

## Aplicación de videojuegos, en aulas virtuales ¿Es buena para aprender otro idioma?

**Eddie Hans Barrera López<sup>1</sup>**

[Lordsgears@hotmail.com](mailto:Lordsgears@hotmail.com)

<https://orcid.org/0009-0005-6790-8157>

Villahermosa, México

**Eleazar Morales Vázquez**

[eleazarmove@gmail.com](mailto:eleazarmove@gmail.com)

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

Universidad Juárez Autónoma de Tabasco

Villahermosa, México

### RESUMEN

En este artículo muestra un estudio mostrando resultados numéricos basados en una encuesta aplicada durante la pandemia SARS-COVID 2019. Durante este proceso se les dio a los estudiantes del Instituto Tecnológico de Villahermosa y la universidad Juárez Autónoma de Tabasco sobre si los usos de los videojuegos les han apoyado a aprender un nuevo idioma; “el inglés” Cuyo resultado aporto una respuesta positiva respecto al uso de estas nuevas herramientas en el aula de clase de virtual.

*Palabras clave:* videojuegos; nuevo idioma; ingles; herramientas.

---

<sup>1</sup> Autor principal.

Correspondencia: [Lordsgears@hotmail.com](mailto:Lordsgears@hotmail.com)

## **Video game app, in virtual classrooms Is it good for learning another language?**

### **ABSTRACT**

This article shows a study showing numerical results based on a survey applied during the SARS-COVID 2019 pandemic. During this process the students of the Villahermosa Technological Institute and the Juarez Autonomic University of Tabasco were given the idea of whether the uses of video games have supported them to learn a new language; "English" whose result I have a positive response regarding the use of these new tools in the virtual classroom

***Keywords:** video games; new language; English; toolbox.*

*Artículo recibido 22 junio 2023*

*Aceptado para publicación: 22 julio 2023*

## **INTRODUCCIÓN**

Comenzando la pandemia COVID SARS-19. La contingencia sanitaria, obligó a instituciones educativas a impartir todas sus materias de manera virtual, incluyendo educación física, para ello se requirió el uso de un ordenador portátil, Tablet y teléfono inteligente para para impartir las clases en línea, esto significó integrar nuevas herramientas para las aulas virtuales. Los estímulos audiovisuales desde una pantalla son imperativos.

Para los encuestados, el uso de videojuegos una nueva forma de adquirir nuevas formas de improvisar y estimular habilidades de comunicación como hablar, escribir, escuchar y leer.

El objetivo de este artículo es saber si los videojuegos ayudan a los estudiantes en aprender un nuevo idioma. Cuyo resultado obtenido por las encuestas demostró que el uso de estos programas audiovisuales interactivos promueven un mejor desempeño de los alumnos en el aula virtual al aprender un nuevo idioma; el inglés.

### **Uso de los videojuegos, problemáticas y beneficios**

La generación de estudiantes del 2022 usa los videojuegos como método distractor en la vida cotidiana durante pandemia. Ante esta emergencia sanitaria los docentes en general (incluyendo enseñanza en lenguas) tienen un nuevo reto que es impartir clases en forma virtual. Para eso los profesores han reajustado sus métodos, utilizando plataformas en internet donde el estudiante pueda aprovechar el uso de su tiempo en línea durante y después de la clase para aprender un nuevo idioma.” 5 beneficios de los videojuegos en niños y adolescentes, c garcia 14 Dic, 2020. Los videojuegos pueden facilitar el aprendizaje de idiomas, ya sea a través de la narración de la historia, los diálogos entre los personajes, las instrucciones de juego o los chats –por mensaje escrito o por voz–, que permiten la comunicación entre jugadores de diferentes lugares del mundo. Por otro lado, es posible tratar casi cualquier tema a través de los videojuegos. Los videojuegos educativos sirven para diversificar la enseñanza en las aulas y hacer que el aprendizaje sea más divertido y ameno para los alumnos”. Según Arteaga (2011) menciona que en el proceso de adquisición de una segunda lengua se pueden utilizar las TIC,(Tecnología de la información y las comunicaciones) para enriquecer y favorecer el aprendizaje,

pues la mayoría de los estudiantes conviven con las tecnologías de una manera natural, han crecido con ellas y las usan en su vida diaria.

