

Explorando el uso de videojuegos para la adquisición de segundas lenguas en la Universidad de Costa Rica, Sede del Pacífico

M.A. Ruth Cristina Hernández Ching

Resumen

El propósito principal de este proyecto de investigación es reflejar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes de la carrera de Bachillerato en Informática y Tecnología Multimedia de la Universidad de Costa Rica, Sede del Pacífico, cuando se les indagó sobre el uso de estrategias de aprendizaje de segundas lenguas al usar videojuegos en inglés. Para realizar este estudio, se seleccionó a una población de 27 estudiantes de dicha carrera y que tienen que cursar inglés como parte del plan de estudio. Por lo tanto, se propuso la aplicación de un instrument de medición de estrategias durante el I Semestre del 2016. Así pues, se comparten las experiencias de aprendizaje al incorporar elementos construccionistas en la creación de dicha propuesta y se propone la necesidad de investigaciones futuras para detectar métodos y técnicas de adquisición de lenguaje por medio del uso de videojuegos. También se propone la validación de los beneficios y desventajas de usar este tipo de recursos informáticos en un ambiente de aprendizaje para aprender inglés como segunda lengua en Costa Rica. De acuerdo con los resultados, el aprendizaje de vocabulario usando videojuegos resulta favorable, y algunas estrategias tales como consultar la internet, adivinar el significado de las palabras y tratar de adivinar el significado de las oraciones sin conocer el significado de una palabra resultaron ser las estrategias más comunes en la adquisición de léxico. Se comparte la metodología, los recursos usados, las métricas, resultados y algunas recomendaciones para aquellos que deseen replica la experiencia documentada aquí.

Abstract

The primary purpose of this action research project is to reflect on the experience of students from the Information Technology major at UCR, Pacific branch L2 learning strategies when playing videogames in English. To conduct this study, 27 EFL learners, both male and female were chosen; an application of strategies used was proposed to these students from the Information Technology major at UCR, Pacific branch during the I Semester of 2016. The learning experience when incorporating constructionist elements in the creation of this proposal is shared and suggests that further studies need to look for methods and techniques of language acquisition through the use of videogames, as well as validate the benefits and downsides of using this kind of media in a learning environment in order to learn English as a second language in Costa Rica. In addition, learning vocabulary by means of playing video games is favorable, and strategies such as browsing the internet, guessing the meaning of words, and try to get the meaning of the sentence without a word are the most common ones in order to acquire lexicon. The methodology, used resources, metrics, results and some recommendations for those wishing to use the experience reported here is shared.

Key words: *constructionism- motivation – videogames – strategies – language acquisition*

1. Introducción

Este proyecto de investigación explora las estrategias de adquisición de segundas lenguas que utilizan los estudiantes del Bachillerato en Informática y Tecnología Multimedia de la Universidad de Costa Rica, Sede del Pacífico cuando juegan videojuegos. Como cualquier otro tipo de aprendizaje, el método de aprendizaje de una segunda lengua mientras se juega con videojuegos no ocurre de manera instantánea; se trata más bien de un proceso que requiere repetición, práctica y tiempo. Tal y como lo recalca Anderson (2015) “playing a video game is a very intensive activity that requires concentration, time, and the understanding of English as a requirement for being able to advance in the game.” Por lo tanto, resulta crucial que los estudiantes o individuos que deseen aprender inglés por medio de los videojuegos sean constantes y que desarrollen técnicas y estrategias que les permitan avanzar de manera autónoma en la adquisición de destrezas del lenguaje. Esto sin mencionar que los videojuegos son una de las tendencias comúnmente más utilizadas en términos de tecnología y educación para aprender un idioma. No obstante, se han realizado pocas investigaciones relacionadas a la adquisición de segundas lenguas por este medio. Algunos autores como Anderson (2015) indican que jugar videojuegos puede convertirse en una estrategia efectiva, práctica y motivadora para adquirir conocimiento de una segunda lengua, mientras que otros autores, tal y como Schlimme (2002), subrayan que los videojuegos pueden crear dependencia excesiva, adicción y que no resultan beneficiosos para el aprendizaje de vocabulario o una segunda lengua en sí. Por otro lado, la teoría constructivista propone que los individuos aprenden de manera más efectiva y significativa mientras están activos o conectan los procesos mentales con las manos. Al respecto Shepherd et al (2011) sugieren que usar videojuegos puede convertirse en una manera motivante, relajante y divertida para aprender y adquirir vocabulario en la clase. Además, agregan que, debido a que las

actividades siguen un enfoque de lenguaje basado en tareas, donde “in order to complete a task, the learner must utilize the target language” (p. 3).

