

**Universidad Internacional de La Rioja**  
**Facultad de Educación**

**Trabajo fin de máster**

# Aplicación de los videojuegos a la enseñanza de Lengua extranjera en Educación Secundaria

**Presentado por:** Aitor Hermoso Garnica  
**Línea de investigación:** Recursos didácticos digitales  
**Director/a:** Marta Balcells Marcé

**Ciudad:** Málaga  
**Fecha:** 28 de febrero de 2014

## **Resumen**

Hoy en día, los videojuegos son una herramienta usada por la gran mayoría de los alumnos. Los nativos digitales han convivido con ellos desde la infancia y el docente puede sacar partido de ellos a la hora de enseñar y guiar el aprendizaje, ya que es una herramienta atractiva que les motiva; sin embargo, son muchos los docentes que consideran que los videojuegos son enemigos de la educación. En este Trabajo Fin de Máster se pretende tener una visión educativa de los videojuegos y considerarlos como una herramienta eficaz y productiva en la enseñanza de lengua inglesa en la educación a nivel de secundaria.

Este trabajo se acerca a los videojuegos del tipo rol, aventura, aventura gráfica y plataforma desde un punto de vista educativo y los propone como herramientas eficaces para atraer al alumno y, desde el enfoque comunicativo, sacar provecho de todo lo que son capaces de aportar al proceso de enseñanza-aprendizaje en lo referente al desarrollo de las competencias lingüísticas.

**Palabras clave: videojuegos, didáctica con videojuegos, aprender haciendo, videojuegos y enseñanza de idiomas, motivación.**

## **Abstract**

Nowadays, videogames are a tool used by most students. Digital natives have lived with them since they were born and teachers can take advantage of them when teaching and guiding their learning because it is an attractive tool which motivates them; however, many teachers regard videogames as education foes. In this work, we intend to get an educative view of videogames and consider them as a useful and productive tool for language teaching in Secondary schools.

This work approaches RPG, adventures, point-and-click and platform videogames from an educative point of view and puts them forward as useful tools to attract the student and, from the communicative approach, take advantage of all they are able to contribute in the teaching and learning process in relation to the development of linguistic competences.

**Key words: videogames, English teaching, learning by doing, educate with videogames, videogames and language teaching, motivation.**

## **Agradecimientos**

A mis tutores en el período de prácticas y al Colegio Virgen Inmaculada – Santa María de la Victoria, por ceder sus instalaciones y ayuda en todo momento.

A los alumnos del Colegio Virgen Inmaculada – Santa María de la Victoria, por prestarse a formar parte de esta investigación.

A los profesores del Máster de Formación del profesorado que me han aportado sus conocimientos y saber hacer a lo largo de este año.

A mis profesores, que después de todo este tiempo, han hecho más llevadera esta “vuelta al cole”.

A mi hermano y mis padres, que han puesto muchos granos de arena en el camino de mi educación.

A ti, que sin todavía tenerte en mis brazos ya llenas mis días.

A ti, Davinia, por apoyarme en el camino hacia mis sueños, porque me alegro de compartir mi vida contigo.

A mis amigos, los que están ahí, los de la mano que sale cuando no se llama.

A mis abuelos, que hubiesen disfrutado como nadie de este momento.

Y a todos los que de un modo u otro han colaborado en este Trabajo Fin de Máster y me han soportado durante este tiempo.

## Índice

1. Introducción .....	6
2. Justificación del trabajo y su título .....	8
3. Planteamiento del problema .....	11
3.1. Objetivos .....	13
3.1.1. Objetivos principales .....	13
3.1.2. Objetivos secundarios .....	13
3.2. Breve fundamentación de la metodología .....	13
3.3. Breve justificación de la bibliografía utilizada .....	14
4. Desarrollo .....	16
4.1. Revisión bibliográfica, marco teórico .....	16
4.2. Materiales y métodos .....	18
4.3. Resultados y análisis .....	19
5. Propuesta práctica .....	30
5.1. Recursos necesarios .....	30
5.2. Estrategias .....	31
5.3. Ejemplos de videojuegos .....	32
6. Conclusiones .....	40
7. Líneas de investigación futuras .....	42
8. Bibliografía .....	44
8.1. Referencias .....	44
8.1.1. Notas .....	46
8.2. Bibliografía complementaria .....	47
9. Anexos .....	48
9.1. Muestras de exámenes realizados .....	48
9.2. Cálculos estadísticos .....	54

## Índice de tablas y figuras

Tabla 1	Ranking de tipos de videojuegos según encuesta realizada a los alumnos .....	19
Figura 1	Nota media previa .....	20
Figura 2	Nota media de la prueba de comprensión escrita previa .....	20
Figura 3	Nota media de la prueba de comprensión oral previa.....	21
Figura 4	Comparativa de nota media de la prueba de gramática previa .....	22
Figura 5	Diferencia de la nota media de la prueba de comprensión escrita previa y posterior de los alumnos jugadores .....	23
Figura 6	Diferencia de nota media de la prueba de comprensión oral previa y posterior de los alumnos jugadores .....	23
Figura 7	Diferencia de nota media de la prueba de comprensión oral previa y posterior de los alumnos jugadores .....	24
Figura 8	Diferencia de nota media de la prueba de comprensión escrita previa y posterior de los alumnos del grupo control .....	25
Figura 9	Diferencia de nota media de la prueba de comprensión oral previa y posterior de los alumnos del grupo control .....	25
Figura 10	Diferencia de nota media de la prueba de gramática previa y posterior de los alumnos del grupo control .....	26
Figura 11	Diferencia de nota media de la prueba de comprensión escrita de jugadores y grupo control .....	27
Figura 12	Diferencia de nota media de la prueba de comprensión oral de jugadores y grupo control .....	27
Figura 13	Diferencia de nota media de la prueba de gramática de jugadores y grupo control .....	28
Figura 14	Comparativa de notas previas y posteriores de alumnos que jugaron a videojuegos con nota previa menor a 6 .....	29

## 1. Introducción

Este trabajo pretende analizar las posibilidades y la efectividad de los videojuegos como herramienta en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los videojuegos son un medio audiovisual que no está extendido como herramienta en el proceso de enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras y que sin embargo, forma parte de la vida diaria de los alumnos.

A la gente le asusta la influencia que los juegos tienen sobre ellos, temen que causen oleadas de asesinatos en las calles. Eso es improbable [...] Básicamente, todos los videojuegos enseñan algo, algunos enseñan relación espacial, otros te enseñan a explorar, otros a apuntar con precisión. (Koster, 2003, p. 203)

Basándose en esa premisa, este trabajo pretende indagar y dar una visión positiva sobre su utilidad en la enseñanza de lengua inglesa.

La escuela debe adaptarse a las nuevas tecnologías, no solo al uso del ordenador o internet, sino ofrecer al alumno una visión real de lo que las nuevas tecnologías en todas sus formas pueden aportar en el proceso de enseñanza-aprendizaje, y los videojuegos pueden ser un medio eficaz en dicho proceso.

El programa de Escuela 2.0 fue el primer paso del Estado hacia la integración de las nuevas tecnologías en el aula, con un apoyo económico que ha hecho posible que en los centros haya conexión a internet de banda ancha, y se dotó a los alumnos de un ordenador portátil, que es de utilidad en el uso que pretendemos. Gracias a dichas herramientas, podemos poner en práctica el uso del ordenador o de una videoconsola como medio para acercar al alumno y sumergirlo en el proceso de enseñanza-aprendizaje de un modo efectivo.

Acorde a lo expuesto por Montero, Ruíz y Díaz (2011), las TIC, y los videojuegos están revolucionando la forma de responder a los procesos de socialización y aprendizaje y a la necesidad del homo ludens de jugar con otros y por tanto, son un medio del que el docente de Lengua inglesa debe valerse para fomentar el aprendizaje de la misma, ya que le otorga al alumno un medio al que está habituado y al docente una herramienta atractiva y motivadora.

Los videojuegos están presentes en las vidas de los alumnos y en la totalidad de la sociedad, es una de las industrias que no solo está soportando la crisis (aDeSe,

2013) sino que está en pleno apogeo y, por tanto, hay que aprovecharlos en el aprendizaje.

Durante mucho tiempo, se han usado en la enseñanza de lengua inglesa elementos audiovisuales como vídeos o audios. Ahora, con la presencia en las aulas de ordenadores y conexión a internet, el uso de videoclips ha aumentado, pero se hace necesario un estudio sobre la posibilidad de aprovechar la interacción que se lleva a cabo con el uso de videojuegos y sus efectos en el aprendizaje de lengua inglesa.

Este trabajo no se centra en el software diseñado para el aprendizaje, sino que lo hace en los videojuegos que no están originalmente diseñados como elemento en el proceso de enseñanza-aprendizaje y en los resultados que se pueden obtener.

## 2. Justificación del trabajo y su título

Tras mi experiencia laboral como docente, traductor y localizador de videojuegos, en muchas ocasiones he podido comprobar como aquellos alumnos que regularmente juegan a videojuegos en una lengua diferente a la materna, sienten esa lengua de una manera diferente, por lo que ante la necesidad de realizar un proyecto fin de máster, es un tema que me atrae, que aúna mis pasiones: lenguas, docencia y videojuegos.

Mi interés sobre el tema me llevó a asistir a diferentes cursos sobre ludificación, también conocido por *gamification*, y de aplicación de videojuegos a la enseñanza. En dichos cursos descubrí que el potencial escondido bajo la cara lúdica de los videojuegos es muy grande y me interesé por la obra de Kurt Squire, de la Universidad de Wisconsin.

En un principio, la propuesta de investigación giraba en torno a la situación actual del uso de los videojuegos en las aulas españolas. Sin embargo, tras comprobar el modo en que se usaban las TIC en las aulas, decidí cambiar el estudio y centrarlo en los resultados que podrían dar los videojuegos en los alumnos de educación secundaria.

La inmersión lingüística es algo que preocupa a los docentes de lenguas extranjeras, que siempre están buscando diferentes maneras para hacer que los alumnos interactúen con la lengua, y eso me llevó a pensar que la interacción con los videojuegos sería una buena opción para los alumnos, ya que acorde a lo expuesto por Squire (2003), que a su vez se basa en Gee (2003):

Aunque los juegos digitales han sido comúnmente ignorados por los docentes, son un nuevo medio poderoso con implicaciones potenciales para la escuela. En los videojuegos el conocimiento constituye en esencia un tipo de logro, ya que los aprendices aprenden haciendo [...] Prima la experiencia, la cual permite a los estudiantes desarrollar comprensiones localizadas, aprender a través del error y desarrollar identidades como expertos solucionadores de problemas. (Ver original en Notas<sup>1</sup>) (p. 22)

Me apasionan los videojuegos y los idiomas, por lo que pensé que investigando sobre este tema, podría aportar mi experiencia a los alumnos y ofrecer un elemento motivador que recuperase su aprecio por la asignatura. Además, el estudio me llevaría a contrastar la opinión que yo tenía sobre el uso de los videojuegos, me permitiría comprobar si era posible el uso de los videojuegos tal y como yo los



planteaba, responder si captaría la atención de los alumnos hacia la asignatura o por el contrario lo tomarían como un método de evasión y se desconcentrarían. En caso de que los resultados fueran positivos, el estudio me llevaría a poder adaptarlo a mis futuras clases.

Asimismo, las TIC son un elemento en alza, algo que desde mi punto de vista deben saber usar todos los alumnos y pienso que este tipo de herramientas constituyen un medio eficaz para acercarlos a la asignatura y al uso de las TIC.

Al comenzar la revisión bibliográfica, me percaté de que había bastantes estudios y libros en inglés desde los años 90, sin embargo, la bibliografía en español comenzaba a existir en años posteriores. Estaba firmemente convencido de que me atraían los videojuegos creados sin ánimo de ser educativos, ya que, por experiencia personal, había aprendido mucho más de esos que de aquellos que estaban diseñados para enseñar algo. Las grandes compañías de videojuegos que invierten en el desarrollo de los mismos y que cautivan a la gran parte del consumidor de videojuegos medio no aboga por el desarrollo de los juegos educativos, ya que supone un gran riesgo, quizás eso cambie en un futuro cercano gracias al auge de las compañías independientes, cuyo método de trabajo sí que podría lograr grandes avances en ese campo tal y como apunta Rockhart (2013); por tanto, establecemos que las grandes compañías que desarrollan juegos triple A no quieren arriesgar desarrollando juegos originales, sin embargo ahí juegan un papel importante las desarrolladoras independientes, capaces de crear nuevos géneros, y en esos nuevos géneros puede estar la clave de la creación de juegos que aúnen el componente lúdico y el educativo sin que el alumno sienta el juego como algo preestablecido para la enseñanza.

Puede resultar paradójico, pero lo cierto es que mi hipótesis me llevaba a pensar que pueden resultar más fructíferos los juegos que no están pensados para el proceso de enseñanza-aprendizaje de los que sí lo están, quizás porque la predisposición hacia ellos es diferente.

El alumnado es capaz de discernir con gran facilidad los videojuegos diseñados para entornos educativos, o serious games, de aquellos que utilizan en su vida cotidiana, fuera de las aulas. Mientras los videojuegos convencionales tienen una alta jugabilidad, los serious games reproducen muchas veces el formato pregunta-respuesta que aparece en los libros de texto. Los simuladores formativos, por poner un ejemplo, acaban pareciéndose en muchos casos a un examen tipo test donde la persona jugadora debe elegir la respuesta correcta (a

veces, incluso, marcando con una X una casilla de respuesta en una hoja digital). (Rubio, 2012, p. 124)

Esto me llevaba a pensar en la importancia de la motivación en dicho proceso, motivación que Martínez-Salanova (2010) define 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. Hay que distinguirlo de lo que tradicionalmente se ha venido llamando en las aulas motivación, que no es más que lo que el profesor hace para que los alumnos se motiven. (p. 3)

Además, me interesaba saber qué tipos de videojuegos conseguían atraer mejor a los alumnos y cuáles conseguían mejores resultados en los mismos. No todos los alumnos tienen los mismos gustos y por tanto sería interesante saber sobre qué estilo se podría trabajar para conseguir la máxima aceptación en el aula.

Finalmente, en la sociedad actual, dada la importancia que se le da a las TIC y la visión que se tiene de los videojuegos, me parecía importante investigar sobre el lado positivo de los videojuegos en la enseñanza de la lengua inglesa, ya que había podido comprobar en los cursos a los que había asistido que ya se había comprobado la efectividad de los mismos en otras áreas como la historia con videojuegos como Civilization (2K Games), tal y como reconoce Squire (2003).

Debido a todo esto, pensé que comprobar los resultados del uso de videojuegos en un grupo de alumnos y comparar su avance con el de otro grupo que no los había usado podría sacar a la luz resultados que me llevaran a confirmar mi hipótesis de que el uso de videojuegos puede resultar muy fructífero y motivador en la enseñanza de lengua inglesa en secundaria.

### 3. Planteamiento del problema

En estos momentos, la sociedad en la que nos vemos inmersos tiene un carácter tecnológico muy marcado. Los alumnos a los que se enfrentan los profesores diariamente son ya considerados nativos digitales, y su nivel de conocimiento y uso de las nuevas tecnologías es muy superior en general al del usuario medio de la misma edad hace algunas décadas.

Se trata de alumnos que ya han nacido habiendo ordenador y videoconsola en casa, son alumnos para los que el uso de una tablet, un ordenador o un Smartphone es algo indispensable y no imaginan que hubiese podido existir un momento anterior en el que dichos avances tecnológicos no existiesen.

Dentro del marco de la enseñanza comunicativa, los juegos pueden tener un papel principal, ya que posibilitan la interacción entre los alumnos y ofrecen un modo de acercarse al idioma con numerosos acentos y recursos lingüísticos.

