

The impact of adventure video games on foreign language learning and student perceptions.

El impacto de los videojuegos de aventura en el aprendizaje de lenguas extranjeras y las percepciones de los alumnos.

Autores:

Briones Cueva, Danilo Giovanni
UNIVERSIDAD DEL PACÍFICO
Magister en Gestión Educativa
Guayaquil-Ecuador



danilo.briones@upacifico.edu.ec



<https://orcid.org/0009-0003-9568-4387>

Pallaroso Espinoza, Carmen Yovisnita
UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABÍ
Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención Parvularia
Manta- Ecuador



carmitapallaroso@outlook.com



<https://orcid.org/0009-0008-7797-0466>

Cangas Pilamunga, Estefania Maribel
UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR
Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención Comercio y Administración
Quito-Ecuador



emcangas@puce.edu.ec



<https://orcid.org/0009-0005-5430-9964>

Citación/como citar este artículo: Briones, D., Pallaroso., C y Cangas, Estefanía. (2023). El impacto de los videojuegos de aventura en el aprendizaje de lenguas extranjeras y las percepciones de los alumnos. MQR Investigar, 7(2),188-203.
<https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.2.2023.188-203>

Fechas de recepción: 01-MAR-2023 aceptación: 05-ABR-2023 publicación: 15-JUN-2023

<https://orcid.org/0000-0002-8695-5005>

<http://mqrinvestigar.com/>

Resumen

La investigación se basa en el estudio de replicación Hao-Jan y Ting-Yu, (2013) cuyo objetivo principal es examinar cada uno de los efectos que conlleva la implementación de un videojuego comercial de aventura en el aprendizaje del lenguaje extranjero. Se analizan las percepciones del proceso de aprendizaje que mantienen los estudiantes de décimo EGB en una Institución Educativa de la ciudad de Quito. El videojuego proporciona información netamente útil en beneficio de los alumnos en diversas áreas de aprendizaje, así como mejoras en la comprensión auditiva, habilidades de lectura, enriquecimiento del léxico y especialmente, aporta gran motivación hacia el aprendizaje de un idioma extranjero como el inglés. En este estudio se empleó un enfoque de tipo cuasi experimental, considerando la variable independiente videojuegos de aventura, y a la gamificación en el aprendizaje de lenguas extranjeras como dependiente. Por otra parte, se utilizó como instrumento de recolección de datos a una prueba de diagnóstico académico de manera previa y posterior a la aplicación del estudio. La investigación concluye en que existen diferencias significativas entre las calificaciones medias de dichos grupos experimentales, además con la prueba de rendimiento académico denominada Torrance del pensamiento creativo se evidencia el apoyo del grupo superior a la gamificación.

Palabras claves: Software, Contabilidad, Educación, Estrategia, Gestión, Heurística.

Abstract

The research is based on the replication study Hao-Jan and Ting-Yu, (2013) whose main objective is to examine each of the effects of implementing a commercial adventure video game on foreign language learning. The perceptions of the learning process maintained by tenth grade EGB students in an Educational Institution in the city of Quito are analyzed. The video game provides clearly useful information for the benefit of students in various learning areas, as well as improvements in listening comprehension, reading skills, vocabulary enrichment and especially, it provides great motivation towards learning a foreign language such as English. In this study, a quasi-experimental approach was used, considering adventure video games as the independent variable, and gamification in foreign language learning as a dependent variable. On the other hand, an academic diagnostic test was used as a data collection instrument before and after the application of the study. The investigation concludes that there are significant differences between the average grades of these experimental groups, in addition to the academic performance test called Torrance of creative thinking, the support of the superior group to gamification is evidenced.

Keywords: Software, Accounting, Education, Strategy, Management, Heuristics.

