



DOI: https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.4328

Beneficios del uso de los videojuegos para el aprendizaje del idioma inglés

Francisco Javier Méndez Martínez

frank56471@hotmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-3883-1606>

Eleazar Morales Vázquez

eleazarmove@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0003-1596-5043>

Universidad Juárez Autónoma de Tabasco
Villahermosa - México

RESUMEN

Este artículo muestra los resultados de una investigación mixta y de tipo descriptivo que se llevó a cabo con estudiantes de la carrera Licenciado en Idiomas de la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco en la cual se buscó conocer los beneficios que puede brindar el uso de videojuegos para el aprendizaje del idioma inglés. Para ello, se elaboró un cuestionario con características tanto cuantitativas como cualitativas con el fin de obtener datos numéricos, pero también opiniones detalladas sobre estos. Los resultados indicaron que los videojuegos pueden ser un recurso para mejorar el aprendizaje del idioma inglés siempre y cuando los usuarios tengan motivación y constancia para aprovechar las múltiples entradas de información brindadas, así como la oportunidad de interactuar con otras personas en este idioma.

Palabras clave: *aprendizaje lúdico; aprendizaje multimedia; nuevas tecnologías.*

Correspondencia: frank56471@hotmail.com

Artículo recibido: 28 noviembre 2022. Aceptado para publicación: 28 diciembre 2022.

Conflictos de Interés: Ninguna que declarar

Todo el contenido de **Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar**, publicados en este sitio están disponibles bajo

Licencia [Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) 

Como citar: Méndez Martínez, F. J., & Morales Vázquez, E. (2023). Beneficios del uso de los videojuegos para el aprendizaje del idioma inglés. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(6), 13268-13284.

https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.4328

Benefits of using video games for learning the English language

ABSTRACT

This article shows the results of a mixed and descriptive investigation that was carried out with students of the Bachelor of Languages career at the Universidad Juárez Autónoma de Tabasco, in which it was sought to know the benefits that the use of video games can provide for the English language learning. For this, a questionnaire with both quantitative and qualitative characteristics was elaborated in order to obtain numerical data, but also detailed opinions about it. The results indicated that video games can be a resource to improve English language learning as long as users are motivated and they persist to take advantage of the multiple inputs of information provided, as well as the opportunity to interact with other people in this language.

Keywords: *playful learning; multimedia learning; new technologies.*

INTRODUCCIÓN

Cuando empezó a considerarse el uso de la tecnología para diversificar los procesos educativos, los docentes veían en esta una posibilidad para que las estrategias pedagógicas pudieran tomar en cuenta las necesidades de los estudiantes (Díaz y Jansson, 2011).

Estas necesidades se asumían desde una nueva realidad en las generaciones nacidas en la era digital. Según Martínez et al. (2014), las habilidades para procesar imágenes, sonidos y videos de forma más efectiva que textos y la destreza para interactuar en red tenían que considerarse desde una perspectiva pedagógica en pro de una mejora educativa.

Al respecto, Martínez-Bahena et al. (2017) planteaban que los cambios sociales, incluyendo los educativos, debían analizarse dado que las aptitudes de los alumnos para recibir contenido eran evidentemente distintas, enfocadas mucho más en los usos y posibilidades de las tecnologías.

Si bien, desde la perspectiva de Soler y Lezcano (2009), la tecnología en el ámbito de la enseñanza contempla no solo las necesidades, sino también los intereses y las preferencias de los aprendices, por lo que esta puede mejorar las destrezas, habilidades y actitudes de los alumnos de manera que se genere un aprendizaje significativo.

Además, se han desarrollado distintas teorías en las que se abordan las funciones cerebrales del ser humano y la forma en que este aprende, las cuales se han podido vincular a través de los años con la tecnología y sus posibilidades.

Una de estas es la Teoría de la carga cognitiva de Sweller (citado en Andrade, 2012), en la que se argumenta que el proceso de aprendizaje de un individuo se da a través de una organización en la que se transfiere y procesa la información, pues lo primero que realiza el cerebro es adquirirla, recibirla en la memoria de trabajo y después este la envía a la memoria a largo plazo y la almacena mediante esquemas para que dicho conocimiento sea aplicado a lo largo de la vida. Este proceso implica que existan limitaciones en la memoria de trabajo de un estudiante que pueden dar como resultado una sobrecarga de información si los métodos de enseñanza son inadecuadamente diseñados.

En este sentido, Andrade (2012) plantea que la tecnología ofrece medios distintos para proveer de información a los estudiantes y así evitar una saturación de contenido con los métodos tradicionales de enseñanza. De esta forma, los contenidos educativos pueden

ser presentados ante los estudiantes considerando cómo el cerebro humano aprende y utiliza el conocimiento.