Continuando con la idea del aprendizaje con juegos electrónicos, Prensky (2003) subraya que “good, well-designed games are engaging and can aid learning because of numerous features they present such as rules and clear goals.” Por otra parte, podemos afirmar que los videojuegos resultan interactivos y adaptables, brindan retroalimentación, son divertidos, pero lo más importante, mientras se interactúa con ellos, los jugadores reciben ayuda cuando adquieren la segunda lengua, lo cual es el eje principal de esta investigación.

1.1. Del problema y su importancia

En el contexto costarricense se han realizado pocas o ningún proyecto de investigación con relación al uso de videojuegos para el aprendizaje de una segunda lengua. La mayor parte de la evidencia encontrada se encuentra en contextos Europeos o Asiáticos. Por otro lado, tales estudios no se realizaron en contextos universitarios y no se trabajó con población de jóvenes universitarios. A pesar de que los estudiantes de esos estudios también cursan inglés como lengua extranjera. Este se convierte en uno de los factores principales para seleccionar este tema; e desea investigar entonces la forma en que los aprendices costarricenses adquieren una segunda lengua, en este caso el inglés, por medio de la interacción con videojuegos y el uso de una serie diversa de estrategias para mejorar las destrezas del lenguaje, así como para enfrentar los obstáculos para aprender.

En el proceso del desarrollo de competencias comunicativas de un lenguaje native o secundario, el Consejo para la Cooperación Cultural del Consejo de Europa (2001, p. 59) propone los siguientes aspectos:

- Qué apreciaciones se hacen sobre la capacidad que tiene el alumno para observar e identificar las características relevantes de los contextos externos de comunicación.
- Cómo se relacionan las actividades comunicativas y de aprendizaje con los impulsos, las motivaciones y los intereses del alumno.
- Hasta qué punto se pide al alumno que reflexione sobre la experiencia.
- De qué formas condicionan y restringen la comunicación las características mentales del alumno.

Desde este punto de vista, la imaginación, creatividad y motivación se convierten en herramientas efectivas para que el proceso de aprendizaje sea alegre, no solo para alcanzar los objetivos pedagógicos sino que también para obtener un aprendizaje significativo y permanente. En este sentido, los recursos de multimedia desempeñan un papel importante en las prácticas contemporáneas de enseñanza ya que ofrecen la posibilidad de expandir el conocimiento. Ya que los estudiantes y habitantes de Costa Rica se encuentran rodeados de dispositivos tecnológicos, y las exigencias de la globalización también requieren que los ciudadanos analicen los contextos comunicativos, se considera que esta investigación responde a las rápidos requerimientos de una sociedad que evoluciona rápidamente. Con respecto a este aspecto, Clements y Sarama (2002) expresan que investigaciones con niños jóvenes y tecnología que no es necesario preguntarse más si el uso de la tecnología es “apropiado para el desarrollo” (p. 340), pues científicamente está comprobado que lo es. Por lo tanto, los esfuerzos en la enseñanza de segundas lenguas deben orientarse a proponer, evaluar e implementar proyectos multidisciplinarios para reducir la brecha digital en países subdesarrollados como Costa Rica.

1.2. Propósito del estudio

El propósito de esta investigación fue reflejar la experiencia del uso de estrategias de aprendizaje de segundas lenguas cuando se juegan videojuegos. Se propuso una aplicación de

estrategias a un grupo de estudiantes de la carrera del Bachillerato en Informática y Tecnología Multimedia de la Universidad de Costa Rica, Sede del Pacífico durante el I Semestre del 2016. Se contó con la participación de 27 alumnos, hombres y mujeres, matriculados en el curso TM-3100 Programación, grupo 01. Mientras se realizó la investigación, se pretendió conocer algunas de las estrategias que los estudiantes usan mientras los estudiantes juegan con videojuegos y de qué forma esta actividad los conduce al aprendizaje del inglés de una manera diferente y no de formas tradicionales tales como recibir lecciones o estudiar en un instituto. Por lo tanto, la intención de la investigación consistió en determinar la manera en que dichos estudiantes adquieren una segunda lengua y cuáles métodos utilizan para obtener resultados y lidiar con los obstáculos que encuentran cuando desconocen alguna palabra. Además, el propósito de esta investigación también fue determinar si existe alguna relación entre jugar videojuegos y ser exitoso o competente en inglés como lengua extranjera, y así explorar las posibles estrategias que usan los estudiantes mientras obtienen dicho conocimiento. En otras palabras, se pretendió investigar si los videojuegos resultaban ser herramientas potenciales para facilitar el aprendizaje del inglés y los procesos de aprendizaje en el contexto de adquisición de una segunda lengua.