En lo que se refiere a los procesos de enseñanza-aprendizaje de las segundas lenguas y las lenguas extranjeras, Izquierdo (2008) entiende que éxito depende de un buen modelo pedagógico, debe apoyarse en los principios de aprendizaje activo, colaborativo y autónomo, opciones variadas de interactividad, comunicación sincrónica y asincrónica, actividades o tareas relevantes y creativas y evaluación y retroalimentación continuos.

El proceso de aprendizaje del inglés se actualiza, hoy en día, a través del uso de las TIC en el aula. Pues según Callister & Burbules (2006) El uso de las tecnologías no solo está al servicio de la enseñanza sino también conforman un nuevo espacio para la interacción humana.

Los videojuegos se están volviendo parte de una herramienta básica de enseñanza en otros países alrededor del mundo. Uno de esos casos es el aprendizaje de una segunda lengua que busca de forma positiva, incentivar el deseo de aprendizaje en los alumnos de grado universidad. La gran mayoría de videojuegos en el mercado, son marcas como: Microsoft, Creative Assembly, SEGA cuyos orígenes son de habla inglesa, que se dedican a desarrollar videojuegos para el mercado de todas las edades desde infantes de cinco años hasta adultos. Una de las materias beneficiadas es la historia, y un gran aliado para aprender historia donde la Edad Media, surgen títulos como Age of Empires II, que permite no solo incentivar el uso de la estrategia cognitiva en tiempo real. También incorpora la facilidad de explicar ciertos aspectos de la historia de algunas civilizaciones para su aprendizaje.

Recapitulando los videojuegos se han vuelto parte de toda la vida de un estudiante de este nivel educativo. Como resultado hay juegos que son prácticos para el aprendizaje de una segunda lengua sin embargo una de sus problemáticas, es que los estudiantes no aprovechan estas nuevas herramientas o abusen del uso de esta sin aprender algo.

Aunque la hipótesis en esta investigación es: Con la llegada de la emergencia sanitaria, los juegos en línea, en consolas y computadoras ahora dejan una enseñanza al aprender un nuevo idioma. Y esto ha convertido a estos instrumentos en un método de doble filo como elemento de atención dentro del aula virtual o distractor.

Por lo tanto, estos videojuegos desarrollados por compañías extranjeras dan la opción de poder modificar el idioma inglés a la lengua nativa del jugador (por ende, el español en México) ya sea en el español europeo o el español de América (español latino, neutro o mexicano) durante su proceso de juego, algunos estudiantes fijan su atención en el aprendizaje de otra lengua extranjera, además del inglés. También el juego, si es posible, da la opción de poder jugarlo al idioma de preferencia del jugador.

Una de las otras ventajas de estas nuevas herramientas, según Gallego, Satorre, y Llorens (2006) apuntan que la clave para involucrar a los estudiantes en el aprendizaje es que las cosas divertidas permanecen más tiempo en la memoria. Esto significa que la combinación de aprendizaje y juego se puede convertir en una experiencia positiva y memorable, sin restricciones de placer ni de aprendizaje. Otra de las razones por la cual En el proceso de enseñanza y de aprendizaje del inglés en el área escolar, el docente juega un papel primordial debido a que debe llevar adelante las diferentes estrategias motivacionales para mantener el interés del estudiante sobre la temática que se esté tratando. En resumen, el docente tiene que prepararse

Uno de las principales ventajas de la aplicación de los videojuegos en el proceso de aprendizaje de una segunda lengua, es que el estudiante disfruta el proceso y adquiere de manera autodidacta.

Por ende, los videojuegos han cobrado mayor relevancia en el aprendizaje de una segunda lengua, desde que las escuelas tuvieron que cerrar por peligro de contagios del virus antes mencionado, eso lleva a los profesores y estudiantes a aprovechar la digitalización de nuevas herramientas de aprendizaje tal cual sería las plataformas en línea donde los docentes tiene que ajustar sus métodos de enseñanza a las plataformas donde encuentran variedad de actividades donde aprender un nuevo lenguaje. Porque según García (2022)

Conviene subrayar que en los últimos años está aumentando sensiblemente la oferta de videojuegos educativos, que se presentan como una alternativa de compra a los videojuegos violentos. Una de las ofertas a estos juegos educativos, son los juegos musicales de azar, lógica, aventura, interactiva y estrategia. Uno de sus varios beneficios son los, “usos formidables de los videojuegos es que facilitan el aprendizaje entre estudiantes, formando vínculos de amistad ayuda en el aprendizaje cognitivo y también y no menos importante el aprendizaje de otro idioma de jugarse en el idioma original. Los videojuegos pueden facilitar el aprendizaje en los idiomas mediante los subtítulos, la historia, la

narración, los soundtracks de la música en inglés mismo, por mensaje escrito o por voz, también implica la diversificación de estos para objetivos educativos en las aulas y que el trabajo se torne entretenido en lugar de aburrido”. Didáctica de la lengua y la literatura para educar en el siglo XXI. (2020). Edmetec.