Por otro lado, cuando se habla de tecnología es común pensar en productos audiovisuales que, como su nombre lo indica, brindan información combinando dos canales: el acústico y el visual. Así, al vincularlo con el aprendizaje se puede mencionar la Teoría de la doble codificación de Paivio (1991), en la que se señala que el cerebro humano procesa y guarda información mediante dos sistemas de memoria distintos: el visual y el verbal. Es decir, el cerebro de un individuo decodifica la información que recibe de forma dual, puesto que construye conexiones para referenciar el conocimiento.

Ahora bien, los productos audiovisuales suelen complementar la información que brindan mediante distintas representaciones como textos, imágenes, gráficos, entre otros, lo que correspondería al sistema visual y por supuesto elementos acústicos como diálogos, narraciones e incluso sonidos de apoyo que también se transforman en información útil para la memoria.

Estos antecedentes en torno al proceso de aprendizaje humano sentaron las bases para la Teoría del aprendizaje multimedia de Mayer (2005), en la que se vincularon ambos planteamientos de las teorías anteriores y se enfatizó el uso de la tecnología como un recurso facilitador del procesamiento de información. Para este autor, al presentar la información de forma gráfica, escrita y auditiva el cerebro la selecciona, organiza e integra de forma más sencilla, puesto que al percibir no solo palabras sino también imágenes y en general los detalles complementarios que brindan los productos audiovisuales el cerebro no se sobrecarga con un solo medio, como sucedería con el tradicional formato escrito de los materiales educativos.

Por otro lado, específicamente en el campo de aprendizaje de lenguas se han realizado estudios aplicando estas ideas, principalmente considerando el uso de productos audiovisuales subtítulados.

La subtitulación es una modalidad que agrega un código textual gráfico a un material audiovisual de forma interlingüística (de una lengua fuente a una meta) o intralingüística (en la misma lengua del audio original) (Orrego, 2013). A su vez, esta pertenece a la especialidad conocida como Traducción Audiovisual (TAV) en la que la información traducible es aportada a través del canal acústico, en el que se enlistan las palabras, la información paralingüística, la banda sonora y los efectos especiales; y del canal visual,

en el que se incluyen las imágenes así como los carteles o rótulos con textos) (Chaume, 2004).

Dichos canales se conocen también como códigos: el código oral (las voces que se oyen); el código visual (las imágenes y gráficos que se ven); el código escrito (los guiones) (Agost, 1999, citado en Costa, 2015). Lo anterior sugiere que, considerando el trabajo de Mayer (2005), este tipo de productos subtítulos puede beneficiar la adquisición de un idioma por su funcionalidad al transmitir información al aprendiz.

En suma, investigaciones como la de Talaván (2011) exponen múltiples beneficios al utilizar material subtulado en el aprendizaje de lenguas. Uno de estos es la adquisición de vocabulario, así como la mejora de la producción oral. De acuerdo con este autor, los subtítulos son útiles para los aprendices que tienen dificultades para comprender una lengua extranjera, ya que al ver el texto y escuchar la lengua el cerebro puede reconocer mejor vocabulario y estructuras gramaticales.

Asimismo, de este mismo autor un estudio realizado posteriormente sugiere que: "...los subtítulos ayudan a alcanzar una comprensión más eficiente y menos complicada del material audiovisual auténtico o semi-auténtico", (Talaván, 2012, p. 24). También se destaca que cuando un material audiovisual contiene un lenguaje más complicado del que el aprendiz puede comprender esto crea tensión y ocasiona lagunas en la información adquirida.

Otro aspecto que se debe resaltar, como se mencionó de forma breve, es que el uso de material audiovisual subtulado no solo tiene beneficios cognitivos, sino igualmente afectivos, dado que propicia mejorar las destrezas comunicativas y el conocimiento de elementos culturales mediante un interés genuino por parte de los usuarios (Basanta, 2014; Terrero, 2016; Soler, 2017).

Añadido a lo anterior, estudios como los de Márquez (2019), De la Nuez y Sánchez (2014) y Carranza et al. (2018) han abordado el uso de la tecnología como una renovación e innovación en los procesos de adquisición de lenguas. Especialmente, el trabajo de Carranza et al. (2018) destaca las redes sociales, los videos y los videojuegos como los elementos que más se utilizan por los estudiantes para adquirir una segunda lengua de forma autónoma, ya que influyen positivamente en su motivación, un beneficio más que cabe destacar en este artículo.