Además, el aprendizaje se potencia cuando tiene relación y significado personal para el alumno, cuando el aprendizaje es significativo, y para ello, recurriendo a la teoría de las inteligencias múltiples:

Los docentes pueden tocar mejor las áreas de significación personal de sus estudiantes, dado que ellos reconocen las diferencias inherentes en los estudiantes y asignan a los individuos los distintos estilos de aprendizaje que les corresponden, en el centro del proceso de aprendizaje. (Ver original en Notas<sup>2</sup>) (Arnold y Fonseca, 2004, p. 125)

Así, tenemos la convicción de que el uso de un aprendizaje adaptado a las necesidades de cada alumno ayudará a mejorar a todos individualmente y al grupo en su totalidad, dotando a la clase, con la presencia de videojuegos, de una variedad que es difícil de encontrar en otros medios de enseñanza. Tendremos actividades menos monótonas y por tanto, más efectivas y motivadoras.

El grupo de alumnos de secundaria es difícil de motivar. Por ello, se propone el uso de los videojuegos como medio motivador e incentivador para atraer al alumno a la asignatura y aprovecharlos como medio de enseñanza efectiva. El aprendizaje pasivo se hace presente en los videojuegos de diferentes maneras, por lo que se presentan como un medio eficaz de solucionar el problema de la motivación, a la vez que son una herramienta útil en el proceso de aprendizaje.

Rozzoni (2012) exponía que “a través de juegos de aventura se puede programar la mente con un buen inglés, mejorar la comprensión del inglés hablado, memorizar palabras y aumentar la motivación al estudio”; por tanto, tenemos ante nosotros la herramienta adecuada para motivar a los alumnos, una herramienta que forma parte de su día a día y que además es capaz de provocar que el proceso de enseñanza-aprendizaje se vuelva más activo por parte del alumno, que se ve influenciado por la actitud lúdica del elemento que sirve como vehículo hacia el aprendizaje.

Por otro lado, la enseñanza por medio de videojuegos no se quedará entre las paredes de las aulas, sino que podrán continuar su experiencia de aprendizaje en sus casas, y eso, en una sociedad actual que está necesitada de una enseñanza que una mente y corazón (Goleman, 2002) se puede llevar a cabo en el aula de idiomas, que cada vez abarca más terreno. El modo de hacerlo será por medio del uso de videojuegos, que son una herramienta que incluye gran cantidad de referencias multiculturales y ponen en las manos del docente la capacidad interdisciplinar y social necesaria para hacer que el aula de idiomas se convierta en un aula no solo para enseñar el idioma sino para formar ciudadanos notables.

La inmersión lingüística se presenta como una necesidad para que la intercomunicación tenga lugar y el aprendizaje del nuevo idioma se produzca en situaciones en las que procesar lenguaje real se convierta en una necesidad. Sin embargo, la situación real que nos encontramos es que los alumnos están en clase de Inglés 4 horas semanales y dichas clases no suponen una ocasión que propicie la inmersión en la lengua extranjera, sino que se utiliza la lengua materna como medio de enseñanza en gran cantidad de ocasiones. Los videojuegos son un modo eficaz de ofrecer al alumno material original en la lengua que se estudia, un modo atractivo de presentar construcciones gramaticales reales en un contexto que les resulta agradable. Los alumnos se sienten atraídos por el medio, y gracias a la elección de videojuegos con una historia y guión interesantes podremos mantener su atención y por tanto aumentar su implicación en el aprendizaje del idioma.

En definitiva, se propone utilizar el medio más atractivo al que están expuestos los alumnos actualmente, los videojuegos, como medio eficaz de enseñanza.

## 3.1 Objetivos

Esta investigación se realiza con los siguientes objetivos principales y secundarios:

### 3.1.1 Objetivos principales

Los objetivos principales que persigue esta investigación son:

- Averiguar si el uso de los videojuegos en lengua inglesa mejora significativamente el aprendizaje de la lengua inglesa por parte de los alumnos, atendiendo a la comprensión escrita, comprensión oral y la aptitud gramatical.
- Averiguar si gracias al uso de los videojuegos la implicación de los alumnos en la asignatura de Lengua Inglesa aumenta.

### 3.1.2 Objetivos secundarios

Asimismo, los objetivos secundarios se enumeran a continuación:

- Averiguar qué tipos de videojuego prefieren los alumnos de secundaria y evaluar sus posibilidades educativas.
- Establecer la base para futuras investigaciones en este campo.

## 3.2 Breve fundamentación de la metodología

Para afrontar los objetivos presentados anteriormente, la metodología usada ha sido tanto cuantitativa como cualitativa.

La primera acción que se llevó a cabo fue la realización de una prueba escrita y oral a los alumnos de secundaria para obtener una evaluación inicial de todos ellos, tanto de los que jugarían a videojuegos como del grupo de control. En dicha prueba se evaluaron las competencias relativas a comprensión oral, comprensión escrita y competencia gramatical. Se pueden encontrar los documentos usados para la realización de las pruebas en el anexo de este trabajo.

Posteriormente, se repartió entre los alumnos una encuesta para saber su actitud frente a los videojuegos, y así conocer qué tipos de videojuegos les gustaba más o qué hacían cuando se encontraban con fragmentos de videojuegos en inglés.

Durante un período de cuatro semanas se impartieron sesiones de Lengua inglesa haciendo uso de diversos videojuegos con el grupo de alumnos que decidió participar en la investigación activamente.

Finalmente se volvió a realizar una prueba oral y escrita a los alumnos de ambos grupos para establecer las evaluaciones finales y así tener acceso real a la evolución de todos ellos tras el desarrollo de la investigación.

Cabe destacar que para la corrección de dichas pruebas conté con la colaboración de dos profesores del departamento de idiomas del centro educativo donde se realizaron las pruebas.

Consideramos este trabajo un diseño semi-experimental, ya que los alumnos que entraron a formar parte del estudio no fueron elegidos aleatoriamente, sino que su implicación en esta investigación fue totalmente voluntaria.

### 3.3 Breve justificación de la bibliografía empleada.

En la actualidad existen algunas líneas de investigación en torno al uso de material multimedia en la enseñanza de idiomas, y los videojuegos no escapan a dicha tendencia. Sin embargo hay que incidir en que la gran mayoría de los mismos se encaminan al estudio y preparación de videojuegos con finalidad educativa, mientras que mi intención con este trabajo es acercarme al uso educativo de videojuegos desarrollados en origen con finalidad lúdica, por lo que mi labor bibliográfica comenzó con obras que relacionan los videojuegos y su uso en la enseñanza escritas por Kurt D. Squire (2003), profesor de la Universidad de Wisconsin que es la figura principal en el estudio de uso de videojuegos aplicados a la enseñanza y cuyas obras son consideradas el germen de la educación con videojuegos. No obstante, está presente en el equipo de desarrollo de uno de los juegos que ocupan más estudios sobre uso de videojuegos para enseñanza, Civilization IV (2K Games, 2005), y se convirtió en pilar indiscutible en la empresa para la realización y desarrollo de las diferentes secuelas que siguieron a dicho juego lúdico-cultural.

Partiendo de la base sustentada por sus obras, la bibliografía se adentra en el terreno de la ludificación o *gamification* y en consecuencia del denominado *edutainment*, que se centra en el uso de videojuegos, recursos de entretenimiento y sus estrategias para la educación.

Tras la fundamentación que realiza el profesor Squire, que basa sus estudios en diferentes asignaturas y especialmente en el ámbito de la historia, pasé a la influencia del medio audiovisual en la enseñanza de lenguas extranjeras con obras de Gee (2003) o Klopfer (2009).

Debido a los temas teóricos sobre motivación que abarca la investigación, llegué a obras de Martínez-Salanova (2010), así como de Gardner (2003), Masgoret (2003) o Dornyei (2010).

Finalmente, y acorde a la sensibilización social que lleva consigo el mundo de los videojuegos, me dirigía a la lectura de obras de diseñadores de videojuegos como Koster (2005) y estudiosos de la sociedad y la educación como Goleman (2002).

Las posibilidades que nos ofrecen los videojuegos en el terreno de las competencias lingüísticas son amplias y su mayor potencial reside en la mejora de la lectura comprensiva, la comprensión oral y en la adquisición de vocabulario. Además me interesaba saber hasta qué punto podía incidir en la mejora del conocimiento gramatical.

Desde mi punto de vista, los docentes debemos aprovechar todo el potencial que ofrece este medio audiovisual tanto por su atractivo visual como por su capacidad motivadora y su componente relativamente adictivo, ya que gracias a esta herramienta a la que los alumnos ya están familiarizados podremos ofrecer a los alumnos un medio de enseñanza atractivo a la par que útil.

La escuela debe ser el fiel reflejo de la sociedad y en nuestra sociedad actual los videojuegos tienen un papel importante dentro de las TIC, por lo que es interesante saber adaptar el medio a la enseñanza y conocer sus posibilidades.

## **4. Desarrollo**

Este apartado se centra en el desarrollo del trabajo, teniendo como epicentro el marco teórico del tema, los materiales y métodos utilizados, los resultados obtenidos y el análisis de los mismos.

### **4.1 Revisión bibliográfica, marco teórico**

En la actualidad se está extendiendo el uso de las nuevas tecnologías en las aulas en España debido en gran medida al plan Escuela 2.0 que ha propiciado que en las aulas existan conexión a internet y acceso fácil a ordenadores a disposición del alumnado. Los trabajos y estudios existentes hoy en día hablan de las bondades de los materiales multimedia en la labor de enseñanza-aprendizaje, ya sean creados específicamente para la enseñanza (medios didácticos) o no (recursos educativos).

Como integrantes del grupo de los materiales multimedia, los videojuegos destacan por su carácter lúdico y la interactividad intrínseca de los mismos. A lo largo de la revisión de la documentación y la realización de la investigación he comprobado que entre los logros que se le atribuyen al uso de los videojuegos como parte del proceso enseñanza-aprendizaje destacan su elemento motivador, su capacidad para la interactividad y el desarrollo de la competencia digital y la relación que les une a los denominados nativos digitales.

Hay que destacar el papel que juegan los videojuegos en la integración de los niños en el mundo digital, siendo los videojuegos la entrada más directa a este mundo (Gros, 2004). Padres y algunos educadores se preocupan por la influencia negativa o la adicción que puedan provocar los videojuegos debido quizás a la visión que se ofrece desde los medios de comunicación. Sin embargo, es labor del docente educar desde el medio digital más cercano al alumno y cambiar así la visión que se tiene de ellos.

Los alumnos entran en contacto y se adentran en el mundo de la informática por medio de los videojuegos y la relación con ellos ayuda a crear ambientes y situaciones de aprendizaje significativo que tendrán como consecuencia la perfecta asimilación de contenidos por parte del alumno. Esas situaciones son las que debe aprovechar el docente de idiomas para guiar al alumno hacia un aprendizaje eficaz. Ese elemento motivador que se busca en el aula lo proponen los videojuegos de



manera sutil y bien llevado a cabo logra que el alumno logre los objetivos propuestos. Sin embargo no se debe abusar de los mismos para mantener el nivel de motivación y potencial aprendizaje en sus cotas más altas. La perfecta armonía entre sesiones con y sin videojuegos es el vehículo perfecto hacia la enseñanza de idiomas.

Según Levis (2005) se debe valorar el papel de los videojuegos en el sistema educativo para afrontar la alfabetización digital y generar en la sociedad futura la capacidad de acceso al conocimiento, ya que los nativos digitales (Prensky, 2001) tienen acceso a la tecnología desde una edad temprana pero en ocasiones el uso que hacen de ella no es el adecuado.

El aprendizaje que se logra gracias al uso de los videojuegos es significativo, los alumnos toman un papel protagonista en su aprendizaje y realizan un esfuerzo deliberado para poner en relación lo aprendido con lo ya asimilado anteriormente, por lo que los videojuegos se tornan importantes con su nuevo papel en una sociedad que usualmente les atribuye características negativas debido al alto contenido de violencia de algunos de ellos.

Los estudiantes de hoy en día son diferentes a los de antaño, su modo de pensar y procesar la información ha cambiado debido a su contacto continuo con la tecnología, y por tanto, hay que cambiar el método de enseñanza. Es evidente que en ocasiones encontramos a docentes del siglo XX, enseñando con métodos del siglo XIX a alumnos del siglo XXI (Prensky, 2001).

Los videojuegos requieren el uso de diferentes destrezas e imaginación, plantean problemas al usuario que debe solventar para avanzar. Esos problemas requieren esfuerzo mental y a menudo son difíciles y sin embargo, los jugadores disfrutan con ellos. Una vez resuelto el problema, se avanza en el juego y si vuelve a aparecer un problema similar, el jugador ya habrá aprendido como solventarlo y el esfuerzo será mínimo. Según Koster (2004) cuando el jugador aprende la matriz de resolución de un problema, la aplicará satisfecho en la siguiente ocasión, pero si los problemas se vuelven repetitivos y por tanto, no requieren esfuerzo alguno para solucionarlo, dejará el juego y buscará otro. Si reflexionamos sobre esto, nos percatamos de que es justo lo que buscamos en las clases de idiomas, que el alumno esté interesado y motivado constantemente, que aprenda, desarrolle su creatividad y desee encontrar nuevos retos.

## 4.2 Materiales y métodos

Teniendo como hipótesis de investigación la creencia de que el uso de los videojuegos en el aula de Lengua inglesa puede tener resultados positivos, el objetivo principal de este trabajo es demostrar su eficacia.

Para demostrar mi hipótesis, el procedimiento llevado a cabo comenzó con la realización de un examen en el que se evaluaba la comprensión oral, escrita y competencia gramatical.

La muestra se componía de 94 alumnos de 4º de E.S.O. del centro Virgen Inmaculada-Santa María de la Victoria a los que contacté con la colaboración de la dirección del centro, tutores y profesores de inglés y que decidieron colaborar en el proyecto de investigación. De dicho grupo de 94 alumnos, 31 formaron parte del grupo que tomó lecciones usando videojuegos y los restantes 63 ejercieron de grupo control.

Los integrantes del grupo que asistió a las lecciones con videojuegos no fueron elegidos al azar, sino que se realizó por colaboración voluntaria, resultando el grupo con 4 componentes femeninos y 27 masculinos, comprendidos entre 15 y 17 años. El grupo control quedó integrado por 44 componentes femeninos y 19 masculinos.

Las pruebas se realizaron por medios escritos y orales en las instalaciones del centro Virgen Inmaculada-Santa María de la Victoria, en Málaga, usando los documentos de examen que se encuentran en el anexo de este trabajo y sus correspondientes archivos de audio.

En primer lugar se procedió a realizar la prueba a todos los alumnos, tanto a los que integraban el grupo de jugadores como a los que no lo hacían. Junto a esa primera prueba también se adjuntó un pequeño cuestionario relativo a su actitud frente a diferentes situaciones relacionadas con los videojuegos y los tipos de videojuegos preferidos. Además de las preguntas de examen, se incluían preguntas relativas al sexo, edad y condición de repetidor.

Tras la realización de este examen, se procedió a impartir lecciones en el recreo durante un período de 4 semanas a los alumnos que decidieron adherirse al grupo. Además se les proporcionaron copias de algunos juegos como Dust: An Elysian tail

(Humble hearts), Bastion (Supergiant) o Tales of Monkey Island (LucasArts) para jugar en casa, siempre en lengua inglesa.

Transcurrido dicho periodo, se realizó de nuevo un examen a los alumnos para volver a tener resultados relativos a comprensión oral, escrita y aptitud gramatical. Dicho examen se realizó a ambos grupos.

### 4.3 Resultados y análisis

A continuación se muestran diversos gráficos estadísticos elaborados a partir de los datos recabados en los exámenes realizados tanto al grupo de control como al grupo que asistió a las sesiones con videojuegos.

