



UNIVERSIDAD DE JAÉN
Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación

Trabajo Fin de Grado

El uso de los videojuegos como recurso didáctico para el aprendizaje de inglés

Alumno/a: **Jesús Moral Álvarez**

Tutor/a: Prof. D^a. Encarnación Almazán Ruiz
Dpto.: Filología inglesa

Julio, 2017

Índice

Resumen	3
1. Introducción y justificación	4
2. Objetivos	5
3. Los videojuegos	6
3.1. Definición	6
3.2. Características de los videojuegos	6
3.3. Tipos de videojuegos	8
4. ¿Por qué aprender con los videojuegos?	10
4.1. La motivación	11
4.2. Vocabulario	12
4.3. La era de los dispositivos móviles	13
5. Ventajas, problemas y posibles medidas	14
5.1. Ventajas	14
5.2. Problemas	16
5.3. Posibles medidas.....	17
5.3.1. Sistema PEGI	18
5.3.2. Aplicaciones de control parental	19
6. Propuesta de actividades en el aula.....	20
7. Metodología	22
7.1. Diseño.....	22
7.2. Muestra y contexto	23
8. Análisis de los resultados de la encuesta	24
9. Conclusiones	38
10. Referencias bibliográficas.....	40
ANEXOS.....	44

RESUMEN

En este Trabajo de Fin de Grado se investiga sobre la implantación de los videojuegos como una herramienta de aprendizaje para la enseñanza de la lengua inglesa y de la motivación que estos pueden suponer en la mayoría de los alumnos. Asimismo, se tratan otros aspectos como las ventajas de usar algo tan a la vanguardia como son los videojuegos además de los principales problemas que se podrían dar por llevar a cabo este método, así como posibles medidas para disminuirlos o controlarlos. Finalmente, se analizan los resultados de una encuesta entregada a un grupo representativo de alumnos gracias a la cual conoceremos su opinión sobre el uso de los videojuegos en el aula.

Palabras clave: Educación Primaria, Videojuegos, Motivación, Interacción social, Lengua extranjera, Inglés.

ABSTRACT

This Final Project is a research about the implementation of videogames as a learning tool for the teaching of the English language and motivation it can provide in the majority of students. In addition, other aspects will be treated such as the advantages of using something as advanced as videogames and even the main problems that could be given to carry out this method, as well as possible measures to reduce or control them. Finally, the results of a survey delivered to students will be analysed, by means of which their opinion about the use of videogames in the classroom will be known.

Keywords: Primary Education stage, Videogames, Motivation, Social interaction, Foreign language, English.

1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

Los videojuegos siempre han sido considerados como uno de los mayores medios de entretenimiento que han existido, pero, debido al gran avance tecnológico de los últimos años, estos son cada vez más accesibles en edades tempranas gracias, principalmente, a los dispositivos móviles, sin nunca dejar de lado a las videoconsolas tradicionales u ordenadores. Sin embargo, ¿podrían los videojuegos ser capaces de ir más allá en lugar de ser considerados únicamente como medio de entretenimiento? Es decir, ¿podríamos poner en práctica los videojuegos como una herramienta de enseñanza-aprendizaje? ¿Podemos facilitar el aprendizaje de idiomas gracias a ellos? No cabe ninguna duda de que la respuesta a estas cuestiones es afirmativa, pues varios investigadores, autores y educadores (Gómez del Castillo, 2007; Guerra y Revuelta, 2012; Lacasa, 2011; Montero, Ruíz, y Díaz, 2011) han estudiado el binomio videojuegos-educación obteniendo grandes y exitosos resultados.

Es por ello que la idea de implantar los videojuegos en el aula como herramienta didáctica para la adquisición del inglés como lengua extranjera puede llegar a ser un excelente recurso debido a la motivación que los propios juegos crean, además de que, en muchas ocasiones, los juegos que más usan los jóvenes actualmente tendrán algunos textos y/o diálogos en inglés, por mínimos que sean.

En este trabajo se recogerán diversos datos significativos en cuanto al uso positivo de los videojuegos en el ámbito educativo, así como las distintas ventajas e inconvenientes que estos puedan llegar a causar en el alumnado. Además, el hecho de intentar evitar el método de enseñanza del inglés de forma tradicional para dar uso a algo tan común en esas edades como son los videojuegos, motivará a los alumnados a interesarse más aún por el inglés, ya que este supone un pilar fundamental en nuestra vida futura para poder comunicarnos de manera eficaz en situaciones improvisadas que así lo requieran.

En las aulas de primaria, cada vez son más comunes las conversaciones entre los propios alumnos de los juegos más populares del momento e incluso a veces, solo hace falta nombrar la palabra “videojuegos” o el nombre de alguno de los últimos lanzamientos para causar euforia entre ellos, así que qué mejor manera de aprovechar ese entusiasmo por los videojuegos que extrapolarlos a algo tan esencial como el aprendizaje de un idioma, creando

así una interesante dupla que motivará a los alumnos más reacios a la asignatura de lengua extranjera, que suele ser considerada por ellos como una de las más aburridas.

Finalmente se hará el análisis completo de una encuesta entregada a un total de 112 alumnos del Colegio de Educación Infantil y Primaria “San Isidoro” de Torredelcampo (Jaén), de segundo y tercer ciclo de primaria, en el cual conoceremos su opinión acerca de la implantación de los videojuegos en el aula como herramienta de aprendizaje del inglés a través de trece sencillas preguntas para hacernos una idea de qué opinan ellos de los videojuegos, del método actual con el que se llevan a cabo las clases de inglés o de los posibles beneficios que pueden aportar los videojuegos en las clases de primaria, entre otras cosas de potencial interés.

El hecho de haber elegido esta temática se basa en una experiencia personal, pues puedo afirmar que la mayoría del conocimiento que tengo del inglés es gracias a los videojuegos que jugaba cuando tenía entre diez y doce años, el cual aún se sigue expandiendo hasta la actualidad, ya que muchos videojuegos siguen sin llegar traducidos al castellano, teniendo que hacer un esfuerzo por entender el idioma y llega a ser muy motivador poder aprender gracias a mi hobby, que son los videojuegos. A esto hay que añadir la cantidad de juegos que, aun teniendo los textos traducidos al castellano, las voces muchas veces suelen doblarse únicamente al inglés, de no ser superproducciones, lo cual motiva aún más porque esto es capaz de mejorar la fluidez y el entendimiento, así como la pronunciación de cada una de las palabras que aparecen, además de ser conocedores de innumerables expresiones de una conversación común entre distintos personajes, por ejemplo. Así pues, se podría decir que mi interés por aprender inglés ha sido exclusivamente gracias a los videojuegos y a la necesidad que estos te “imponen” en ciertas ocasiones, ya sea teniendo que buscar información en foros de habla exclusivamente inglesa o simplemente a la hora de buscar algún tipo de guía por Internet y en plataformas como *YouTube*.

2. OBJETIVOS

Los objetivos que se pretenden conseguir mediante la elaboración de esta investigación son los siguientes:

- Valorar los videojuegos como herramientas de aprendizaje.

- Determinar la influencia de los videojuegos como método de adquisición del inglés como lengua extranjera, tanto dentro como fuera del aula.
- Establecer la importancia de la lengua inglesa como instrumento de comunicación con quienes no comparten nuestra lengua materna.
- Motivar a los alumnos a que se interesen por el aprendizaje de una lengua distinta a la propia.

3. LOS VIDEOJUEGOS

3.1. Definición

Podríamos definir los videojuegos de múltiples maneras, por ejemplo, según el Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española (2014), un videojuego es un *“dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor o de una computadora”*, pero debido a que esta definición es demasiado genérica, lo mejor sería optar por definir los videojuegos atendiendo a las palabras de Johann Huizinga (2000), antropólogo holandés, pues es uno de los conceptos más citados por todos los que buscan una definición concreta de la palabra “videojuego” y valdría tanto para los juegos reales como los virtuales.

“El juego es una actividad libre y consciente, que ocurre fuera de la vida ‘ordinaria’ porque se considera que no es seria, aunque a veces absorbe al jugador intensa y completamente. Es ajena a intereses materiales y de ella no se obtiene provecho económico. Esa actividad se realiza de acuerdo con reglas fijas y de una forma ordenada, dentro de unos determinados límites espacio-temporales. Promueve la formación de grupos sociales que tienden a rodearse a sí mismos de secreto y a acentuar sus diferencias respecto del resto utilizando los medios más variados”.

(Citado en Lacasa, 2011: 20)

3.2. Características de los videojuegos

Existe una gran variedad de características o cualidades que podemos obtener de los videojuegos, las cuales han sido señaladas por diversos autores (Alfageme y Sánchez, 2003;

Gee, 2004; Gros, 2004; Grupo F9) como aspectos potenciales más beneficiosos para el aprendizaje de los jóvenes. Según Gómez del Castillo (2007: 4-5), pueden ser agrupados en cuatro vertientes distintas:

1. Aspectos cognitivos:

- Memorización de hechos.
- Observación hacia los detalles.
- Percepción y reconocimiento espacial.
- Descubrimiento inductivo.
- Capacidades lógicas y de razonamiento.
- Comprensión lectora y vocabulario.
- Conocimientos geográficos, históricos, matemáticos...
- Resolución de problemas y planificación de estrategias.

2. Destrezas y habilidades:

- Autocontrol y autoevaluación.
- Implicación y motivación. Instinto de superación.
- Inversión de esfuerzo que es reconocido de forma inmediata.
- Habilidades motrices, de reflejos y respuestas rápidas.
- Percepción visual, coordinación óculo-manual, y percepción espacial.
- Curiosidad e inquietud por probar y por investigar.

3. Aspectos socializadores:

- Aumenta la autoestima: proporcionan un sentido de dominio, control y cumplimiento. Debido en gran parte a que existen recompensas personalizadas.
- Interacción con amigos de manera no jerárquica (presencial o a distancia).

4. Alfabetización digital:

- Suele ser la herramienta para introducir al niño en el mundo de la informática: Manejo de ventanas, comprensión de iconos, velocidad en el manejo del ratón... A veces, esto lleva a que el adulto piense que el niño sabe más de las TIC que él y se inhiba de su supervisión.

3.3. *Tipos de videojuegos*

Al igual que ocurre en las películas o en la literatura, la división de los videojuegos según su género nos ayuda a diferenciarlos un poco mejor (Lacasa, 2011: 25). Evidentemente, no todos los géneros de videojuegos son aptos para su puesta en práctica en el ámbito educativo, debido a que existen límites de edad o contenido dentro del propio juego que impiden que estos sean utilizados en el aula.

Se podrían utilizar videojuegos destinados exclusivamente al aprendizaje de idiomas, como puede ser el caso del titulado “*My English coach*” desarrollado por Ubisoft para la portátil Nintendo DS en el año 2009 u otros muchos juegos o aplicaciones que están disponibles en nuestros *smartphones* de manera gratuita como podrían ser: “*My life in English*”, “*Funny pets*” o “*Funland*” (Pajuelo, 2014), pero si usásemos esa clase de videojuegos, seguiríamos apostando por una enseñanza tradicional, pues ese tipo de juegos únicamente ponen de manifiesto cosas teóricas adaptadas a un formato interactivo.

La finalidad, pues, sería que los alumnos aprendiesen inglés con los videojuegos comerciales, es decir, con aquellos que se ponen a la venta semanalmente, los más populares y utilizados en su vida cotidiana, independientemente de si juegan en dispositivos móviles o en consolas.

Algunos de los géneros que más pueden ayudar a mejorar nuestro nivel de inglés serían los siguientes (Luca, 2014):

- **Aventuras gráficas/películas interactivas.**

Este es un género con el que se aprende mucho vocabulario, ya que son juegos que incluyen muchísimo diálogo constantemente y la temática e historia suelen ser interesantes, además de que el jugador se puede ver obligado a la toma de decisiones que cambiarán el rumbo de la historia. “*The secret of Monkey Island*” (LucasArts), “*Ace Attorney*” (Capcom) serían ejemplos de este género

- **Juegos de fantasía y aventura.**

Dentro de este género se pueden encontrar la mayoría de juegos que pueden resultar más accesibles para la etapa de primaria debido a su diversidad y amplia variedad de títulos

que se pueden encontrar bajo este género. Suelen ser divertidos, dinámicos, accesibles, coloridos y fáciles. Se podrían enumerar infinidad de títulos, pero por mencionar algunos: “*Pikmin*” (Nintendo), saga “*Super Mario*” (Nintendo), “*Spyro*” (Sony) o juegos basados en películas como los de “*Harry Potter*” (EA Games).

- **Juegos de simulación.**

No existe nada mejor para imitar la vida real que un juego de simulación, es por ello que este es un buen género para adquirir vocabulario de cosas cotidianas de la vida, así como para poder desenvolverse en un constante entorno de interacción entre los personajes, siempre y cuando se den determinadas situaciones que puedan adaptarse a la realidad. El mayor exponente en este género es la saga de “*Los Sims*” (Electronic Arts).