En el estudio de Casañ (2017) se plantea que en la era digital es común que tanto dentro como fuera del aula los estudiantes recurran a recursos tecnológicos, ya sea para un uso académico o bien únicamente por entretenimiento. Por ende, los videojuegos se han fusionado con la educación con el fin de promover la motivación de los estudiantes a la par de enseñar contenidos específicos mediante la generación de una actitud positiva hacia el aprendizaje en general. Cabe destacar que actualmente los videojuegos se dirigen también a adultos y no solo a adolescentes y niños, lo que convierte a esta industria en una de las más rentables y, por supuesto, de las más vigentes en los hogares. Por ello, se debe contemplar su implementación en la enseñanza de lenguas para aprovechar el auge que tiene este tipo de productos y la facilidad con la que es recibida por las personas, independientemente de la edad, considerando a su vez todos los beneficios mencionados tanto en el plano cognitivo como el afectivo en materia de aprendizaje.

METODOLOGÍA

Esta investigación se desarrolló desde el enfoque mixto, cuyos elementos son tanto cualitativos como cuantitativos de forma que el objeto de estudio pueda ser mejor comprendido cuando los datos numéricos no son suficientes, sino también se requiere de la voz de los participantes, especialmente cuando se trata de temas educativos, tal y como lo menciona Creswell (citado en Pereira, 2011). Por otro lado, se realizó un estudio descriptivo, pues resulta de utilidad para detallar un fenómeno, su forma de manifestarse y detalla las propiedades, características o rasgos más importantes de las personas y el fenómeno a estudiar a través de cuestionarios o encuestas, según Cortés e Iglesias (2004).

Debido a las características de este estudio, se determinó que una muestra de tipo intencional sería la adecuada, ya que era necesario que los participantes cumplieran con los siguientes criterios: estudiantes de la carrera Licenciado en Idiomas con un nivel de inglés avanzado, con preferencia por el uso de videojuegos desde antes de estudiar dicho idioma formalmente y que el empleo haya sido en este idioma (con o sin subtítulos) y no solamente en versiones dobladas al español.

Así, se pudo obtener una muestra de 20 participantes a los cuales se les administró un cuestionario que alternó preguntas acerca del uso de los videojuegos en inglés y sus perspectivas sobre su funcionalidad en pro del aprendizaje de esta lengua, con la

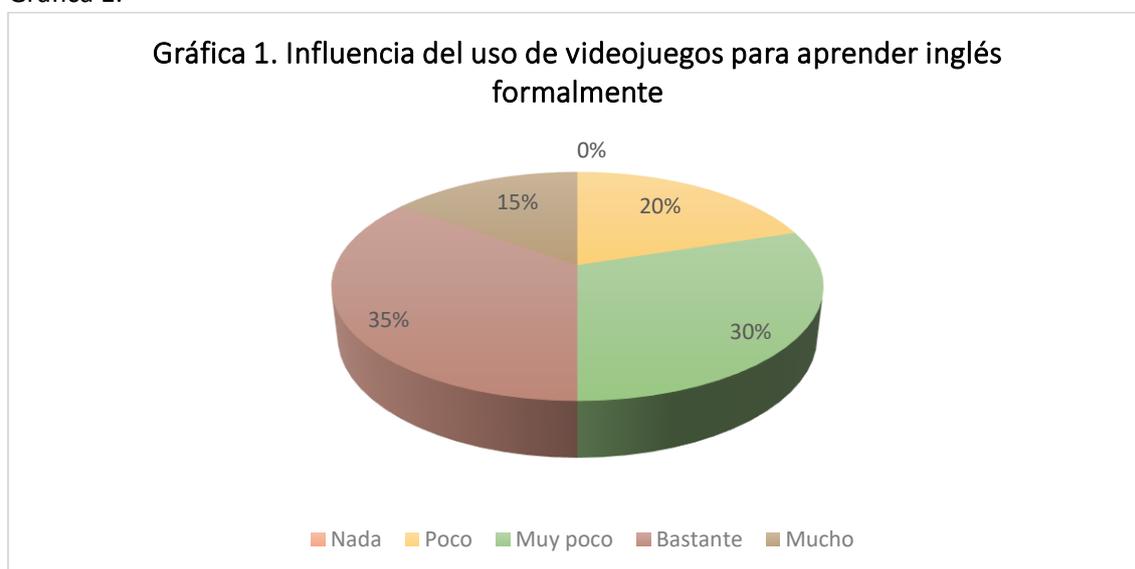
siguiente escala Likert: Nada, Muy poco, Poco, Bastante, Mucho; y preguntas abiertas que buscaron recolectar más detalles acerca de los primeros cuestionamientos.