2. Marco teórico

Los videojuegos en el campo educativo

El uso de videojuegos en educación se ha convertido en una tendencia. En la actualidad, cada vez más persona procuran incorporar el uso de videojuegos para la adquisición de una segunda lengua. Dicho esto, los videojuegos ofrecen una variedad más amplia de vocabulario y una manera más divertida de aprender inglés. Si bien es cierto los métodos tradicionales como leer un libro, matricular cursos en línea y asistir a clases pueden ser formas efectivas para fomentar la adquisición del lenguaje inglés, se cree que con el uso de videojuegos, los

estudiantes pueden encontrar una manera más práctica y analística de moldear el conocimiento de una segunda lengua así como mejor las destrezas orales, de lectura y escucha. Tal y como lo indica Anderson (2015), “videogames are a form of interactive and engaging authentic materials currently receiving much attention from both educators and learners” (p. 1). Este método podría resultar útil para aquellos que no sienten el deseo de aprender el lenguaje por métodos tradicionales, y en la actualidad se ha convertido en una moda cuando se trata del proceso de enseñanza-aprendizaje. Jugar videojuegos se convierte en una actividad donde el jugador necesita mantenerse alerta y activo durante el juego. Schmidt (1995) indica que parece seguro que “the more attention and awareness the learner dedicates to a task, the better the learning results are” (p.13). Así las cosas, los videojuegos puede ayudar a las persona a concentrarse y poner atención en lo que están haciendo, en este caso, aprender inglés por medio del juego.

Aquisición de vocabulario y habilidades de comunicación

Cuando se trata de la construcción de vocabulario jugando videojuegos, un aspecto en el que los alumnos, profesores, investigadores y lectores pueden estar de acuerdo es que la adquisición de vocabulario es una parte vital del aprendizaje y la comprensión de una segunda lengua. Para apoyar esta idea, Schmitt (2008) afirma que, en la investigación actual sobre el aprendizaje de vocabulario de una segunda lengua, se necesita vocabulario amplio para poder funcionar en inglés. Los estudiantes pueden aprender una amplia gama de vocabulario mientras juegan videojuegos mediante el uso de diferentes estrategias como navegar por la internet, la colocación de otra palabra, adivinando el contexto, y lo más importante, mediante la comunicación con otros jugadores. Para desarrollar esta idea, Schlimme (2002) considera que los videojuegos ofrecen un contexto en donde las persona pueden conversar sobre los escenarios y los resultados con el fin de facilitar su comprensión de otros conceptos y, al mismo tiempo, mejorar sus destrezas de lectura, ortografía y habilidades espaciales y crítico-técnicas de análisis.

Como se ha analizado, la comunicación es una característica muy importante en el aprendizaje y al jugar videojuegos, las personas tienen la oportunidad de interconectarse con otros con el fin de adquirir un segundo idioma. Esta interconexión desarrollada, la explican con mayor detalle Klemmer, Hartmann, y Takayama (2006) quienes afirman que “being able to move around in the world and interact with pieces of the world enables learning in ways that reading books and listening to words do not” (p. 2). Por lo tanto, al jugar videojuegos, las personas son capaces de aprender de una manera más práctica, que, al mismo tiempo podrían parecer más genuinas, agradables y factual que leer un libro con reglas y extensas explicaciones gramaticales. Debido a que los videojuegos se convierten en herramientas estratégicas para aprender o adquirir un segundo idioma, ayudan a los estudiantes en la conformación de puntos clave en lo que se desea enfatizar más. Los aspectos más relevantes de los videojuegos los exponen Dörnyei y Ushioda, (citado en Berns, A., Gonzalez, A. y Camacho, D., 2012):

- Motivar a los estudiantes a través de temas significativos y centrados en el alumno.
- Proporcionar a los estudiantes información comprensible a través del aprendizaje basado en el contexto.
- Proporcionar a los estudiantes oportunidades para la interacción real y significativa a través de las actividades de orientación, así como en las actividades basadas en tareas y las orientadas hacia objetivos, así como el aprendizaje cooperativo.
- Subrayan el papel del fracaso en la adquisición exitosa del lenguaje.
- Anime a los estudiantes a experimentar y tomar riesgos mientras se comunican en el idioma de destino. (p. 211).