Introducción

En el Ecuador se evidencia el incremento de varias aplicaciones, plataformas y sistemas informáticos que aportan al aprendizaje del estudiante en entornos educativos virtuales. Estos contextos virtuales de enseñanza – aprendizaje han demandado a los docentes el fortalecimiento de las habilidades tecnológicas por la necesidad de la gestión pedagógica que deben desarrollar. El MINEDUC ha reconocido la importancia de la aplicación de políticas públicas en el uso de software educativos que contribuyan en la adquisición de conocimientos

El videojuego es considerado por parte de los padres de familia e inclusive de los docentes como una herramienta de ocio en los niños, jóvenes y en algunas ocasiones en los adultos, lo cual aparta a la sociedad del verdadero beneficio que acapara un videojuego en las habilidades cognitivas de un individuo. Resulta necesario tener conocimientos adecuados de cómo estos videojuegos ayudan a desarrollar ciertas habilidades para la vida, teniendo en cuenta para ello que la formación proviene desde los hogares. El hábito de la lectura mejora la comprensión, el desarrollo de actividades lúdicas promueve la imaginación y creatividad, estos elementos pasan a formar parte de los videojuegos como actividades recreativas y lúdicas capaces de beneficiar cognitivamente al estudiante (Eguia et al, 2018).

Con respecto al aprendizaje de una lengua extranjera cabe mencionar que existe una diversidad de actividades lúdicas capaces de relacionar cada uno de los componentes lingüísticos principales como el desarrollo del léxico, la fonética, semántica, entre otras. Se encuentran actividades relacionadas a la gamificación que paulatinamente va ganando veracidad como aporte en el ámbito educativo: siendo la prioridad el alcance de una motivación superior en el alumnado, así como acaparar la atención dentro de un contexto propicio de colaboración en el proceso de aprendizaje y cumplimiento de tareas (Hermoso-Garnica, 2018).

De acuerdo con Baltra (2018) se comenta que los tipos de juegos digitales que se encontraban anteriormente no eran tal y como se manejan ahora; por ende, no había ningún tipo de beneficio para el aprendizaje de los estudiantes. Actualmente los videojuegos de aventura mantienen una gran diversidad de características lúdicas, las mismas que ayudan a poder

clasificarlas correctamente, dando paso a lo que serían los videojuegos de estrategia, también videojuegos de aventuras, videojuegos interactivos y finalmente, videojuegos lingüísticos. Aunque, fundamentalmente se sugiere que todos y cada uno de los videojuegos de aventura pueden incrementar la motivación de los alumnos, además de optimizar las grandes capacidades que poseen para escuchar y hablar en el idioma inglés.

Tras las investigaciones desarrolladas anteriormente se han conocido que los juegos de aventura interactivos aportan a la adquisición de cierta información lingüística. Esta información aporta a la comprensión y ejecución de las instrucciones de un juego, así como los diálogos que se pueden encontrar por parte de los personajes. Este recurso motiva a crear un entorno de aprendizaje auténtico para los estudiantes que desean aprender un idioma diferente; a pesar de que, no siempre este entorno de aprendizaje se da específicamente en aulas tradicionales o con idiomas nativos (Baltra, 2017).

En el proceso de investigación se buscará resaltar cada uno de los resultados, ventajas y desventajas que conlleva el empleo de este tipo de videojuegos de aventura en el aprendizaje del alumnado hasta alcanzar un aprendizaje significativo. Además, es importante para el presente estudio conocer las percepciones que los estudiantes poseen con respecto a este tipo de videojuegos. El diseño y desarrollo adecuado de este recurso logrará elevar la competencia comunicativa seguida de las posibilidades de adaptarse a una enseñanza de una lengua extranjera como el inglés.