Primeramente, se plantearon cuestionamientos acerca de la influencia de los videojuegos para conocer el idioma inglés, la motivación de los participantes para estudiarlo formalmente y el acercamiento lingüístico que permite previo al estudio formal. También se buscó conocer si para los alumnos la característica de brindar información en distintos códigos (texto, imagen y audio) propicia el aprendizaje del idioma, y si el uso de este a través de la interacción con un contexto propicia más el aprendizaje que la sola recepción del contenido lingüístico que caracteriza a las películas o series. Finalmente, se les planteó una pregunta abierta en la que los estudiantes pudieron comentar sobre otros beneficios que, desde sus perspectivas, los videojuegos podían ofrecer para el aprendizaje del idioma inglés.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Lo primero que se cuestionó a los participantes fue qué tanto influyó el uso de videojuegos en su decisión para aprender inglés de manera formal. Los resultados obtenidos se muestran en la Gráfica 1.

Gráfica 1.



Fuente: elaboración propia.

Al respecto, se pudo determinar que las razones de los estudiantes que mencionaron haber tenido bastante o mucha influencia del uso de videojuegos para decidir estudiar inglés de manera formal fueron las que se mencionan a continuación:

1. Usar los productos audiovisuales, entre ellos los videojuegos, en su idioma original permite acceder a un contenido apegado a la idea principal de dichos productos.

2. Usar videojuegos diseñados especialmente para aprender inglés desde pequeños propició el gusto por los videojuegos en este idioma.

3. Entender mejor las historias de los videojuegos sin las interferencias que podía haber en el proceso de traducción se volvió prioritario.

4. El inglés se hizo muy importante para comprender completamente el uso de las herramientas y funciones de los videojuegos, así como las instrucciones de una forma muy precisa, ya que suelen estar en un inglés técnico que en ocasiones no se traduce correctamente.

5. Para poder interactuar con jugadores de otras partes del mundo casi siempre era necesario hablar inglés, porque era el idioma más común entre los jugadores incluso aunque no fuese su primera lengua.

6. El mundo del *gaming* usualmente se encuentra en inglés, por lo que para conocer y tomar suficiente experiencia y conocimientos era necesario dominar este idioma.

7. Antes no se podía acceder a muchos videojuegos de buena calidad en versiones traducidas, por lo que era necesario saber inglés para jugar aquellos considerados buenos.

Mientras que aquellos estudiantes cuya influencia de los videojuegos para aprender inglés formalmente fue muy poca o poca, justificaron sus respuestas argumentando lo siguientes puntos:

1. Por lo general recurrían a versiones dobladas al español, a menos que fuese muy necesario usar las versiones en inglés por la calidad o simplemente porque no había versiones en español de algunos juegos en específico.

2. Los videojuegos solo eran tomados como un pasatiempo y aunque entenderlos en inglés al igual que las películas o canciones era un beneficio para practicar el idioma, no fue la razón para estudiarlo formalmente, ya que consideraron aspectos como las oportunidades laborales.

3. Muchos participantes sí utilizaban videojuegos en inglés, pero no de una manera muy constante como para usarlos como un recurso para aprender el idioma.

Seguidamente, se les preguntó a los participantes qué tanto el uso de videojuegos les permitió tener bases en el conocimiento del inglés antes de estudiarlo formalmente. Los datos cuantitativos se muestran en la Gráfica 2.

Gráfica 2.



Fuente: elaboración propia.

En este sentido, los participantes que señalaron haber obtenido bastantes y muchas bases lingüísticas en inglés antes de estudiarlo formalmente resaltaron los siguientes aspectos:

1. Usar constantemente videojuegos en inglés permite familiarizarse con el idioma de forma auditiva y también visual, ya que mientras se escucha el audio se pueden observar textos y con ello adquirir mejor el lenguaje.
2. Se aprende mucho vocabulario porque se suelen repetir seguido las palabras o frases cuando hay una historia.
3. Para poder tener conversaciones con otras personas que hablaban inglés era necesario practicar mucho y así dominar una conversación al menos elemental.
4. Los videojuegos brindan variedad de contextos para usar el idioma y por ello resultó más sencillo estudiarlo después.
5. Los videojuegos permitieron un acercamiento divertido e interesante al idioma inglés, por lo que después estudiarlo de modo formal no se hizo pesado, sino entretenido.

En tanto aquellos estudiantes que mencionaron haber obtenido nada, muy pocas o pocas bases lingüísticas gracias a los videojuegos, argumentaron lo que se detalla a continuación:

1. En los videojuegos se suele hablar muy rápido y es difícil comprender lo que se dice.
2. Incluso aunque les provocaba curiosidad saber algunas cosas que decían, no le daban mucha importancia a aprenderlo, solo se limitaban a jugar.

3. Solo recurrían al uso de videojuegos en inglés de manera individual sin interactuar con otras personas, por lo que no dependían mucho del dominio del idioma y por ello solo lograron adquirir cierto vocabulario, pero no estructuras.

