para que ocurra la adquisición.

Los jóvenes se consideran más orientados al futuro, más aptos y tecnológicamente conscientes e interesados que los adultos. Estas características de los jóvenes pueden explicarse por su temprana adopción y adaptación a la tecnología. Los videojuegos de rol y simulación se contextualizan, lo que permite al alumno adquirir el lenguaje en un entorno natural y proporcionar al alumno diversas situaciones para utilizar el idioma.

Para los participantes, es importante comprender la información presentada tanto en los diálogos escritos como en los orales motivándolos a aprender palabras desconocidas y enfocándose en el discurso de los personajes en el juego para ganar. Además, para los participantes, la comprensión de los diálogos y las palabras es importante en el mundo real, así como en el mundo virtual. Ya que se puede comunicar en el videojuego sin importar la gramática, conociendo nuevos amigos y realizando conversaciones con ellos. Tales

conversaciones se pueden realizar cuando tengan una oportunidad en el mundo real por ejemplo conociendo un extranjero.

A la luz de los datos obtenidos, las habilidades, cuales el videojuego intenta desarrollar, afectan el diseño de si mismo. Por ejemplo, un videojuego para mejorar las habilidades de comprensión auditiva y expresión oral debe tener diálogos, interactividad y comentarios. Por otro lado, la característica del juego puede afectar la forma en que los videojuegos deben usarse como herramientas de enseñanza. Es decir, la forma en que el maestro acepta el videojuego como una herramienta de lección afectará las características del juego que va a elegir. Si el juego seleccionado es un juego enfocado en repetición, la retroalimentación debe ser intensa y tal juego no debe ser muy largo. Según los resultados del estudio, los videojuegos se consideran por los participantes como una herramienta auxiliar que sirve para la evaluación y refuerzo al proceso educativo, pero nunca puede reemplazar al maestro.

Los videojuegos siempre se han considerado como una herramienta adecuada para niños pequeños que recién comienzan a aprender idiomas. Y los maestros creían que los juegos se pueden usar únicamente con los niños. Sin embargo, según una investigación que se realizó por Entertainment Software Association en 2007 sobre el uso de los videojuegos, los usuarios tienen un promedio de 33 años (Klemetti, Taimisto y Karppinen, 2009).

Los requisitos para el uso de los videojuegos en la educación de idiomas también afectan su uso y la forma del uso por los docentes. Los resultados de la investigación muestran que cantidad de computadores, acceso al internet, diseño no adecuado a la

educación son unos factores que limita el uso de los videojuegos en las instituciones. Como también menciona Baek (2008), las deficiencias financieras, la dificultad para acceder al hardware y software necesario y el diseño inadecuado del plan de estudios se determinaron como factores que afectan el uso de videojuegos en este estudio. Por otro lado, según las entrevistas realizadas con los docentes, se observó que a todos los maestros les gustaría usar videojuegos en sus cursos si se cumplen las condiciones necesarias.

## Capítulo 5. Conclusiones

La idea principal de este trabajo es que como educadores necesitamos cambiar nuestros métodos de enseñanza para mejorar la educación para los futuros ciudadanos y estudiantes de ahora. Los niños y los jóvenes se introducen en el mundo virtual a través de videojuegos, y las formas en que interactúan con la tecnología pueden estar cambiando las formas de aprendizaje y la producción de conocimiento.

Aunque es difícil establecer conclusiones definitivas sobre el valor educativo de los videojuegos, se pueden apuntar algunas tendencias en los estudios recogidos por la bibliografía del tema que pueden ser significativas. Considerando los resultados de la investigación; los videojuegos apoyan la consistencia en el proceso de educación, reducen la monotonía y hacen que los estudiantes sean activos en el proceso.

El compromiso y la motivación son beneficios interesantes del uso de los videojuegos, pero no son suficientes para fines educativos. Al igual que los libros y las películas, los videojuegos se pueden usar de muchas maneras. El contenido de un juego puede producir una simplificación de la realidad, y muchos juegos se basan en temas violentos y misóginos. Por esta razón, muchos críticos sugieren que lo que la gente aprende jugando videojuegos no siempre es deseable.

Sin embargo, el diseño de un entorno de aprendizaje basado en las propiedades educativas de los juegos puede ser una forma adecuada de mejorar el aprendizaje. Los juegos

digitales están centrados en el usuario; pueden promover desafíos, cooperación, compromiso y el desarrollo de estrategias de resolución de problemas.