Construccionismo

Por otra parte, el construccionismo, una teoría pedagógica propuesta por Seymour Papert, el padre del lenguaje de programación Logo programming, cree que el desarrollo intelectual ocurre cuando los estudiantes son dueños, productores y creadores de algo que no solamente tiene sentido social si no que también puede compartirse con el mundo (Obaya, 2003). Como

aprendices, puede parecer más sencillo recordar una experiencia cuando se genera un producto final. De acuerdo con Rodríguez (2007), Papert se inspira de teóricos como David Ausubel, Lev Vygotsky y Henry Wallon, no obstante, Jean Piaget es el más significativo. Falbel (1993) explica que el construccionismo implica dos maneras de construcción: uno relacionado a la construcción del mundo externo, el cual repecture de manera positiva en el conocimiento interno. Para Libow y Stager (2013) “constructivism is often misunderstood as meaning that learning only occurs alone... Learning is often socially constructed. Talking and working with others is one of the best ways to cement new knowledge” (p. 31). Así, las destrezas sociales son habilidades sociales son por excelencia indispensables para el desarrollo de un proceso de lenguaje y aprendizaje. Como parte de los cursos del programa de Licenciatura en Informática y Tecnología Multimedia de la Universidad de Costa Rica, Sede del Pacífico, los estudiantes tiene que llevar el curso TM-1002 “Producción de Juegos”, un curso en el cual tienen que poner en práctica la creación y desarrollo de videojuegos. De esta forma, pueden también relacionar teorías del construccionismo e integrarlas con las de aprendizaje de idiomas.

Teorías cooperativas

Para también respaldar estas ideas, las teorías del aprendizaje cooperativo también respaldan la noción del aprendizaje mientras se realizan tareas.. DaSilva, Jacobs y McCafferty (2006) resumen la noción del aprendizaje cooperativo de la siguiente: las bases teóricas del aprendizaje cooperativo pueden encontrarse en la psicología social, de desarrollo, cognitiva, motivacional y humanística. Primero, la psicología social se concentra en facilitar dinámicas de grupo efectivas. Por ejemplo, las interacciones deben ser de estados diferentes, tener metas comunes y la colaboración debe ser oficialmente sancionada. Segundo, la psicología del desarrollo establece que el aprendizaje no puede preceder el desarrollo. Surge el término endamiaje, acuñado por Wood, Bruner y Ross. Por otro lado, términos como comunidad de

práctica y la participación periférica legítima se vuelven significativos para explicar la importancia de la participación de pares y la colaboración en el proceso de aprendizaje. En tercer lugar, la psicología cognitiva arroja luz sobre la repetición y la información e ideas reestructuradas. Como ejemplo, Craik and Lockhart proponen el uso de los debates en la clase en donde los estudiantes pueden desarrollar la profundidad de procesamiento. Cuarto, las teorías motivacionales enfatizan la noción de las técnicas, tales como la division por logros de equipos de estudiantes para así promover la heterogeneidad en la clase. Quinto, la psicología humanista promueve no solo el desarrollo de las relaciones interpersonal (humanismo) sino que también las relaciones cooperativas. Los psicólogos como Maslow comparten términos como las necesides de mantenimiento y crecimiento para explicar la naturaleza human y la motivación mientras se aprende. Para concluir, la comprensión de los fundamentos teóricos del aprendizaje cooperativo puede ser útil para diseñar y aplicar mejor los entornos de aprendizaje cooperativo.

Para el caso particular de este trabajo de investigación, las teorías construccionistas permitieron crear una serie de pasos para reflexionar sobre la experiencia de las estrategias de aprendizaje de segundas lenguas mientras se juega con videojuegos.

3. Diseño metodológico

El objetivo principal de este estudio es evaluar la implementación de estrategias de videojuegos en un grupo de estudiantes de la carrera de Bachillerato en Informática y Tecnología Multimedia de la Universidad de Costa Rica, Sede del Pacífico, para adquirir una segunda lengua. La investigación se realice durante el primer semestre del 2016. El instrumento de recolección de datos se diseñó en inglés considerando que el foco del proyecto está relacionado a la adquisición de la lengua inglesa. La población estudiada en este proyecto consistió en 27

estudiantes, hombres y mujeres, de 20 a 24 años. La muestra se seleccionó por conveniencia por razones prácticas ya que se trató de un grupo homogéneo. Las respuestas se recolectaron del grupo de estudiantes para obtener una muestra representativa. Para la recolección de información, se aplicó un cuestionario con preguntas abiertas y cerradas diseñado por los investigadores (Apéndice 1) para determinar cuáles estrategias se usaron mientras se jugaba con videojuegos y la metodología usada por los estudiantes. Además, el cuestionario se usó para examinar cuáles estrategias utilizaban los estudiantes para superar las carencias lingüísticas. El cuestionario consistió en una lista de verificación con doce opciones para que los estudiantes seleccionaran sí o no en caso de que previamente hubiesen usado la estrategia y dos preguntas abiertas diseñadas para preguntar a los estudiantes sobre sus experiencias personales cuando jugaban videojuegos en inglés y aquello que realizaban al inicio cuando no reconocían una palabra. La combinación de estas técnicas generaron un ámbito importante de información que condujo a un mejor entendimiento de la situación vigente de la implementación de estrategias de videojuegos en un grupo de estudiantes, lo cual realzó la validez del estudio y proporcionó tanto a los investigadores como a los lectores con diferentes instrumentos disponibles para investigaciones futuras y el mejoramiento del proceso de aprendizaje de segundas lenguas de los estudiantes universitarios.