4. Solían darles preferencia a los videojuegos en español, precisamente para no depender del conocimiento del inglés.

5. No recurrían a los videojuegos con mucha constancia, solo en ocasiones.

Posteriormente, se preguntó a los participantes qué tanto consideraban que los videojuegos motivan a aprender el idioma inglés. Los datos recolectados se presentan en la Gráfica 3.

Gráfica 3.



Fuente: elaboración propia.

Respecto a lo anterior, aquellos estudiantes que consideraron que los videojuegos motivan bastante y mucho para aprender inglés, señalaron los siguientes aspectos:

1. Debido a que en la actualidad las generaciones inician en el mundo de los videojuegos desde temprana edad, empiezan a motivarse a aprender el idioma desde pequeños y eso facilita su adquisición.

2. Usar los videojuegos como forma de practicar motiva porque siempre se quiere entender mejor el lenguaje que muestran.

3. La cinemática de los videojuegos ayuda a adentrarse en ellos, querer comprenderlos mejor y por ello se busca entender el idioma.

4. La variedad de contextos místicos, irrealistas y ficticios atrapan a los usuarios y por eso se vuelve un proceso de adquisición natural.

5. Para saber algunas cosas de las historias o de las instrucciones los videojuegos motivan a aprender vocabulario, ponerse metas y a esforzarse por entender las oraciones e inclusive aplicar los conocimientos en distintos contextos sin ser un proceso tedioso.

6. Al usar los videojuegos por gusto y no por obligación, se puede estar en contacto con el idioma y aprenderlo sin frustrarse o presionarse.

7. Debido a que muchos videojuegos de mejor calidad están solo en inglés, para las personas que es muy importante el mundo del *gaming* se vuelve un reto aprender el idioma con el fin de poder jugarlos.

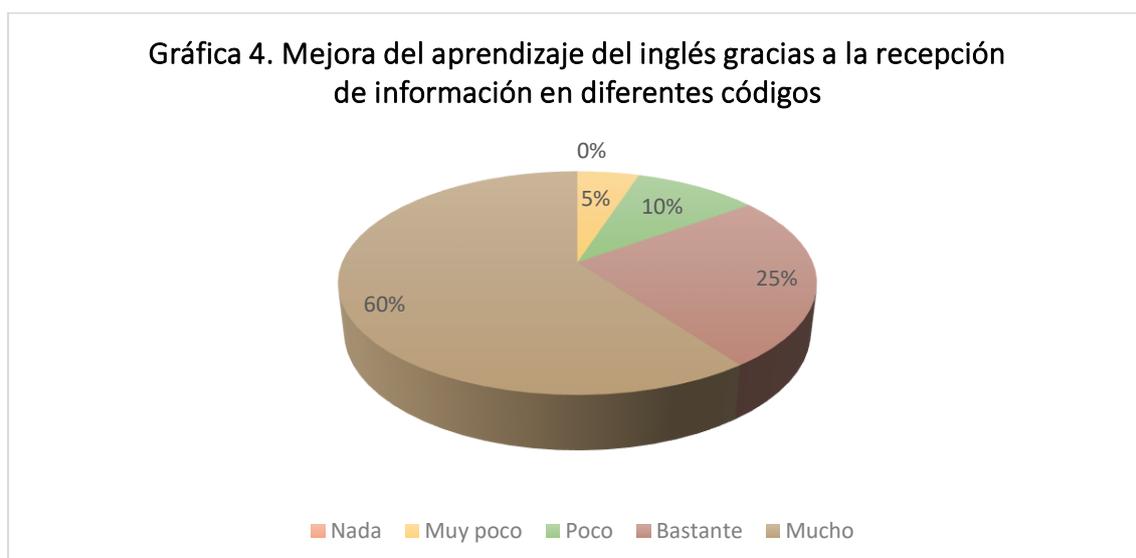
Por otro lado, los participantes para los que los videojuegos motivan muy poco o poco señalaron lo siguiente:

1. Si el objetivo es principalmente ganar las partidas y no poner atención al idioma, no beneficia mucho.

2. Las personas no siempre se concentran en el idioma, sino en otros aspectos como los gráficos.

Ahora bien, al indagar qué tanto los participantes consideraban que recibir información por diferentes códigos (audio, texto, imágenes) en los videojuegos mejora el aprendizaje del inglés, los resultados obtenidos fueron los que se muestran en la Gráfica 4.

Gráfica 4.



Fuente: elaboración propia.

