

Animal JAM: Videojuego para el Fortalecimiento de Vocabulario en Inglés Orientado Hacia el Bienestar y la Conservación Animal

Animal JAM: A Videogame For Strengthening Vocabulary In English Led To Animal Welfare And Conservation

Clara Isabel Onatra Chavarro

Magister en Didáctica del Inglés para el Aprendizaje Auto-Dirigido de la Universidad de la Sabana.
Docente de la Universidad Libre en Bogotá.
clarai.onatrac@unilibrebog.edu.co

Diana Isabel Rincón Pachón

Licenciada en Educación Básica con énfasis en Humanidades e Idiomas. Universidad Libre, Seccional Bogotá.
disari15@hotmail.com

Giovanni Alonso Rubiano Gavilán

Licenciado en Educación Básica con énfasis en Humanidades e Idiomas. Universidad Libre, Seccional Bogotá.
giovanni.rubiano@live.com

Para citar este artículo: Onatra, Ch., Clara Isabel, Rincón P., Diana Isabel, Rubiano, Giovanni Alonso. Animal JAM: Videojuego para el Fortalecimiento de Vocabulario en Inglés Orientado Hacia el Bienestar y la Conservación Animal, *Escenarios*, 16(1) p.p.7-19.

DOI: <http://>

Recibido marzo 19 de 2019, Aceptado abril 24 de 2019

RESUMEN

El presente trabajo de investigación aborda la necesidad del aprendizaje y fortalecimiento de vocabulario en inglés orientado hacia el bienestar y la conservación animal, mediante la implementación del videojuego Animal Jam (creado por WildWorks en colaboración con la National Geographic™), como herramienta didáctica en el aprendizaje de dicho idioma. Adicionalmente, se indaga sobre cada uno de los constructos principales de la actual investigación: Vocabulario, Bienestar y Conservación animal; y Videojuego. La metodología implementada es Investigación-acción y el análisis de datos se realizó a la luz de la teoría fundamentada en datos. Finalmente se construyen una serie de conclusiones que dilucidan al videojuego como agente motivante para el aprendizaje y fortalecimiento de vocabulario sobre bienestar y conservación animal, dentro y fuera de la clase.

Palabras clave: Aprendizaje del inglés, Bienestar Animal, Conservación Animal, Videojuego y Vocabulario.

ABSTRACT

The present research study addresses the need for learning and enhancing vocabulary in English towards creating learners' animal welfare and conservation awareness through the implementation of the video game Animal Jam (created by Wildworks in cooperation with the National Geographic™). The video game was used as a didactic tool to foster the students' English language learning. The document presents the main theoretical constructs of the research such as: vocabulary, animal welfare and conservation; and video game. In addition, the methodology is framed into a qualitative study and action-research model. The data analysis was carried out following the principles of the grounded theory. Finally, some conclusions are derived from the role played by the video game as a powerful instrument for motivating students' English learning, which simultaneously increased their vocabulary about animal welfare and conservation inside and outside the classroom

Key words: English learning, Animal Welfare, Animal Conservation, Videogames and Vocabulary.

INTRODUCCIÓN

En la presente investigación se tiene como objetivo general, determinar en qué medida se fortalece el vocabulario en inglés orientado hacia el bienestar y la conservación animal en niños de cuarto de primaria a través del videojuego *Animal Jam*.

A partir de lo anterior, se desglosan tres objetivos específicos que guían la investigación; en primera instancia, identificar cómo se fortalece el vocabulario en inglés en torno a la conservación y el bienestar animal en un grupo de estudiantes de cuarto grado de primaria. Luego, analizar, mediante el uso del videojuego y el desarrollo de talleres en clase, conceptos afines a la conservación de los animales (población) y al bienestar de los mismos (individuo). Finalmente, evaluar el impacto del uso del videojuego *Animal Jam*, en el aprendizaje de vocabulario en inglés como lengua extranjera al implementarlo de manera individual y grupal.