- **(J)RPG, MMORPG y MOBA¹.**

Este tipo de videojuegos supone un extensísimo abanico de posibilidades para el aprendizaje del inglés debido al enorme mundo en el que suelen basarse, el gran trasfondo de cada uno de los personajes que vamos conociendo o existen por defecto en el juego. La constante interacción entre los personajes y los extensos diálogos que ofrecen, nos permitirán enriquecer nuestro vocabulario, así como la pronunciación de cada una de las palabras que articulen los personajes. Gracias a la vertiente online de estos juegos, la necesidad de interactuar con otras personas que están jugando en tiempo real con nosotros nos obligará a hacer uso la mayoría de las veces de un idioma distinto al nuestro para la consecución de los objetivos que nos plantean este tipo de juegos. Saga “*Tales of...*” (Bandai Namco), “*Lineage 2*” (NCSOFT), “*World of Warcraft*” (Blizzard Entertainment), “*League of Legends*” (Riot Games) o incluso el exitoso “*Clash Royale*” (Supercell) para dispositivos móviles, son grandísimos ejemplos de estos géneros.

A parte de estos géneros, existen otros muchos además de subgéneros que también pueden ayudar a nuestra mejora, aprendizaje y adquisición de otra lengua, pero solo se han querido destacar los que puedan ser más influyentes.

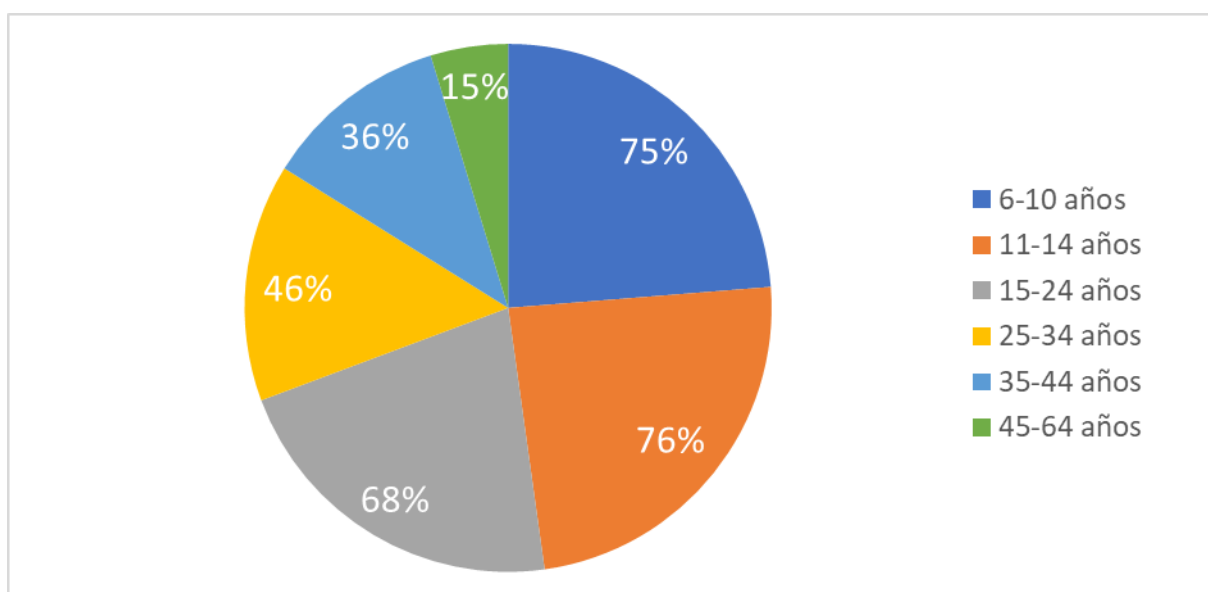
¹ (J)RPG: Acrónimo del término inglés Role Playing Game (Juego de Rol o Juego de Rol Japonés).

MMORPG: Acrónimo del término inglés Massive Multiplayer Online Role Playing Game (Juego de Rol Multijugador Masivo en Línea).

MOBA: Acrónimo del término inglés Multiplayer Online Battle Arena (Arena de Combate Multijugador Online). Fuente: Gamerdic.

4. ¿POR QUÉ APRENDER CON LOS VIDEOJUEGOS?

Según el último informe perteneciente al año 2016 de AEVI (Asociación Española de Videojuegos), los videojuegos son la primera opción de ocio audiovisual en España con 1.163 millones de euros facturados en dicho año, lo cual supuso un incremento del 7.4% respecto al año 2015. Esto supone casi el doble de ingresos respecto a la industria del cine (601 millones de euros) y casi un millón más que la industria de la música grabada (163,7 millones de euros).



Gráfica I. Perfil de los videojugadores según el rango de edad. Fuente: AEVI.

Como se puede apreciar en la gráfica superior, son especialmente los jóvenes de primaria los que más utilizan los videojuegos, lo cual nos permite ver que este sería uno de los mayores alicientes para hacer uso de los videojuegos en primaria.

Si analizamos los tipos de videojuegos según las plataformas en las que son jugados, obtenemos las siguientes estadísticas:

- Juegos físicos (en consolas domésticas u ordenadores): 8 millones.
- Juegos online (digitales): 7,4 millones.
- Apps móviles/tablets: 10,6 millones.
- Consolas portátiles: 3,7 millones.

(Fuente: AEVI)

Como se puede comprobar, los jugadores optan por jugar en consola (sumando portátiles y consolas domésticas) seguido muy de cerca por los videojuegos en móviles o tabletas, lo que indica de manera implícita que muchos de los usuarios del rango de edades mayoritario, visto previamente, posee al menos una consola y también hace uso de algún tipo de dispositivo móvil.

4.1. La motivación

El concepto de motivación en educación podría definirse como *“el interés que tiene el alumno por su propio aprendizaje o por las actividades que le conducen a él. El interés se puede adquirir, mantener o aumentar en función de elementos intrínsecos y extrínsecos.”* (Martínez, s.f.).

Cuando se habla de motivación extrínseca, se hace alusión al hecho de realizar una acción para conseguir algo a cambio como recompensa, ya sea en forma del resultado de nuestras notas a consecuencia de estudiar o de ganancia de dinero si es cuestión de trabajo; mientras que si lo que nos mueve a realizar una determinada acción es el simple hecho de obtener satisfacción y ganas de saber más acerca de la misma, sin una necesidad de obtener nada del exterior, como por ejemplo de jugar al fútbol porque nos gusta, o por indagar más en un tema debido a que nos da curiosidad y queremos saber más, se habla de motivación intrínseca (Carrasco y Basterretche, 2004).

Como bien es sabido, una persona siente motivación cuando tiene curiosidad por aprender más de algo que acaba de conocer (motivación intrínseca) o cuando reacciona positivamente ante nuevos elementos e interactúa constantemente con ellos. La motivación está considerada como el principal recurso pedagógico, pues el rendimiento escolar en su conjunto suele estar relacionado con la motivación (*op. cit.*).

Dado que de entre la multitud de técnicas que existen para causar motivación en los alumnos podemos encontrarnos con la actividad lúdica, la competición, el ser eficiente, las aspiraciones, evitar los fracasos, etc. (*op. cit.*); los videojuegos cumplen perfectamente con cada una de esas cualidades y es por ello por lo que pueden considerarse como una opción didáctica más a la hora del aprendizaje de una nueva lengua.

Gracias al uso de los videojuegos, se puede llegar a motivar al alumno tanto intrínsecamente como extrínsecamente, pues estos ofrecen un enorme potencial a la hora de, por ejemplo, querer seguir jugando para profundizar en la historia, conseguir nuevos objetos, querer conectar más con nuestros personajes favoritos y conocerlos más a fondo, etc.; así como la multitud de recompensas que se obtienen al realizarse determinadas misiones o terminando los objetivos que nos va marcando el juego. Si esto se pone en práctica en el aula de inglés, se obtendrían diversos beneficios en forma de querer conocer nuevas palabras que se desconocen para poder entender su significado y qué es lo que nos pretenden transmitir los personajes o incluso tener que agudizar nuestros oídos intentando comprender las conversaciones que tienen los personajes y qué nuevos objetivos nos pueden estar planteando.

Según González y Blanco (2008), *“sin motivación los estudiantes tienden a experimentar apatía, inactividad, pasividad y se dificulta el aprendizaje. De ahí el interés de fomentar la motivación, utilizando diferentes estrategias que influyan en dichos factores.”*, como, en este caso, lo serían los videojuegos, pues nos brindan multitud de emociones.

4.2. Vocabulario

Una definición básica de la palabra vocabulario sería *un gran conjunto de palabras de un idioma pertenecientes a una región, a una determinada actividad, ordenadas con arreglo a un sistema que poseen definiciones o explicaciones sucintas* (Diccionario de la Real Academia Española, 2014).

Según Freitas (2007) en el *“Informe sobre el uso de juegos en educación”*, para que exista aprendizaje, los juegos han de tener relación con los resultados de dicho aprendizaje y, al mismo tiempo, han de ser relevantes en contextos de práctica del mundo real.

El aprendizaje y conocimiento de nuevo vocabulario cada vez que nos enfrentamos a una nueva lengua es una tarea fundamental dentro del contexto escolar donde los alumnos han de enfrentarse a las nuevas palabras que pueden presentar los libros, las páginas web, los materiales de clase, etc.; Asimismo, el estudio para la adquisición de ese nuevo vocabulario facilita la expresión y la fluidez en la misma, a la par que mejora la comprensión de los textos y la interacción social entre las personas. Es por ello que adoptar nuevas herramientas, como los videojuegos para el aprendizaje de otro idioma y darle un uso distinto al mero hecho de

ser un medio de entretenimiento, puede promover la práctica de todas las habilidades de una segunda lengua (habla, escucha, escritura, gramática y vocabulario), así como actividades comunicativas que realcen las aptitudes y capacidades cognitivas de los estudiantes en la construcción y adquisición de nuevo conocimiento (Jiménez y Ricuarte, 2012).

4.3. La era de los dispositivos móviles

En una sociedad donde cada vez es más habitual encontrarse con niños que usan cualquier tipo de dispositivo móvil a edades tempranas², es imposible preguntarse por qué no aprovecharse de ello de manera indirecta, con la posibilidad de poder proponer a los alumnos multitud de actividades relacionadas con su tiempo de uso de esos dispositivos fuera del contexto escolar para ser aplicados posteriormente dentro del aula.

En 2015, un 98% de los jóvenes de 10 a 14 años contaba ya con un teléfono de última generación con conexión a Internet. En España, los niños de 2 a 3 años utilizan habitualmente el móvil de sus padres (Fuente: Ditrendia, 2016).

Tan solo habría que echar un vistazo por las aplicaciones más usadas por los jóvenes para comprobar que, quitando los servicios de mensajería como *WhatsApp* o *Telegram*, las más utilizadas son juegos sencillos, traductores y, principalmente como aplicación multimedia, *YouTube* (IPmark, 2014 y Ditrendia, 2016).

Con la moda en los últimos años de los “*Youtubers*”³, el uso de la aplicación de la cual deriva esta palabra, los niños son capaces de ver, a la par que se divierten y entretienen, cómo sus “ídolos” juegan a su videojuego favorito o deseado, que no pueden permitirse tener. En ocasiones, muchos de estos “*youtubers*” no hablan en español, por lo que, si quieren establecer cualquier tipo de comunicación, tienen que intentar poner en práctica el conocimiento del idioma (inglés, en este caso) e intentar comprender lo que se quiere decir gracias a lo que se dice y a lo que ocurre en el juego al mismo tiempo, lo cual sería sinónimo de que se está mejorando la fluidez y entendimiento a la hora de escuchar una lengua diferente a la materna. Esta relación de situaciones que se experimenta al visualizar cualquier

² Véase la relación con los datos ofrecidos por la AEVI.

³ Youtubers: Del inglés YouTube(r), persona que publica vídeos de creación propia mediante el servicio de videos online YouTube. Fuente: Gamerdic.

tipo de “*gameplay*”⁴, puede resultar tremendamente favorable para aprender cualquier tipo de lengua gracias a los videojuegos y así extrapolar y plasmar ese conocimiento adquirido fuera del colegio dentro del ámbito escolar con el aprendizaje de, por ejemplo, nuevo vocabulario (Stimola, s.f.).

5. VENTAJAS, PROBLEMAS Y POSIBLES MEDIDAS

5.1. Ventajas

El simple hecho de querer aprender un idioma ya es un buen motivo para empezar a jugar, pues los juegos permiten desarrollar nuestra lógica, mejorar nuestros reflejos, tener espíritu de equipo, afinar nuestra creatividad, mejorar nuestra capacidad de observación. Hay tanta diversidad de videojuegos que resulta prácticamente imposible que haya una persona que diga que no existe ninguno que le guste (Luca, 2014).