Para comenzar la investigación y establecer un punto de partida, se realizaron diferentes pruebas a todos los participantes, tanto al grupo que posteriormente jugaría a videojuegos como el que no lo haría. En dichas pruebas se evaluaban las destrezas en diferentes ámbitos: comprensión escrita, comprensión oral y competencia gramatical.

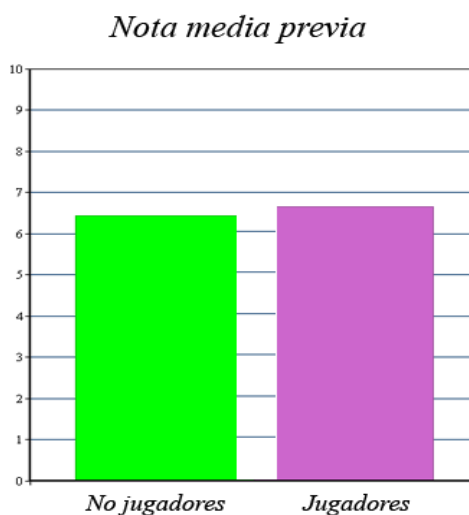
Los primeros datos que se recogieron giraban en torno a los diferentes gustos de los alumnos en cuanto a videojuegos. Estos datos me ayudaron a realizar la siguiente tabla con la que pude establecer qué tipo de juegos preferían y, de ese modo, adaptar las sesiones para satisfacer sus gustos:

Pos.	Lucha	RPG	Aventura Gráfica	FPS Acción	Construcción	Estrategia	Aventura	Plataforma	Deporte	Conducción	Baile
1	0	5	2	16	0	1	33	15	5	9	10
2	1	7	2	15	2	4	22	14	17	8	5
3	0	7	3	16	5	5	20	15	13	8	4
4	3	5	3	10	6	3	21	13	16	10	9
5	6	6	5	7	6	2	16	14	21	11	8
6	8	9	11	8	7	5	10	12	16	7	11
7	9	5	11	11	10	9	7	16	15	8	4
8	12	13	15	12	13	10	7	4	9	8	5
9	14	14	17	13	12	11	6	4	6	9	4
10	16	14	20	13	9	14	2	5	2	12	5
11	22	12	15	10	12	17	5	0	5	10	10

**Tabla 1.** Ranking de tipos de videojuegos según encuesta realizada a los alumnos

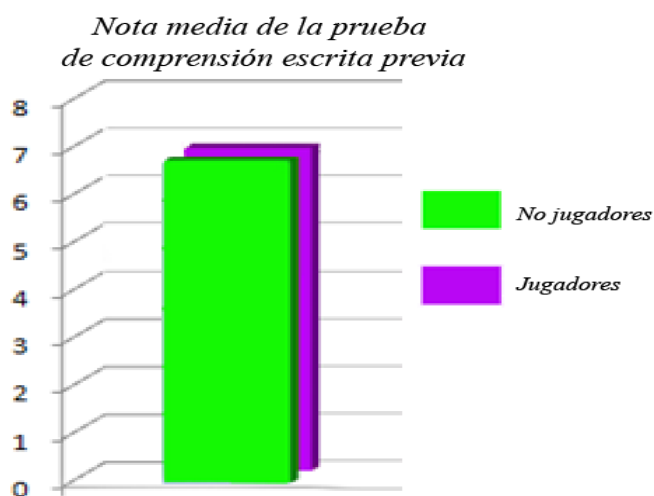
Como vemos, los juegos que mostraban mayor interés eran los de aventuras y acción, deporte, plataforma y baile. Gracias a esta información pudimos adaptar las sesiones a los intereses de los alumnos, de manera que pudiésemos abarcar el máximo rango de estilos para llegar a todos los alumnos.

Tras recoger los datos obtenidos de las pruebas, la comparación de la nota media de todas ellas entre ambos grupos nos dio un punto de partida sobre el que trabajar:



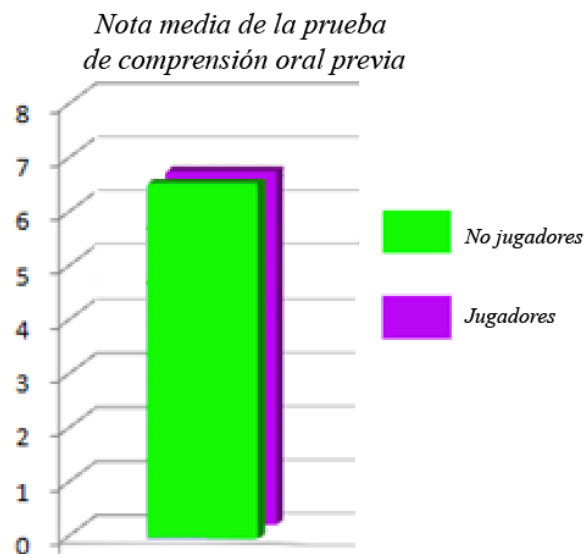
**Fig.1.** Nota media previa

Al comparar ambas notas medias, percibimos que la diferencia existente era bastante leve, ya que era de 0,23 puntos a favor de los jugadores, por lo que partíamos de una base de puntuación similar en ambos grupos. Por tanto, decidimos elaborar datos estadísticos sobre las diferentes destrezas que estábamos analizando para obtener datos más precisos sobre los mismos y establecer si las diferencias eran significativas o no.



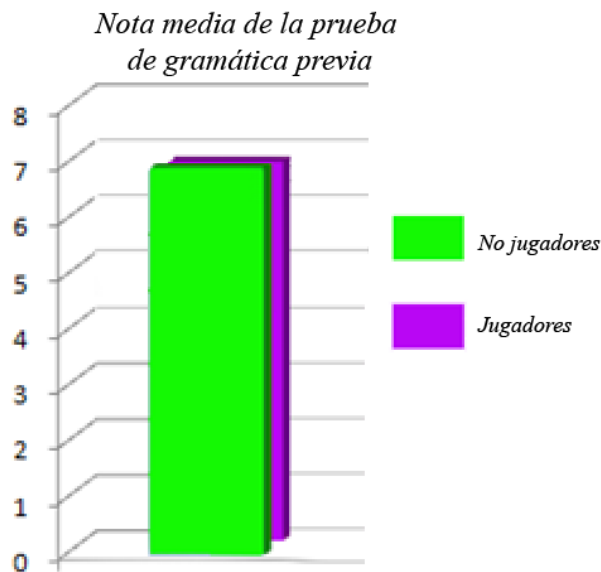
**Fig.2.** Nota media de la prueba de comprensión escrita previa

Tras realizar el cálculo estadístico ANOVA con el dato participación en videojuegos como variable independiente y con los datos de las notas obtenidas en la prueba de comprensión escrita previa como variable dependiente, resultó una  $P=0,21$  por lo que confirmábamos que la diferencia no era significativa. Además, se podía observar que la nota media de ambos grupos difería solo 0,47 puntos. Los miembros del grupo de jugadores parten con una nota de inicio superior, por lo que la capacidad de subida de nota es inferior, ya que el límite establecido para ambos grupos es el mismo, 10.



**Fig.3.** Nota media de la prueba de comprensión oral previa

Al realizar la prueba estadística del ANOVA con el dato participación en videojuegos como variable independiente y con los datos de las notas obtenidas en la prueba de comprensión oral previa como variable dependiente, el resultado de la prueba arrojó una  $P=0,58$ , por lo que establecía los datos como no significativos. Podemos resaltar que el resultado en la prueba de comprensión oral es realmente bajo para ambos grupos, por lo que se podría esperar una mejora sustancial tras las sesiones que se impartirían.



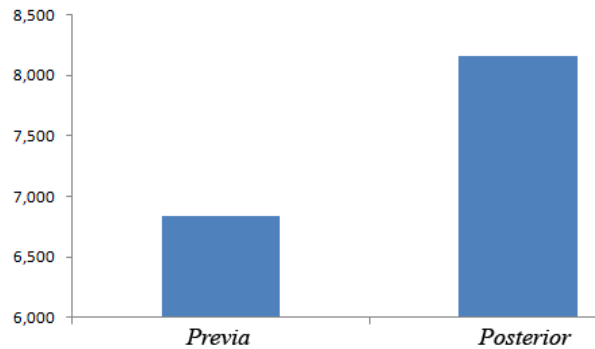
**Fig.4.** Comparativa de nota media de la prueba de gramática previa

Terminamos el marco previo en cuanto a notas medias con la prueba de gramática, en la que los resultados del ANOVA con participación como variable independiente y las notas del test de gramática previo a la intervención pedagógica como variable dependiente volvieron a dar diferencias no significativas, siendo en esta prueba la  $P=0,96$ , con una diferencia entre las notas medias de ambos grupos de tan solo 0,02 puntos.

Tras analizar las pruebas previas, pasamos a analizar los resultados contrastando las notas obtenidas en las pruebas previas y en las pruebas posteriores de cada una de las disciplinas por medio de T-tests de datos emparejados.

En este caso comenzamos a comparar las notas de las competencias escritas, orales y destrezas gramaticales por separado. Se comenzó realizando la comparación entre las notas de aquellos alumnos que asistieron a las sesiones de Inglés con videojuegos y obtuvimos los siguientes resultados:

*Diferencia nota media comprensión  
escrita previa - posterior*

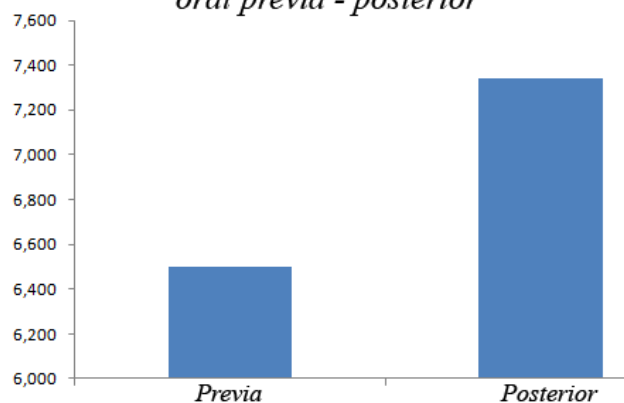


**Fig.5.** Diferencia de la nota media de la prueba de comprensión escrita previa y posterior de los alumnos jugadores

Analizamos las notas medias de la prueba de comprensión escrita tanto anterior como posterior a las clases para comprobar si los alumnos habían experimentado alguna mejora. Tal y como se aprecia en la figura 5, se experimentó un aumento de 1,33 puntos y el resultado del T-test de la prueba de muestras emparejadas dio como significativo, con  $P=0,00$ .

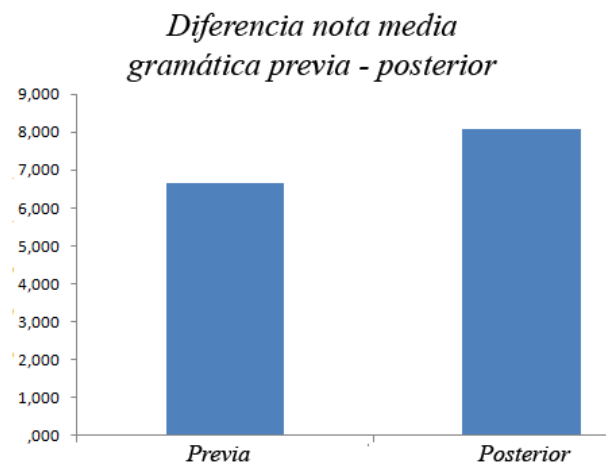
Además, el coeficiente de variación de ambas notas era diferente entre ambas pruebas, siendo del 26% en la prueba previa y del 11% en la prueba posterior, lo que nos hace ver que el nivel en la segunda prueba fue más homogéneo que en la prueba previa y que, por otro lado me hizo pensar en qué factores podrían haber provocado esa disminución. Abordaré esta cuestión posteriormente en este trabajo.

*Diferencia nota media comprensión  
oral previa - posterior*



**Fig.6.** Diferencia de nota media de la prueba de comprensión oral previa y posterior de los alumnos jugadores

Proseguí con el análisis de las notas previas y finales de la prueba de comprensión oral también con una prueba de T-test de datos emparejados y, tal y como se observa en la figura 6, volvimos a tener un resultado satisfactorio en cuanto al avance con una  $P=0,00$  y un aumento de la nota media en la prueba posterior de 0,84 puntos. En este caso, los coeficientes de variación fueron del 22 y el 19 % respectivamente.



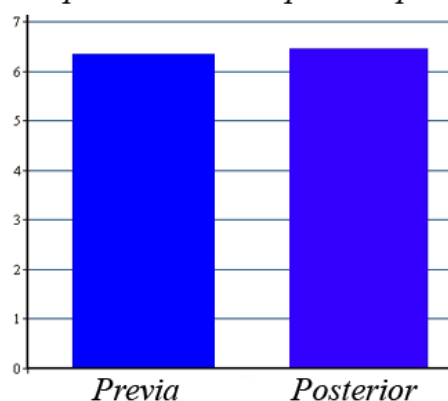
**Fig.7.** Diferencia de nota media de la prueba de comprensión oral previa y posterior de los alumnos jugadores

Finalmente, en cuanto a la diferencia entre las notas clasificadas por competencias, tenemos los datos relacionados a la prueba de gramática del T-test de datos emparejados, que arrojaron datos significativos, con  $P=0,00$  y una diferencia positiva de 1,41 puntos, lo que la sitúa como la prueba en la que se ha observado una mayor diferencia de puntuación en la investigación. El coeficiente de variación de ambas volvía a ser diferente sustancialmente siendo del 21% en la previa y del 10% en la posterior.

Con los datos anteriores ya tenía todos los datos relativos a notas globales de los alumnos que asistieron a las sesiones con videojuegos. Los resultados eran alentadores, ya que en todas las pruebas se habían obtenido mejoras sustanciales, especialmente en gramática y comprensión escrita, donde dichas mejoras cercanas al punto y medio suponían un avance muy significativo. Sin embargo, aún tenía que recopilar los datos de las pruebas finales de los alumnos que no asistieron a dichas sesiones con videojuegos, el grupo de control, para comprobar qué había ocurrido con el resto de alumnos, y así lo muestro a continuación.



*Diferencia nota media  
comprensión escrita previa - posterior*

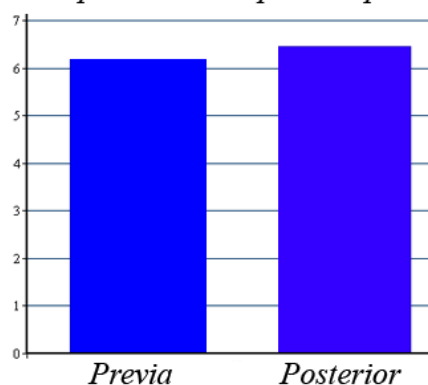


**Fig.8.** Diferencia de nota media de la prueba de comprensión escrita previa y posterior de los alumnos del grupo control

Vuelvo a comenzar la comparación de las diferentes pruebas por la prueba de comprensión escrita. La media de ambas pruebas era diferente, superior en la segunda prueba, lo que nos indica que la nota media de los alumnos que no asistieron a las sesiones difirió en tan solo 0,11 puntos, con un resultado en la prueba del T-test de datos emparejados de  $P=0,19$ , lo que establece que el dato no es significativo.

Los datos me sorprendieron, ya que tras haber observado el aumento de nota tan significativo de los jugadores, no esperaba que el cambio en los no jugadores fuese tan nimio. Por otro lado, comenzaba a comprobar que la utilidad de los videojuegos en las clases de inglés podría ser muy alta si los siguientes datos seguían el mismo camino, por lo que seguí con la comprobación de los resultados de la prueba de comprensión oral de los alumnos no jugadores.