De esta forma se pretende responder a la pregunta, ¿En qué medida se fortalece el vocabulario en inglés orientado hacia el bienestar y la conservación animal en niños de cuarto de primaria?

METODOLOGÍA

La presente investigación se enmarca dentro del método de investigación cualitativa, la cual se basa en comprender los fenómenos que rodean a los participantes de la investigación dentro de un contexto, según lo afirma Hernández Sampieri (2010). De acuerdo con lo señalado por Kemmis (2012, p. 370) este paradigma se caracteriza por:

- Fundamentarse en la experiencia y la intuición.
- Valorar procesos.
- Relatar hechos que permiten hacer un mejor estudio comportamental.
- Relacionar estrechamente al investigador con los investigados.
- Hace descripciones a partir de las observaciones en un contexto real.

Así mismo el enfoque elegido para la investigación es el de “investigación-acción”, basándose desde la perspectiva de John Elliott (2000), quien la define como la reflexión que se hace sobre la mejora del accionar en una determinada situación y se caracteriza por trabajar en el desarrollo de las dificultades prácticas en lugar de las teóricas. En el entorno educativo cotidiano, su objetivo principal es modificar determinadas problemáticas una vez se haya concientizado sobre ellas. Es decir, se crea un plan de acción, el cual inicia con el diseño de una propuesta para la solución de un problema ya detectado, luego dicho proyecto se lleva a cabo mediante las acciones de implementación sobre un determinado grupo de sujetos; lo que permite realizar una observación del proceso para reflexionar si lo planteado funciona o por el contrario se deben realizar ajustes que permitan crear un nuevo plan de acción con el fin de buscar la excelencia.

Por otra parte, los instrumentos utilizados, para obtener información durante el transcurso de la investigación, son los siguientes:

1. Diarios de campo con la información registrada por parte del docente investigador, quien describe de forma detallada los sucesos que transcurren durante las clases.
2. Cuestionario inicial y final con preguntas abiertas y cerradas para conocer la importancia que tienen los animales para los estudiantes.
3. Diagnósticos de entrada y prueba de salida para evidenciar el nivel de conceptualización sobre los temas de interés de la investigación.
4. Talleres para el refuerzo de los conceptos aprendidos durante interacción con el videojuego.
5. Reflexiones por clase para conocer la percepción de los estudiantes con respecto al aprendizaje con el videojuego después de cada implementación.

Se validaron los instrumentos, al realizar la triangulación de los mismos: cuestionarios, pruebas diagnósticas, talleres, reflexiones y diarios de campo, y teniendo en cuenta los resultados obtenidos en su aplicación, emergieron subcategorías.

Población y muestra

La población sujeta de estudio es un grado cuarto de primaria. El grupo de muestra son 10 estudiantes entre 9 a 12 años, de los cuales 5 son niñas y 5 son niños pertenecientes a la I.E.D Marco Tulio Fernández sede C, jornada tarde, ubicado en la Carrera 70 d N° 64c 02, barrio San Joaquín. El colegio hace parte de la localidad décima de Engativá, UPZ: Las Ferias. La zona donde se ubica el colegio y habitan la mayoría de los estudiantes pertenece a estratificación tres.

Propuesta

Como propuesta se implementaron once clases que se dividieron de la siguiente manera:

Se realizaron once clases, de las cuales la primera se usó para realizar el cuestionario de entrada. En la segunda clase se llevó a cabo la prueba diagnóstica de entrada, la creación de usuario, contraseña y la modificación del avatar en el videojuego. De la tercera a la décima clase se realizó la aplicación del videojuego, el taller de refuerzo y la reflexión al final de cada clase. Es importante mencionar que la aplicación de videojuego se trabajó de manera individual hasta la clase 6 y a partir de la clase 7 hasta la 10 se realizó de manera grupal, debido algunos problemas de carácter técnico, puesto que el ministerio de educación presentó demoras en el permiso para habilitar el uso de la página. Finalmente, en la clase once se hizo el cuestionario y prueba de salida.