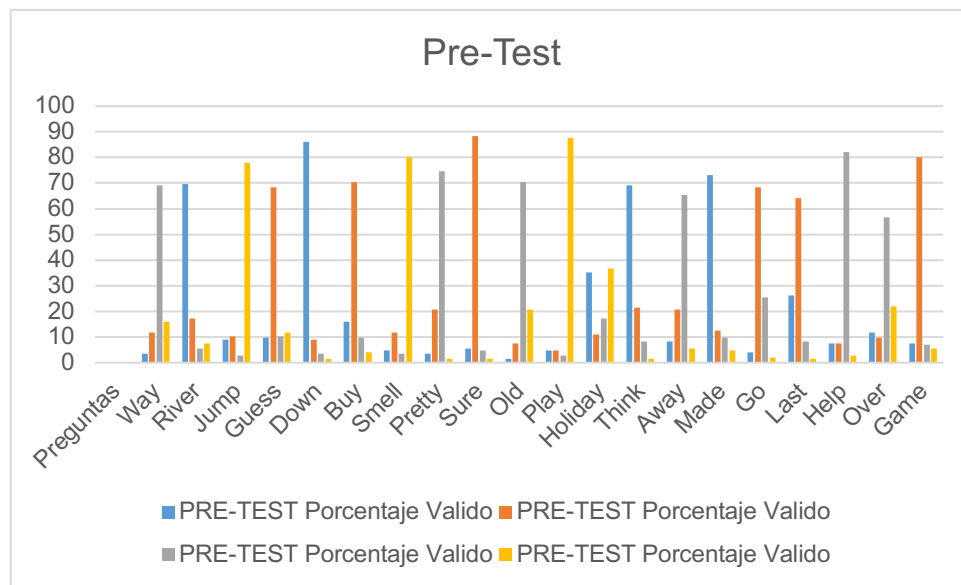
De acuerdo al estudio de referencia se ha conocido que es posible que un alumno en la actualidad adquiera nuevos conocimientos léxicos gracias al empleo de una aplicación digital como sería el caso de un videojuego de aventura. La implementación de videojuegos para el aprendizaje en la mayoría de los estudiantes puede desarrollar de forma significativa una mejora en el vocabulario; a la vez conseguir que el modelo educativo del que forman parte sea más flexivo destacando el rol del alumno como protagonista de la construcción de su conocimiento.

Ahora bien, se ha dado a conocer de acuerdo a los datos obtenidos que tanto los estudiantes que tuvieron la oportunidad de tomar nota de cada una de las palabras nuevas o que consideraran dificultosas, como los alumnos que no tomaron nota tuvieron la oportunidad de

mejorar su vocabulario en una u otra medida. Por lo que los videojuegos de acción contribuyen con la concentración y sostenimiento del aprendizaje. Por otra parte, también se evidencia la habilidad leve para poder tomar notas en un tiempo determinado, considerando que no es una habilidad natural en un niño o adolescente, sino que este debería ser desarrollada mediante actividades de aprendizaje.

Grafico 1

Porcentaje valido Pre-test



Fuente: Elaboración Propia

Material y métodos

El siguiente estudio investigativo se desarrolló en la Institución Educativa, ubicada en la ciudad de Quito; la misma que tiene una oferta académica fiscal en Educación General Básica y Bachillerato, de manera general dicha institución educativa ejerce una educación de modalidad presencial con dos jornadas diferentes matutina y vespertina. Por lo tanto, dicho estudio se realizó en base de dos experimentos, en el estudio, participaron 144 alumnos del décimo año de Educación General Básica, donde ejecutarán un videojuego denominado Hueso, dentro de este primer grupo se le permitirá tomar notas sobre palabras desconocidas durante el tiempo que dura el videojuego de aventura, mientras que al otro grupo no.