Aparte del uso que tiene estas herramientas en la educación uno de sus usos adicionales en la vida académica de los estudiantes es la simulación de la realidad, lugares y pruebas dentro de los softwares donde pueden hacer un desempeño virtual donde el jugador pueda poner en práctica sus conocimientos y habilidad. Sin embargo, de sus desventajas es desempeñar esas habilidades dentro de la vida real

“Los videojuegos, como el resto de medios de comunicación, son causa y reflejo de la sociedad en que vivimos. Cada vez son más los juegos que persiguen representar fielmente la realidad, ofreciéndole al jugador la posibilidad de desempeñar un papel que difícilmente podría hacer en la vida real, asumiendo responsabilidades de la ocupación que tenga en la vida real”. El videojuego como herramienta educativa. (2016). Universidad de Guadalajara. Otros de los usos ventajosos de aplicar estas herramientas en el aula de clases. Según, Garnica (2016), 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 guion interesantes se puede mantener su atención y por tanto aumentar su aplicación en el aprendizaje del idioma. Para agregar a los beneficios de los videojuegos en los estudiantes en las aulas de clases es: “que facilitan el aprendizaje entre estudiantes, formando vínculos de amistad ayuda en el aprendizaje cognitivo y también y no menos importante el aprendizaje de otro idioma de jugarse en el idioma original”. Padilla, N. (2019). El uso educativo de los videojuegos. Consejería de la educación.

En lo que se refiere a los procesos de enseñanza-aprendizaje de las segundas lenguas y las lenguas extranjeras, Izquierdo (2008) entiende que el éxito depende de un buen modelo pedagógico, debe apoyarse en los principios de aprendizaje activo, colaborativo y autónomo, opciones variadas de interactividad, comunicación sincrónica y asincrónica, actividades o tareas relevantes y creativas y evaluación y retroalimentación continuos.

Según Casañ (2017) 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.

Sin embargo, según Llorca, Villar, Diez (2010) destaca que moderar el uso de videojuegos es una variable con efecto en el rendimiento académico, es decir que puede afectar la inteligencia de los estudiantes y nivel de responsabilidad escolar. Aunque fuera del aula de clases los alumnos utilicen su tiempo en estudio extra o en entretenimiento. Pues según Bonilla (2018). El uso moderado le da un nuevo razonamiento cognitivo a la hora de aprender un nuevo idioma, ya sea en una habilidad ya sea para escribir, hablar, escuchar o lectura”

Una de las aplicaciones móviles para la enseñanza del idioma inglés es Studycat, una asociación encargada de impulsar el desarrollo de la aplicación Fun English. En primer lugar, esta asociación estaba formada por profesores de inglés. Consideraban que el aula en el que trabajaron les enseñó que los juegos hacían buenos profesores y que los niños y niñas aprendían mejor a través del juego. Los niños tienen una curiosidad natural, aprecian el humor y les gusta mucho los nuevos retos. Su experiencia ha reforzado esa sabiduría, por lo que consideran el juego como la llave principal del aprendizaje. (Studycat, 2010). En resumen, la aplicación creada por Studycat se resume de esta forma: La principal filosofía que sigue “English is fun” los niños aprenden a escuchar, hablar, deletrear y cantar en inglés. Además, los niños y los padres pueden aprender juntos. Entre otras selecciones de aplicaciones utilizada con el fin de enseñar inglés