Según Montero *et al.* (2011), los videojuegos utilizados como herramientas de aprendizaje son capaces de ofrecer elementos diferenciadores que nos permiten cambiar las dinámicas de trabajo y de relaciones que obtenemos gracias a su uso sean muy interesantes desde un punto de vista pedagógico.

Entre las numerosas ventajas que se pueden obtener de los videojuegos como herramientas educativas y de aprendizaje de idiomas, caben destacar las siguientes (Montero, *et al.*, 2011; Morales, 2009; Stimola, s.f.):

- *Son materiales que los alumnos suelen conocer muy bien.* Si se realiza una buena selección de videojuegos, podremos adaptarlos a los contenidos curriculares y hacer hincapié en la transmisión de los valores que estos encierran. En el caso del aprendizaje de una segunda lengua podríamos imaginar, por ejemplo, cómo podríamos aconsejar sobre una hipotética misión al personaje de un videojuego.

⁴ Gameplay: Reproducción de juego, vídeo donde se reproduce una partida grabada por un jugador. Fuente: Gamerdic.

- *Mejoran nuestra interacción social y fluidez en entendimiento y escritura de una lengua, ya sea con personas de nuestro entorno o con gente que no comparte nuestro idioma.* El hecho de jugar suele ser considerado como una actividad solitaria. Nada más lejos de la realidad. Jugar a los videojuegos nos permite estar en continua interacción, pues la mayoría de consolas poseen la capacidad del juego multijugador. Más allá de eso, también existe la posibilidad del juego en línea, lo que permite una vez más poner en práctica nuestra habilidad para manejar un idioma en este tipo de circunstancias, uniendo a todo tipo de jugadores sin importar la barrera del lenguaje.
- *Mejora de nuestras capacidades.* Incluso aquellos juegos que no tienen una finalidad educativa, como son los comerciales y los que proponemos para su uso como vía de aprendizaje de un idioma en este trabajo, exigen a los jugadores mucho aprendizaje. Muchos son complejos y obligan a los jugadores a desarrollar un gran número de habilidades, entre ellas las lingüísticas asociadas a los idiomas.
- *Fomentan el trabajo en equipo.* Como cualquier otra tarea que se lleve a cabo en el contexto educativo, el hecho de trabajar con los videojuegos transmite y modela unos valores que nos van configurando poco a poco como personas, tomando una posición en el mundo y aprendiendo de él a medida que surgen nuevas ideas. Trabajar en equipo en los videojuegos requiere la cooperación de cada uno de los jugadores y han de ponerse de acuerdo para conseguir los objetivos. Aplicado a la clase de inglés, esto puede ser algo muy positivo para mejorar relaciones con los compañeros a medida que todos intentan entenderse para una causa común.
- *Aprendizaje gracias al contexto.* Se aprenderá tanto gramática como vocabulario mientras se está inmerso en la acción de un videojuego. Se interactúa con personajes virtuales, viajando a lugares virtuales y usando dinero virtual. El hecho de leer, escuchar y entenderse según el lenguaje de ese mundo virtual será recompensado en forma de puntos, dinero virtual y progreso en la historia de cualquier videojuego. Así es precisamente como se aprende estudiando en el extranjero: aprendes haciendo cosas, obtienes

retroalimentación inmediata y siempre estás intentando adivinar cualquier tipo de situación y pensando creativamente si no entiendes algo en concreto.

- *Repetición.* La mayoría de videojuegos siempre repiten una y otra vez las mismas palabras conforme se juega. Esto es porque el videojuego tiene personajes clave, acciones que determinan la victoria o el fracaso o porque quieren que se recuerde algo importante. Gracias a ello los alumnos serán capaces de adquirir una gran cantidad de vocabulario nuevo. Mientras más familiarizado se está con un videojuego, más familiarizado se estará con el tipo de lenguaje que este usa.
- *Diversión para los niños.* Los niños adoran los videojuegos, así qué, ¿por qué no usarlos de manera educativa para el aprendizaje de idiomas?

5.2. Problemas

Los videojuegos, al igual que el resto de medios de comunicación, son un completo reflejo del mundo en el que vivimos. Algunos de los valores y preocupaciones del uso y, sobre todo, el abuso que los videojuegos provocan en los jóvenes, hace que los educadores que han analizado estas causas señalen los siguientes problemas (Gómez del Castillo, 2001; Díez, 2004; Etxeberría, 2009):

- *El sexismo.* Reproducen los roles de una cultura machista tradicional. Los personajes femeninos tienen poca aparición en los videojuegos y, cuando lo hacen, aparecen en una situación de inferioridad, de sumisión, en segundo plano, como personajes que han de ser rescatados; mientras que los masculinos se representan activamente, valientes y dominantes.
- *La violencia.* Se opina que los videojuegos están cargados de excesiva violencia y agresividad y esto acaba repercutiendo negativamente sobre el comportamiento de los niños. No obstante, hay quien piensa que la violencia en los videojuegos no es mayor que la que se ha representado tradicionalmente a través de la literatura y el cine, por ejemplo.

- *Estereotipos físicos.* Hombres y mujeres por igual se caracterizan por ser jóvenes, de figuras esbeltas, guapos y blancos. Las protagonistas suelen ser representadas con cuerpos de proporciones poco creíbles, intentando proyectar el reflejo de una mujer perfecta en cuanto a cuerpo e imagen.
- *El racismo y menosprecio a los débiles.* Es poco frecuente que aparezcan personajes negros, árabes, gitanos, etc. a menos que estos sean deportistas o “los villanos” y siempre son considerados de mayor peligrosidad. Apenas aparecen personas mayores o minusválidas.
- *La sociabilidad.* Los usuarios de videojuegos son considerados como personas poco sociables a las que les cuesta relacionarse en la vida real.
- *Adicción.* Se teme el hecho de que a los videojuegos se les dedique más tiempo que a otros quehaceres más obligatorios (como los estudios), o de ocio (salir a la calle, hacer deporte, leer, etc.).

Según Gómez del Castillo (2007: 7), aunque no se puede afirmar que existan investigaciones concluyentes que aseguren que usar videojuegos violentos implique tener comportamientos violentos, sí que parece existir una relación entre una mayor conducta agresiva y el uso/abuso de videojuegos violentos.

5.3. Posibles medidas

Los videojuegos siempre han estado regulados por distintas agencias que se encargan de regular la edad recomendada para el uso de los distintos videojuegos según su contenido. Estas sitúan dicha clasificación en la caja del producto para así orientar al consumidor. Las tres organizaciones más importantes son: PEGI (*Pan European Game Information*) en Europa, ESRB (*Entertainment System Rating Board*) en América del Norte o CERO (*Computer Entertainment Rating Organization*) en Japón, aunque solo mencionaremos PEGI en este trabajo debido a que, en España, únicamente se ponen a la venta videojuegos bajo la regulación de este sistema al ser uno de los veinticinco países en los que se aplican estas clasificaciones (Guerra y Revuelta, 2014).

Además de estas regulaciones, existen aplicaciones conocidas como “control parental” que pueden usarse tanto en dispositivos móviles como en consolas.

5.3.1. Sistema PEGI

El sistema PEGI (*Pan European Game Information*), como se ha visto anteriormente, es una organización que se encarga de regular la edad recomendada en los videojuegos según el contenido y las edades a las que va dirigido basándose en la inclusión de las siguientes etiquetas identificadoras en las cajas de los productos:



Imagen I. Clasificaciones PEGI. (Fuente: PEGI)

Aunque si bien es cierto que esta medida intenta concienciar a los compradores de videojuegos, se cree que es insuficiente tanto para padres como para educadores, pues no es capaz de aclarar qué contenidos serían adecuados para su uso en un aula. Es más, hay veces que son los propios padres los que obvian este tipo de advertencias y compran haciendo caso omiso de lo que actualmente se recomienda (Guerra y Revuelta, 2014).

Según estos autores (*op. cit.*), las etiquetas se dividen en dos grupos:

- *Clasificadoras de edad.* Son las cinco etiquetas de colores asignados para la edad, que van desde recomendado para tres o mayor de tres años, hasta recomendado para dieciocho o más de dieciocho años, pasando por siete, doce y dieciséis en su rango intermedio.
- *Clasificadoras de contenido.* Son las de fondo negro y se distinguen entre: lenguaje soez, discriminación, drogas, miedo, juego, sexo, violencia y juego en línea.

La etiqueta de edad siempre va colocada tanto en el reverso como en el anverso de la portada, mientras que la de contenido está únicamente en el reverso. Si la copia del juego es digital, estas se incluyen en la correspondiente página de información del juego (*op. cit.*).

Por último, PEGI creó la etiqueta denominada como *PEGI OK* principalmente para el mercado de los juegos de los dispositivos inteligentes. Para que un juego tenga este tipo de clasificación, no ha de incluirse ninguno de los elementos vistos en las etiquetas clasificadoras de contenido (*op. cit.*).

5.3.2. Aplicaciones de control parental

Según la web de SecureKids (2015), una aplicación de control parental es una herramienta que, como su propio nombre indica, permite a los padres controlar, limitar el contenido, restringir el tiempo que sus hijos pueden estar conectados a internet, jugando o descargando aplicaciones indebidas, ya sean consolas, móviles u ordenadores.

La utilización y configuración de este tipo de aplicaciones es realmente sencilla e intuitiva, pues basta con solo crear una cuenta desde la web de la aplicación en cuestión y disfrutar de todas las características que poseen, como, por ejemplo: geolocalización, limitar el tiempo de uso y juego, bloqueo de llamadas, control de internet, control de aplicaciones, etc.

Estas aplicaciones son muy útiles porque permiten tener un control total de los dispositivos con los que nuestros hijos están familiarizados, para así evitar que jueguen de manera excesiva y regular el tiempo de uso de su dispositivo móvil o consola.

Las consolas de la familia Nintendo, Sony y Microsoft incorporan esta medida desde Wii, PlayStation 2 y Xbox 360 respectivamente, hasta la actualidad. Con ellas se puede configurar nuestra consola y dejarla según nuestro criterio para los más pequeños, sin miedo a que se excedan con este medio de entretenimiento.

Hace unos meses, Google lanzó al mercado de manera gratuita su propia aplicación de control parental para dispositivos inteligentes denominada *Family Link*, pues no tenía un servicio propio y había que depender de aplicaciones de terceros. Gracias a esta aplicación, se puede controlar el móvil de nuestros hijos desde el nuestro propio, configurando cada una de

las opciones que ofrece este tipo de servicio, por lo que no tendremos que preocuparnos con lo que hacen nuestros hijos con sus móviles en nuestra ausencia.

Por último, el control parental permite llevar un registro de horas diarias, semanales y mensuales de todo aquello que sea usado en los dispositivos en los que esté configurada esta opción.

6. PROPUESTA DE ACTIVIDADES EN EL AULA

En este apartado se propondrán dos actividades a modo de ejemplo sobre cómo se podrían trabajar los videojuegos como recurso didáctico en el aula de inglés y así dejar constancia de la relación de los videojuegos con el aprendizaje de esta lengua, relación que proponemos en este trabajo. Asimismo, hay que aclarar que no se trata de una unidad didáctica como tal, sino tan solo de una muestra a modo de ejemplo de posibles actividades que se podrían llevar a cabo dentro de una sesión de la misma.

Actividad 1	
Tiempo	45 minutos.
Ciclo	Tercer ciclo (sexto de primaria).
Videojuego usado y género	<i>Ratchet & Clank: Armados hasta los dientes (Insomniac Games, 2007).</i> Acción/aventuras. Recomendado para mayores de siete años.
Objetivos	• Interactuar con los compañeros de manera oral usando la segunda lengua. • Mejorar el vocabulario y las redacciones escritas. • Desarrollar la creatividad y la imaginación.
Materiales	Proyector/ordenador, lápiz y libreta.

Desarrollo	
En primer lugar, se dedicarán cinco minutos para que los alumnos puedan hacer preguntas globales sobre el videojuego en cuestión (qué tipo de juego es, en qué consiste, etc.) para aquel que no lo conozca.	
En segundo lugar, se plantea la actividad que se va a realizar con ese videojuego. En el proyector del aula se pondrá un vídeo de una duración aproximada de tres o cuatro minutos en el que aparece una persona de habla inglesa jugando al videojuego en cuestión, pero llega un momento en el que se pierde y no sabe cómo continuar o qué hacer. En este punto, se para el vídeo y se les pide que imaginen que ellos ya han jugado a ese videojuego, lo han completado varias veces y se lo saben de memoria. Si hay alumnos con los que realmente es así, sentirán una mayor motivación y ganas de plasmar sus ideas.	
A continuación, tendrán que redactar brevemente cómo podrían ayudar a esa persona haciendo uso de su conocimiento del inglés con todo el vocabulario aprendido y, posteriormente, expondrán su idea al compañero de manera oral. El docente podrá hacer correcciones en cualquier momento sin perder la fluidez de la clase.	
Para terminar, se preguntará acerca de lo que les ha parecido dicha actividad, qué propondrían para mejorarla o incluso qué otro videojuego les gustaría que se usase para cuando se vuelva a realizar.	