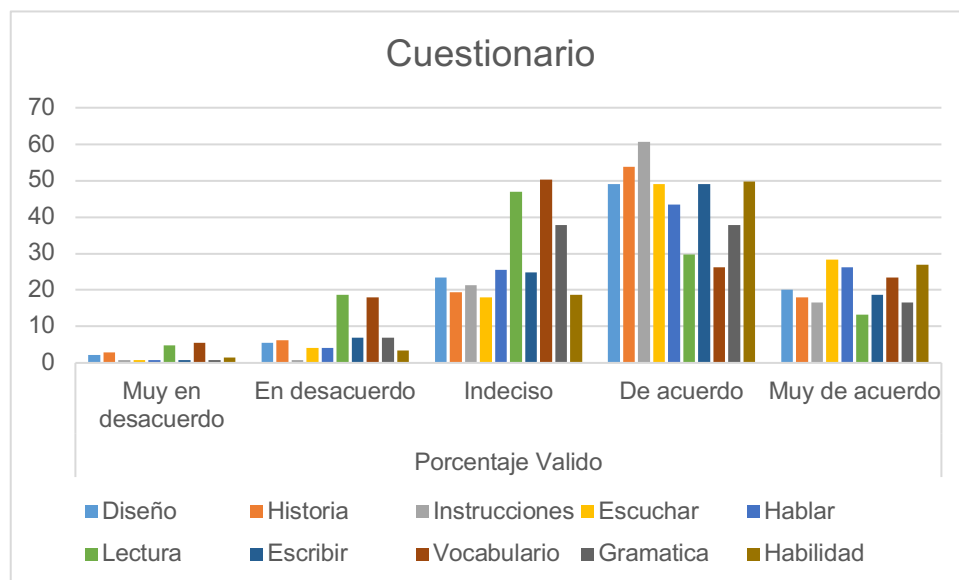
Por consiguiente, se empleó un método de investigación descriptivo, así como analítico de acuerdo a la revisión bibliográfica realizada previamente; adicionalmente se tomó como apoyo principal ciertos métodos estadísticos de tal manera que se pueda determinar la correlación entre las variables mencionadas. En cuanto a las técnicas de este estudio utilizadas para obtener los datos adecuados trataron de una investigación documental y a su vez de campo, por una parte, dicha investigación documental consistió en la revisión exhaustiva en varias fuentes bibliográficas, libros y archivos digitales; por otro lado, la indagación de campo consistió en el desarrollo y aplicación de una encuesta dividida en tres fases de estudio.

Adicionalmente se ha considerado pertinente emplear como técnica estadística la correlación, Ramon (2016) ha comentado que se refiere a una técnica empleada para establecer directamente la relación existente entre dos o más variables, dichas variables deben ser mínimo dos denominadas variable dependiente y variable independiente.

Material

Porcentaje valido Cuestionario

Figura 2



Fuente: Elaboración Propia

Métodos

El enfoque propuesto al estudio sería por un lado cuantitativo así como cualitativo; de modo que para poder lograr los resultados esperados se empleó la gamificación como metodología principal en dicha investigación, mientras que para desarrollar las actividades a través de los videojuegos se desarrolló un registro de observación directa hacia cada aspecto relevante hasta conseguir registrar todos los datos de ambos estudios aplicados; además de ello se aplicó un cuestionario en relación al videojuego de aventura tomado como referencia.

La presente investigación fue desarrollada mediante procesos determinados Pretest y Posttest para el vocabulario; a su vez se procedió a elaborar una prueba previa y una posterior con la cual se permita conocer el nivel de aprendizaje que ha sido obtenido por parte de los estudiantes hasta dicho momento, cada una de estas pruebas constaba de 20 preguntas dirigidas únicamente al vocabulario. Los alumnos que fueron seleccionados como objeto de estudio tenían que seleccionar el significado correcto de todas las palabras en inglés especificadas en las dos pruebas elaboradas.

Inicialmente se dividirá en dos grupos en el cual uno de ellos tendrá permitido tomar nota acerca de todas las palabras que podría ser desconocidas en el lapso de tiempo que se dedicaran a jugar el videojuego de aventura seleccionado; una vez transcurrido dicho tiempo se solicitará a los dos grupos la realización de la prueba Post-test de vocabulario. En cuanto a la comprensión de las fortalezas y debilidades en relación al empleo de videojuegos de aventura en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera se procedió a desarrollar otro estudio donde se ponga de manifiesto las percepciones de cada uno de ellos acerca del mismo brindando la oportunidad a los estudiantes que exploren individualmente el videojuego de aventura durante su tiempo libre.