Wlingua es una aplicación española puesta en funcionamiento en 2014 y disponible para Android, iPhone, Windows y Amazon. Su objetivo es que los usuarios aprendan inglés a su propio ritmo, incluso pudiendo elegir entre el inglés británico y el americano. Tiene disponibles más de 7,000 palabras en el idioma objetivo. Esta aplicación es accesible de forma gratuita, pero también se puede contratar la versión Premium. Para corroborar su eficacia en 2018 aplicaron la herramienta Wlingua como propuesta pedagógica para mejorar la comprensión lectora de un grupo de estudiantes de Secundaria en Colombia. Gracias a su investigación identificaron que esta aplicación mejora la competencia gramatical. Otra de las aplicaciones es esta:

English Monstruo es un videojuego disponible en distintas plataformas, como móviles, tabletas, e incluso la red social Facebook. El público objetivo son precisamente los jóvenes en edad de cursar Educación Secundaria, aunque estos no son los únicos que se beneficiarían de jugar. El videojuego

consiste en actividades interactivas basadas en los errores más comunes que cometen los hispanohablantes a la hora de aprender inglés.

Para comprobar su eficacia con los usuarios en esta plataforma. Roca (2015) analizó distintas herramientas para aprender vocabulario de alto nivel de dificultad a través de juegos. La conclusión a la que llega es que este juego puede considerarse un recurso valioso e interesante, especialmente porque se ha diseñado específicamente para jóvenes hispanohablantes en edad de cursar Educación Secundaria.

### **Ventajas y desventajas**

#### ***Ventajas***

- Los videojuegos son nuevas herramientas de aprendizaje para aprender una nueva lengua mientras el estudiante juega.
- Las actividades audiovisuales son más prácticas para algunos alumnos mientras aprenden y juega.
- Los estudiantes invierten tiempo extra fuera de la escuela para jugar incluyendo para aprender otros idiomas
- Los estudiantes obtienen aun aprendizaje subconsciente del aprendizaje de una segunda lengua.
- Libre elección del segundo idioma aprender en algún videojuego.
- El aprendizaje de segundas lenguas en videojuegos es inconscientemente

#### ***Desventajas***

- Altos niveles de distracción
- Excesivas horas de inversión en videojuegos
- Videojuegos con ningún o poco diálogo en un segundo idioma
- Juego sin ninguna aporte lingüístico y cultural
- La capacidad de los alumnos por entender un segundo idioma sin subtítulos es poca
- Libre elección de idioma de los videojuegos para aplicarse en su lengua nativa
- Los jugadores no siempre eligen un idioma extranjero
- Incomodidad al momento de jugar

## **METODOLOGÍA**

La investigación utiliza el método cuantitativo. Enfocado en el método descriptivo basándose en el estudio de varios estudiantes de grado universitario, el objetivo general de la investigación es averiguar si los videojuegos apoyan en el aprendizaje de un nuevo idioma y si se enfocan en el aprendizaje o el entretenimiento.

Según **Sampieri** (2014) la investigación cuantitativa sigue un enfoque secuencial, basadas en variables y responder las preguntas de la problemática en cuestión, y hace que el proceso de extracción de datos sea más rápido para dar una conclusión del tema investigado. Y es un análisis descriptivo, debido a que la investigación analiza la teoría y efectúa una descripción final con una respuesta a esa pregunta. Para ello los datos obtenidos mediante la aplicación de una encuesta, fue aplicada a personas de una población universitaria cubriendo ciertos requerimientos. Uno de los principales: es el grado de estudios que fueran estudiantes únicamente universitarios, que licenciatura o carrera técnica estuvieran cursando y por último y no menos importante, es si jugaban videojuegos.

El diseño de la investigación se llevó a cabo durante la pandemia Covid SARS-19, los datos obtenidos durante la encuesta fueron aplicados a la población de estudiantes universitarios de primer grado del instituto Tecnológico Campus Villahermosa. Para la muestra de la presente investigación, la conforman 250 estudiantes, provenientes de varias localidades de Villahermosa Tabasco, la ubicación origen de la población fue obtenida del campus del instituto tecnológico de Villahermosa, ubicado en la carretera Villahermosa- Frontera, Cd Industrial.