Actividad 2	
Tiempo	45 minutos.
Ciclo	Segundo ciclo (cuarto de primaria).
Videojuego usado y género	<i>Los Sims (Electronic Arts, 2000)</i> . Simulador social. Recomendado para mayores de siete años.
Objetivos	• Mejorar el uso de la destreza oral y de la destreza auditiva. • Mejorar las habilidades de comunicación. • Desarrollar la creatividad y la imaginación.

Materiales	Proyector/ordenador.
Desarrollo	
Se tiene que aclarar que, si bien <i>Los Sims</i> no es un juego que incluya diálogos entendibles (utiliza un idioma inventado), sí que los personajes realizan muchos gestos y movimientos corporales, y esto es precisamente lo que permitirá a los alumnos actuar libremente e imaginar las situaciones, creando un contexto. Al principio se dedicarán unos cinco o diez minutos para explicar en qué consiste el juego o para que los alumnos puedan realizar preguntas libres acerca del mismo. A continuación, se plantea la actividad, la cual consiste en que los alumnos, en grupos de máximo 5 personas, imitarán una escena del juego que tiene lugar en el jardín de la casa de un personaje con sus vecinos y amigos y será vista en el proyector. Los grupos tendrán tiempo para pensar cómo va a actuar cada integrante y luego se interpretará delante de los demás compañeros. Podrán inventarse cualquier cosa según los gestos o expresiones que vean en los personajes del vídeo, premiando la originalidad y grado de imitación de los personajes. Finalmente, el docente decidirá cuál le ha parecido mejor según originalidad y puesta en escena, además de terminar la actividad preguntando si quieren que vuelva a realizarse con otro tipo de videojuego.	

7. METODOLOGÍA

El tipo de metodología que se ha llevado a cabo para realizar esta investigación es cuantitativa, ya que se estudian y analizan datos estadísticos correspondientes al resultado de las opiniones personales de un grupo de personas.

7.1. *Diseño*

Se ha utilizado una encuesta de tipo analítica, de opinión y de respuesta cerrada bastante simple y de fácil entendimiento teniendo en cuenta el rango de edades al que va dirigido como procedimiento más eficaz para recoger la opinión general de los alumnos en

cuestión, con un total de trece preguntas que nos ayudarán a conocer de manera más cercana la propia opinión que tienen ellos del tema tratado en este Trabajo de Fin de Grado. Para el posterior volcado de datos, se ha utilizado el programa “Microsoft Excel” de Windows 10, en su versión 2016. Las afirmaciones que se encuentran en la encuesta para su elección son: “Sí”, “No” y “Quizás”, donde tienen que marcar con una X en el hueco que corresponde a cada una de dichas afirmaciones. La opción “Quizás” vendría a ser como un “no sabe, no contesta” ya que, por ejemplo, si un alumno tiene alguna duda a la hora de decidir si sentiría una mayor motivación si se usaran los videojuegos en el aula ya que nunca antes lo ha experimentado o llevado a cabo, marcaría esta casilla como resultado de esa ignorancia y no poder posicionarse a favor o en contra de ello.

7.2. *Muestra y contexto*

La muestra de dicho objeto de estudio está compuesta por un total de 112 alumnos de Educación Primaria, más concretamente de segundo y tercer ciclo, concretamente a alumnos de tercero, cuarto y sexto del C.E.I.P. San Isidoro ubicado en la localidad de Torredelcampo (Jaén).

Es el centro más grande de la localidad, pues cuenta con cerca de 700 alumnos matriculados entre sus dos niveles educativos, infantil y primaria; aunque no es considerado como un centro bilingüe. El nivel de primaria consta de tres líneas (A, B y C) con un ratio en torno a 25 alumnos por aula y cuenta, además, con un aula de apoyo a la integración, otra de audición y lenguaje y un aula específica de educación especial. En cuanto al profesorado, cuenta con una plantilla de 40 maestros, de los cuales solo tres de ellos son los responsables de impartir las clases de inglés.

En lo que respecta al nivel socioeconómico del centro, el perfil de las familias de los alumnos oscila entre una clase media-alta, con otras de nivel medio y alumnado procedente de casa de acogida. Salvo excepciones, hay un buen nivel de consumo y una buena calidad de vida, aprovechando la oferta de actividades culturales, deportivas, medioambientales que se programan desde el centro, ayuntamiento, A.M.P.A. y distintas instituciones.

En cuanto a la metodología que se lleva a cabo en el centro, tanto en las clases de inglés como en las demás materias, se utiliza el método tradicional, es decir, se usa el

seguimiento del libro como principal herramienta de aprendizaje explicando el temario en la pizarra cuando la situación lo requiere, así como la posterior realización de actividades tras terminar las explicaciones pertinentes.

Han sido los propios alumnos los que han realizado la encuesta en determinado tiempo de ciertas clases, no llevando su realización más de unos quince minutos por clase en distintos días y tramos horarios, siempre con la supervisión del profesor de los diferentes grupos encuestados.

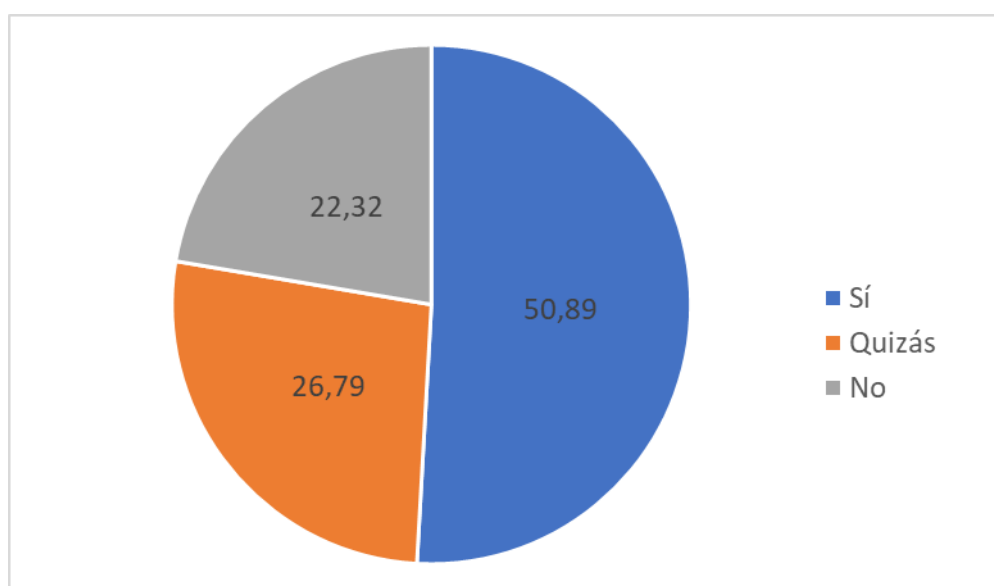
Cabe recalcar que no se ha querido diferenciar ni las edades ni el sexo de los encuestados, ya que el único objetivo que se quería obtener con la realización de la encuesta era el de conocer una opinión globalizada del tema tratado en cuestión y no verlo como un conjunto de opiniones divididas según dichos aspectos, pues es un tema que habría de verse en toda la etapa de primaria en general.

La encuesta está disponible para su visualización en el **ANEXO I**, “El uso de los videojuegos en inglés”. En el **ANEXO II**, “Recopilación de datos según la opción elegida por los alumnos”, se muestra el número de alumnos que ha elegido cada opción en cada uno de los ítems.

8. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LA ENCUESTA

A continuación, se ha realizado un análisis de las respuestas dadas en la encuesta. Dichas preguntas se recogen y analizan una a una basándonos en lo que cada alumno ha contestado en los diferentes ítems de la encuesta, siempre teniendo en cuenta que está basado en un total de 112 personas encuestadas. Los datos serán mostrados en porcentajes.

- Ítem 1. *¿Te consideras un aficionado/a los videojuegos?*

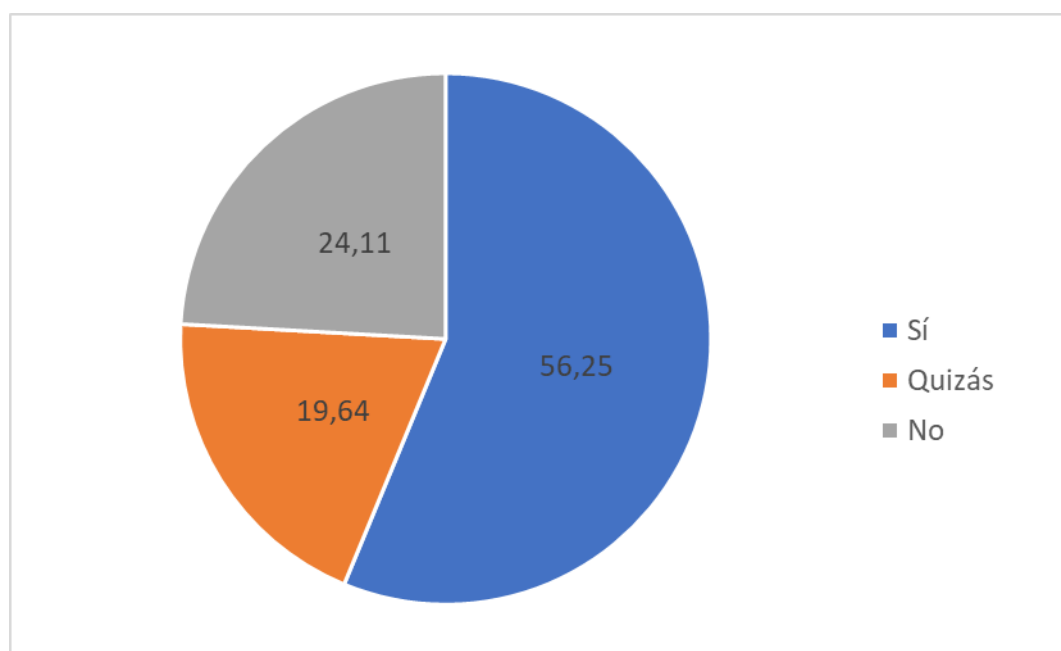


Gráfica II. Resultados del primer ítem.

En estos resultados se puede comprobar que la mitad (50,89%) de los alumnos que han realizado la encuesta han respondido afirmativamente que sí se consideran aficionados a los videojuegos, lo que equivaldría a un total de 57 alumnos. Por otro lado, tan solo un 22,32% de los alumnos respondieron que no se consideran unos aficionados, lo que significa que esta opción fue escogida por tan solo 25 alumnos. Finalmente, un 26,79% de los alumnos de primaria responden que quizás se consideran aficionados, dando a suponer que o bien juegan, pero no demasiado a menudo; o que no juegan, pero muestran algo de interés cuando se les presenta la ocasión de jugar a algún videojuego. Esta afirmación equivaldría a la respuesta de los 30 alumnos restantes del total.

Resulta curioso, por ejemplo, que la mitad de los alumnos encuestados afirme ser aficionado a los videojuegos, pues esto pone de manifiesto que ahora existe mucha más facilidad para poder jugar, o bien más libertad del lado paternal.

- Ítem 2. *¿Has jugado alguna vez a videojuegos que incluyan algún tipo de texto o diálogo en inglés? (Ya sea en consola o en un móvil).*

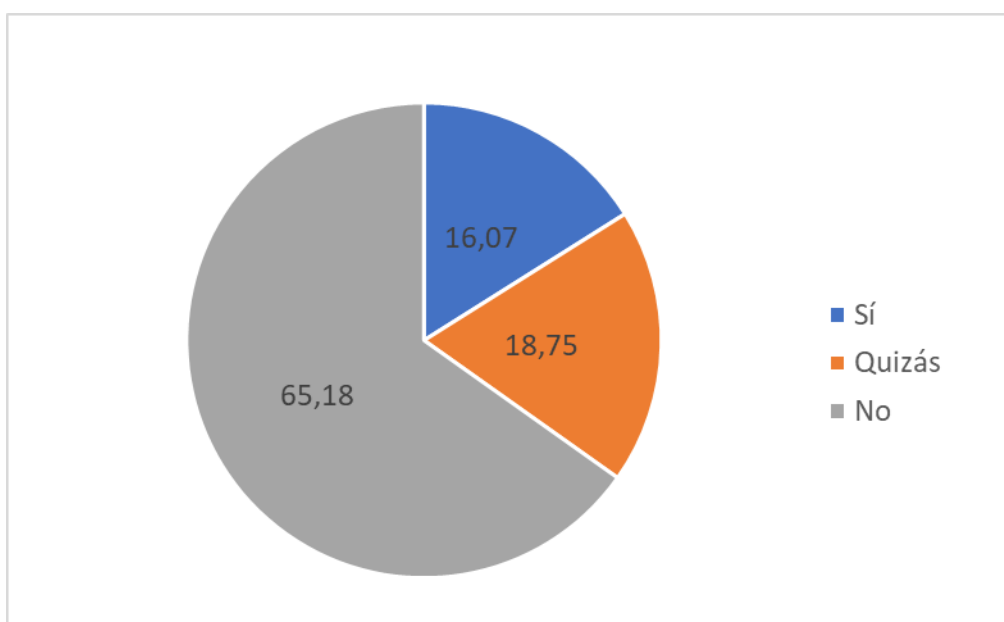


Gráfica III. Resultados del segundo ítem.