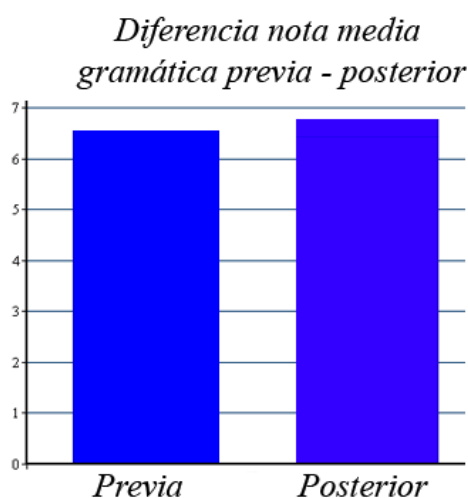
*Diferencia nota media  
comprensión oral previa - posterior*



**Fig.9.** Diferencia de nota media de la prueba de comprensión oral previa y posterior de los alumnos del grupo control

En la comparativa de las notas de la prueba oral la diferencia volvía a no superar los 0,20 puntos, estableciéndose una mejora de 0,19 puntos y con un resultado en la prueba del T-test de datos aparejados de  $P=0,074$ , con lo que volvía a obtener diferencias no significativas, aunque en este caso la P fuese menor.

Continuamos con la comparativa de la prueba de gramática, que históricamente ha sido la competencia más trabajada en las escuelas de España y los resultados arrojan datos que confirman nuestra hipótesis también en este caso.

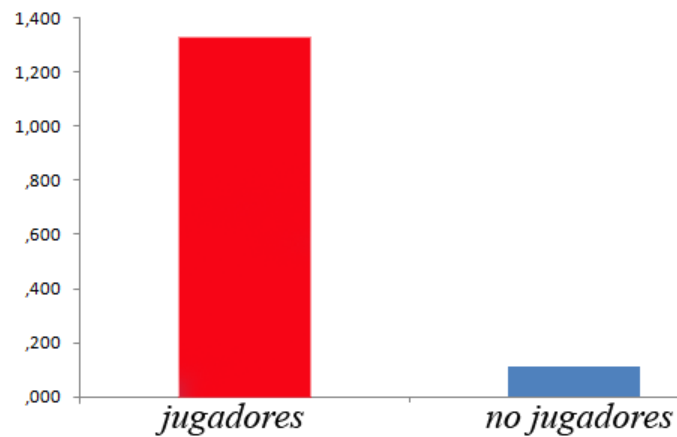


**Fig.10.** Diferencia de nota media de la prueba de gramática previa y posterior de los alumnos del grupo control

Observando la figura 10, vemos que la diferencia entre las calificaciones obtenidas en la prueba previa y la posterior de gramática también arrojaba datos positivos para los alumnos, en este caso con un aumento en la nota media de 0,15 puntos, lo que nos dice que los alumnos han mejorado siguiendo una educación típica de las escuelas en España.

Teniendo todos estos datos en nuestro poder, comencé a relacionar unos con otros hasta llegar a la conclusión de que aunque hubo mejora en ambos grupos, la mejora obtenida en el grupo de alumnos que jugó a videojuegos en inglés fue mucho superior a la obtenida en el grupo que no había asistido a las sesiones con videojuegos.

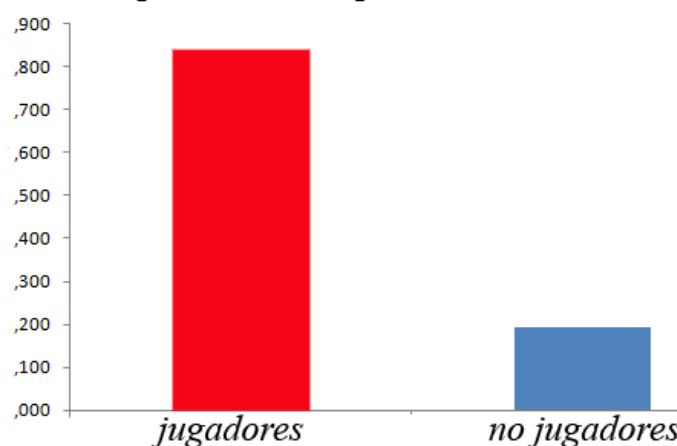
*Diferencia de la nota media de la prueba de comprensión escrita*



**Fig.11.** Diferencia de nota media de la prueba de comprensión escrita de jugadores y grupo control

En la prueba de comprensión escrita se ha obtenido una mejora en ambos grupos, sin embargo, la mejora obtenida en el grupo de los jugadores es claramente mayor frente a la obtenida por el grupo de control, ya que existe una diferencia en la nota media de 1,21 puntos. Además, es destacable que el coeficiente de variación obtenido en la diferencia de notas de los jugadores es sorprendentemente mayor en las notas de los no jugadores, con un 600% frente al 88% de los jugadores, lo que nos indica que además la subida de nota ha sido más homogénea en el grupo de alumnos asistentes a las sesiones con videojuegos.

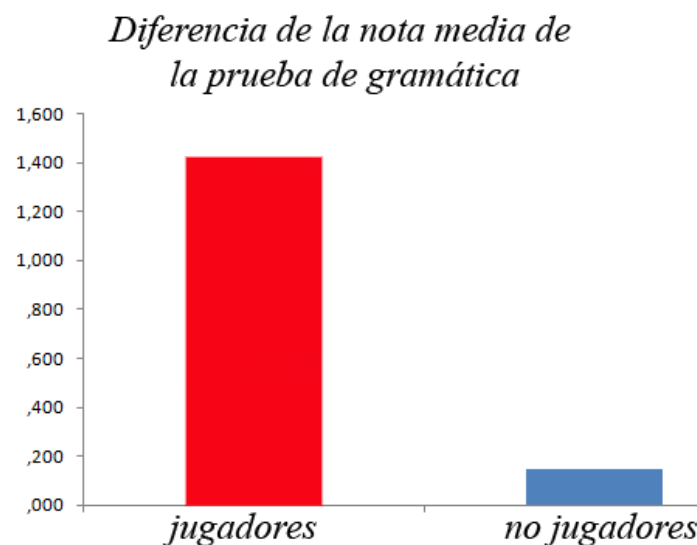
*Diferencia de la nota media de la prueba de comprensión oral*



**Fig.12.** Diferencia de nota media de la prueba de comprensión oral de jugadores y grupo control

En cuanto a la prueba de comprensión oral y tras haber comprobado los resultados obtenidos en la prueba de comprensión escrita, debo destacar que me sorprendió que la diferencia existente entre la diferencia media de los jugadores y los no jugadores fuese menor a la que obtuvimos en las pruebas de comprensión escrita.

Aún así, en la comparativa frente a los no jugadores, la diferencia vuelve a sobrepasar el medio punto, situándose en 0,64 puntos, lo que nos indica que la diferencia vuelve a ser importante.



**Fig.13.** Diferencia de nota media de la prueba de gramática de jugadores y grupo control

Por último, vemos que la diferencia mayor la hemos obtenido en la prueba de gramática, donde, con una diferencia de 1,22 entre ambas y una mejora significativa absoluta del grupo de jugadores de 1,41 puntos confirmaba mi hipótesis de la posible mejora con el uso de los videojuegos.

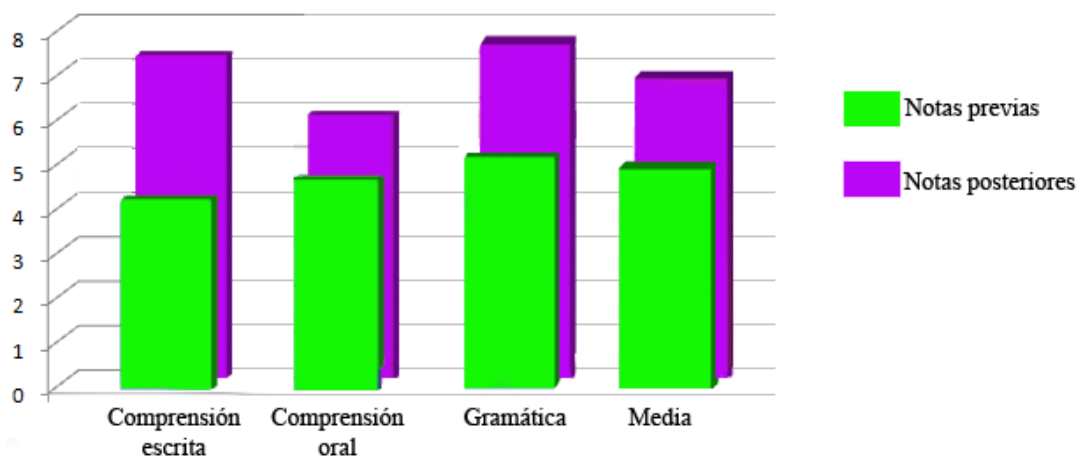
Sin embargo, no acaba aquí el análisis de los datos, pues dentro de los diferentes grupos que tenemos podíamos seguir ahondando en la cuestión y diferenciar los resultados obtenidos ateniéndonos a diferentes factores, para así comprobar la fiabilidad de los datos y comprender un poco más los datos extraídos de los mismos.

Tras observar detenidamente los datos, resaltaban los coeficientes de variación de los datos estadísticos y centraron mi atención; teniendo en cuenta la experiencia personal durante las sesiones, comprobé datos referentes a los alumnos de notas bajas previas y comprobé que dicho cambio en la variación se debe a que las notas de

los alumnos que en la prueba previa eran muy bajas (entre 0 y 6) habían experimentado cambios bastante grandes, por lo que filtré la información de la nota media para examinar lo ocurrido con dicho grupo de alumnos, y obtuve resultados que confirmaban mi hipótesis.

Los alumnos que jugaron a videojuegos y cuyas notas previas eran menores de 6 experimentaron una mejora media de 2,21 puntos, mientras que el mismo grupo de alumnos en los no jugadores solo obtuvo una mejora de 0,27 puntos, por lo que podemos afirmar que aquellos alumnos con notas bajas que están expuestos a los videojuegos mejoran notablemente sus notas.

Durante las sesiones con videojuegos observé que dichos alumnos se centraban en la clase, estaban interesados, su motivación aumentaba sesión tras sesión, lo cual confirmé en un intercambio de impresiones con la profesora de la asignatura. Gracias a los videojuegos, los alumnos de notas menores consiguieron aumentar su motivación e implicación en la asignatura, dando como resultado una mejora significativa de sus notas y sobre todo, de su motivación.



**Fig.14.** Comparativa de notas previas y posteriores de alumnos que jugaron a videojuegos con nota previa menor a 6

Esa motivación se mostró en los alumnos de ambos sexos presentes en las sesiones con videojuegos gracias al uso de diversos juegos, ya que se tomaron en cuenta en la elección de los juegos empleados en clase los datos relativos a la pregunta del cuestionario previo que hacía referencia al tipo de videojuegos que preferían jugar.

## **5. Propuesta práctica**

Tras haber estudiado a fondo la bibliografía y teniendo en cuenta los datos obtenidos en la investigación, a continuación se presenta una propuesta práctica de uso de videojuegos en las aulas de lengua inglesa de educación secundaria.

Aunque algunos manuales ofrecen opciones relativas a algunos videojuegos, aquí se presenta una propuesta basada específicamente en los juegos de aventura gráfica, aventura, baile y RPG atendiendo a las necesidades específicas relacionadas con la potenciación de la comprensión oral, comprensión escrita y formación gramatical, por lo que se ha optado por la elección de juegos que se caracterizan por un guión cuidado, abundancia de textos y diálogo que aparece escrito en pantalla, calidad de voces y vocabulario y nivel adecuado para el nivel de educación secundaria.

### **5.1 Recursos necesarios**

En primer lugar deberemos atender a los recursos necesarios para llevar a cabo las sesiones con videojuegos. Dichos recursos pueden consistir en un solo ordenador, aunque se recomienda la presencia en el aula de una videoconsola, un PC y un proyector. Además, es una gran opción que los alumnos cuenten con un ordenador por pareja, por lo que se puede recurrir al aula de informática o a los ordenadores personales.

Desde mi punto de vista es necesario disponer de una videoconsola porque es el dispositivo que menos problemas presenta a la hora de conectar al proyector y cargar los diferentes juegos sin ningún problema para el docente, que normalmente no está acostumbrado a lidiar con problemas de resolución de pantalla o calidades gráficas adaptadas al procesamiento de datos adaptado a resoluciones de proyectores. Además la videoconsola en sí misma ya supondrá una motivación para el alumnado con sola presencia. El coste de este elemento no es extremadamente alto, ya que ya encontramos en el mercado consolas como XBOX 360 o PS3 a un precio de 100 Euros.

Sin embargo, es esencial disponer de ordenadores, ya que gracias al uso de los mismos podremos agrupar a los alumnos por parejas o grupos mayores pudiendo establecerse una relación más personal con el videojuego y otorgando mayor poder de decisión a los alumnos en su experiencia con el juego. Asimismo, existen

innumerables juegos gratuitos para ordenador de una calidad lúdica y educativa alta, por lo que se convierten en recursos de primer nivel.

En el caso de algunos de los videojuegos propuestos, el transcurso de su historia varía dependiendo de las opciones tomadas durante el mismo, es decir, no se trata de una única historia lineal, sino que un mismo juego puede tomar carices diferentes dependiendo de las opciones tomadas por el jugador en el transcurso del juego.

## 5.2 Estrategias educativas

Tras haber revisado la bibliografía y analizar los diferentes videojuegos existentes en el mercado, se pueden establecer diferentes estrategias y métodos a seguir en clase para aprovechar todo el potencial que pueden ofrecer los videojuegos en el aula de clase.

Gracias a los videojuegos, podemos trabajar la comprensión escrita de diferentes modos, usando videojuegos con gran nivel de guión, para ello se recomiendan tanto juegos Triple A como juegos independientes que suelen tener guiones muy trabajados y abundante diálogo escrito.

Asimismo, para trabajar la comprensión escrita se perfila como mejor opción el género de aventura gráfica, ya que la cantidad de texto en pantalla es excepcional, o los juegos RPG, que se basan en los diálogos y en las características específicas de objetos y personajes, por lo que el alumno debe comprender las características de los objetos a usar y las misiones para proseguir en el juego con éxito.

En este tipo de juegos, se propone como mejor opción el trabajo en parejas, ya que de este modo se pueden ayudar entre los alumnos para seguir la historia, siempre con la ayuda y guía del profesor, quien al comienzo de la sesión explicará y hará una demostración de cómo jugar al juego que se proponga en la sesión

En cuanto al trabajo sobre la comprensión oral se propone como mejor opción el uso de los juegos de cantar y bailar. En este caso, el uso de la videoconsola conectada al proyector supondrá el mejor medio de llegar a todos los alumnos.

Comenzaremos la sesión escuchando la canción y realizando ejercicios en los que los alumnos deben rellenar los espacios en blanco de la letra, para posteriormente pasar a los ejercicios propuestos por el propio juego en los que los alumnos deben bailar al

ritmo de la música y cantar la canción. De este modo se trabajará también la expresión oral y se ayudará a la relación interpersonal entre los alumnos.

Por último, para mejorar la aptitud gramatical de los alumnos nos valdremos de aquellos juegos de género aventuras, aventura gráfica o con componentes RPG que tras contengan en su guión y diálogos el máximo número de construcciones relevantes respecto al tema que se esté tratando en ese momento en el aula, de manera que el uso del videojuego ayuda a asimilar y reforzar las construcciones gramaticales.

En cuanto a los juegos que se elegirán, existen numerosas páginas web en las que se muestran análisis de videojuegos con los que los docentes se pueden hacer buena idea de lo que se pueden encontrar en el videojuego. Aunque no debemos dejar de recordar que la mejor referencia que puede tener el docente es su propia experiencia y la de sus alumnos, que pueden ser gran fuente de información y además asegura que el juego elegido será de su gusto.

### 5.3 Ejemplos de videojuegos

A continuación se proponen los juegos que tras haber leído la bibliografía e impartir las sesiones de investigación se consideran más propicios para trabajar los diferentes aspectos de la competencia lingüística que se tratan en este trabajo: Comprensión escrita, comprensión oral y gramática.