Para los aprendices que consideraron que la recepción de información en distintos códigos mejora el aprendizaje del inglés, estos fueron los aspectos destacados:

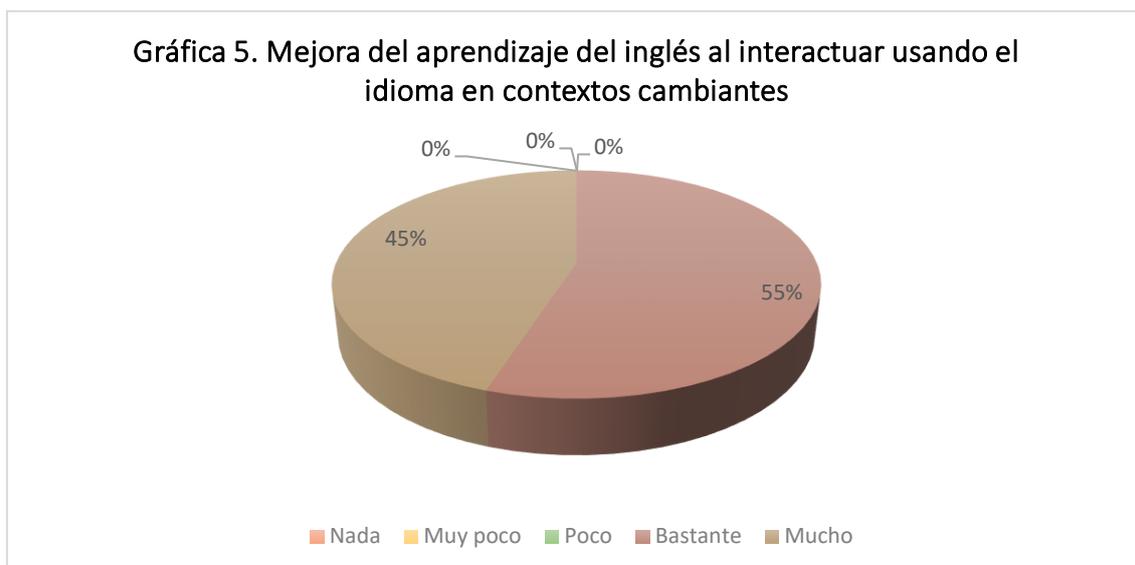
1. Dado que existen distintos estilos de aprendizaje, al obtener información mediante imágenes y audio además de solo texto hay una complementación y así las personas que son más visuales o auditivas y que tienen dificultades con la comprensión de textos también tienen las mismas oportunidades de comprender las historias que muestran.
2. Las imágenes son la mejor manera de comprender el contexto aunque no se entienda el audio o el texto.
3. Los múltiples códigos en los que se presenta la información hacen mucho más interesante el contenido y aumenta la curiosidad por comprender lo que sucede.
4. Cuando tienen subtítulos en español y el audio está en inglés, se rompe la barrera que en ocasiones frustra a los aprendices de lenguas y así es más sencillo adquirir vocabulario y estructuras.
5. Todos los aspectos de un videojuego se complementan entre así para brindar un contenido comprensible para todo tipo de usuarios, incluso aunque no tengan mucho conocimiento del idioma.

Por otra parte, aquellos para quienes estos aspectos aumentan muy poco o poco el aprendizaje del inglés, señalaron lo siguiente:

1. Si las personas se concentran más en lo que tienen que hacer y no como tal en el idioma, no beneficia en mucho.
2. Se aprende más con la interacción entre jugadores que hablan el idioma.

Ahora bien, cuando se cuestionó a los alumnos qué tanto consideraban que el hecho de poder interactuar usando el idioma inglés con un contexto cambiante similar a la vida real mejora el aprendizaje del inglés, a diferencia de las películas o series en donde el contenido es estático y preformado, se obtuvieron los resultados mostrados en la Gráfica 5.

Gráfica 5.



Fuente: elaboración propia.

Respecto a este aspecto, todos los estudiantes consideraron que usar el idioma inglés en distintos contextos mediante la interacción real, ayuda por las siguientes razones:

1. Usar el lenguaje en distintos contextos crea un lazo entre la palabra y la acción, lo que propicia el entendimiento.
2. El uso del idioma se siente muy natural, por lo que se vuelve un proceso de adquisición.
3. Las películas por lo general tienen un contexto limitado con un vocabulario específico o incluso un registro o una jerga delimitada, por lo que no brinda muchas oportunidades de aprender.
4. En las películas a veces se limita el aprendizaje del idioma si las personas solo son espectadoras y si les prestan más atención a los subtítulos sin usar en ningún momento el lenguaje.
5. En los videojuegos hay una interacción casi forzosa que obliga a conocer el idioma y de ese modo aprenderlo.
6. En los videojuegos se suele emplear un registro más coloquial e informal, como en la vida real, a diferencia de las películas que muchas veces tienen un lenguaje controlado y rígido.