En relación a estos resultados, resulta un poco impactante comprobar que algo más de la mitad de los alumnos (56,25%) ha jugado a algún videojuego con textos o diálogos en inglés, por mínimo que sea o en el dispositivo que sea, lo que equivale a 67 alumnos del total. Por contraposición, solo un 24,11% de los encuestados asegura que en ningún momento ha jugado a algún juego con textos o diálogos puramente en inglés, los cuales serían 27 alumnos. Para finalizar, tan solo un 19,64% ha respondido “quizás”, mostrando cierto grado de desconocimiento.

Lo más relevante de estos resultados es, como se dijo previamente, el alto número de alumnos que han jugado a videojuegos en inglés, pues este suele ser uno de los factores más determinantes para que, a la hora de empezar a jugar a algún juego nuevo, decidamos si seguir jugando o no a dicho videojuego, ya que ven el idioma como una barrera.

- Ítem 3. *¿Consideras aburrido el método en el que se imparten actualmente las clases de inglés?*

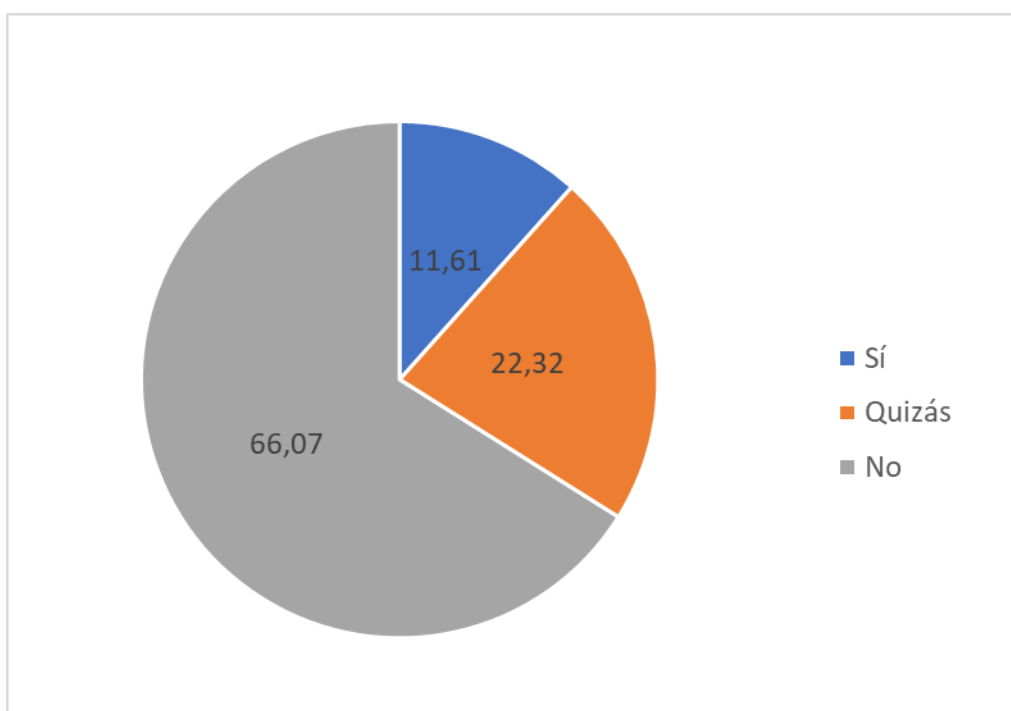


Gráfica IV. Resultados del tercer ítem.

En cuanto a los resultados del tercer ítem, obtenemos que tan solo un 16,07% de los alumnos, considera aburrido el método tradicional que se usa para impartir clases en inglés en este colegio mientras que, por el otro lado, obtenemos que un 65,18% de los alumnos de primaria no considera aburrido dicho método con el que se están impartiendo clases actualmente en esa asignatura y centro. Como opción restante, nos quedaría que un 18,75% de los alumnos no tiene claro o no sabría responder exactamente a la pregunta en cuestión puesto que, presumiblemente, no se han visto nunca partícipes de otro tipo de clases que no sean con el método tradicional y no tienen nada con qué compararlo.

En esta pregunta en concreto es necesario añadir que quizá pueda influir el hecho de que tan solo dos maestras de inglés imparten clases a los alumnos encuestados. Una de ellas las imparte de una forma más dinámica, es decir, interactuando más con el alumnado, mostrando un mayor interés por que aprendan, realizando actividades propias que no vienen en el libro, etc.; en cambio, la otra docente imparte sus clases siguiendo una metodología más tradicional. Por todo ello, este tipo de clases no les causa cierto aburrimiento o, simplemente, como se dijo anteriormente, no han probado ni conocen ningún otro método de enseñanza.

- Ítem 4. *¿Pierdes interés en las clases de inglés debido al método con el que se llevan a cabo?*



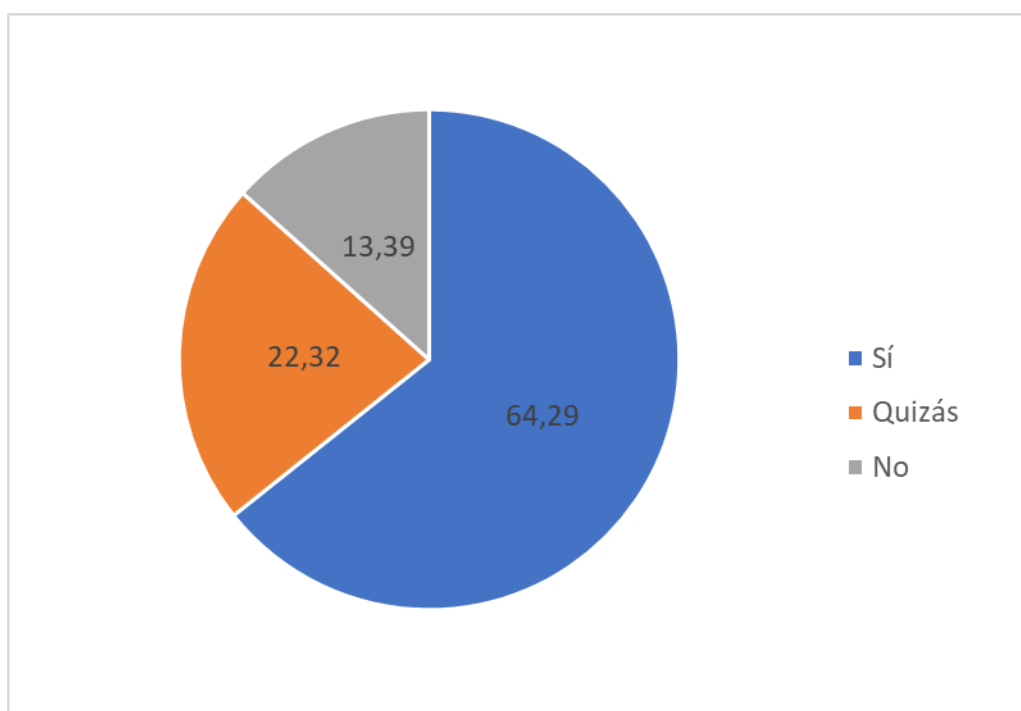
Gráfica V. Resultados del cuarto ítem.

En el caso de esta pregunta, ocurre un caso bastante similar al de los resultados del tercer ítem, es decir, como se refleja en la gráfica la mayoría de los alumnos ha contestado o bien de manera negativa o bien que no lo sabría decir porque no conocen otro método, principalmente.

De los 112 alumnos encuestados, un 66,07%, o lo que es lo mismo, 74 alumnos en total, opina que no pierden interés en la clase de inglés, o lo que es lo mismo, no se aburren del método tradicional. Tan solo el 11,61% opina que sí se terminan aburriendo en las clases de inglés (13 alumnos votaron esa opción). En cuanto a la opción restante, nos queda que un 22,32% de los alumnos (25 restantes) ha votado que es probable que pierdan interés en las clases, o bien que solo opinan eso en determinadas ocasiones.

Como ocurre con el resultado anterior, se podría dar la casualidad de que fuese el mismo caso por el tema de las diferentes maestras, ya que son dos preguntas que están totalmente relacionadas entre sí.

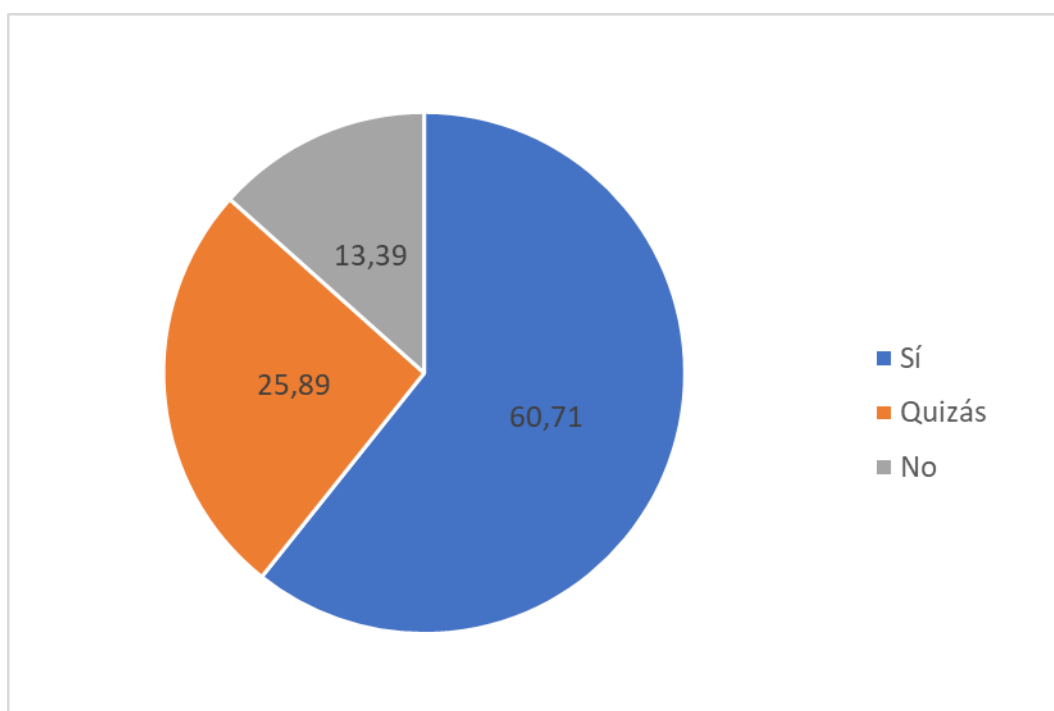
- Ítem 5. ¿Sentirías una mayor motivación si se usaran videojuegos como método de aprendizaje del inglés?



Gráfica VI. Resultados del quinto ítem.

Respecto a la pregunta número cinco, obtenemos el sorprendente resultado de que mucho más de la mitad de los alumnos opina que sí sentiría una mayor motivación si se usaran los videojuegos para el aprendizaje del inglés, o lo que es lo mismo, un 64,29% de los alumnos, que equivale a 72 votantes de dicha opción. Como resultado opuesto, únicamente el 13,39% de los alumnos han votado que no sentirían ningún tipo de motivación si se usasen los videojuegos en ese ámbito. Por último, el resto del alumnado, un 22,32% votó que es probable que sintiesen motivación si se usasen los videojuegos en el aula para el aprendizaje del inglés, siendo esto una vez más un reflejo de que este es un método que no han llevado a cabo y que, por lo tanto, no saben si les motivarían en mayor o menor medida, por lo que nos da a entender que podrían cambiar de opinión una vez se hayan familiarizado con el uso de los videojuegos como método de aprendizaje.