- Tales of Monkey Island:

Este videojuego publicado originalmente en 1990 bajo la dirección de Ron Gilbert es considerado por los medios especializados como una de las mejores aventuras gráficas de la historia de los videojuegos junto a Loom o The day of Tentacle (LucasArts).

Consideramos este juego una opción válida para las sesiones de aprendizaje de inglés en el aula de secundaria porque a la vez que otorga al alumno la visión de uno de los juegos que marcaron un antes y un después en la historia de los videojuegos, el estudio de desarrollo era LucasArts, que posteriormente desarrollaría y produciría las películas de Star Wars, cuestión que aportará el ingrediente adecuado para captar la atención de los alumnos.





**Imagen 1.** Guybrush en pleno dilema horario en The Secret of Monkey Island (propia)

The Secret of Monkey Island requiere la atención de los alumnos y una implicación total en la historia de Guybrush, un ciudadano cualquiera cuya máxima ilusión es convertirse en

pirata. En esa historia los alumnos irán controlando al personaje adquiriendo las capacidades de control de las clásicas aventuras gráficas y debiendo atender a los diálogos presentados a lo largo del juego, ya que de su comprensión dependerá el devenir de la historia.

La peculiaridad de The Secret of Monkey Island reside en su cualidad de aventura gráfica que propone diálogos en los que el alumno decidirá su desarrollo, ya que la historia seguirá su curso hacia el final mediante conversaciones con diferentes personajes en las que el alumno decide las contestaciones de Guybrush, el personaje principal, y por tanto, la historia se desarrollará de maneras diferentes atendiendo a dichas respuestas.

Esto también será interesante en clases posteriores, puesto que podremos poner en común con los alumnos en clases qué ha hecho cada uno y qué ha ocurrido, lo que dará lugar a potenciar la expresión oral.

Como se puede observar, con The Secret of Monkey Island se trabajan la comprensión escrita, la comprensión oral y la capacidad gramatical. En cuanto al vocabulario, en este caso nos encontramos ante vocabulario relacionado con la actividad marítima, bebidas y la vida pirata.

El juego se puede encontrar en <http://www.scummvm.com>

- Dust: An Elysian tail

Dust: An Elysian tail es un videojuego desarrollado por Humble Hearts que, siendo del estilo de plataformas, ofrece ciertos toques de rol, con los que el jugador puede ir mejorando aspectos del personaje principal a su antojo para realizar las misiones que a lo largo del juego se le van ofreciendo.



**Imagen 2.** Dust habla con Fidget al inicio del nivel 1 (propia)

Dust: An Elysian tail es una opción muy buena, con un guión cuidado y muy interactivo. Gracias a su espíritu de plataformas el jugador deberá continuar el camino de Dust, un personaje que encuentra una espada mágica y se alía con una mascota voladora y escurridiza que le ayudará a lo largo de las muchas aventuras que encontrará a lo largo del juego a averiguar su pasado.

En cuanto a la enseñanza de lenguas, gracias a los cuidados diálogos que se encuentran en el juego y a la gran cantidad de los mismos que nos encontramos, hablados y subtitulados, con vocabulario variado podremos trabajar en clase la comprensión escrita, la comprensión oral si decidimos desactivar los subtítulos y el extenso vocabulario propuesto por el juego.

La calidad vocal del juego llevará al alumno a una perfecta comprensión de las conversaciones, que además suceden en diversos ambientes y con diferentes acentos a lo largo del juego, lo que propicia diversidad en los mismos y el alumno aprenderá a adaptarse a ellos.

Además, mientras trabajamos estos aspectos, el alumno irá aprendiendo construcciones gramaticales y reafirmandolas a medida que avanza la historia. Gracias a su colorido y al ritmo del juego, se convierte en un título que captará la atención del jugador, que le incentivará a seguir la historia para saber más acerca de la historia de Dust y su espada.

Se hace necesaria la comprensión de los textos presentados, ya que los diferentes personajes que se encuentra el jugador a lo largo de la historia irán proponiendo misiones alternativas que explican claramente en los diálogos, por lo que el jugador se esforzará por entenderlos para saber qué misiones escoger y completarlas con éxito. Hay que destacar que cuando un personaje nos informa acerca de una nueva misión, esta misión se almacena y puede ser consultada posteriormente, por lo que otorga al alumno la capacidad de volver a leerla y comprenderla en su totalidad.

Finalmente, el precio de este juego es asumible, ya que en la web <https://www.humblebundle.com/> podemos adquirirlo junto a otros juegos por el precio que consideremos pagar a partir de 1 Euro, y la versión que obtenemos es libre, por lo que la podremos distribuir a los alumnos sin problema para que continúen la historia en sus casas. Además los requisitos mínimos requeridos por el juego no son altos, por lo que funciona en la gran mayoría de ordenadores.

- Assassin's Creed II

Damos un salto cualitativo en calidad gráfica y acción, ya que en este caso estamos hablando de un título Triple A desarrollado por Ubisoft para videoconsolas XBOX 360 y PS3 y PC.

Para este juego recomendamos usar la versión de consola, conectada al proyector del aula y al audio.



**Imagen 3.** Alumnos jugando a Assassins Creed II

La historia del juego, con alusiones a la historia real (con la presencia de personajes como Leonardo Da Vinci o los Borgia), la acción y la libertad con la que se dota al personaje ofrecen al alumno una experiencia de juego diferente. En Assassin's Creed II la historia juega un papel crucial en lo que compete a la motivación del alumno. Este tema se puede tratar de modo aleatorio en clase con todos los alumnos apuntando diferentes inventos y obras de Leonardo Da Vinci. Además, gracias a la interacción del personaje con el resto de viandantes de la ciudad de Venecia (donde se desarrolla el juego) podremos tratar diferentes temas referidos a las relaciones sociales.

En este caso, la clase se desarrollará con un solo mando, que cambiará de usuario cada 5 minutos. Sin embargo, este usuario que controla al personaje no lo hará solo, sino que deberá seguir las indicaciones, en inglés, que le den sus compañeros de clase.

Gracias a esta metodología fomentamos la comunicación en clase, la comprensión oral del audio del videojuego y de los compañeros de clase, a la vez que también se trabaja la expresión oral y se refuerza el vocabulario específico de las acciones del personaje principal (saltar, atacar, soltarse,...). Las acciones son muy variadas, los diálogos y las cinemáticas inmersas en el juego son largas y numerosas, dándole al alumno una sensación de continuidad y fomentando la motivación por continuar la historia e indagar sobre la realidad de los actos que se mencionan en el videojuego.

En este juego debemos tener en cuenta la edad a la que está dirigido, con calificación apta para mayores de 16 años.

- Just Dance 4

Para las sesiones con este juego se recomienda el uso de un aula con sistema de sonido y una zona en la que los alumnos puedan moverse libremente frente a la pantalla. Es un juego para videoconsolas, por lo que conectaremos la videoconsola al proyector y al equipo de audio para llevar a cabo la sesión.

En este caso pasamos a tratar principalmente la comprensión y la expresión oral gracias a un juego que propone tanto la expresión corporal mediante movimientos de baile como análisis de las voces utilizando las letras como si fuese un karaoke tradicional.



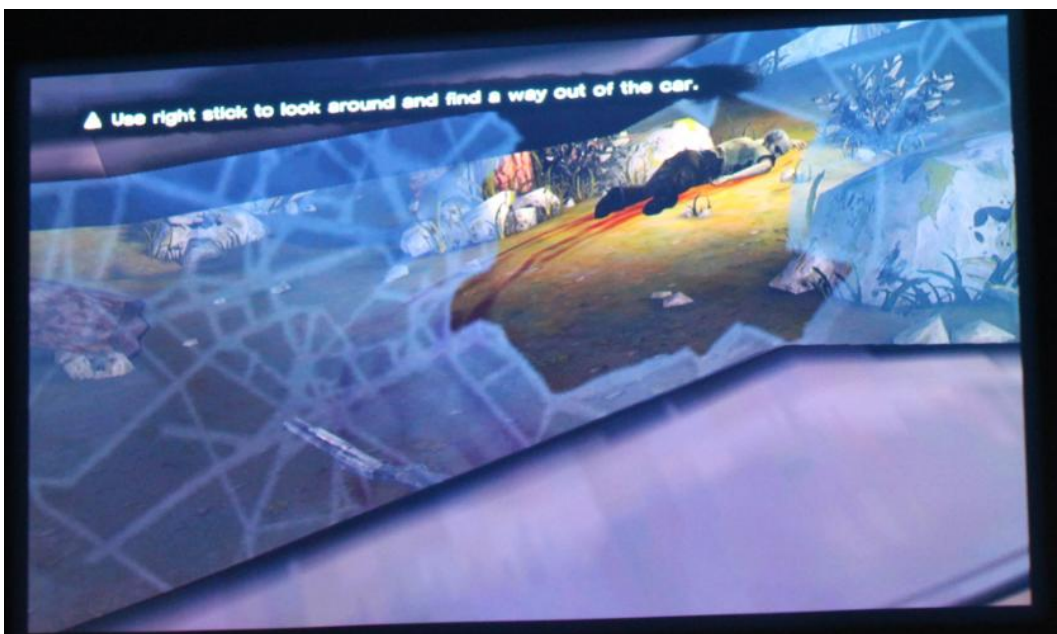
**Imagen 4.** Cuatro jugadores disfrutando de Just Dance 4 mientras aprenden inglés

En las sesiones con Just Dance 4, se comenzará repartiendo la letra de la canción a trabajar con diversos espacios en blanco para rellenar por los alumnos. Seguidamente se escuchará la canción o se verá el videoclip y posteriormente se trabajará con el juego propiamente. Se trata de un juego en el que podremos formar equipos de hasta 8 personas con los que fomentará el trabajo en grupo y las relaciones interpersonales.

- The Walking Dead – Season 1

The Walking Dead es una serie de televisión que ha sido premiada en multitud de ocasiones y cuya historia ha sido adaptada a los videojuegos por parte de Telltale Games a modo de aventura gráfica de nueva generación.

En The Walking Dead, el usuario debe controlar los actos del personaje principal alternando la acción y los diálogos. La elección de las acciones, la exactitud de las mismas, los diálogos que se mantengan y en general cada acción del personaje condicionarán la historia, siendo muy diferente según las elecciones tomadas.



**Imagen 5.** Instrucciones para salir del coche tras un accidente

El estilo de juego nos servirá para mostrar al alumno la historia de los videojuegos, comparándolo con su antecesor primario, The Secret of Monkey Island, dando así diferentes rasgos a su competencia digital.

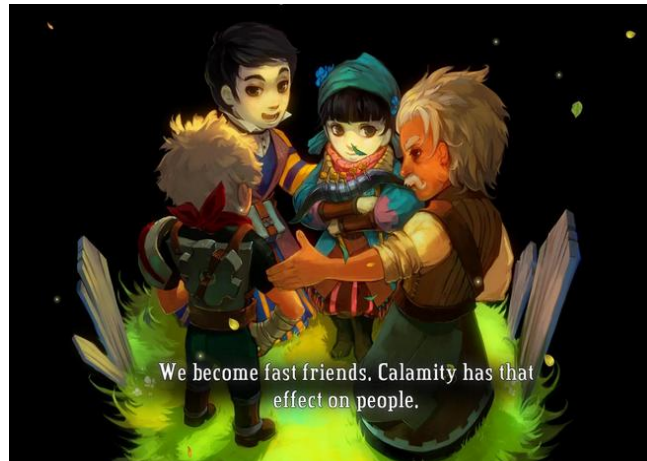
Este juego se puede desarrollar de diferentes maneras en el aula, y en todas ellas conseguiremos influir en la formación gramatical del alumno y en la comprensión escrita y oral. El componente de estrés presente en el juego fomentará la lectura rápida y comprensiva de los textos para poder reaccionar a tiempo y elegir la respuesta adecuada.

Finalmente hay que tener en cuenta que el juego no es apto para menores de 18 años, por lo que habrá que seleccionar la sección del juego que se jugará.

- Bastion

Bastion es un juego que ha recibido varios galardones por su cuidado gui3n, no en vano fue considerado uno de los 10 mejores juegos del a3o 2011 por la revista Time (2011) y recibió el premio a mejor juego descargable del a3o en la gala de los Spike VGA awards del a3o 2011. Este hecho, si atendemos a lo expuesto en la bibliograf3a y a lo experimentado en clase, consigue captar al alumno y motivarlo.

El ritmo de juego en Bastion es bastante alto, y el nivel de personalizaci3n es m3ximo, mientras que los requisitos m3nimos para jugarlos en PC no son altos. El cuidado gui3n de calidad gramatical excelente y su narraci3n soberbia nos ofrece el material perfecto para trabajar



la comprensi3n escrita y oral a la vez que se incide en la formaci3n gramatical.

**Imagen 6.** Reuni3n de amigos (propia)

A lo largo del juego, las caracter3sticas del personaje modificar3n sus aptitudes acorde a las elecciones del jugador, quien adem3s decide los caminos a tomar seg3n las conversaciones con los diversos aldeanos con los que se encuentra o los enemigos a los que abate en su camino.

Finalmente hace continuas referencias al mundo real y a situaciones que confrontan guerra y paz, por lo que nos sirve de apoyo para la formaci3n en valores del alumno.

## 6. Conclusiones

Tras haber realizado las pruebas previas y finales y analizarlas tal y como se comprueba en el apartado 2 de este trabajo, podemos afirmar que el uso de videojuegos en lengua inglesa mejora significativamente la competencia lingüística de los alumnos en los apartados de comprensión escrita, comprensión oral y gramática.

Además en dicho análisis se puede concluir que no solo ha aumentado el conocimiento de la lengua inglesa por parte de los alumnos que han asistido a las sesiones con videojuegos, sino que la implicación en la asignatura ha aumentado, especialmente en aquellos alumnos que partían de notas inferiores. Se ha conseguido aumentar la motivación de alumnos totalmente desmotivados y los resultados en las pruebas dan fe de ello.

La presencia de los videojuegos en clase, aunque históricamente no sea vista como algo fructífero, ha demostrado en esta investigación mejorar significativamente los resultados obtenidos sin el uso de los mismos. Durante el transcurso de la investigación he podido seguir personalmente el avance de todos los alumnos implicados en las sesiones con videojuegos y su implicación en la asignatura ha ido en aumento desde el primer momento hasta la última sesión. Alumnos que no mostraban el más mínimo interés por la asignatura han pasado a implicarse en la misma, estudiando y preocupándose de aprender e incluso de buscar nuevos juegos para aportar a la clase.

La mejora significativa la podemos atribuir en gran medida al aumento de la motivación del alumnado, pero también a la calidad de los textos y las posibilidades formativas de los videojuegos. Por supuesto, se debe tener en cuenta el tipo de videojuego al que se expone a los alumnos y establecer los criterios a seguir en el aula para aprovechar el componente lúdico y dirigir la atención de los alumnos al componente léxico y gramatical para conseguir así un aprendizaje real usando material original.

Finalmente, gracias a la colaboración de los alumnos, se ha podido conocer cuáles son los tipos de videojuegos que prefieren, y con ellos se ha podido trabajar para conseguir realizar una aproximación didáctica a los mismos. Dichos datos arrojan



datos que proponen los juegos de acción y RPG en primer lugar, seguidos de los juegos de conducción, deportes y baile.

Las posibilidades educativas de esos tipos de juegos quedan marcadas por el nivel lingüístico y argumental ofrecido por los mismos. Los juegos RPG son los que mejor se adecúan a los objetivos perseguidos en la asignatura de Lengua inglesa, ya que cuentan con una cuidada historia y un nivel oral excelente. También podemos mencionar los juegos de cantar y bailar como una opción de altas prestaciones, ya que tal y como se ha comprobado en años de experiencia por muchos docentes, el uso de canciones es efectivo en las aulas de idiomas; por tanto si dichas canciones las utilizamos dentro de un videojuego, le conferimos ese valor extra que éstos ofrecen.