Resultados

Se desarrolló un cuestionario para sondear las percepciones de los sujetos hacia el diseño del juego de HUESO y su lenguaje gana después de jugar, como complemento al cuestionario analizado previamente se dio paso a responder únicamente tres preguntas libremente y de forma individual recalcando que la información escrita / hablada mejoró su comprensión auditiva y por ende mejoro su vocabulario.

Ante el desarrollo de los informes escritos donde se podía evidencia las ganancias o también las dificultades que conlleva el uso de juego de aventura en el aprendizaje de idiomas, donde dichas opiniones al ser evaluadas indicaron que el juego les ayudó a mejorar su capacidad de escucha, lectura y conocimiento del vocabulario, adicionalmente hubo la afirmación acerca de la información escrita / hablada determinando que mejoró su comprensión auditiva y lectura.

Los estudiantes comentaron que les gustó un porcentaje mayor el diseño del juego como las misiones de desafío que existían, el diseño de los personajes que se encontraban en idioma inglés, su funcionamiento interactivo y los gráficos en 3D, entre los aspectos que no fueron del agrado de los alumnos existían también comentarios muy variados en cuanto a las misiones que eran difíciles en cierto momento, la visibilidad escasa en algunos nombres en inglés y principalmente que la historia sea muy extensa. A continuación, en la tabla 5 se puede observar aspectos relevantes.

Discusión

En la sociedad tan actualizada e informatizada que se encuentra la sociedad han obligado de alguna manera a que los alumnos que forman parte de la enseñanza brindada por los educadores diariamente los conviertan en personas digitales donde su nivel de conocimiento y utilización de nuevas tecnologías sea elevado a comparación de las generaciones antiguas.

La constante utilización de la gamificación como herramienta metodológica en el área educativa ha alcanzado mayor relevancia, de tal forma que la hipótesis alterna planteada ha sido negada de acuerdo a la fundamentación expresada por NMC Horizon Report (2018) por lo que actualmente este tipo de herramientas ya han sido evidenciadas en la educación como aporte principal hacia los docentes, conociendo que se encarga de involucrar al alumno en aquellas actividades diarias que en algún caso podrían ser tomadas como aburridas o irrelevantes.

Con la aparición de los videojuegos de aventura en el ámbito educativo es posible concordar con la hipótesis planteada inicialmente ya que ayuda al alcance de un nivel apropiado de motivación en el estudiante así como a la correcta realización de cada una de las tareas diarias dirigidas a su aprendizaje, en el marco de la enseñanza comunicativa además estos videojuegos de aventura pueden contribuir para un aprendizaje de las lenguas extranjeras con numerosos acentos y recursos lingüísticos en el inglés; caracterizándose por su constante lucha al desinterés y a la falta de atención que requiere esta catedra. (Perez-Villalobos et al., 2021)

Los resultados obtenidos van de acuerdo a los resultados determinados en el estudio realizado por Casañ-Pitarch (2017), donde se pone de manifiesto que los jóvenes actuales pueden recibir una educación totalmente digital puesto a que consiste en desarrollar acciones para divertirse con dichas aplicaciones digitales en varios contextos dentro y fuera del aula de clase; siendo así relevante que los videojuegos han pasado a convertirse en una nueva metodología de entretenimiento universal para los niños o jóvenes.

La combinación entre estos videojuegos y la educación paso a tomar ventajas notables cuyo principal objetivo sería promover la motivación de los estudiantes mediante el juego para un

videojuego determinado donde adicionalmente están aprendiendo nuevos contenidos específicos como el vocabulario con actitudes positivas en la adquisición de nuevo conocimiento.