3.1. Objetivos

Con el fin de generar ideas para el presente estudio, se plantearon los siguientes objetivos sucesivos:

Objetivo general:

El principal objetivo de esta investigación consistió en evaluar las estrategias que los estudiantes de la carrera Bachillerato en Informática y Tecnología Multimedia de la Universidad

de Costa Rica, Sede del Pacífico usan y su implementación cuando adquieren inglés como segunda lengua mientras juegan videojuegos.

Objetivos específicos:

1. Diseñar estrategias en la clase de inglés como segunda lengua.
2. Aplicar las estrategias diseñadas en la clase de inglés como lengua.

3.2. Tipo de Investigación

El tipo de investigación sigue un enfoque de método mixto. Al mezclar ambos métodos, los enfoques cuantitativos y cualitativos, podemos ganar un entendimiento más profundo del estudio y, al mismo tiempo, puede proporcionarnos un entendimiento más complete y amplio del problema de investigación y cómo responderlo. A los estudiantes se le plantearon preguntas abiertas y cerradas usando un cuestionario (refiérase al apéndice 1). El instrument se aplicó el lunes 18 de abril de 2016.

3.3. Análisis de datos

Los resultados se analizaron usando una table de Excel[®] en donde se tabularon las respuestas de las preguntas.

When I do not know a word, I...		YES	NO	N/A
1.	Go back and re-read it.	21	4	2
2.	Guess its meaning.	23	4	0
3.	Put another word in its place.	1	21	5
4.	Translate it to Spanish.	17	8	2
5.	Try to get the meaning of the sentence without the word.	22	5	0
6.	Look for pictures.	18	8	3
7.	Ignore the word.	9	19	2
8.	Talk it out.	2	22	3
9.	Look it up in the dictionary.	17	9	1
10.	Ask an expert.	7	18	2
11.	Discuss with a peer.	8	15	4
12.	Browse the internet.	25	1	1

Figura 1. Información tabulada. (Esquivel y Hernández, 2016).

Se obtuvieron los siguientes resultados:

Preguntas cerradas

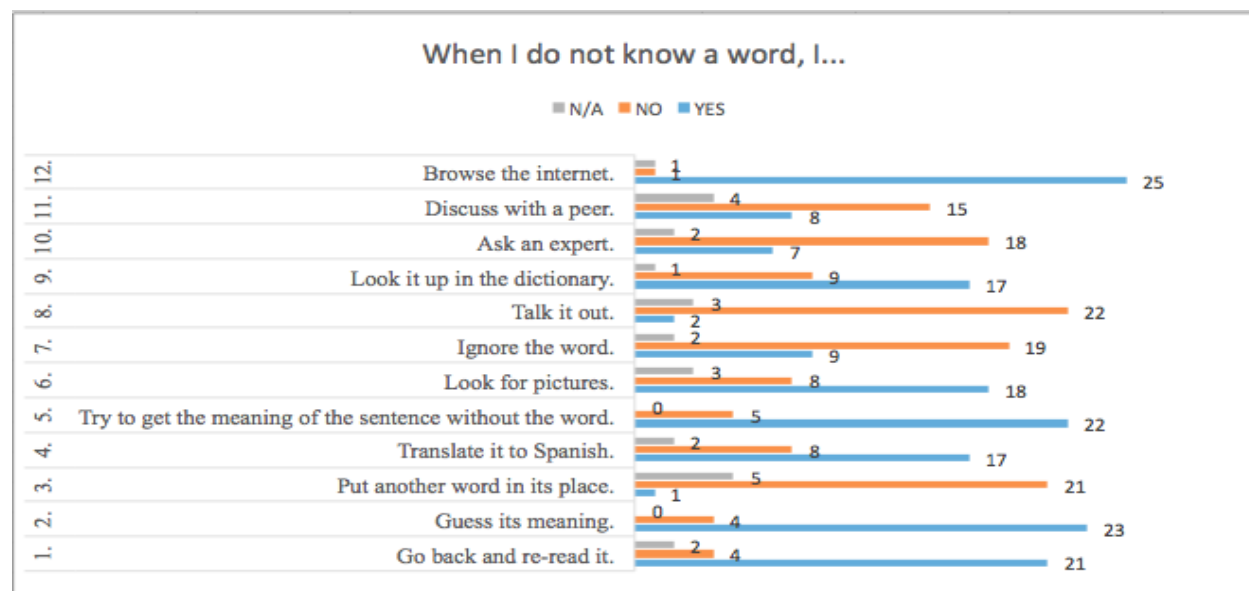


Figura 2. Resultados de las preguntas cerradas. (Esquivel y Hernández, 2016).