Finalmente, no podemos establecer que los juegos FPS (First Person Shooter) de acción no sirvan para la enseñanza de lenguas extranjeras, sin embargo si podemos confirmar que sus posibilidades en comparación con los recientemente mencionados son menores y además presentan el problema de la cantidad de violencia, sangre y lenguaje obsceno que incluyen y que ocupan gran parte del desarrollo de la historia y por tanto, no los hacen aptos para las aulas de secundaria.

## 7. Líneas de investigación futuras

Tras haber realizado la investigación, se ha llegado a la conclusión de que el uso de los videojuegos de aventuras, acción y baile es muy útil y fructífero en el ámbito de la enseñanza de lengua inglesa, sin embargo, no está todo escrito ni se ha llegado a la máxima profundidad de la investigación en este ámbito, por lo que un análisis sistemático con un mayor número de alumnos y la comparación de resultados con diferentes tipos de juegos puede resultar interesante y ofrecer datos muy relevantes sobre el uso de los videojuegos en la enseñanza de inglés.

Para realizar futuras investigaciones y comparaciones se puede partir de la base realizada en este Trabajo Fin de Máster en la que se ha conseguido recabar información relativa al tipo de juegos que son más atractivos para los alumnos de Educación Secundaria y que han dado como resultado que los juegos de acción, aventuras, deportes, conducción y RPG son los que mayor aceptación tienen entre dicho alumnado, sin olvidar los juegos de cantar y bailar que pueden suponer un aliciente extra añadido a las clásicas sesiones en las que se utilizan audios musicales.

Dada mi experiencia previa con estos tipos de videojuego, mi propuesta de investigación futura se dirigiría hacia los juegos de RPG y de baile, ya que teniendo en cuenta las preferencias de los alumnos, pienso que son los tipos de videojuegos que podrían aportar más en la formación de una segunda lengua.

Por un lado, los juegos con componentes RPG proporcionan una buena historia al alumno y un nivel argumentativo alto que puede ofrecer al alumno un hilo argumental cautivador y motivador a la vez que construcciones gramaticales más correctas y numerosas. Por otro lado, los juegos de baile no solo ofrecen una interacción entre los alumnos y el baile en sí mismo, sino que vienen acompañados de la correspondiente música, lo que conseguiría aunar una doble vertiente: motivación lúdica junto a motivación auditiva y sensorial. Es el perfecto ejemplo para unir las virtudes de la música con las correspondientes al mundo lúdico, por lo que el trabajo posible con dicho tipo de videojuegos puede resultar muy positivo.

Tras esta investigación y atendiendo a la actitud de los alumnos frente a los diferentes juegos a los que han estado expuestos durante el transcurso de esta investigación, puedo afirmar que la motivación de los alumnos con respecto al

videojuego es superior cuanto mayor es la interacción con el mismo y cuanto más activo es el juego.

También se ha detectado que la profundidad de la historia o la comicidad de la misma tienen gran influencia sobre la actitud de los alumnos durante las sesiones. Por tanto, se proponen para futuras investigaciones y trabajos con alumnos juegos que contengan un buen guión para de este modo, obtener mejores resultados.

## 8. Bibliografía

### 8.1. Referencias

aDeSe. *Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento*. Recuperado el 12 de enero de 2014, de <http://www.adese.es/>

Arnold, J. y Fonseca, M. C. (2004) "Multiple intelligence theory and foreign language learning: A Brain-Based Perspective". *IJES, International Journal of English Studies*, vol. 4, 1, págs. 119-136.

Fernández, C. (2012) Los juegos de aventuras gráficas y conversacionales como base para el aprendizaje. Videojuegos y juventud, *Revista de estudios de juventud* N°98, 101-117. Recuperado el 18 de enero de 2014, de [http://www.injuve.es/sites/default/files/2012/50/publicaciones/Revista98\\_completa.pdf](http://www.injuve.es/sites/default/files/2012/50/publicaciones/Revista98_completa.pdf)

Gee, J.P. (2005) *Good videogames and good learning*. Recuperado el 25 de enero, de 2014 de [http://www.academiccolab.org/resources/documents/Good\\_Learning.pdf](http://www.academiccolab.org/resources/documents/Good_Learning.pdf)

Gee, J. P. (2004) *Situated Language and Learning: A Critique of Traditional Schooling*. London, Routledge.

Goleman, D (2002) *Inteligencia emocional*. Barcelona, Kaidos.

Gros, B. (2004) *Pantallas, juegos y educación: la alfabetización digital en la escuela*. Madrid: Desclée de Brouwer.

Grossman, L. (2011). *Top 10 Video Games of 2011*. Time. Recuperado de [http://content.time.com/time/specials/packages/article/0,28804,2101344\\_2101197,00.html](http://content.time.com/time/specials/packages/article/0,28804,2101344_2101197,00.html)

Koster, R. (2004) *A theory of fun for game design*. Paraglyph Press

Koster, R. (2005). *A theory of fun for game design*. Recuperado el 12 de enero de 2014, de <http://www.theoryoffun.com/theoryoffun.pdf>

Klopfer, E., Osterweil, S., Groff, J., & Haasusing, J. (2009). *The Instructional Power of Digital Games, Social Networking, and Simulations, and How Teachers Can Leverage Them*. Recuperado de [http://education.mit.edu/papers/GamesSimsSocNets\\_EdArcade.pdf](http://education.mit.edu/papers/GamesSimsSocNets_EdArcade.pdf)

Levis, D. (2005) Videojuegos y alfabetización digital. Aula de innovación educativa, N° 147. Barcelona: Grao. Recuperado de <http://diegolevis.com.ar/secciones/Articulos/videojuegos%20y%20alfabetizacion.pdf>

Martínez-Salanova, E . La motivación en el aprendizaje. Recuperado el 24 de enero de 2014, de <http://www.uhu.es/cine.educacion/didactica/0083motivacion.htm>

Montero, E., Ruiz, M. y Díaz, B. (2011). *Aprendiendo con videojuegos: jugar es pensar dos veces*. Madrid: Narcea. Colección Educación Hoy.

Prensky, M. (2001). *Digital Natives, Digital Immigrants*. On the Horizon, Octubre 2001, 9 (5). Lincoln: NCB University Press. Recuperado de <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>

Rozzoni, M. (2012) *El uso de los videojuegos en la enseñanza de la lengua inglesa, creatividad y edutainment por una mejor excelencia de la didáctica* (Trabajo Fin de Máster), Universidad Internacional de la Rioja, Treveglia, Italia

Rubio, M. (2012) Retos y posibilidades de la introducción de videojuegos en el aula. Videojuegos y juventud, *Revista de estudios de juventud* N°98, 118-134. Recuperado el 18 de enero de 2014, de [http://www.injuve.es/sites/default/files/2012/50/publicaciones/Revista98\\_completa.pdf](http://www.injuve.es/sites/default/files/2012/50/publicaciones/Revista98_completa.pdf)

Squire, K. (2003). *Video games in education*. Computers in Entertainment, 2(1), 10. Citeseer. Recuperado el 16 de enero de 2014, de [https://webertube.com/media/document\\_source/4681.pdf](https://webertube.com/media/document_source/4681.pdf)

Squire, K. (2011). *Video Games and Learning: Teaching and Participatory Culture in the Digital Age*. New York, NY: Teachers College Press

## 8.2. Notas

A continuación se muestran las citas originales que se encuentran traducidas en el cuerpo de este trabajo.

“Although digital games have largely been ignored by educators, they are a powerful new medium with potential implications for schooling. In videogames, knowing is at its essence a kind of performance, as learners learn by doing [...] Primacy is on experience, which allows students to develop situated understandings, learn through failure, and develop identities as expert problem solvers” (Squire,2003, 22)<sup>1</sup>

“Teachers are better able to tap into the areas of personal meaningfulness of their students since they are recognizing the differences inherent in the students and putting individuals with their different ways of learning where they belong, back at the centre of the learning process” (Arnold y Fonseca, 2004, 125)<sup>2</sup>

### 8.3. Bibliografía complementaria.

En este apartado podemos ver la bibliografía que también ha sido consultada para la realización de este Trabajo Fin de Máster.

Bowman, R.F. (1982) *A Pac-Man theory of motivation. Tactical implications for classroom instruction*. Educational Technology 22(9), 14-17.

Dornyei, Z. (2004) *Attitudes, orientation and motivation in language learning: Advances in theory, research and applications*. School of English Studies, University of Nottingham. Recuperado de: [http://wiki.zirve.edu.tr/sandbox/groups/prep/wiki/5f53f/attachments/225ca/Dornyei%20\(2010\).pdf](http://wiki.zirve.edu.tr/sandbox/groups/prep/wiki/5f53f/attachments/225ca/Dornyei%20(2010).pdf)

Gee, J. P. (2003) *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York: Palgrave Macmillan

Gros, B. (2005) Adolescentes y videojuegos: el juego desde el jugador, *Revista Comunicación y Pedagogía, Nº 208, 2005*. Recuperado el 11 de enero de 2014, de <http://xtec.cat/~abernat/articles/gros.pdf>

Lockhart, R. (2013) *Indies and Edu-Games: A perfect Couple Too Shy to Approach One Another*. Gamasutra. Recuperado el 5 de febrero de 2004 de: [http://www.gamasutra.com/blogs/RobLockhart/20131117/204961/Indies\\_and\\_EduGames\\_A\\_Perfect\\_Couple\\_Too\\_Shy\\_to\\_Approach\\_One\\_Another.php](http://www.gamasutra.com/blogs/RobLockhart/20131117/204961/Indies_and_EduGames_A_Perfect_Couple_Too_Shy_to_Approach_One_Another.php)

Mawer, K., Stanley, G. (2011) *Digital Play - Computer games and language aims*. Peaslake: Delta Publishing.

Squire, K. (2006) *Video Games and education: Designing learning systems for an interactive age*. Recuperado de; <http://website.education.wisc.edu/kdsquire/tenure-files/02-squire-ed-tech-refchecV3.pdf>

## 9. Anexos

A continuación se encuentran los diversos documentos generados para y durante la investigación

### 9.1 Muestra de exámenes realizados

<i>Entregar a Aitor Hermoso</i>		<b>CALIFICACIÓN:</b>
<i>Prueba de inglés (Gramática)</i>	<b>NOMBRE</b> <b>SEXO</b>	<b>Nº</b> <b>EDAD</b> <b>¿REPETIDOR?</b> <b>FECHA</b>

#### 1.- Modals ( 0,5 p)

**.-Express possibility about passing your English test**

**. Invite somebody to have dinner**

-

#### 2.-Complete the sentences with the correct modal verb. ( 1p)

1.- You look ill , you .....see a doctor.

2.-.....you please help me translate this ?

3.-.....I use your phone? ( Informal permission)

4.-You.....try that restaurant. It's excellent.

#### 3.- Translate . ( 2,5 p )

1.- .Ella es una persona tan humilde que todo el mundo la quiere, verdad?

2.- Creo que deberíamos congelar la comida

3.- Yo solía ponerme a dieta una y otra vez

4.-Puede que perdamos el tren



5.- Me voy a estudiar a Inglaterra, te echaré de menos.

**4.- Fill in the blanks with the correct tense (1 p)**

1.- Last night, while I.....( read ), someone.....( knock ) at the door

2.- Young people from my town hardly ever ( travel )..... around the world

3.- She.....( just/leave).I .....( see) her a minute ago

4.- I promise I.....( send) you a postcard from London

**5.- Vocabulary (1 p)**

**\*Espada**

**\*Quizás, tal vez**

**\*Saltar**

**\*Herir**

**\*Empujar suavemente**

**6.- Passive (2p)**

a.-They sent me a beautiful bunch of flowers.

b.- Oxford University has accepted my application

c.- Did anyone tell her about the phone call ?

d.-We should return this book .

**7.- Spot the error (1,25 p)**

1.- I'll go to the dentist tomorrow at 5 o'clock.

2.- My brother may be fifteen in May.

3.-I've Known my best friend for 2003.

4.-I've met David's sister yesterday.

5.-Look at those clouds. It will rain.

**8.- Question tag (0,75 p)**

I'm not the person with the tickets, \_\_\_\_\_?

Peter and Kate don't cook very often \_\_\_\_\_?

Nobody saw the accident \_\_\_\_\_?

<i>Entregar a Aitor Hermoso</i>		<b>CALIFICACIÓN:</b>
<i>Prueba de inglés (Reading)</i>	<b>NOMBRE</b>	<b>Nº</b>  <b>FECHA</b>

### Reading ()

**Read the text and answer the questions. Write complete answers.**

Sir Ranulph Fiennes is a British explorer, who was born in 1944. He was the first person to reach both the North Pole and the South Pole on foot and he was also the first person to walk across the continent of Antarctica. He has written several books about his adventures.

One summer's day in 2003, he was sitting in a plane at Bristol Airport when he suffered a heart attack. He was taken to a local hospital where a team of doctors worked hard to save his life. He was very lucky to survive.

Just four months later Fiennes ran seven marathons in seven days to raise money for charity. He ran each marathon (a distance of 42 kilometres) on a different continent. He ran together with a friend and they completed the marathons in Chile (South America), the Falkland Islands (Antarctica), Sydney (Australasia), Singapore (Asia), London (Europe), Cairo (Africa) and New York (North America). They slept on the plane that took them from one marathon to the next. They ate bananas and drank milk to give them energy.

Fiennes had some difficult moments. He was close to giving up during the Singapore marathon. It was very hot and when he reached the end he thought he couldn't run another one. But after he had eaten some food and had a short rest, he changed his mind. When people run a marathon, they usually have very tired and painful legs the next day but Fiennes could still run and walk after seven marathons – incredible! What did Fiennes do next? Well, although he is afraid of heights, in 2007 he climbed the North Face of the Eiger, a terrifying climb even for experienced mountain climbers. In 2008, he almost reached the top of Mount Everest but health problems forced him to abandon the climb.

1 What was special about the seven marathons?

2 Who did he run the seven marathons with?

3 Did he reach the top of Mount Everest?

4 What incredible thing did he do in the continent of Antarctica?

5 Where did he sleep between each of the seven marathons?

6 What happened at Bristol Airport in 2003?

7 How many tops has he reached?

8 What's special about Ranulph Fiennes?

9 What did he do with the money he raised in the Marathons?

10 Find a synonym for:

\* Unbelievable

\* Stop

Clasifica del 1 al 11 los siguientes tipos de juegos, dando 1 al que más te gusta y 11 al que menos te gusta.

Lucha	RPG	Aventura Gráfica	FPS Acción	Construcción	Estrategia	Aventura	Plataforma	Deporte	Conducción	Baile

<i>Entregar a Aitor Hermoso</i>		CALIFICACIÓN:
<i>Prueba de inglés (Listening)</i>	NOMBRE	Nº
		FECHA

**1.- Write True or false ( 3,5 points )**

- 1.- Carol was arrested by the police when she was at school \_\_\_\_\_
- 2.-The island was in Scotland \_\_\_\_\_
- 3.-Mr. Ross worked for Tony \_\_\_\_\_
- 4.-Mrs. Duncan is Tony's mother \_\_\_\_\_
- 5.-Carol cannot ride horses \_\_\_\_\_
- 6.-Smoke is a dog \_\_\_\_\_
- 7.-Mr. Duncan spoiled Carol's film \_\_\_\_\_

**2.-Tick the words you have listened in the story (2,5 p)**

- real
- unreal:
- warm
- Clothes
- Close
- Invest
- cliff
- Spoil
- Mad ,
- Stupid:

**3.- Answer these questions ( 3 p )**

.- Why did Carol have to leave the college?

--How did Carol's father die? Where was he coming from ?

--What did Carol stop doing when her father died?