- Ítem 6. *¿Crees que los videojuegos son capaces de aportar cosas positivas en cuanto al aprendizaje de idiomas?*



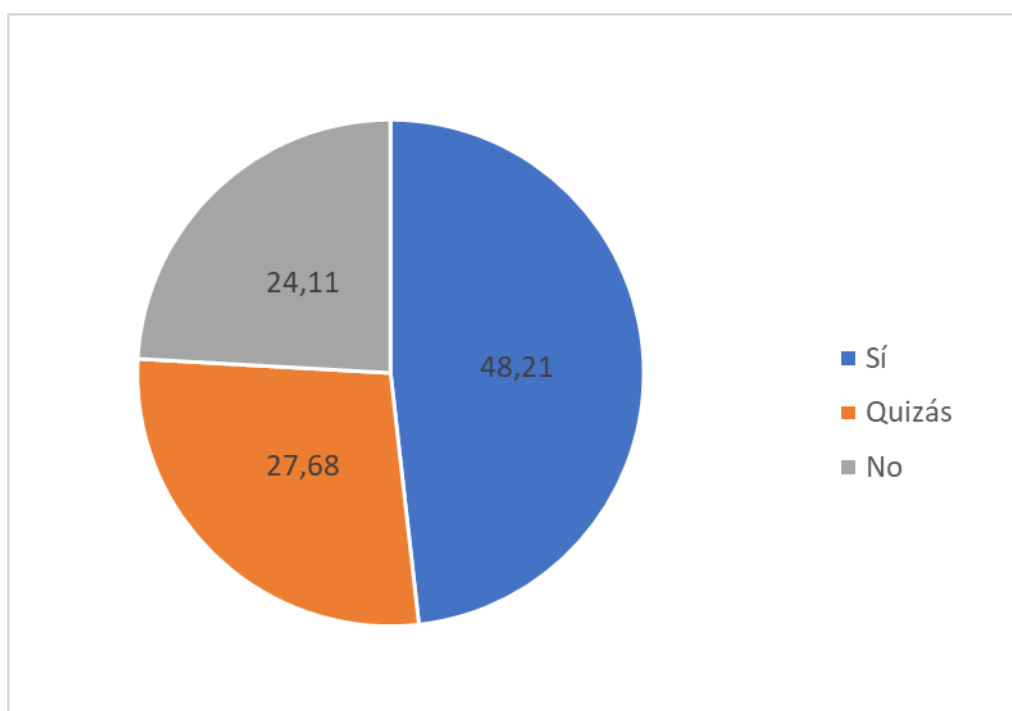
Gráfica VII. Resultados del sexto ítem.

En cuanto a esta pregunta, se obtienen los siguientes resultados:

El 60,71% de los alumnos encuestados piensa que los videojuegos sí pueden aportar cosas positivas en cuanto al aprendizaje de idiomas, lo que equivaldría al voto de 68 estudiantes para esta opción. Por el lado contrario, tal y como en el ítem anterior ocurría, solo un 13,39% opina que los videojuegos no son capaces de aportar algo positivo para el aprendizaje del inglés. En este caso, el 25,89% de los alumnos piensa que es probable que puedan aportar cosas positivas en el proceso de aprendizaje de idiomas.

Estos resultados pueden hacernos ver que, en cierto modo, los alumnos ven los videojuegos como algo positivo para aprender idiomas y puede que incluso gracias a ellos les resulte más fácil dicho aprendizaje. Además, como en el caso anterior, el hecho de que no conozcan este método, les hace dudar de si podrían aportar algo positivo, pues desconocen si sería eficaz o no, ya que tendrían que probarlo para asegurarse.

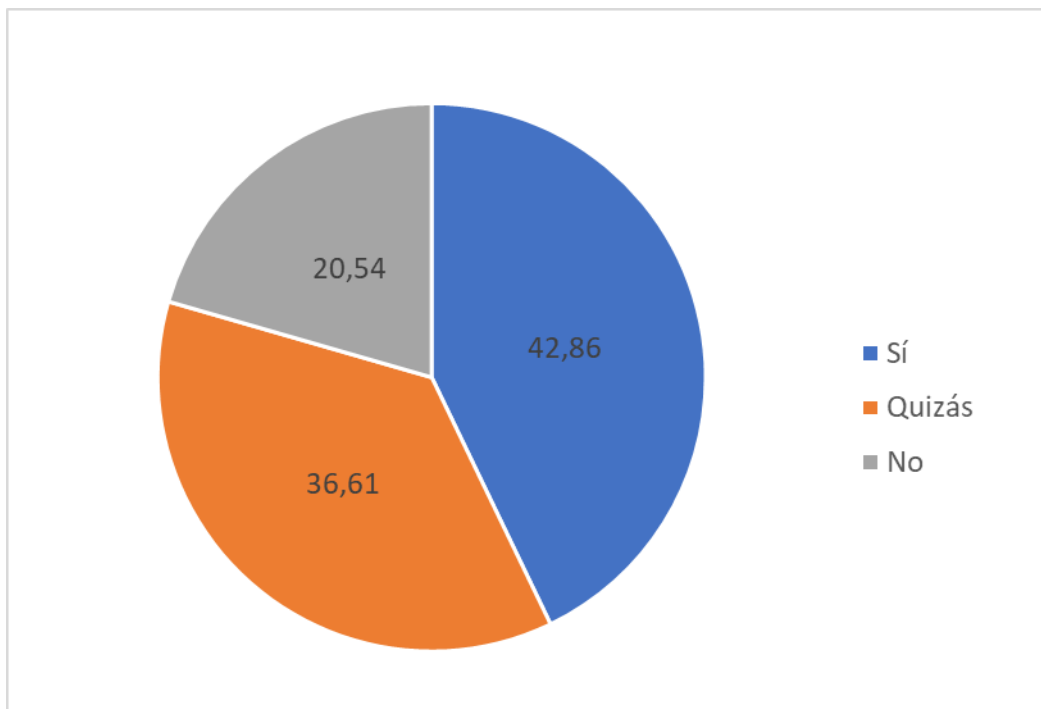
- Ítem 7. *¿Consideras que los videojuegos pueden ayudarte a la hora de querer buscar significados de palabras que desconoces en otro idioma?*



Gráfica VIII. Resultado del séptimo ítem.

En este caso, obtenemos que el 48,21% de los encuestados responden afirmativamente a la pregunta en cuestión, es decir, que sí se interesan o podrían interesarse en conocer el significado de palabras nuevas en inglés que actualmente desconocen. Ese porcentaje equivaldría a que un total de 54 alumnos han escogido dicha opción. Por contraposición, un 24,11% opinan que los videojuegos no le ayudarían a querer buscar significados de palabras desconocidas. Por último, obtenemos que un 27,68% de los encuestados ponen de manifiesto que tienen duda de la posible ayuda de los videojuegos en este aspecto o que, por otro lado, no estarían interesados en buscar el significado de otras palabras.

- Ítem 8. *¿Crees que los videojuegos pueden ayudarte a la hora de enriquecer el vocabulario de otro idioma y la forma de expresarte de manera escrita?*

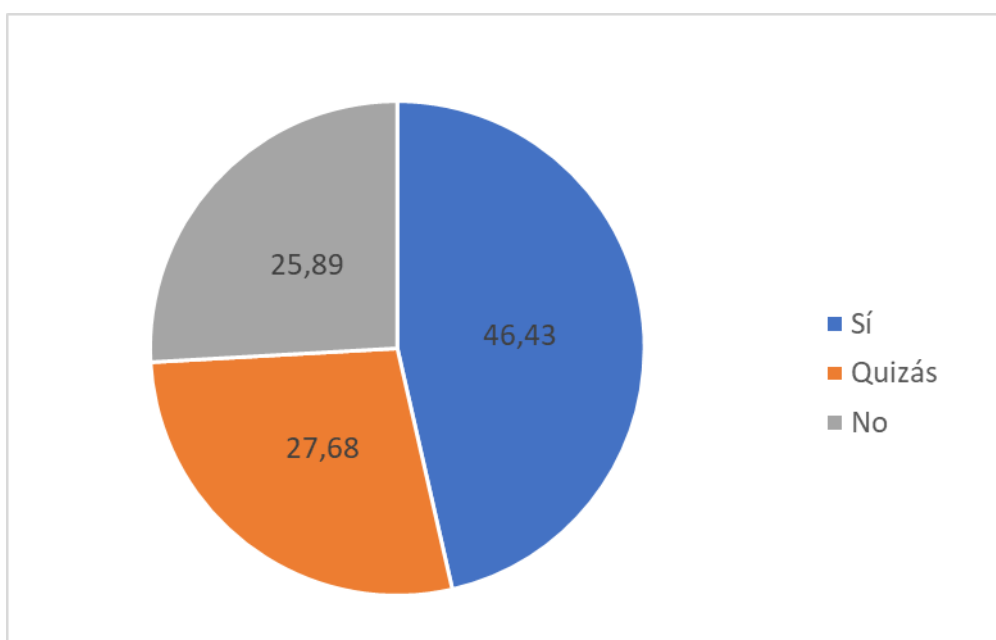


Gráfica IX. Resultados del octavo ítem.

Debido a que el contexto de esta pregunta está muy relacionado con el de la pregunta anterior, podemos comprobar que los resultados obtenidos son muy similares, aun habiendo añadido el factor de la expresión escrita.

En esta pregunta obtenemos que el 42,86% de los alumnos encuestados respondió afirmativamente a la pregunta, por lo tanto, piensan que sí les puede ayudar a conocer nuevo vocabulario e incluso a mejorar su expresión escrita. Tan solo un 20,54% votaron que no a dicha pregunta. Por último, una gran cantidad de alumnos votó la opción restante, un 36,61% de ellos. Este último porcentaje, al ser tan elevado, puede dar a entender que reconocen que sí que puede servirles de ayuda en el aspecto tratado en la pregunta, pero que nunca se han parado a pensar en el beneficio que puede conllevar a la larga o que, por el contrario, ni si quiera contemplaban la posibilidad de enriquecer vocabulario gracias a los videojuegos en inglés por, probablemente, no considerar los videojuegos como algo que pueda utilizarse de manera educativa.

- Ítem 9. ¿Crees que los videojuegos podrían ayudarte a mejorar el *speaking* (fluidez al hablar otro idioma)?

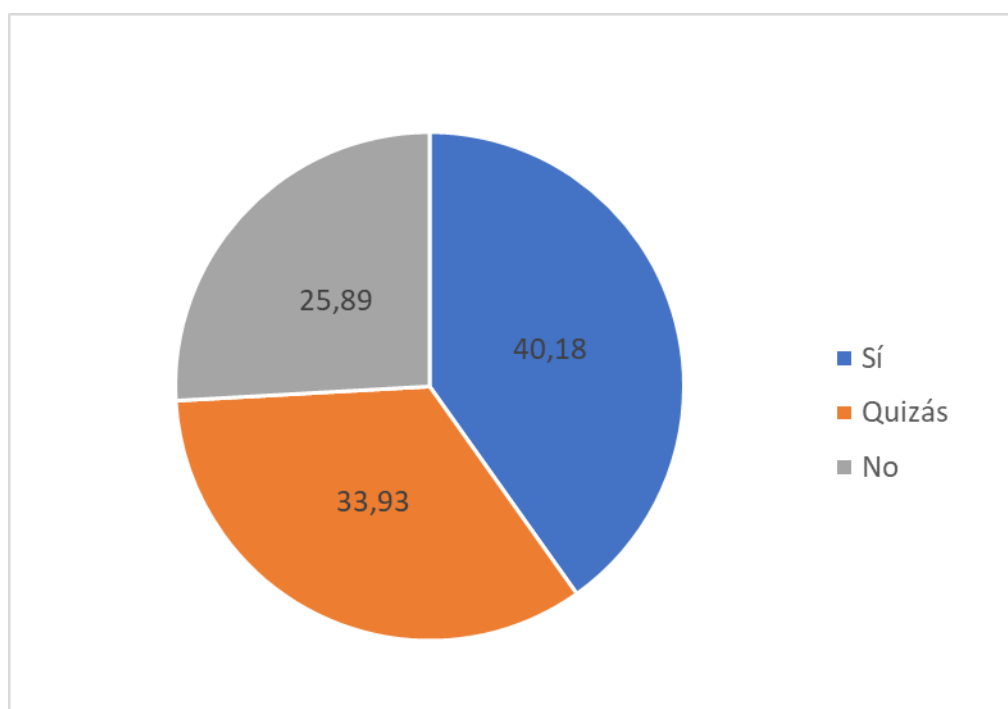


Gráfica X. Resultados del noveno ítem.

En lo que respecta a esta pregunta, obtenemos que el 46,43% de los alumnos opinan que los videojuegos sí pueden ayudar a mejorar su destreza oral o *speaking*, es decir, un total de 52 alumnos. Por otro lado, un 25,89% de los encuestados respondió de manera negativa a la pregunta (29 alumnos). Para finalizar, la opción restante fue elegida por un 27,68% de alumnos, o lo que es lo mismo, las 31 personas restantes del total.

Respecto a esta pregunta, cabe destacar que muchos de los alumnos no sabían bien a qué se refiere o qué incluye la destreza oral o *speaking*, pese a haberlo trabajado diariamente en clase y a pesar de estar aclarado de manera clara en el paréntesis de dicha pregunta. Por lo tanto, esto podría haber generado confusión a la hora de responder, ya sea por desconocimiento de lo que realmente se está preguntando o porque eso es lo que verdaderamente piensan. Aun así, sigue habiendo bastante parte del alumnado que responde de manera afirmativa, llegando casi a la mitad de los encuestados totales.