En la pregunta 1, 21 estudiantes respondieron que se devuelven en el texto y vuelven a leer las palabras desconocidas, 4 contestaron que no se devuelven en el texto o vuelven a leer las palabras desconocidas, mientras que 2 estudiantes no proporcionaron ninguna respuesta. En la pregunta 2, 23 estudiantes respondieron que adivinaban el significado de las palabras, y 4 expresaron que no adivinaban el significado. En la pregunta 3, 21 estudiantes confirmaron que sustituían las palabras, 5 de ellos no lo hacían, mientras que 1 no proporcionó una respuesta. En la pregunta 4, 17 estudiantes confirmaron que traducían las palabras, 8 no las traducían y 2 de ellos no compartieron ninguna respuesta.

Además, en la pregunta 5, 22 estudiantes respondieron que ellos tratan de adivinar el significado de las oraciones sin la palabra, mientras que 5 de ellos no lo hacen. En la pregunta 6, 18 estudiantes respondieron que buscan fotos, 8 de ellos no lo hacen y 3 de ellos no brindaron una respuesta. En la pregunta 7, 19 estudiantes respondieron que ignoraban las palabras, 2 de ellos no lo hacían, mientras que 2 estudiantes no respondieron la pregunta. En la pregunta 8, 2 estudiantes compartieron que lo conversaban, 22 estudiantes no lo hacen y 3 de ellos no brindaron una respuesta. En la pregunta 9, 17 participantes compartieron que buscaban las palabras en el diccionario, 9 de ellos no las buscaban y 1 no brindó respuesta. Además, en la pregunta 10, 7 estudiantes contestaron que le preguntaban a un experto, 18 estudiantes no preguntaban, mientras que 2 no ofrecieron respuestas. Con respecto a la pregunta 11, 8 estudiantes contestaron que lo conversaban con algún par, 4 no respondieron. Finalmente, en la pregunta 12, 25 estudiantes confirmaron que navegaban en internet, 1 estudiante contestó que no lo hacía, y uno de ellos no ofreció una respuesta.

De acuerdo con las respuestas, los estudiantes prefirieron como estrategia de aprendizaje de segundas lenguas, navegar en internet, adivinar el significado de las palabras, tratar de conocer el significado de la oración sin la palabra, devolverse y volver a leer la palabra, buscar

imagines, buscar la palabra en el diccionario, traducirla al español, ignorar la palabra, comentar con un par, consultar a un expert, conversar y poner otra palabra en su lugarased on the answers, students prefer, as L2 learning strategy, to browse the internet, guess the meaning of words, try to get the meaning of the sentence without the word, go back and re-read the word, look for pictures, look it up in the dictionary, translate it to Spanish, ignore the word, discuss with a peer, ask an expert, talk it out, and put another word in its place. Esta visualización de las estrategias ayudan a los estudiantes a adquirir conocimiento para entender mejor y usar la segunda lengua.

Preguntas abiertas

What strategy do you use to overcome language difficulties?

- Study
- Google it!
- Practice more English, watch T.V, listen to music
- Look for a tutorial
- Use a translator
- Search for some information on the Internet
- Learn for context, guess the key words
- Translate it to Spanish with a web dictionary
- To practice
- To learn some vocabulary
- Use Google translator
- Read the context or Google it
- Look for the meaning of the words
- I try to read in English or listen to music, but I don't have a specific strategy.
- First, I guide myself using the context, then, I try to find a similar word in Spanish, or I look for the word in Google.
- Try to search the meaning of words.
- Use a translator.
- Read articles.

What did you do at the beginning when you had little knowledge of L2 knowledge?

- Try to understand the syntax
- Ask somebody about a word that I don't understand
- Learn key words
- Try to understand
- Translate
- Guess its meaning and ignore the unknown word
- I went to English classes

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none">- Read and look for the meaning of the words- I try to understand the language but it is difficult- I tried to understand the context. Little by little, I learned new words.- Study more and more.- I don't know. |
|--|

Figura 3. Resultados de las preguntas abiertas. (Esquivel y Hernández, 2016).

Según los resultados de las preguntas abiertas, los participantes manifestaron que prefirieron usar buscadores electrónicos para conocer el significado de las palabras desconocidas, adivinar el significado, usar el contexto o traducir. Además, reconocieron la importancia de estudiar inglés para superar los obstáculos del idioma de destino. Todas estas técnicas demuestran que cuando no conocen una palabra en inglés, siempre encuentran técnicas diversas para construir o fortalecer las áreas débiles cuando se trata de la adquisición de una segunda lengua.