## 9.2 Cálculos estadísticos

A continuación se muestran los cálculos estadísticos respecto a las notas de los jugadores

### *EZAnalyze ANOVA Report - ANOVA of Comprensión escrita previa by PARTICIPA?*

0 cases were removed due to missing data

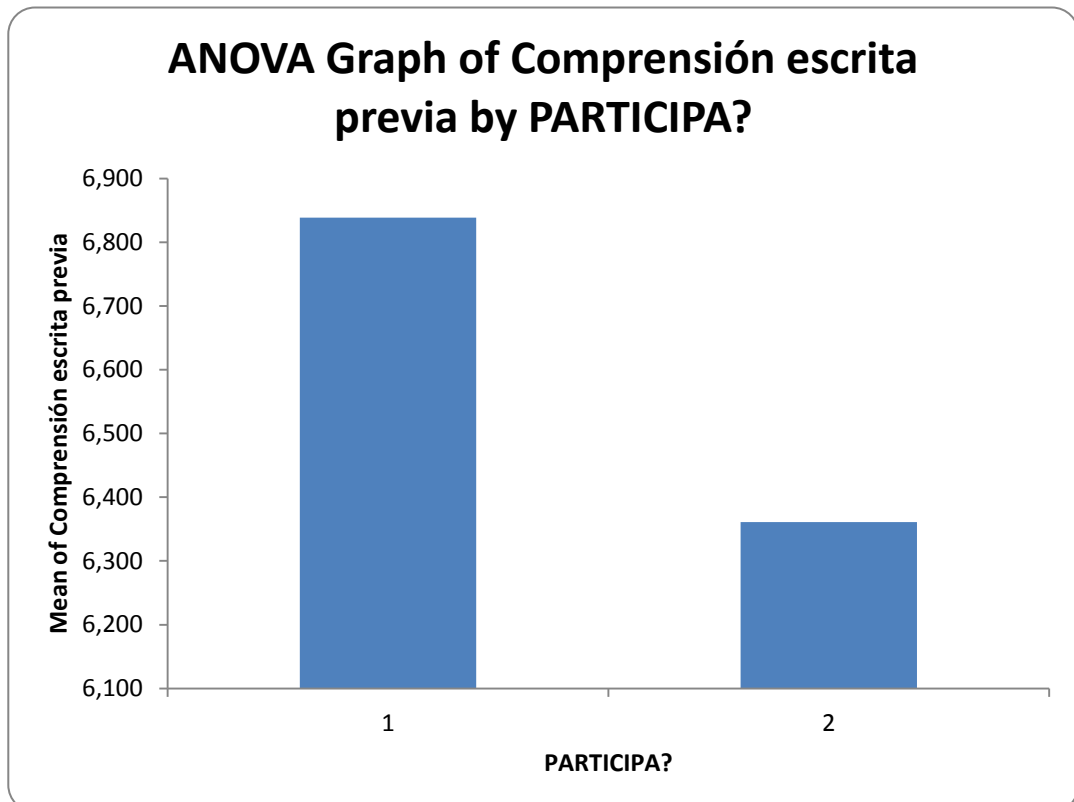
<b>Grand Mean</b>	6,519		
<b>N</b>	94		
<b>PARTICIPA?(group)</b>	<b>N</b>	<b>Group Mean</b>	<b>Std Deviation</b>
<b>1</b>	31	6,839	1,801
<b>2</b>	63	6,361	1,740

<b>ANOVA Table</b>				
<b>Source of Variance</b>	<b>SS</b>	<b>DF</b>	<b>MS</b>	<b>F</b>
<b>Between Groups</b>	4,739	1,000	4,739	1,530
<b>Within Groups</b>	285,041	92,000	3,098	
<b>Total</b>	289,780			

<b>P</b>	,219
<b>Eta Squared</b>	,016

The ANOVA results indicate that none of the groups differed significantly



**EZAnalyze ANOVA Report - ANOVA of Comprensión oral previa by PARTICIPA?**

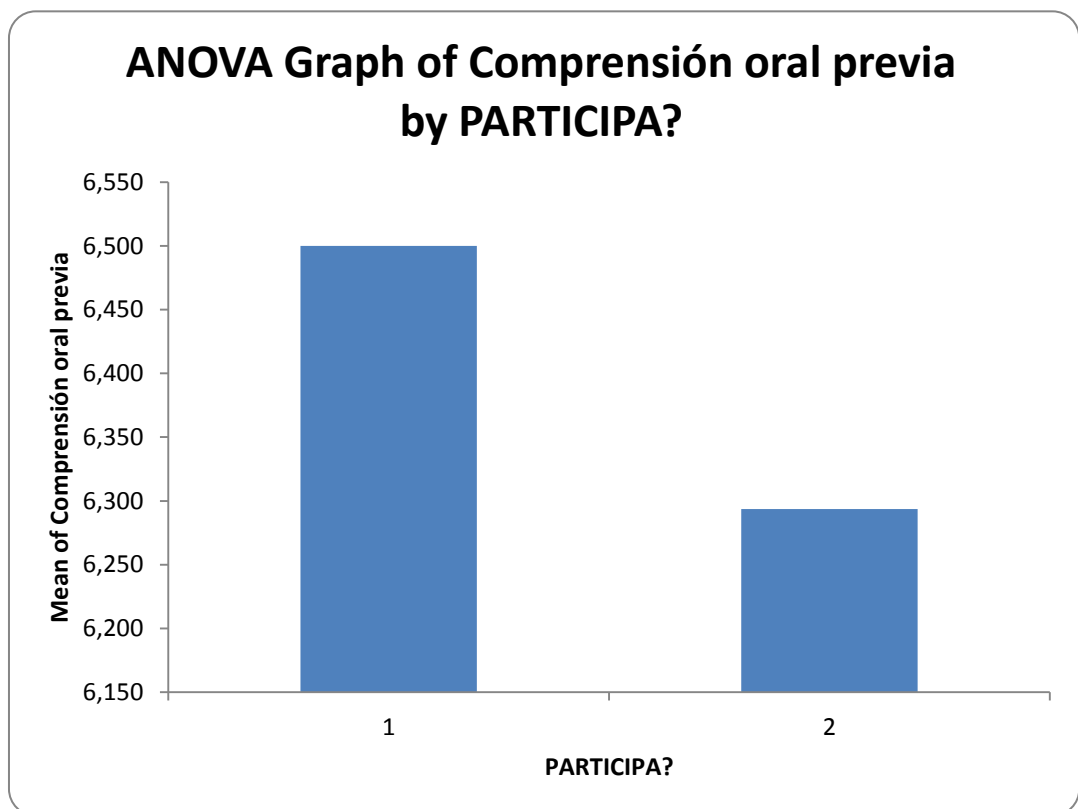
0 cases were removed due to missing data

Grand Mean	N	Group Mean	Std Deviation
6,362	94		
PARTICIPA?(group)	N	Group Mean	Std Deviation
1	31	6,500	1,432
2	63	6,294	1,820

ANOVA Table				
Source of Variance	SS	DF	MS	F
Between Groups	,885	1,000	,885	,305
Within Groups	266,817	92,000	2,900	
Total	267,702			
		P	,582	
		Eta Squared	,003	

The ANOVA results indicate that none of the groups differed significantly

Post Hoc tests not conducted



**EZAnalyze ANOVA Report - ANOVA of Gramática PREVIA by PARTICIPA?**

0 cases were removed due to missing data

<b>Grand Mean</b>	6,649
<b>N</b>	94

<b>PARTICIPA?(group)</b>	<b>N</b>	<b>Group Mean</b>	<b>Std Deviation</b>
<b>1</b>	31	6,661	1,425
<b>2</b>	63	6,643	1,697

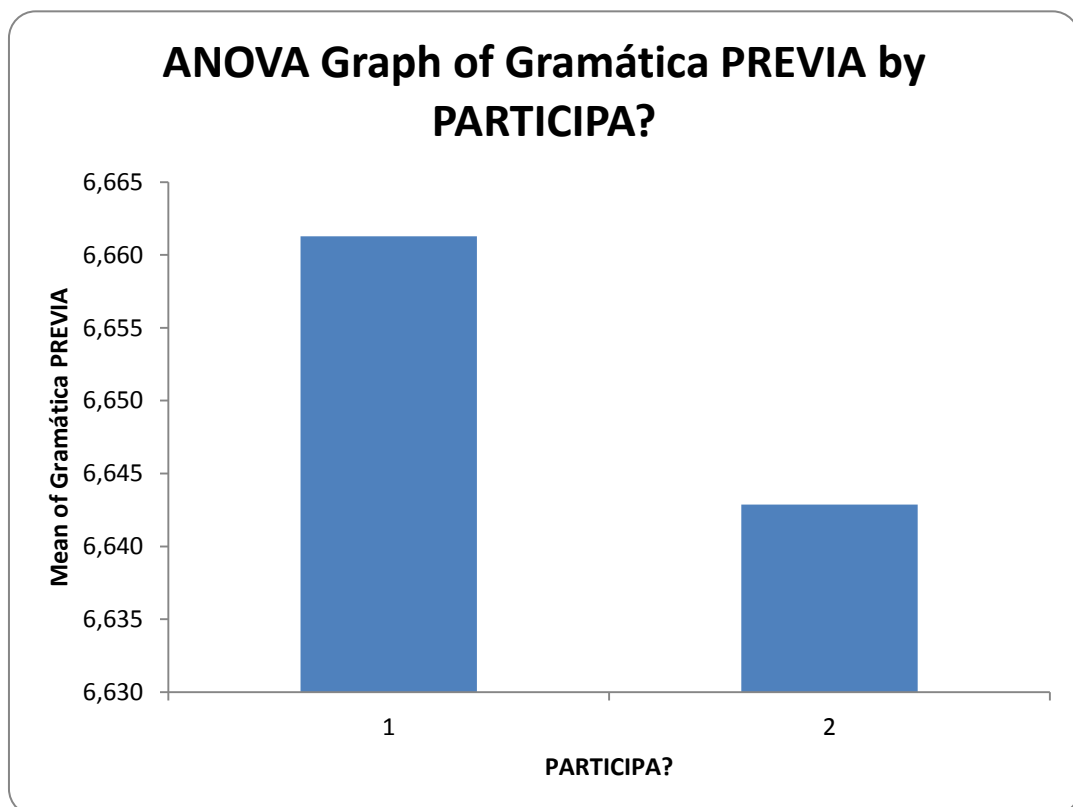
<b>ANOVA Table</b>				
<b>Source of Variance</b>	<b>SS</b>	<b>DF</b>	<b>MS</b>	<b>F</b>
<b>Between Groups</b>	,007	1,000	,007	,003
<b>Within Groups</b>	239,408	92,000	2,602	
<b>Total</b>	239,415			

<b>P</b>	,959
<b>Eta Squared</b>	,000

The ANOVA results indicate that none of the groups differed significantly

Post Hoc tests not conducted

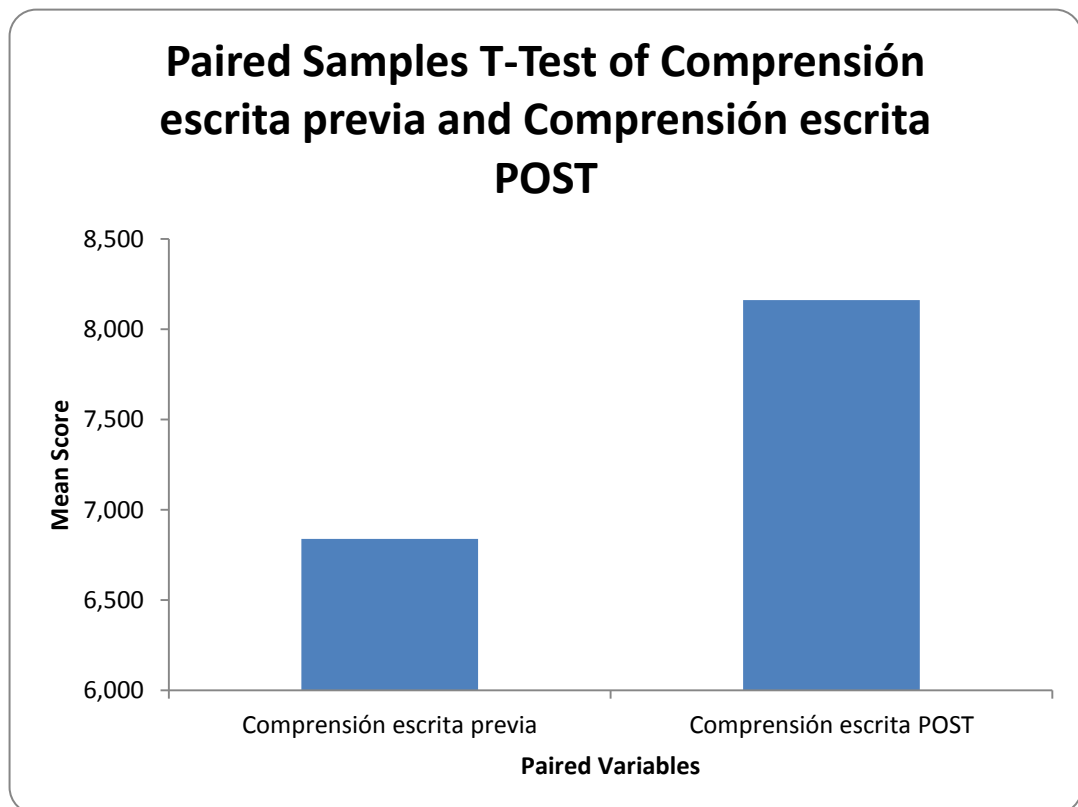




**EZAnalyze Results Report - Paired T-Test of Comprensión escrita previa with Comprensión escrita POST**

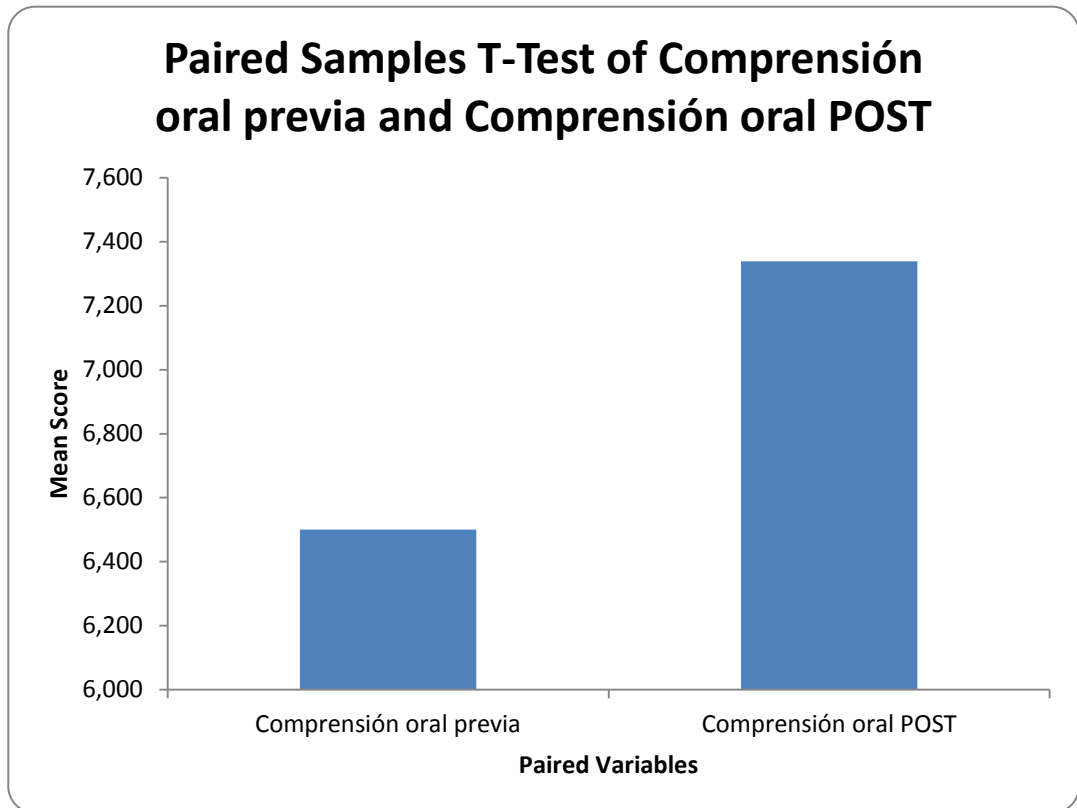
	Comprensión escrita previa	Comprensión escrita POST
Mean:	6,839	8,161
Std. Dev.:	1,801	,925
N Pairs:	31	
Mean Difference:	-1,323	
SE of Diff.:	,210	
Eta Squared:	,562	
T-Score:	6,307	
P:	,000	