Finalmente, al preguntarles a los participantes qué otros aspectos consideraban que podían beneficiar del uso de los videojuegos para aprender inglés, se obtuvieron las siguientes sugerencias:

1. Los videojuegos contienen muchos aspectos culturales que se pueden aprovechar para aprender la lengua de forma más profunda.
2. Las instrucciones de los videojuegos pueden utilizarse para practicar mucho el modo imperativo.
3. La posibilidad de interactuar en línea con jugadores de distintas partes del mundo que hablan inglés con diferentes acentos ayuda a agudizar el oído y a aprender mucho vocabulario y frases coloquiales.
4. La infinita posibilidad de contextos que hay en los videojuegos permite que se puedan aprender estructuras y palabras de todo tipo.
5. El hecho de que se juega por gusto o preferencia hace de este recurso algo que permite practicar sin forzar el aprendizaje, por lo que los alumnos no tienen que sentirse frustrados o presionados.
6. Los videojuegos obligan a tener que tomar decisiones, y estas decisiones están conectadas con el idioma, por lo que el idioma no solo se recibe, sino que también se produce.
7. Al haber un juego de por medio que a su vez es un reto, crea una motivación por hacer un uso correcto del lenguaje.
8. El mundo del *gaming* contiene muchos elementos complementarios: música, personajes, trama, videos promocionales, interacción con jugadores, eventos, etc., y todo ello ofrece contenido lingüístico.

Estos resultados coinciden con el argumento de Díaz y Jansson (2011) en el que se menciona que la tecnología diversifica los procesos educativos tomando en cuenta las necesidades de los estudiantes, en este caso los distintos estilos que cada uno posee para aprender un contenido.

A su vez, se complementa con lo que señalan autores como Martínez et al. (2014) y Martínez-Bahena et al. (2017) respecto a la necesidad de considerar las habilidades de las nuevas generaciones para procesar sonidos, videos e imágenes de mejor manera que los textos dentro de los cambios educativos.

Por supuesto, también coinciden con las distintas teorías señaladas con anterioridad, en especial con la Teoría del aprendizaje multimedia de Mayer (2005) en la que se enfatiza el uso de los recursos multimedia para aligerar el proceso cognitivo de los aprendices. Respecto a la Teoría de la doble codificación de Paivio (1991), se resalta que con los

videojuegos hay una doble entrada de información (visual y acústica), de manera que los usuarios pueden decodificarla construyendo conexiones entre lo que ven y lo que escuchan de forma significativa para ellos al tener una carga socioafectiva.

Así también, se puede resaltar lo que Talaván (2011; 2012) expone sobre los múltiples beneficios al utilizar material subtulado en el aprendizaje de lenguas, entre ellos la facilidad con la que se adquiere el vocabulario y se elimina la barrera que puede intervenir en su comprensión.

Por otro lado, se pudo identificar que los estudiantes que no señalaron muchos beneficios en el uso de videojuegos para aprender inglés no hacían un uso constante de este recurso antes de iniciar su instrucción formal en el idioma ni tampoco se concentraban en los aspectos lingüísticos de los juegos, sino que lo tomaron como algo secundario, en tanto aquellos alumnos que sí destacaron múltiples beneficios encontrados mencionaron haber puesto interés en el aprendizaje del vocabulario, la comprensión de la información y repasar constantemente la lengua con metas establecidas para poder entender y hacer uso de los juegos en inglés o para interactuar con otros jugadores.

CONCLUSIONES

Los resultados obtenidos en esta investigación sugieren que los videojuegos pueden ser una herramienta muy completa siempre y cuando se establezcan objetivos al usarla y se aprovechen las oportunidades que brinda para recibir contenido lingüístico, puesto que uno de los principales factores que influye en su funcionalidad es la motivación que ocasiona en los usuarios para hacer uso del lenguaje con el fin de cumplir objetivos específicos como comprender la historia de un juego, entender las instrucciones o simplemente saber más para interactuar con otros jugadores de distintas partes del mundo.

LISTA DE REFERENCIAS

- Andrade, L. (2012). Teoría de la carga cognitiva, diseño multimedia y aprendizaje: un estado del arte. *Magis, Revista internacional de investigación en educación*, 5(10), 75-92. <https://www.redalyc.org/pdf/2810/281024896005.pdf>
- Basanta, F. (2014). *Aplicaciones didácticas de la subtitulación en los procesos de enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras* [Trabajo de fin de grado]. Universidad de Santiago de Compostela.