3.4. Conclusiones

Para concluir, se considera que el uso de videojuegos para la adquisición de lenguas extranjeras cumple con los tres principios propuestos por Dekeyser (2007): Principio 1: la práctica de segundas lenguas debe ser interactiva, Principio 2: la práctica de segundas lenguas debe ser significativa, y Principio 3: Debe haber un enfoque en las formas de las tareas esenciales. Así pues, los videojuegos incorporan todos estos principios; resultan interactivos en el sentido de que las personas necesitan comunicarse con otros, leer y realizar conexiones visuales de lo que están leyendo y jugando; tienen significado y propósito ya que los jugadores están motivados en aprender vocabulario nuevo y mantenerse practicando inglés, y finalmente, permiten concentrarse en la tarea, mientras se juega y aprende al mismo tiempo. Por otro lado, con respecto a lo que postula el constructivismo de la relación entre la actividad mental y

manual, quedó reflejado que la adquisición de nuevo vocabulario surge como producto de este binomio.

Contrario a lo que la teoría consultada menciona, el uso de los videojuegos promueve el aprendizaje autónomo porque los jugadores también pueden jugar solos, pero al mismo tiempo, ser autosuficientes; aprenden de una manera más significativa. Además, necesitan superar los obstáculos del lenguaje, y por lo tanto, usan la tecnología como una herramienta ponderosa para alcanzar dicho objetivo.

Se considera que estudios posteriores podrían orientarse en buscar métodos y técnicas cooperativas para la adquisición del lenguaje por medio de videojuegos. Además, validar los beneficios y desventajas de usar este tipo de tecnologías en ambientes de aprendizaje para aprender inglés como segunda lengua. Para futuros proyectos de investigación, también sería significativo investigar cuáles videojuegos favorecen y estimular la adquisición del conocimiento de segundas lenguas en términos de trabajo en equipo, pronunciación y otros aspectos multidisciplinarios del lenguaje. La Universidad, al fomentar la formación de profesionales en la programación y diseño de videojuegos y enseñanza del inglés y castellano, podría encontrar un caldo de cultivo en esta área efervescente de conocimiento.

Referencias

- Alemán, L. and González, M. (2011). *Administración de proyectos de capacitación basados en tecnología*. México: Editorial Digital del Tecnológico de Monterrey. Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey.
- Anderson, T. & Lee, B. (2015). *Video Games in the English as a Foreign Language Classroom*. Institute of Network Learning Technology: Taiwan.
- Barriga, F. (2003). Cognición situada y estrategia para el aprendizaje significativo. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*.
- Bernárdez, M. (2007) *Diseño, producción e implementación de e-learning*. Indiana: Global Business Press. 5(2). 1-10. Retrieved from: <http://redie.uabc.mx/vol5no2/imprimir-contenido-arceo.html>
- Berns, A., Gonzalez, A., and Camacho, D. (2012). *Game-like language learning in 3-D virtual environment*. Computers & Education Journal (60): Elsevier Ltd.
- Briones, G. (2006). *Teorías de las ciencias sociales y de la educación: Epistemología*. México, DF: Ed. Trillas.
- Chen, H. H., & Yang, T. C. (2013). *The impact of adventure video games on foreign language learning and the perceptions of learners*. Interactive Learning Environments, 21(2), 129-141. doi:10.1080/10494820.2012.705851
- Clements, D. and Sarama, J. The Role of Technology in Early Childhood Learning. *Teaching Children Mathematics*. Buffalo: State University of New York. Retrieved from: http://gse.buffalo.edu/org/buildingblocks/writings/Role_of_Technology.pdf
- Cook, V. (2008). *Second Language Learning and Language Teaching* (Fourth ed.). London: Hodder Education.