Tomando en cuenta la duración que incluye cada sesión en el videojuego se puede considerar corta puesto a que una gran parte de los estudiantes en primera instancia no lograron completar el objetivo planteado de manera temporal dentro del estudio, en cada uno de los aspectos tratados en la investigación existieron acciones que no se lograron cumplir a cabalidad.

En algunas ocasiones podría haber sido posible que muchos de los estudiantes no hayan tenido la capacidad de encontrar los elementos considerados dentro del ámbito del vocabulario destinado; por el contrario, si se les hubiera otorgado mucho más tiempo para su realización se habrían obtenido mayores encuentros tanto con cada una de las palabras objetivo para que se desenvuelvan de mejor manera posteriormente en el videojuego.

Por consiguiente, en una investigación realizada por Rozzoni (2018) se han establecido resultados similares a nuestro estudio ya que mencionan que cada uno de los videojuegos elaborados con propósitos pedagógicos y sobre todo para la enseñanza de idiomas tendrán avances significativos en algunas destrezas como avance y comprensión en la lectura, escritura, capacidad mayor para comprender auditivamente y manifestar de manera verbal la información captada.

De acuerdo al estudio realizado por Moral-Alvarez (2017) se puede corroborar los resultados alcanzados en este estudio ya que expresan la posibilidad total de utilizar los videojuegos como herramienta didáctica para una mejor enseñanza y aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera considerándole como motivación adicional propio al uso constante, pero a niveles moderados se podrán comprobar el trato fluido con este nuevo idioma para finalmente influir en la adquisición de la misma como parte de su interacción entre el alumno y el videojuego.

En cuanto a las mejoras obtenidas en el aspecto lingüístico y léxico existe una concordancia relevante en relación al estudio de referencia con el puntual sosteniendo así que si se mantiene

un lenguaje comunicativo correcto en cada acción del videojuego de aventura ayuda de forma importante a que el cerebro de los alumnos se interese y empiece a formarse con un idioma extranjero en el transcurso de la sesión del videojuego; estos videojuegos de aventura exteriorizan a los estudiantes en el mundo del aprendizaje de inglés en sus habilidades de lectura, escritura, habla, etc.

Asimismo, algunos de los resultados recogidos tras la investigación mantienen concordancia con los informes mostrados por la AEVI (2016) en los cuales se destaca el efecto positivo en los alumnos al comprobar que los videojuegos aportan de manera significativa una motivación superior a la hora de aprender inglés, siendo factible afirmar que les encantaría ser partícipes de una nueva enseñanza gracias al uso de los videojuegos.

Para finalizar se ha destacado la investigación desarrollada por Hermoso-Garnica (2014) ya que su estudio fue desarrollado con videojuegos de rol, aventura y aventura gráfica, en este proceso desde el punto de vista educativo proponen a estas aplicaciones como herramientas totalmente eficaces para llamar la atención del estudiante, mientras que desde el punto comunicativo se puede sacar provecho de los beneficios en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Conclusiones

Este artículo investigó los efectos de un videojuego de aventuras sobre el aprendizaje de lenguas extranjeras y las percepciones de los estudiantes mediante la realización de dos estudios. Los resultados de los estudios arrojaron varios hallazgos interesantes. Primero, según los resultados experimentales del Estudio uno, quedó claro que los estudiantes de inglés como lengua extranjera pueden adquirir nuevos elementos de jugando un juego de aventuras. El segundo estudio sugiere que, a pesar de que pueden ocurrir algunas dificultades e inconvenientes, los estudiantes de idiomas aún mantienen actitudes positivas hacia la adopción de juegos de aventuras comerciales en el aprendizaje de idiomas, y que este tipo de juegos de aventuras son beneficiosos para las mejoras de los estudiantes de un segundo idioma en escuchar, leer, y conocimiento de vocabulario.