<https://minerva.usc.es/xmlui/bitstream/handle/10347/14946/TFG%20Francisco%20Basanta%20Fern%C3%A1ndez.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Carranza, M., Islas, C. y Maciel, M. (2018). Percepción de los estudiantes respecto al uso de las TIC y el aprendizaje del idioma inglés. *Apertura- Revista de Innovación Educativa*, 10(2), 50-63. <http://dx.doi.org/10.32870/Ap.v10n2.1391>
- Casañ Pitarch, R. (2017). Videojuegos en la enseñanza de lenguas extranjeras: actividades y recursos para el aprendizaje. Universidad Jaime I.
- Chaume, F. (2004). Modelos de investigación en traducción audiovisual. (Trad.) Alexander Jiménez. *Ikala, Revista de Lenguaje y Cultura*, 9(15).
- Cortés, M. e Iglesias, M. (2004). Generalidades sobre Metodología de la Investigación. Campeche, México: Universidad Autónoma del Carmen. https://www.ucipfg.com/Repositorio/MIA/MIA12/Doc/metodologia_investigacion.pdf
- Costa Hernández P. (2015). *La traducción para el doblaje de las canciones de la serie Hora de Aventuras*. Universidad de Alicante. <http://hdl.handle.net/10045/47869>
- De la Nuez, G. y Sánchez, J. (2014). Innovar para Educar: Uso de los Dispositivos Móviles en la Enseñanza y Aprendizaje del Inglés. *Historia y comunicación social*, 19(especial enero), 771-779. http://dx.doi.org/10.5209/rev_HICS.2014.v19.45001
- Díaz Larenas, C. H. y Jansson Bruce, L. (2011). El aprendizaje del inglés y el uso de tecnologías: percepciones de estudiantes y profesores de inglés del nivel secundario chileno. *Revista Electrónica Matices en Lenguas Extranjeras*, (5), 1-37. <http://www.revistas.unal.edu.co/index.php/male/index>
- Márquez, L. (2019). El uso de aplicaciones móviles como estrategia de enseñanza-aprendizaje del inglés como lengua extranjera. *Administración Educativa*, 7(7), 33-48. <http://erevistas.saber.ula.ve/index.php/administracioneducacional/article/view/15841/21921926967>
- Martínez-Bahena, E., López-Escogido, D., Escamilla-Regis, D. y Álvarez-Monroy, L. M. (2017). La importancia de las plataformas educativas virtuales como herramienta de apoyo a la educación tradicional. *Revista de Tecnología y Educación*, 1(1), 16-24.

- Martínez Cortés, J., Rodríguez Luna, V. y López Orozco, G. (2014). El uso de la tecnología para facilitar el aprendizaje del idioma inglés. *Revista Iberoamericana de Producción Académica y Gestión Educativa*, (2).
- Mayer, R. (2005). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. New York: Cambridge University Press.
- Orrego, D. (2013). Avance de la traducción audiovisual: desde los inicios hasta la era digital, *Mutatis Mutandis*, 6(2), 297-320. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5012656>
- Paivio, A. (1991). Dual coding theory: Retrospect and current status. *Canadian Journal of Psychology*, 45(3)255-287. <https://psycnet.apa.org/doi/10.1037/h0084295>
- Pereira, Z. (2011). Los diseños de método mixto en la investigación en educación: Una experiencia concreta. *Revista Electrónica Educare*, XV(1), 15-29. Universidad Nacional. Heredia, Costa Rica. <https://www.redalyc.org/pdf/1941/194118804003.pdf>
- Soler, B. (2017). La traducción audiovisual en la enseñanza de una LE: la subtítulos como herramienta metodológica para la adquisición de léxico, *Tejuelo*, 26, 163-192. <https://doi.org/10.17398/1988-8430.26.163>
- Soler Pellicer, Y. y Lezcano Brito, M. G. (2009). Consideraciones sobre la tecnología educativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Una experiencia en la asignatura Estructura de Datos. *Revista Iberoamericana de Educación*, 2(49), 1-9.
- Talaván, N. (2011). LA INFLUENCIA EFECTIVA DE LOS SUBTÍTULOS EN EL APRENDIZAJE DE LENGUAS EXTRANJERAS: ANÁLISIS DE INVESTIGACIONES PREVIAS, *Sendebare*, 22, 265-282. <https://doi.org/10.30827/sendebare.v22i0.354>
- Talaván, N. (2012). Justificación teórico-práctica del uso de los subtítulos en la enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras, *TRANS. REVISTA DE TRADUCTOLOGÍA*, 16, 23-37. http://www.trans.uma.es/trans_16/Trans16_023-037.pdf
- Terrero, A. (2016). *Los subtítulos como recurso didáctico para la enseñanza-aprendizaje de inglés en la etapa de educación secundaria* [Trabajo de fin de grado]. Universidad Internacional de la Rioja. <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/3952/TERRERO%20ANGUIANO%2C%20AITANA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>