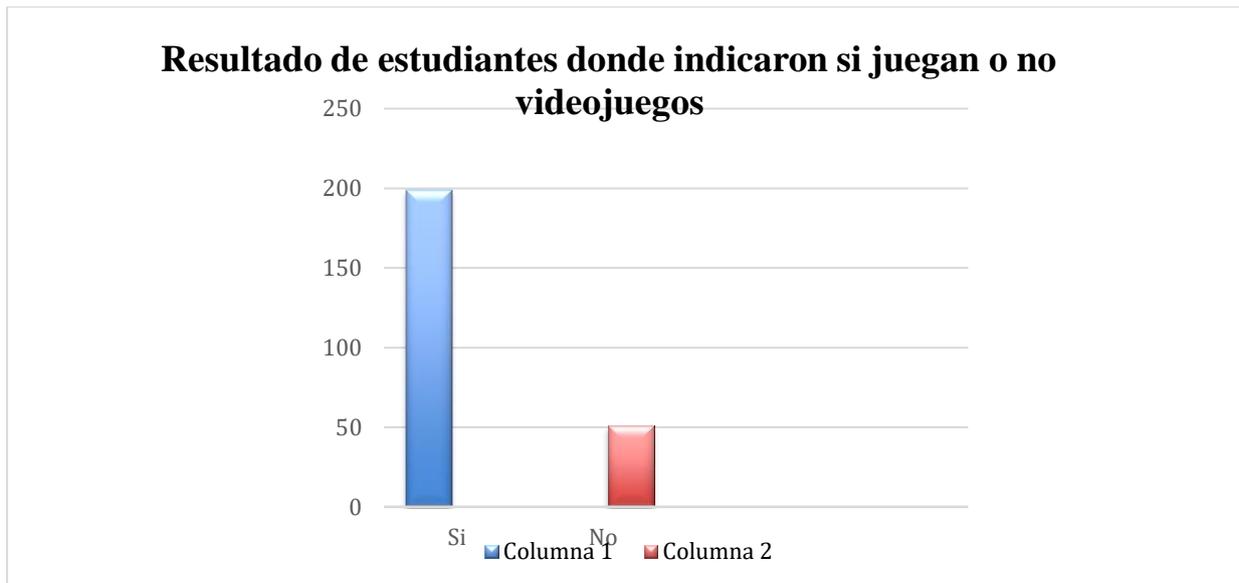
### **Proceso de resultados**

Los resultados obtenidos de las encuestas aplicadas a los estudiantes del tecnológico de Villahermosa demostraron ser variadas de acuerdo a la teoría antes presentadas por parte del investigador, de 250 estudiantes como muestra, todos respondieron sin ningún problema. La única limitación fue el tiempo para responder la encuesta ya que muchos estudiantes provenían de diferentes puntos de la ciudad, e incluso más allá. Por ende, con las clases en línea, incluso el trabajo, la obtención de resultados duro más de 1 mes para dar con el resultado final.

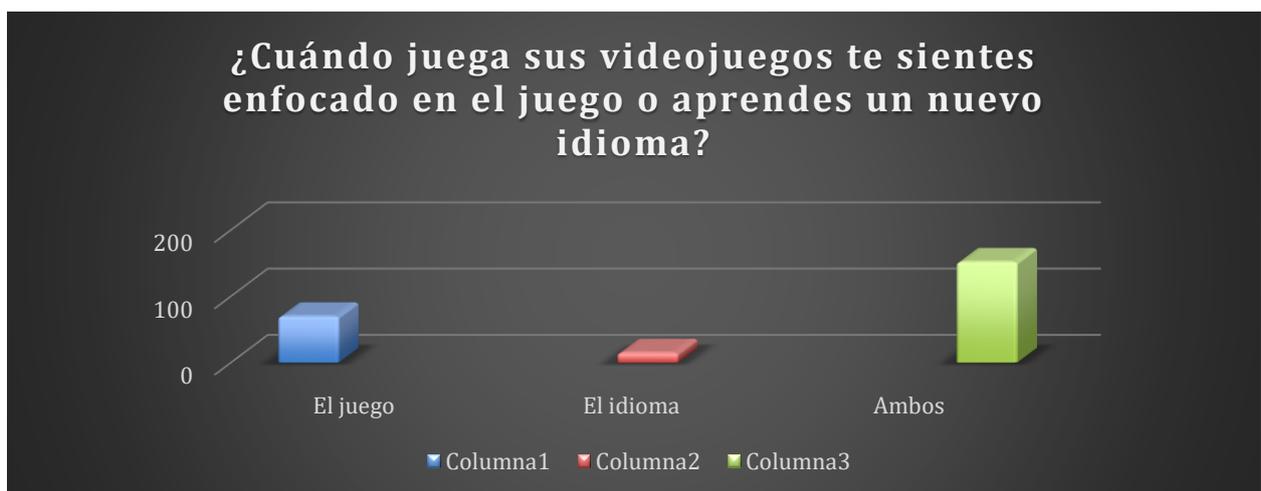
## RESULTADOS Y TABLAS

Para entrar en contexto durante la aplicación, los resultados obtenidos por las preguntas de la encuesta aplicada a los estudiantes revelaron datos variados con una media de entre el 70 al 90 % de resultados positivos hacia el uso de videojuego. En el aula de clases y de su provecho ante la enseñanza.