Durante el desarrollo de este trabajo se analizó un conjunto de trabajos y experiencias cuyo objetivo es demostrar las posibilidades educativas que los videojuegos poseen. En unos casos se trata de habilidades y destrezas que se adquieren mediante su utilización en el contexto escolar, una condición indispensable para su máximo aprovechamiento educativo por los estudiantes. En esos estudios se destaca el papel de los videojuegos como instrumento cognitivo que puede propiciar el desarrollo lógico o el pensamiento inductivo. Al mismo tiempo, las investigaciones señalan que la elección de juegos debe orientarse hacia aspectos educativos específicos, encaminados a conocimientos concretos del currículo escolar.

Para el uso de los videojuegos es necesario cumplir algunos requisitos por parte de la institución. Para este propósito, se debe minimizar la falta de software y hardware especificados por los participantes. En esta etapa, las instituciones competentes tienen grandes deberes. Teniendo en cuenta el hecho de que los videojuegos educativos son limitados en el mercado y tienen un costo muy alto, se disminuye su uso. Se espera que las organizaciones que brindan servicios en este campo produzcan nuevas soluciones.

El uso de videojuego plantea la creación de otro tipo de escenario educativo que supera el modelo tradicional de enseñanza aprendizaje. En esta investigación se observó la importancia del videojuego como recurso educativo que potencia la colaboración. Con los videojuegos se establece relaciones mas cercanas entre los estudiantes en el aula, haciendo

del trabajo colaborativo un aspecto importante en el desarrollo de habilidades sociales y de pensamiento. Las características de los videojuegos permiten a los estudiantes y a los docentes, identificar el videojuego como un recurso fundamental para nuevas formas de aprendizaje y de comunicación.

Para poder aprovechar de los videojuegos en los entornos educativos es importante solucionar algunas complicaciones. Un problema importante para la integración de videojuegos es el tiempo necesario para realizar la actividad. Es innegable que los videojuegos en general requieren muchas horas y es difícil establecer las secuencias de juego que deberían ser significativas tanto para los estudiantes como para el currículo escolar. En este sentido, lo más eficiente es permitir que los estudiantes continúen avanzando sus conocimientos de juego fuera del aula, a través de la provisión de acceso al juego en la escuela. Obviamente no todos los estudiantes tendrán el mismo dominio del juego y algunos tienen más experiencia y están acostumbrados a jugar. En este momento los estudiantes más avanzados pueden actuar como tutores para los grupos que tienen más dificultades.

También es necesario el aspecto de los profesores. En la parte de resultados de este trabajo se observó claramente que los profesores con poca experiencia en el uso de videojuegos son reacios a usarlas. La mayoría reconoce que los juegos apoyan el desarrollo de una amplia gama de estrategias que pueden ser muy importantes para el aprendizaje: la resolución de problemas, el aprendizaje de secuencias, el razonamiento deductivo y la memorización. Sin embargo, a pesar de la opinión favorable, pocos maestros deciden usar videojuegos en sus clases.

Es difícil para los maestros identificar cómo un juego en particular es relevante para algún componente del plan de estudios. También hay una falta de tiempo disponible para que los maestros se familiaricen con el juego y los métodos para producir los mejores resultados para su uso. Los estudiantes están listos para ayudar a sus maestros en el uso del videojuego. Sin embargo, los maestros rara vez apoyaban el conocimiento de sus alumnos. No hay duda de que el papel del profesor es muy importante con respecto a cómo el juego se convierte en un proceso de aprendizaje.

Otro aspecto crucial es el aprendizaje conceptual que proporcionan los juegos. En este sentido, el papel del profesor también es fundamental porque no todos los juegos usan simulaciones basadas en conceptos científicos. Los diseñadores de juegos no se preocupan por la precisión de los contenidos de los juegos y, en ocasiones, son capaces de producir contradicciones o conceptos erróneos con respecto a la función de juegos particulares usados en actividades de aprendizaje. Aquí llegamos a los “juegos serios”.

Lo que distingue a los “juegos serios” del resto es el enfoque en aprendizaje para lograr cambios serios, medibles y sostenidos en el rendimiento y el comportamiento. El diseño de aprendizaje representa un área de diseño nueva y compleja para el mundo del juego. Los diseñadores de aprendizaje tienen oportunidades únicas para hacer una contribución significativa a los equipos de diseño de juegos al organizar el juego para enfocarse en cambiar de una manera predefinida, las creencias, habilidades y comportamientos de quienes juegan el juego, al tiempo que preservan los aspectos de entretenimiento de la experiencia del juego.