- Ítem 10. *¿Crees que los videojuegos podrían ayudarte a mejorar el listening (fluidez para entender otro idioma)?*

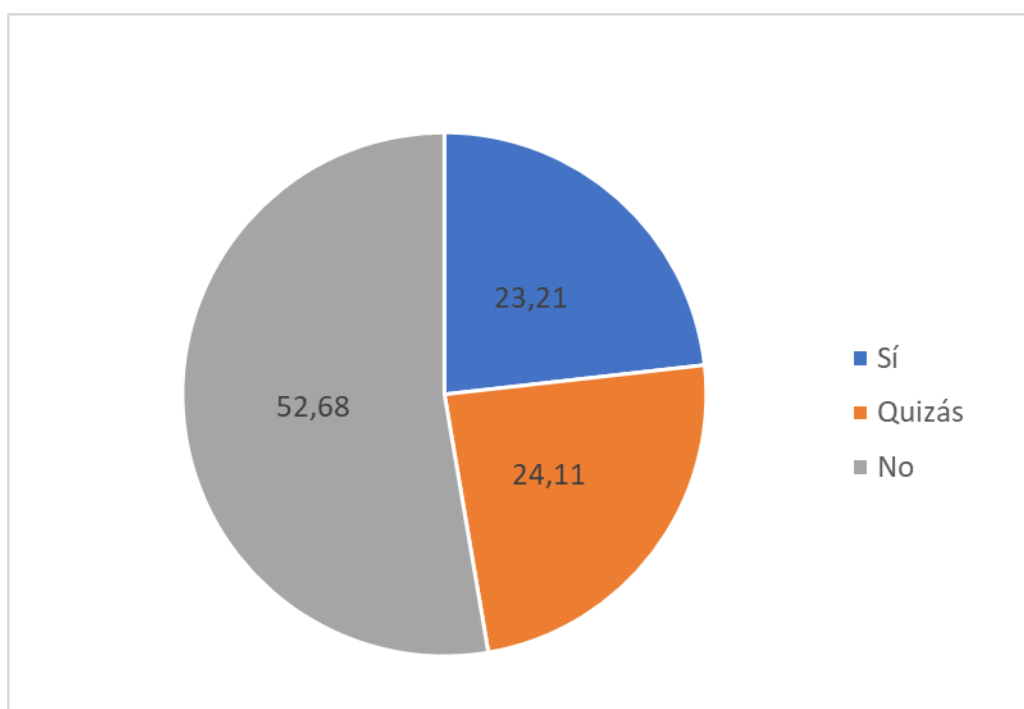


Gráfica XI. Resultados del décimo ítem.

En relación a los resultados en esta pregunta, obtenemos que un 40,18% de los alumnos piensan que los videojuegos pueden ayudarles a mejorar su destreza auditiva o *listening*. Un 25,89% de los encuestados consideran que los videojuegos no ayudan en este aspecto. Por otro lado, el 33,93% de los alumnos no está seguro de si estos pueden ayudar a alcanzar el objetivo propuesto en la pregunta, lo cual podría ser, principalmente, por el desconocimiento de la capacidad que pueden tener los videojuegos para alcanzar tal objetivo.

Como se puede comprobar, tanto los resultados de esta pregunta como los de la anterior están bastante relacionados y son muy parecidos por el mismo motivo que el mencionado en su correspondiente análisis.

- Ítem 11. *¿Todo tipo de videojuegos serían adecuados para el aprendizaje de un idioma?*

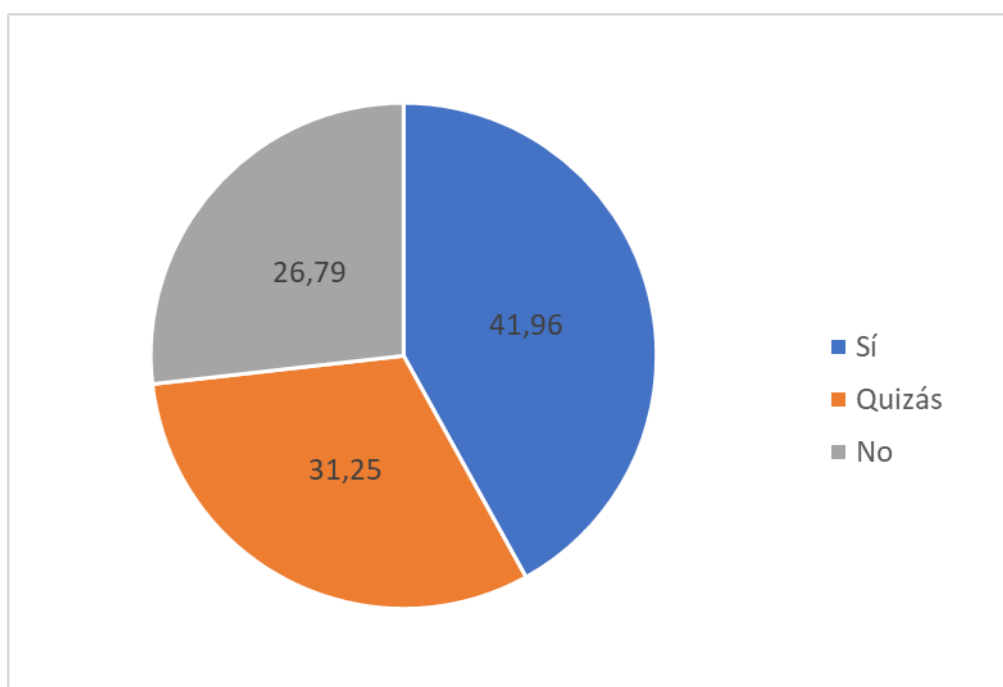


Gráfica XII. Resultados del undécimo ítem.

En cuanto a esta gráfica, es bueno comprobar que es una minoría quien piensa que cualquier tipo de videojuegos es adecuado para aprender un idioma, un 23,21%, o lo que es lo mismo, tan solo 26 alumnos piensan eso. La mayoría, en este caso, piensa totalmente lo contrario. Con más de la mitad de los votos (52,62%), obtenemos que 59 personas creen que no todo tipo de videojuegos son adecuados para el aprendizaje de idiomas. Los restantes, el 24,11% de los alumnos, no lo tienen del todo claro o bien desconocen los géneros de los videojuegos en cuestión.

Resulta reconfortante que, aun con esa edad, los niños sean conscientes de que no todos los videojuegos resultarían buenos para un aprendizaje y que, por lo tanto, tampoco son buenos en general, aunque muchos de ellos jueguen a videojuegos que no sean aptos para su edad. Los que votan que sí, se puede decir que tal vez es por desconocimiento del mundo de los videojuegos en general o bien por una malinterpretación de la pregunta.

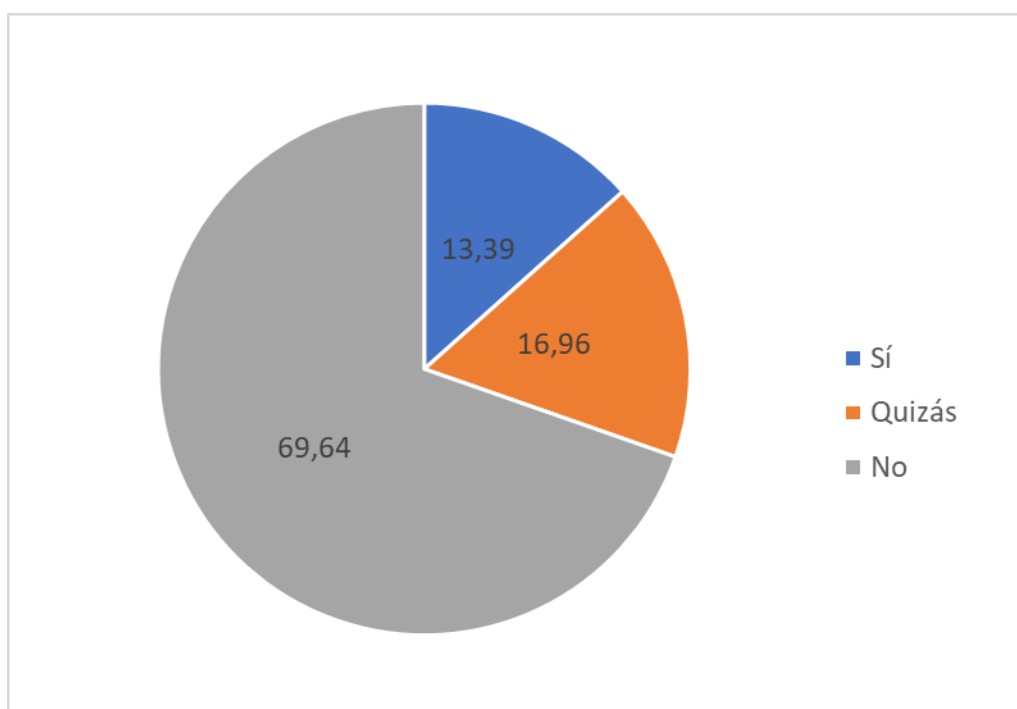
- Ítem 12. *¿Crees que aprenderías mejor un idioma si se usase una variedad de videojuegos en el aula?*



Gráfica XIII. Resultados del duodécimo ítem.

En relación a esta pregunta, los alumnos respondieron con un 41,96% de manera afirmativa a la pregunta, por lo que estos consideran que sí que aprenderían más si se usara cierta variedad de videojuegos en lugar de los propiamente educativos o no comerciales. En contraposición, un 26,79% de los alumnos contestaron de manera negativa a la pregunta, dando a entender que no creen que haya que usar demasiada variedad en lo que respecta al aprendizaje de un idioma en cuestión. El 31,25% se adjudica a la opción restante, haciendo alusión a que, si nunca han llegado a usar los videojuegos como método de aprendizaje, ¿cómo iban a saber si el hecho de usar una gran variedad puede ayudar a aprender mejor un idioma? De todas formas, un gran porcentaje opina que puede llegar a ser bueno el uso de distintos videojuegos para aprender un idioma, en este caso el inglés.

- Ítem 13. *¿Ves los videojuegos como una pérdida de tiempo que solo sirven como entretenimiento?*



Gráfica XIV. Resultados del decimotercer ítem.

En esta pregunta, únicamente el 13,39% de los encuestados opina que los videojuegos solo son una pérdida de tiempo que se usan únicamente como entretenimiento. Este dato equivale a que esta opción solo fue votada por 15 personas del total. Por el contrario, la gran mayoría (69,64%) de los alumnos reconocen que los videojuegos pueden aportar más cosas a parte de entretenimiento y no los consideran una pérdida de tiempo, pues creen que tienen más propiedades que no son únicamente entretener. Esta opción fue elegida por un total de 78 alumnos, bastante más de la mitad. La opción restante solo fue votada por 19 personas, o lo que es lo mismo, un 16,96% de los alumnos no ven ni bien ni mal los videojuegos, o que creen que tienen otras características además de entretener, pero no las ven del todo claro.

Resulta ciertamente curioso el hecho de que la mayoría crea que los videojuegos pueden aportar algo más, sobre todo en cuanto a temas educativos se refiere, ya que muy pocos lo consideran como exclusivamente una pérdida de tiempo para entretenernos en los ratos libres.

9. CONCLUSIONES

Con la realización de este trabajo se pretendía demostrar el uso de los videojuegos como un excelente recurso didáctico a la hora de aprender un idioma gracias a todas las posibilidades que nos ofrecen de una manera entretenida, que puede llegar a motivar sobremanera al alumnado y hacerles seguir interesados por seguir aprendiendo el idioma. Se han realizado diversos estudios de algunos autores que también demuestran esta posibilidad y que afirman que, efectivamente, los profesores deberían tener en cuenta este nuevo recurso que está tan a la última y en boca de prácticamente todos los alumnos.

Por lo tanto, en este trabajo se ha querido mostrar que es perfectamente posible usar los videojuegos como recurso didáctico para la enseñanza del inglés, es decir, como una herramienta de aprendizaje más, ya que estos suponen un extra de motivación. Con un uso continuo pero moderado de ellos, se puede comprobar que permiten un contacto constante con una segunda lengua y esto, tarde o temprano, acabará influyendo en la adquisición de la misma dada la incesante interacción entre el videojuego y el usuario que acabará influyendo de manera casi involuntaria en la consecución de tal objetivo. Además, el hecho de querer indagar más profundamente en un videojuego, hará que muchas veces tengamos que poner en práctica el conocimiento de esa segunda lengua para buscar más información acerca del mismo en los distintos foros o páginas web especializadas en ello. Como consecuencia de todo lo anterior, es inevitable pensar que los alumnos van a interesarse o seguir interesados en el aprendizaje de esa segunda lengua, una tan importante como lo es el inglés en este caso, si quieren sacarle provecho a, quién sabe, su posible futuro videojuego favorito si no llegase traducido a nuestro país. Dicho esto, se puede afirmar que los objetivos establecidos en este trabajo han podido cumplirse y ser demostrados.