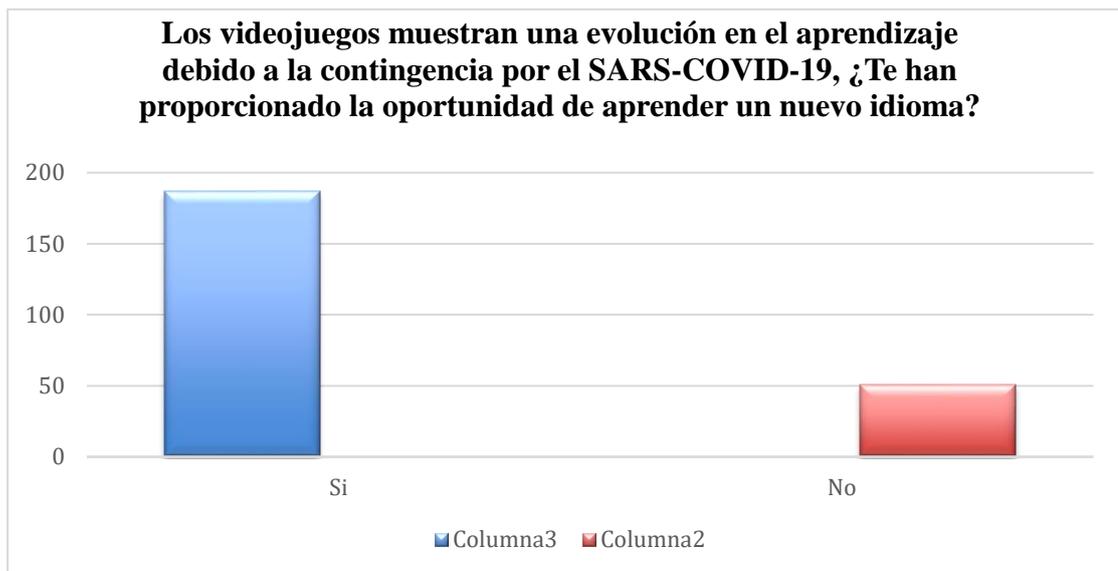
**Grafica 1** Para responder los objetivos de las preguntas en esta investigación una de las preguntas era, *¿Juega videojuegos?*



En la gráfica 1, se puede ver que 199 personas de las 250, jugaban videojuegos aun en la universidad.



En la gráfica 2. De los 250 encuestados, 70 estudiantes dieron como respuesta que se enfocaban en el juego. 15 en el idioma en el que jugaban y 152 se enfocaban en ambos al jugar y entender el idioma. Eso da como enfoque que más de la mayoría de la muestra de la población se enfoca en jugar y en la historia del juego.



En la gráfica 3 se muestra que de la población muestra de 250 solo 238 contestaron la pregunta, y de esa muestra reducida 187 han contestado que los videojuegos si han ayudado a los estudiantes en su proceso de aprendizaje, de un nuevo idioma, mientras que 51 estudiantes, admitieron que no tuvieron alguna ayuda en aprender por medio de esta nueva herramienta.

## DISCUSIÓN

Como resultado de la investigación se puede deducir, que el juego de video tiene un efecto positivo en el aprendizaje de una nueva lengua, sin embargo, las diferencias observadas en el puntaje de personas en la gráfica 1 se demuestra que todavía no tiene un gusto por usar algún videojuego a pesar de los beneficios que esta herramienta tenga para ayudar en materia de aprender nuevos idiomas.

Gracias a estos resultados coinciden con otras investigaciones realizadas como la de Nilson Javier Ibagón Martín. (2018). Videojuegos y enseñanza aprendizaje de la historia. *Educación y Ciudad*. Cuya investigación determinó que los profesores deben implementar nuevos tipos de actividades como juegos en donde los estudiantes sientan una relación afectiva dentro del aula para motivar e incentivar el aprendizaje. Aclarando que la diferencia de ambas investigaciones, radica en que no tiene el mismo enfoque para este estudio.