Como resultado de esta investigación se puede mencionar que el uso de los videojuegos para el aprendizaje de idiomas contribuye con experiencias significativas que son cruciales para el mejoramiento del nivel de la lengua. De esta manera, la interacción entre los alumnos con el videojuego tiene una influencia directa en los aspectos de desarrollo de las competencias y habilidades comunicativas.

Por otro lado, aunque este trabajo está enfocado en la enseñanza de idiomas, también se considera importante que los videojuegos se ven como un medio de comunicación de determinadas ideas, valores o actitudes. Los trabajos en los que se analiza esta posibilidad extraen valoraciones muy positivas, dado el interés y la motivación que suscitan estos juegos entre toda la población. En general las experiencias recogidas permiten afirmar que las nuevas tecnologías interactivas y multimedia y especialmente los videojuegos poseen un enorme potencial para la transmisión de valores y actitudes entre los estudiantes, por lo que cabe considerarlos como un medio educativo innovador.

## Referencias

- Piirainen–Marsh, A., Tainio, L. (2009). Collaborative Gameplay as a Site for Participation and Situated Learning of a Second Language, *Scandinavian Journal of Educational Research*, 53(2), 167-183.
- Aranda, T., & Araújo, E. (2009). *Técnicas e instrumentos cualitativos de recogida de datos*. Editorial EOS.
- Aydın, T. (2014). Dil Öğretimi ve Oyun-Çoklu Zekâ Teorisi Işığında. *Dinbilimleri Akademik Araştırma Dergisi*, 14(1), 71-83.
- Baek, Y. K. (2008). What hinders teachers in using computer and video games in the classroom? Exploring factors inhibiting the uptake of computer and video games. *Cyber Psychology and Behavior*, 11(6), 665-671.
- Barab, S. A., Thomas, M. K., Dodge, T., Carteaux, B., Tuzun, H. (2005). Making learning fun: Quest Atlantis, a game without guns. *Educational Technology Research and Development*, 53(1), 86-107.
- Bayırtepe, E., & Tüzün, H. (2007). Oyun-tabanlı öğrenme ortamlarının öğrencilerin bilgisayar dersindeki başarıları ve öz-yeterlik algıları üzerine etkileri. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 33, 41-54.
- Beauvois, M. H., Eledge, J. (1996). Personality types and megabytes: Student attitudes toward computer-mediated communication (cmc) in the language classroom. *CALICO Journal*, 13(2), 27-45.
- Beauvois, M. H., (1992). Computer-assisted classroom discussion in the foreign language classroom: Conversations in slow motion. *Foreign Language Annals*, 25(1), 455-464.
- Begg M., Dewhurst D., Macleod H. (2005). Restructuring classroom interaction with networked computers: Effects on quantity and characteristics of language production. *Innovate: Journal of Online Education*, 1, 109-134.
- Caillois, R. (1961). *Man, play, and games*. New York: Free Press of Glencoe.
- Cerda, H. (1991). Capítulo 7: Medios, instrumentos, técnicas y métodos en la recolección de datos e información. H. Cerda, *Los elementos de la investigación*, 235-339.
- Christakis, D. A., Ebel, B. E., Rivara, F. P., & Zimmerman, F. J. (2004). Television, video, and computer game usage in children under 11 years of age. *The Journal of Pediatrics*, 145, 652-656.