Por lo tanto, estos resultados de investigación sugieren el potencial educativo de los videojuegos de aventuras para el aprendizaje de idiomas extranjeros, y deberían fomentar una mayor exploración de cómo y en qué grado estos videojuegos interactivos pueden ayudar a los estudiantes de un segundo idioma o de un idioma extranjero a mejorar el conocimiento del vocabulario y otras habilidades lingüísticas.

Referencias bibliográficas

- AEVI. (2016). *Anuario de la industria del videojuego*. Anuario AEVI.
- Arias-Toca, M., & Castiblanco-Lopez, D. (2015). *El juego como estrategia pedagogica para el Aprendizaje de Vocabulario y desarrollo de la Habilidad Oral en Ingles*. [Universidad Libre de Colombia]. [https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8433/EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA EL APRENDIZAJE DE VOCABULARIO Y DESARROLLO DE LA HABILIDAD ORAL EN INGLÉS.pdf?sequence=1](https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8433/EL_JUEGO_COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA EL APRENDIZAJE DE VOCABULARIO Y DESARROLLO DE LA HABILIDAD ORAL EN INGLÉS.pdf?sequence=1)
- Baltra, A. (1990). Aprendizaje de idiomas a traves de juegos de aventuras informaticos. *Simulacion y Juegos*, 21(Artículo científico), 445–454.
- Beltran, M. (2017). El aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera boletín. *REDIPE*, 6(Investigacion), 91–98. <https://doi.org/https://doi.org/10.36260/rbr.v6i4.227>
- Bernabeu, N., & Goldstein, A. (n.d.). Creatividad y aprendizaje. El juego como herramienta pedagogica. In *NARCEA S.A.* https://otrasvoceseneducacion.org/wp-content/uploads/2018/09/Creatividad-y-aprendizaje_-El-juego-como-herramienta-pedagógica-Natalia-Bernabeu-Andy-Goldstein.pdf
- Bourne, C., & Salgado, M. (2016). *Los videojuegos pueden transformar el aula*. AIKA. <https://goo.gl/JWPMRy>
- Casañ-Pitarch, R. (2017a). Storyline-Based videogames in the FL Classroom. *Digital Education*, 37(80–92). https://www.researchgate.net/publication/318318141_Storyline-Based_Videogames_in_the_FL_Classroom
- Casañ-Pitarch, R. (2017b). Videojuegos en la enseñanza de lenguas extranjeras: actividades y recursos para el aprendizaje. *Tonos Digital*, 2(artículo científico), 5–12. <https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/54016/1/Videojuegos en la>

enseñanza.pdf

- De Haan, J. (2005). Aprender el idioma a través de los videojuegos: un marco teórico, una evaluación de géneros de juegos y preguntas para futuras investigaciones. *Convergencia interactiva: cuestiones críticas en multimedia. OXFORD, investigacion*, 229–239.
- De la cruz, I. (n.d.). *Juegos lingüísticos y mentales con base en el culteranismo y el conceptismo*. (Scielo.org (ed.)).
<https://revistes.urv.cat/index.php/utf/article/download/2226/2151>
- Díaz-Sandoval, I. (2017). *Estrategia didáctica para desarrollar la competencia comunicativa en idioma ingles*.
https://www.researchgate.net/publication/315843159_Estrategia_didactica_para_desarrollar_la_competencia_comunicativa_en_idioma_ingles
- Eguía, J., Contreras, R., & Solano, L. (2013). Videojuegos: conceptos, historia y su potencial como herramientas para la educación. *Revista de Investigación 3ciencias*, 3, 5–9.
<https://www.3ciencias.com/wp-content/uploads/2013/04/videojuegos.pdf>
- Ellis, R. (1994). El estudio acerca de la adquisición de un segundo idioma. Qué tienen que enseñarnos los videojuegos sobre el aprendizaje y la alfabetización. In *OXFORD*.
- Gil, A., & Vall-Llovera, M. (2006). *Jóvenes en cibercafés. La dimensión física del futuro virtual* (E. UOC (ed.)).
https://www.researchgate.net/publication/258124154_Jovenes_en_cibercafes_la_dimension_fisica_del_futuro_virtual
- Hao-Jan, H. C., & Ting-Yu, C. Y. (2013). El impacto de los videojuegos de aventuras en el aprendizaje de lenguas extranjeras y las percepciones de los alumnos. *Routledge*, 21(Artículo científico), 129–141. <https://doi.org/10494820.2012.705851>
- Hermoso-Garnica, A. (2014). *Aplicación de los videojuegos en la enseñanza de Lengua extranjera en Educación secundaria*. [Universidad Internacional de la Rioja].
https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/2738/hermoso_garnica.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Hernández-Méndez, E. (2011). Políticas lingüísticas nacionales e internacionales sobre la enseñanza del inglés en escuelas primarias. *Pueblos y Fronteras Dig.*, 6(artículo científico), 167–197. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=90621701007>
- Ledin, C., & Mälgren, A.-S. (2011). La importancia del juego para adquirir una lengua