## CONCLUSIÓN

Los videojuegos son una ventaja estratégica para la enseñanza de otro idioma, puede ser implementado de manera general en todas las aulas de clases ya sea desde nivel preescolar hasta superior, debido a la contingencia sanitaria, la enseñanza presencial paso a ser virtual. Sin embargo, hay ciertos aspectos que no son ventaja con la enseñanza por medio de videojuegos, ya que ese distractor en repetidas ocasiones se puede volver un adictivo en las aulas, fuera de la vista del docente, el alumno puede no sacar provecho de la herramienta que tiene: aprender otro idioma. Por lo cual, el jugar videojuegos diariamente, concluye que las herramientas que son estas actividades, pueden volverse en contra del estudiante, y su aprendizaje pues la responsabilidad del alumno con su tiempo es totalmente suya, fuera de la escuela por ende dentro del aula de clases el docente puede o no aplicarlas a su método de enseñanza para apoyar a sus estudiantes.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arteaga López, Carlos. (2011). Uso de las TIC para el aprendizaje del inglés en la Universidad Autónoma de Aguascalientes. *Apertura*, vol. 3, núm. 2, pp. 72-79.
- Beltrán M. (2017) El aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera. *Boletín*
- Calzadilla, M. E. (enero de 2010). Aprendizaje Colaborativo y Tecnologías de la Información y la Comunicación. *Revista Iberoamericana de Educación*, 1-11.
- Carranza Alcánta, M. D. R. (2018). Percepción de los estudiantes respecto del uso de las TIC y el aprendizaje del idioma inglés. *Apertura*, 10(2).
- C.L Raventos (2016). El videojuego como herramienta educativa. Universidad de Guadalajara, Sistema de Universidad Virtual, 8(1).
- C. Ledin (2012). La importancia del juego para adquirir una lengua extranjera. *School of Education, Culture and Communication*, 63.
- Callister, T. & Burbules, N. (2006). Educación: riesgos y promesas de las nuevas tecnologías de la información (Primera ed.). Buenos Aires: Ediciones Granica, SA
- Gallego, G. D., Satorre, S. C., & Llorens, Ll. L. (2006). Computer Games tell, show, involve and teach. Universidad De Alicante. Departamento De Ciencia De La Computación E Inteligencia Artificial.

- Hermoso Garnica. (2016). Aplicación de los videojuegos a la enseñanza de Lengua extranjera en Educación Secundaria. Universidad Internacional de la Rioja.
- Izquierdo, N. C. (2008). La enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras y las TICs: el caso del español como Lengua Extranjera (ELE). *Iniciación a la Investigación*, (3e)
- Martínez, A. P. (2018). La Herramienta Wlingua: estrategia para mejorar la comprensión lectora en inglés. Unimar.
- Mendez Martinez, M. M., & Morales Vázquez, M. V. (2022). Beneficios del uso de los videojuegos para el aprendizaje del idioma inglés. *Ciencia Latina*, 6(6).
- Montes-González, J. A., Ochoa-Angrino, S., Baldeón-Padilla, D. S. y Bonilla-Sáenz, M. (2018). Videojuegos educativos y pensamiento científico: análisis a partir de los componentes cognitivos, metacognitivos y motivacionales. *Educación y Educadores*
- Padilla, N. (2019). El uso educativo de los videojuegos. *Consejería de la educación*
- R. Serna. Rodrigo. (2020). *Didáctica de la Lengua y la Literatura*. Edmetic.
- Sierra-Daza & Fernandez-Sanchez. (2017). Percepción de los videojuegos en educación social: una visión de género percepción de los videojuegos en educación social: una visión de género. *Revista internacional de investigación e innovación educativa*
- Soffa García-BulléJanuary. (2019). Videojuegos: Una herramienta educativa en potencia. Universidad de Glasgow.
- Roca, G. (2015). Las nuevas tecnologías en niños y adolescentes. *Faros*.
- Llorca, M. A., Villa Fernández, G. M., & Diez, C. (2010). FRECUENCIA EN EL USO DE VIDEOJUEGOS Y RENDIMIENTO ACADÉMICO. *Nueva Comunicación*.