No obstante, no hay que obviar los posibles efectos negativos que pueden causar los videojuegos y, para ello, existen una serie de medidas que los padres pueden adoptar para evitarlas y que son visibles y de fácil acceso en la actualidad, aunque la más importante siempre será la propia responsabilidad de los padres a la hora de comprar videojuegos para sus hijos.

Por otro lado, gracias a la realización de la encuesta, se ha podido comprobar que mis ideas previas no eran erróneas, es decir, que usar los videojuegos como recurso didáctico

ofrecería más ventajas que inconvenientes y que a los alumnos les iba a ilusionar una idea como esa, siempre y cuando no hubiesen trabajado de esa forma previamente. Los resultados de la encuesta, en muchísimas ocasiones, así lo han demostrado.

Cabe destacar el hecho de que, efectivamente, los alumnos creen que los videojuegos les pueden aportar muchísima motivación a la hora de aprender inglés, por lo que se puede afirmar que les encantaría ser partícipes de una nueva enseñanza gracias al uso de los videojuegos. Además, algunos resultados que han sido recogidos en la encuesta, coinciden con los informes mostrados por la AEVI.

Para concluir, sería relevante poner de manifiesto que la gran mayoría del alumnado encuestado no considera los videojuegos como un simple entretenimiento, sino que son conocedores de otras destrezas o habilidades que podrían adquirir gracias a este recurso. Con todo, en ocasiones no son plenamente conscientes de esto, porque quizás no se han parado a pensar detenidamente en lo que supondría usar los videojuegos como método de aprendizaje en el aula. Como resultado de todo esto, se podría afirmar que este recurso didáctico sería un gran éxito entre los alumnos de primaria por todo lo que son capaces de ofrecernos los videojuegos.

10. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AEVI. (2016). *Anuario de la industria del videojuego*. Disponible en: http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2017/06/ANUARIO_AEVI_2016.pdf
- Alfageme, M. G. y Sánchez, P. (2003). *Un instrumento para evaluar el uso y las actitudes hacia los videojuegos*. Pixel Bit n.º 20; pp. 17-32.
- Carrasco, J.B. y Basterretche, B. (2004). *Técnicas y recursos para motivar a los alumnos*. Madrid: Rialp, pp. 28-52.
- Definición de MMORPG [en línea]. (2013, 27 de marzo). Disponible en: <http://www.gamerdic.es/termino/mmorpg>
- Definición de MOBA [en línea]. (2015, 15 de febrero). Disponible en: <http://www.gamerdic.es/termino/moba>
- Definición de RPG [en línea]. (2014, 25 de mayo). Disponible en: <http://www.gamerdic.es/termino/rpg>
- Definición de Youtuber [en línea]. (2014, 23 de agosto). Disponible en: <http://www.gamerdic.es/termino/youtuber>
- Díez, E. J. (2004). *La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos*. Madrid, CIDE e Instituto de la Mujer.
- Ditrendia (2016). *Informe Mobile en España y en el Mundo*. Disponible en: <http://www.asociacionmkt.es/sitio/wp-content/uploads/Ditrendia-Informe-Mobile-en-Espan%CC%83a-y-en-el-Mundo-2016-resumen-ejecutivo.pdf>
- Etxeberría, F. (2009). “Videojuegos y educación”. *Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*. Universidad del País Vasco. Disponible en: https://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/56438/1/TEE2001_V2_videojuegoseducacionpdf.pdf

- Freitas, S. (2007). *JISC: Informe sobre el uso de juegos en educación*. OCTETO 2.0.
Disponible en: <http://cent.uji.es/octeto/node/2054>
- Gamerdic (2017). *Diccionario online de términos sobre videojuegos y cultura gamer*.
Disponible en: <http://www.gamerdic.es/>
- Gee, J. P. (2004). *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*.
Málaga: Aljibe.
- Gómez del Castillo, M. T. (2001): *Análisis de valores en el software educativo multimedia*.
Tesis doctoral. Universidad de Sevilla, Andalucía.
- Gómez del Castillo, M.T. (2007, 11 de agosto). “Videojuegos y transmisión de valores”.
Revista Iberoamericana de Educación. Disponible en:
<http://rieoei.org/deloslectores/1909Castillo.pdf>
- González, C. y Blanco, F. (2008). *Interacción, Motivación y Emociones con videojuegos*.
Universidad de Castilla-La Mancha. Disponible en: <http://aipo.es/articulos/2/55.pdf>
- Google (2017). *Family Link*. Disponible en: <https://families.google.com/familylink/>
- Gros, B. (2004). *Pantallas, juegos y educación. La alfabetización digital en la escuela*.
Bilbao: Desclee.
- Grupo F9 (s.f.). *Acceder a la cultura informática a través de los videojuegos*.
<http://www.xtec.cat/~abernat/altres%20articles/cultura.pdf>
- Guerra, J. y Revuelta, Fº. I. (2012). “¿Qué aprendo con videojuegos? Una perspectiva de meta-aprendizaje del videojugador”. *Revista de Educación a Distancia*, 33.
- Guerra, J. y Revuelta, Fº. I. (2014). “Estrategias de afrontamiento del riesgo en la infancia: videojuegos, familia y código PEGI”. *Congreso Internacional Infancia en Contextos de Riesgo*. Universidad de Extremadura. Disponible en:
https://www.researchgate.net/publication/269332979_ESTRATEGIAS_DE_AFRONT

AMIENTO DEL RIESGO EN LA INFANCIA VIDEOJUEGOS FAMILIA Y C ODIGO PEGI

Huizinga, J. (2000). *Homo ludens; a study of the play-element in culture*. Londres: Routledge.

IPMark (2015). *Las apps más utilizadas en España*. Disponible en: <http://ipmark.com/apps-mas-utilizadas-en-espana/>

Jiménez, J.A. y Ricuarte, S. (2012). *Videojuegos como vehículo para el aprendizaje de vocabulario en inglés*. Trabajo Fin de Máster. Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá.

Lacasa, P. (2011). *Los videojuegos. Aprender en mundos reales y virtuales*. Madrid: Ediciones Morata.

Luca (2014). *Los mejores videojuegos para practicar idiomas*. Disponible en: <https://www.mosalingua.com/es/los-mejores-videojuegos-para-practicar-idiomias/>

Martínez, E. (s.f.). *La motivación en el aprendizaje*. Disponible en: https://www.uhu.es/cine.educacion/didactica/0083motivacion.htm#Factores_que_incid_en_en_el_interés_del_alumno_adulto

Montero, E.; Ruiz, M. y Díaz, B. (2011). *Aprendiendo con videojuegos. Jugar es pensar dos veces*. Madrid: Narcea, S.A. de Ediciones.

Morales, E. (2009). “El uso de los videojuegos como recurso de aprendizaje en educación primaria y Teoría de la Comunicación”. *Revista Académica de la Federación*. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3719704.pdf>

Pajuelo, L. (2014). *Apps para aprender Inglés en Primaria*. Disponible en: <http://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/apps-para-aprender-ingles-en-primaria/18978.html>

PEGI Pan European Game Information. (s.f.). Recuperado el 16 de mayo de 2017 a partir de:
<http://www.pegi.info/es/index/>

Real Academia Española (2014). *Diccionario de la lengua española*, 23.^a ed. Madrid: Espasa.

SecureKids (2015). *¿Qué es el control parental y para qué sirve?* Disponible en:
<https://securekids.es/que-es-el-control-parental-y-para-que-sirve/>

Stimola, M. (s.f.). *Learn or Die! 5 Epic Ways to Learn Languages by Playing Video Games*.
Disponible en: <http://www.fluentu.com/blog/language-learning-video-games/?lang=en>

ANEXOS

ANEXO I: El uso de los videojuegos en inglés

Esta encuesta tiene como objetivo conocer el interés o motivación por parte del alumnado de Educación Primaria del C.E.I.P San Isidoro en cuanto a la posible implementación del uso de los videojuegos (en inglés) como recurso didáctico a la hora de aprender lenguas extranjeras frente al método tradicional. La encuesta es totalmente anónima, por lo que se ruega la máxima seriedad y sinceridad, ya que los resultados obtenidos se tendrán en cuenta para el Trabajo de Fin de Grado (TFG) que se está realizando.

A continuación, marque con una X donde corresponda dentro de los tres tipos de respuesta diferentes: **SÍ** (si está totalmente de acuerdo), **QUIZÁS** (si no está muy seguro) y **NO** (si no está de acuerdo).

	SÍ	QUIZÁS	NO
¿Te consideras un aficionado/a los videojuegos?			
¿Has jugado alguna vez a videojuegos que incluyan algún tipo de texto o diálogo en inglés? (Ya sea en consola o en un móvil).			
¿Consideras aburrido el método en el que se imparten actualmente las clases de inglés?			
¿Pierdes interés en las clases de inglés debido al método con el que se llevan a cabo?			
¿Sentirías una mayor motivación si se usaran videojuegos como método de aprendizaje del inglés?			
¿Crees que los videojuegos son capaces de aportar cosas positivas en cuanto al aprendizaje de idiomas?			
¿Consideras que los videojuegos pueden ayudarte a la hora de querer buscar significados de palabras que desconoces en otro idioma?			
¿Crees que los videojuegos pueden ayudarte a la hora de enriquecer el vocabulario de otro idioma y la forma de expresarte de manera escrita?			
¿Crees que los videojuegos podrían ayudarte a mejorar el <i>speaking</i> (fluidez al hablar otro idioma)?			
¿Crees que los videojuegos podrían ayudarte a mejorar el <i>listening</i> (fluidez para entender otro idioma)?			
¿Todo tipo de videojuegos serían adecuados para el aprendizaje de un idioma?			
¿Crees que aprenderías mejor un idioma si se usase una variedad de videojuegos en el aula?			
¿Ves los videojuegos como una pérdida de tiempo que solo sirven como entretenimiento?			

¡Gracias por su colaboración!

ANEXO II: Recopilación de datos según la opción elegida por los alumnos

Ítem 1. <i>¿Te consideras un aficionado/a los videojuegos?</i>			
SÍ	QUIZÁS	NO	TOTAL
57	30	25	112

Ítem 2. <i>¿Has jugado alguna vez a videojuegos que incluyan algún tipo de texto o diálogo en inglés? (Ya sea en consola o en un móvil).</i>			
SÍ	QUIZÁS	NO	TOTAL
63	22	27	112

Ítem 3. <i>¿Consideras aburrido el método en el que se imparten actualmente las clases de inglés?</i>			
SÍ	QUIZÁS	NO	TOTAL
18	21	73	112

Ítem 4. <i>¿Pierdes interés en las clases de inglés debido al método con el que se llevan a cabo?</i>			
SÍ	QUIZÁS	NO	TOTAL
13	25	74	112

Ítem 5. <i>¿Sentirías una mayor motivación si se usaran videojuegos como método de aprendizaje del inglés?</i>			
SÍ	QUIZÁS	NO	TOTAL
72	25	15	112

Ítem 6. <i>¿Crees que los videojuegos son capaces de aportar cosas positivas en cuanto al aprendizaje de idiomas?</i>			
SÍ	QUIZÁS	NO	TOTAL
68	29	15	112

Ítem 7. <i>¿Consideras que los videojuegos pueden ayudarte a la hora de querer buscar significados de palabras que desconoces en otro idioma?</i>			
SÍ	QUIZÁS	NO	TOTAL
54	31	27	112

Ítem 8. <i>¿Crees que los videojuegos pueden ayudarte a la hora de enriquecer el vocabulario de otro idioma y la forma de expresarte de manera escrita?</i>			
SÍ	QUIZÁS	NO	TOTAL
48	41	23	112

Ítem 9. <i>¿Crees que los videojuegos podrían ayudarte a mejorar el speaking (fluidez al hablar otro idioma)?</i>			
SÍ	QUIZÁS	NO	TOTAL
52	31	29	112

Ítem 10. <i>¿Crees que los videojuegos podrían ayudarte a mejorar el listening (fluidez para entender otro idioma)?</i>			
SÍ	QUIZÁS	NO	TOTAL
45	38	29	112

Ítem 11. <i>¿Todo tipo de videojuegos serían adecuados para el aprendizaje de un idioma?</i>			
SÍ	QUIZÁS	NO	TOTAL
26	27	5	112

Ítem 12. <i>¿Crees que aprenderías mejor un idioma si se usase una variedad de videojuegos en el aula?</i>			
SÍ	QUIZÁS	NO	TOTAL
47	35	30	112

Ítem 13. <i>¿Ves los videojuegos como una pérdida de tiempo que solo sirven como entretenimiento?</i>			
SÍ	QUIZÁS	NO	TOTAL
15	19	78	112