- extranjera. *Malardalens Hogskola Eskilstuna Vasteras*, 2(Articulo científico), 3–10.
- Malykhina, E. (2014). *¿Realidad o ficción? Los videojuegos son el futuro de la educación*. Revista Científica Americana. <http://www.scientificamerican.com/article/fact-or-fiction-video-games-are-the-future-of-education/>
- MINEDUC. (2020). *Acuerdo Mineduc 2020-00029-A. [Mineduc 2020-00029-A Agreement]*. Ministerio de Educacion Del Ecuador. <https://n9.cl/sqdo3>
- Moral-Alvarez, J. (2017). *El uso de los videojuegos como recurso didactico para el aprendizaje de ingles*. [Universidad de Jaén]. https://tauja.ujaen.es/bitstream/10953.1/5745/1/Moral_lvarez_Jess_TFG_Educacin_Primary.pdf
- NMC Horizon Report. (2014). *Una colaboración entre the New Media Consortium y the EDUCAUSE Learning Initiative*. <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/37688/2021windyperez%2Candreasertuche%2Csergioquintero.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Perez-Villalobos, W., Quintero-Cespedes, S., & Sertuche-Puentes, A. (2021). *Implementación de la Gamificación en el Aula de Inglés en el Grado 9*. [Universidad Santo Tomás]. <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/37688/2021windyperez%2Candreasertuche%2Csergioquintero.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ramon, G. (2016). *Correlacion entre variables*. http://viref.udea.edu.co/contenido/menu_alterno/apuntes/ac36-correlacion-variables.pdf
- Rozzoni, M. (2012). *El uso de los videojuegos en la enseñanza de la lengua inglesa. creatividad y edutainment por una mejor excelencia de la didactica* [Universidad de la Rioja ITALIA]. <https://reunir.unir.net/handle/123456789/1261>
- Steinkuehler, C., Squire, K., & Barab, S. (2014). Juegos, aprendizaje y sociedad : aprendizaje y significado en la era digital. *Prensa Universitaria de Cambridge*, 46(Informe), 467. <http://www.psyed.edu.es/archivos/grintie/AprendizajeEducacionSociedadDigital.pdf>
- Vara-Fernandez, C. (2012). Los juegos de aventuras gráficas y conversacionales como base para el aprendizaje. *Revista de Estudios de Juventud*, 98(Informe), 5–10. http://www.injuve.es/sites/default/files/Revista98_8.pdf

Conflicto de intereses:

Los autores declaran que no existe conflicto de interés posible.

Financiamiento:

No existió asistencia financiera de partes externas al presente artículo.

Agradecimiento:

N/A

Nota:

El artículo no es producto de una publicación anterior.