- Clarke, B., & Schoech, D. (1994). A computer-assisted game for adolescents : Initial development and comments. *Computers in Human Services*, 11(1-2), 121-140.
- Csikszentmihalyi, M., & Csikszentmihalyi, I. S. (1998). *Optimal experience: Psychological studies of flow in consciousness*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- De Europa, C. (2002). *Marco común europeo de referencia para las lenguas. Aprendizaje, enseñanza, evaluación*. Strasburgo: Consejo de Europa, Ministerio de Educación, Cultura y Deporte/Instituto Cervantes.
- Durdu, P., Tüfekçi, A., & Çağiltay, K. (2005). Üniversite öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri: ODTÜ ve gazi üniversitesi öğrencileri arasında karşılaştırmalı bir çalışma. *Eurasian Journal of Educational Research*, 19, 66-76.
- Ekmekçi, F. Ö., Ekmekçi, M. T. (1980) “Yabancı dil öğretiminde benzetleme ve oyun etkinliği”, *İZLEM Yabancı Dil Öğretimi Dergisi*, 4, 20-25.
- Frasca, G. (2007). *Play the Message: Play, Game and Videogame Rhetoric*. Ph.D. Dissertation. IT University of Copenhagen. Denmark, Supervisor: Espen Aarseth.
- Froke, M. (1994). A vision and promise: Distance education at Penn State, Part1-Toward an experience-based definition. *The Journal of Continuing Higher Education*, 42(2), 16-22.
- Garris, R., Ahlers, R., & Driskell, J. E. (2002). Games, motivation, and learning: A research and practice model. *Simulation and Gaming*, 33, 441-467.
- Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us about Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan.
- Gee, J. P. (2004). *Situated Language and Learning: A Critique of Traditional Schooling*. Routledge.
- Griffith, J., Voloschin, P., Gibb, G., & Bailey, J. (1983). Differences in eye-hand motor coordination of videogame users and non-users. *Perceptual and Motor Skills*, 57(1), 155-158. URL <http://pms.sagepub.com/content/57/1/155.full.pdf>.
- Gros, B., (2008). *Videojuegos y aprendizaje*. Barcelona, España: Graó.
- Herschbach, D. (1994). *Addressing vocational training and retaining through educational technology: Policy alternatives*. (Information Series No. 276). Columbus, OH: The National Center for Research in Vocational Education.
- Horn, E., Jones, H. A., & Hamlett, C. (1991). An investigation of the feasibility of a video game system for developing scanning and selection skills. *Journal for the Association for People With Severe Handicaps*, 16, 108-115.

- Kappes, B. M., & Thompson, D. L. (1985). Biofeedback vs. video games: Effects on impulsivity, locus of control and self-concept with incarcerated individuals. *Journal of Clinical Psychology*, 41, 698-706.
- Klemetti, M., Taimisto, O., Karppinen, P. (2009). The attitudes of Finnish school teachers towards Commercial educational games. *Design and use of Serious Games*, 97-105.
- Koster, R. (2005). *A Theory of Fun for Game Design*. Paraglyph Press.
- Lee, K. (2000). English teachers' barriers to the use of computer-assisted language learning. *The Internet TESL Journal*. 6(12).
- Malone, T. (1981). What Makes Things Fun to Learn? A Study of Intrinsically Motivating Computer Games. *Pipeline*, 6.
- Mattos, L. A. (1963). *Compendio de Didáctica General*. Buenos Aires: Kapelus
- Miller, J. R. (2019, Noviembre 5). Teen video game addict dies after marathon session: report. *New York Post*. <https://nypost.com/2019/11/05/teen-video-game-addict-dies-after-marathon-session-report/>
- Nielsen, F. (1998). *Almen Musikdidaktik. [The Educational Design of Music]* København: Akademisk Forlag.
- Okan, Z. (2003). Edutainment: is learning at risk?. *British Journal of Educational Technology*, 34(3), 255-264.
- Okagaki, L., & Frensch, P. (1994). Effects of video game playing on measures of spatial performance: gender effects in late adolescence. *Journal of Applied Development Psychology*, 15(1), 33-58.
- Piaget, J. (1970). *Main Trends in Psychology*. George Allen and Unwin
- Prensky, M. (2001). *Digital game based learning*. New York; London; Mc Graw-Hill.
- Rieber, L. P. (1996). Seriously considering play: Designing interactive learning environments based on the blending of microworlds, simulations, and games. *Educational Technology, Research and Development*. 44(1): 43-58.
- Rosas, R., Nussbaum, M., Cumsille, P., Marianov, V., Correa, M., Flores, P., Grau, V., Lagos, F., López, X., López, V., Rodriguez, P., & Salinas, M. (2003). Beyond nintendo: Design and assessment of educational video games for first and second grade students. *Computers & Education*, 40(1), 71-94.
- Sawyer, B., & Rejeski, D. (2002). *Serious Games: Improving Public Policy Through Game-based Learning and Simulation*. Woodrow Wilson International Center for Scholars.

- Squire, K. (2002). Cultural framing of computer/video games. *International journal of computer game research*, 2(1).
- Krashen, S. (1985). *The Input Hypothesis: Issues and Implications*, Longman, New York.
- Tortolini, A. (2013). *Mundos virtuales, videojuegos y escuela*. Conferencia llevada a cabo en la Organización de estados Iberoamericanos OEI, Buenos Aires, Argentina.
- Turgut, Y., & İrgin, P. (2009). Young learners' language learning via computer games. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 1(1), 760-764.
- Wright, A., Betteridge, D., Buckby, M. (2005). *Games for Language Learning*, Cambridge University Press.