*The difference between Comprensión escrita previa and Comprensión escrita POST is significant*



**EZAnalyze Results Report - Paired T-Test of Comprensión oral previa with Comprensión oral POST**

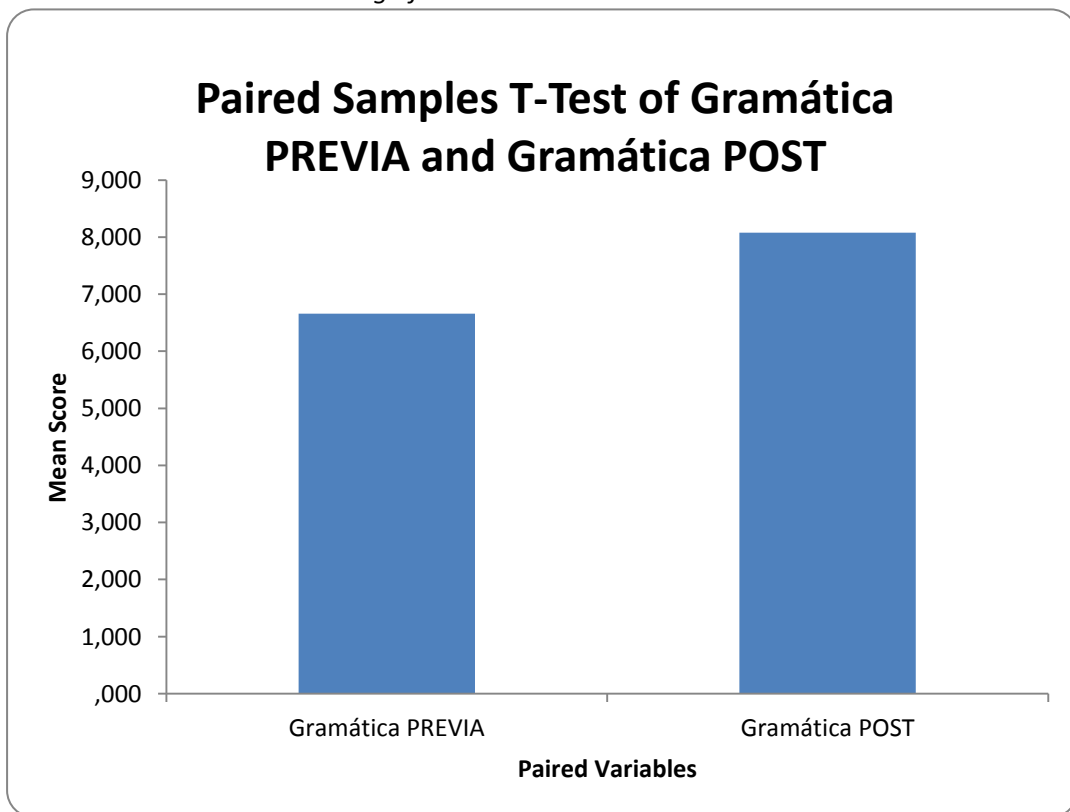
	Comprensión oral previa	Comprensión oral POST
Mean:	6,500	7,339
Std. Dev.:	1,432	1,422
N Pairs:	31	
Mean Difference:	-,839	
SE of Diff.:	,156	
Eta Squared:	,482	
T-Score:	5,369	
P:	,000	



**EZAnalyze Results Report - Paired T-Test of Gramática PREVIA with Gramática POST**

	<b>Gramática PREVIA</b>	<b>Gramática POST</b>
<b>Mean:</b>	6,661	8,081
<b>Std. Dev.:</b>	1,425	,877
<b>N Pairs:</b>	31	
<b>Mean Difference:</b>	-1,419	
<b>SE of Diff.:</b>	,174	
<b>Eta Squared:</b>	,682	
<b>T-Score:</b>	8,155	
<b>P:</b>	,000	

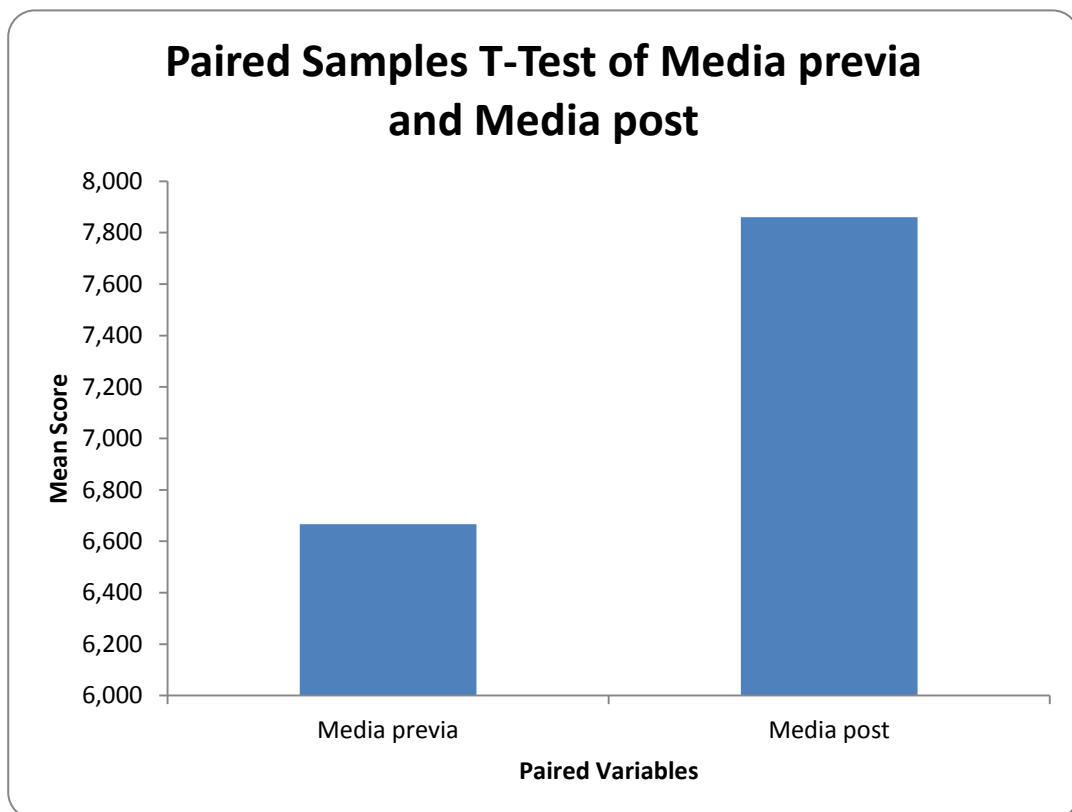
*The difference between Gramática PREVIA and Gramática POST is significant*



**EZAnalyze Results Report - Paired T-Test of Media previa with Media post**

	<b>Media previa</b>	<b>Media post</b>
<b>Mean:</b>	6,667	7,860
<b>Std. Dev.:</b>	1,477	,903
<b>N Pairs:</b>	31	
<b>Mean Difference:</b>	-1,194	
<b>SE of Diff.:</b>	,129	
<b>Eta Squared:</b>	,733	
<b>T-Score:</b>	9,231	
<b>P:</b>	,000	

*The difference between Media previa and Media post is significant*

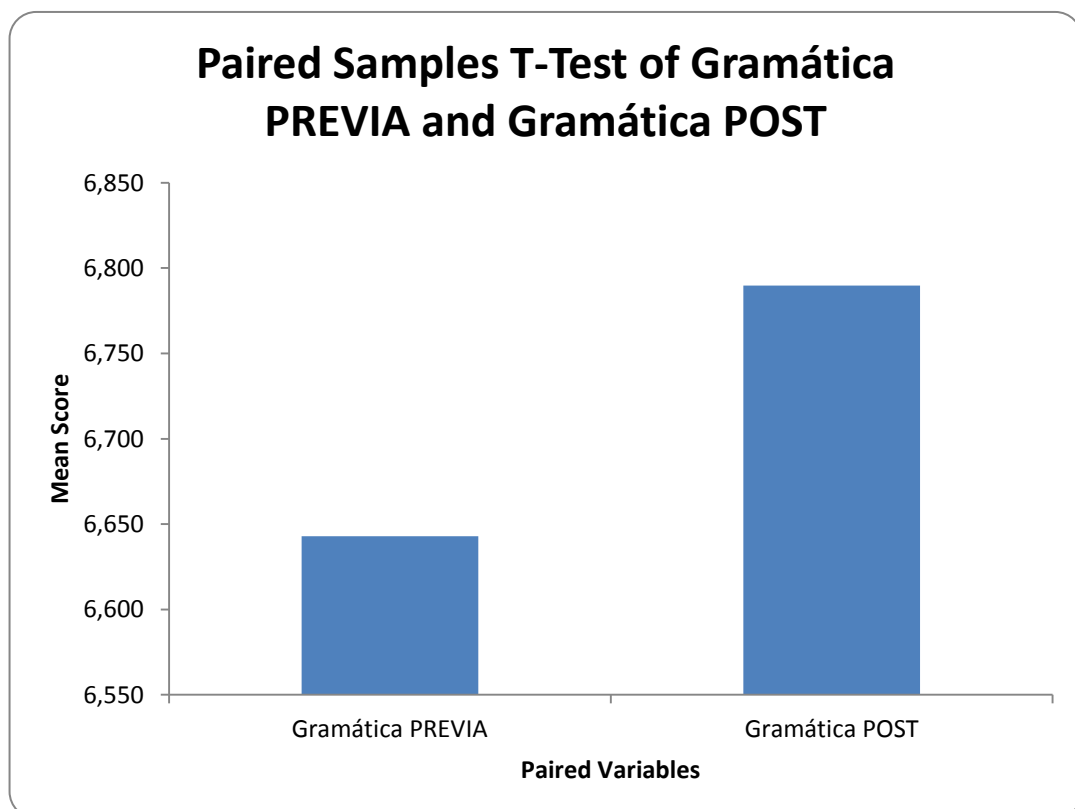


A continuación se muestran los cálculos estadísticos en referencia a los alumnos que no participaron en las sesiones con videojuegos

**EZAnalyze Results Report - Paired T-Test of Gramática PREVIA with Gramática POST**

	Gramática PREVIA	Gramática POST
Mean:	6,643	6,790
Std. Dev.:	1,697	1,674
N Pairs:	63	
Mean Difference:	-,147	
SE of Diff.:	,055	
Eta Squared:	,102	
T-Score:	2,668	
P:	,010	

*The difference between Gramática PREVIA and Gramática POST is significant*



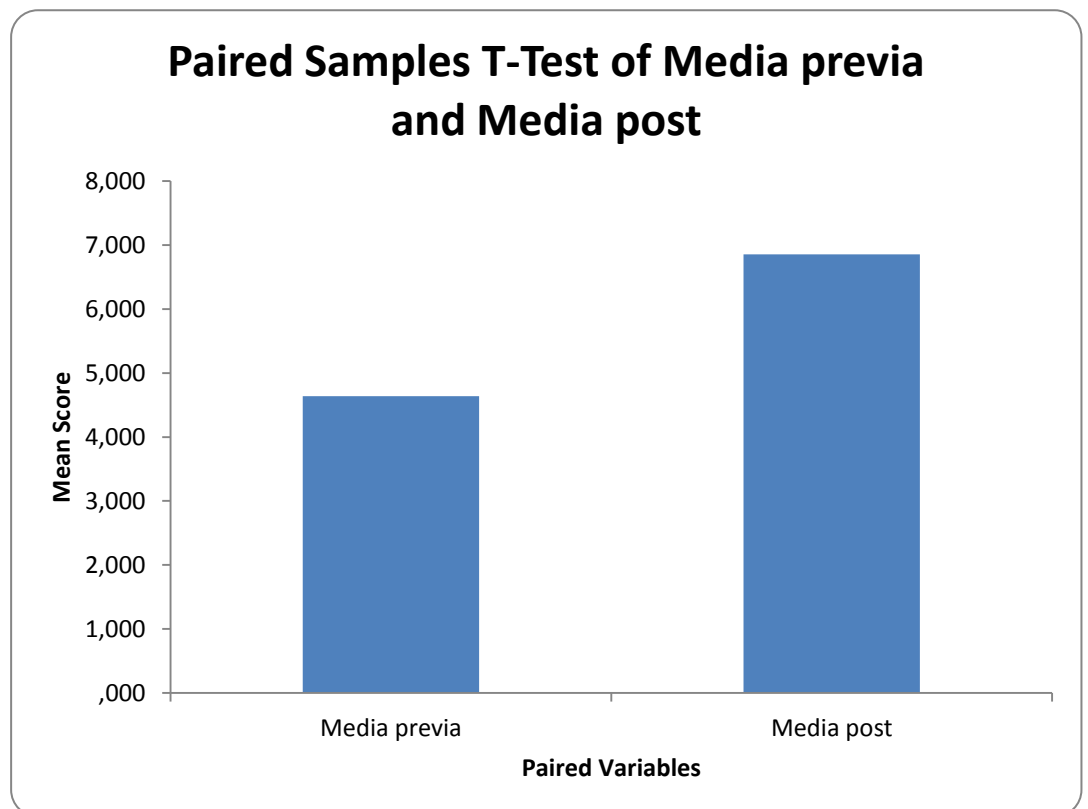
Datos relativos a las notas de los 8 participantes en las sesiones con videojuegos cuya nota previa media en las pruebas iniciales era inferior a 6:

<b>Comprensión escrita previa</b>	Comprensión oral previa	Gramática Previa	Media previa	Comprensión escrita POST	Comprensión oral Posterior	Gramática Posterior	Media posterior
<b>4,25</b>	4,62	5	4,64	7,25	5,81	7,5	6,85

**EZAnalyze Results Report - Paired T-Test of Media previa with Media post**

	<b>Media previa</b>	<b>Media post</b>
<b>Mean:</b>	4,635	6,854
<b>Std. Dev.:</b>	,892	,712
<b>N Pairs:</b>	8	
<b>Mean Difference:</b>	-2,219	
<b>SE of Diff.:</b>	,205	
<b>Eta Squared:</b>	,936	
<b>T-Score:</b>	10,839	
<b>P:</b>	,000	

*The difference between Media previa and Media post is significant*



Lucha	MMORPG	Aventura Gráfica	FPS Acción	Construcción	Estrategia	Aventura	Plataformas	Deportes	Conducción	Baile
0	5	2	16	0	1	33	15	5	9	10
1	7	2	15	2	4	22	14	17	8	5
0	7	3	16	5	5	20	15	13	8	4
3	5	3	10	6	3	21	13	16	10	9
6	6	5	7	6	2	16	14	21	11	8
8	9	11	8	7	5	10	12	16	7	11
9	5	11	11	10	9	7	16	15	8	4
12	13	15	12	13	10	7	4	9	8	5
14	14	17	13	12	11	6	4	6	9	4
16	14	20	13	9	14	2	5	2	12	5
22	12	15	10	12	17	5	0	5	10	10