- Constantinescu, A. (2014). Using Technology to Assist in Vocabulary Acquisition and Reading Comprehension. *The Internet TESL Journal*. 8(2), 1-8. Recuperado de: <http://iteslj.org/Articles/Constantinescu-Vocabulary.html>.
- Council for Cultural Cooperation Education Committee. (2001). *Common European Framework of Reference for Languages: Learning, teaching, assessment*. Cambridge: CUP.
- DaSilva, I., Jacobs, G. and McCafferty, S. (2006). *Cooperative Learning and Second Language Teaching*. New York: Cambridge.
- Dekeyser, R. (Ed.) (2007). *Practice in a Second Language* (First ed.). New York: Cambridge University Press.
- Drucker, M. (2003). What Reading Teachers Should Know about ESL Learners. *Reading Teacher*. 57(1), 22-29. Recuperado de: <http://eric.ed.gov/?id=EJ674440>.
- Falbel, A. (1993). *Construccionismo. Programa de Informática Educativa*. Costa Rica: Ministerio de Educación Pública. Recuperado de: www.tecnoedu.net/lecturas/materiales/lectura15.pdf
- Flores, M. and Valenzuela, J. (2012). *Fundamentos de Investigación Educativa*. México: Editorial Digital Tecnológico de Monterrey. Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey.
- Gerber, H. R., & Price, D. P. (2013). Fighting baddies and collecting bananas: teachers' perceptions of games-based literacy learning. *Educational Media International*, 50(1), 51-62. doi:10.1080/09523987.2013.777182
- Herchens Cohn, J. (2007). *Language Development and Age* (First ed.). Cambridge: Cambridge Press.
- Klemmer, S., Hartmann, B. and Takayama, L. (2006). How bodies matter: Five themes for interaction design. *DIS*, June 26-28.

- Leaver, B., Ehrman, M. and Shekhtman, B. (2005). *Achieving Success in Second Language Acquisition* (First ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Libow, S. and Stager, G. (2013). *Invent to Learn: Making, Tinkering, and Engineering in the Classroom*. California: Constructing Modern Knowledge Press.
- Liu, et al. (2003). A Look at the Research on Computer- Based Technology Use in Second Language Learning: A Review of the Literature from 1990-2000." *Journal of Research on Technology in Education*. 34(3), 95-98. Recuperado de: <http://eric.ed.gov/?id=EJ657828>.
- Obaya, A. (2003) El construccionismo y sus repercusiones en el aprendizaje asistido por computadora. FES-Cuautitlán UNAM. ContactoS. 48. Página 61-64 (2003). Disponible en: www.izt.uam.mx/newpage/contactos/anterior/n48ne/construc.pdf
- Prensky, M. (2003). Really good news about your children's videogames. McGraw Hill.
- Rodríguez, H. (2008). Del constructivismo al construccionismo: implicaciones educativas. *Revista Educación y Desarrollo Social*. 2(1), 71-89. Recuperado de: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2692738>
- Saville-troike, M. (2006). *Introducing Second Language Acquisition* (Second ed.) Cambridge: Cambridge University Press.
- Sayer, Peter, and Ruth Ban. (n.d). "Young EFL Students' Engagements with English Outside The Classroom." *ELT Journal: English Language Teaching Journal* 68.3 (2014): 321- 329. *Humanities International Complete*. Web. 23 Mar. 2016.
- Schlimme, M. (2002). Video games: A source of benefit or addiction? (Unpublished student paper): Serendip. Retrieved from <http://serendip.brynmawr.edu/bb/neuro/neuro02/web3/mschlimme.html>

- Schmitt, N. (2008). Review article instructed second language vocabulary learning. *Language Teaching Research*, 12(3), 329-363.
- Schmidt, R. (1995). Consciousness and foreign language learning: A tutorial on the role of attention and awareness in learning. In Richard Schmidt (ed.). *Attention and Awareness in Foreign Language Learning*. Technical Report #9. Honolulu: University of Hawai'i, Second Language Teaching and Curriculum Center, 1–63.
- Shepherd, Jeremiah, J., Doe, Renaldo, J., Arnold, Matthew, Cheek, Nancy, Zhu, Yun, Tang, Jijun, Clincy, Victor. (2011). *Proceedings of the 49th Annual Southeast Regional Conference* (ACM Southeast Regional Conference). ACM.
- Vhadat, S. (2013). The Effect of Video Games on Iranian EFL Learners' Vocabulary Learning. *The Reading Matrix*(13),1.

Apéndice 1

LM-2590 Second Language Acquisition - I 2016

Professor: PhD Allan Castro Prieto

Students: Allan Esquivel Mendoza/ Ruth Hernández Ching

Exploring the use of videogames for L2 acquisition

STRATEGIES FOR LEARNING L2

The purpose of this checklist is to identify what strategies students from the Information Technology major at UCR, Pacific branch, use when they do not know a word in English or they get stuck while playing videogames in order to learn English. Please, provide honest answers. All information will remain confidential and will be used only for academic purposes.

When I do not know a word, I...	YES	NO	N/A
Go back and re-read it			
Guess its meaning			
Put another word in its place			
Translate it to Spanish			
Try to get the meaning of the sentence without the word			
Look for pictures			
Ignore the Word			
Talk it out			
Look it up in the dictionary			
Ask an expert			
Discuss it with a peer			
Browse the Internet			
What strategy do you use to overcome language difficulties?			
What did you do at the beginning when you had little knowledge of L2 knowledge?			