Marco Conceptual

Con el fin de obtener un sustento teórico que apoye la propuesta investigativa, se desarrollan los siguientes tres constructos principales:

VIDEOJUEGO

El videojuego es visto generalmente como un recurso en pro del entretenimiento, del ocio y la distracción del estudiante. Sin embargo, los videojuegos pueden ser planteados desde un enfoque educativo, en el cual, tanto el participante, como sus padres y el docente se vean beneficiados.

Por lo anterior, al abordar el tópico de videojuego desde una perspectiva educativa es menester hacer una breve introducción sobre CALL (computer – assisted language learning), en español: aprendizaje de la lengua asistido por computador. Fue a partir de ese momento que se pensó en este tipo de tecnología como herramienta de aprendizaje. Chapelle y Jamieson (2008) lo describen como el “área de lingüística aplicada que se enfoca en la enseñanza y el aprendizaje de una lengua” (p. 1), con materiales que provienen de los computadores, es decir, software que ha sido especialmente diseñado para la enseñanza/aprendizaje de otro idioma. También, en algunos casos, se implementa material *online* que no ha sido creado para el aprendizaje de una lengua y, sin embargo, puede ayudar a los estudiantes en el proceso de adquisición y práctica de la misma.

La definición de videojuego dada por Wolf y Perron (2005), quienes afirman que el videojuego:

Es considerado todo tipo de cosas, desde ergódico (de trabajo) hasta lúdico. Se lo considera narración, simulación, performance, re-mediación (paso de un medio a otro) y arte; una herramienta potencial para la educación o un objeto de estudio para la psicología del comportamiento; un medio para la interacción social, y –no hace falta decirlo– un juguete y un medio de distracción (p. 2).

Es decir, el videojuego puede ser una herramienta de aprendizaje o un medio para el ocio; todo depende del enfoque dado al momento de utilizarlo. Los docentes pueden implementar un juego destinado al ocio y la diversión, pero con la debida instrucción y actividades de refuerzo puede convertirse en un aliado para el proceso de enseñanza.

Por su parte, Gil y Vida (2007, p. 11) definen los videojuegos como: “programas informáticos diseñados para el entretenimiento y la diversión que se pueden utilizar a través de varios soportes como las videoconsolas, los ordenadores o los teléfonos móviles”. En la actualidad, hay diferentes alternativas que permiten que haya interacción con este tipo de juego, convirtiéndose en la herramienta favorita para distintos fines como pueden ser: el aprendizaje, la socialización con otros jugadores, desarrollo de habilidades lógicas o simplemente para la diversión. Es así, que el videojuego al orientarse como una herramienta lúdica, se convierte en fuente de motivación en los estudiantes para el aprendizaje de cualquier área del conocimiento, sin dejar de lado al profesor como guía del proceso.

James Paul Gee (2004), crea un vínculo entre el videojuego y la educación crítica de Freire (2005), al decir que los video-

juegos facilitan un aprendizaje crítico, al momento en que los jugadores aprenden y reflexionan acerca de lo que él llama: “las gramáticas de diseño externo de los juegos”. Es decir, la reflexión sobre las reglas y controles que rigen el juego para avanzar de nivel. De esta forma, los estudiantes aprenden de los errores y los utilizan a favor de su proceso cognitivo, haciendo más natural el aprendizaje.

Los videojuegos se dividen en dos grandes segmentos: los comerciales y los educativos. Los primeros son definidos por Lacasa (citado por Cortés et al, 2010, p. 11) como “aquellos que han sido diseñados para el ocio pero que pueden convertirse en poderosos instrumentos educativos cuando se introducen en las aulas”. Los segundos, son definidos por Padilla (2011, p. 57) como: “un software de entretenimiento que tiene implícito un contenido educativo específico, siendo suficientemente satisfactorio tanto del punto de vista lúdico como desde el punto educativo”. Sin embargo, es importante aclarar que el eje principal de esta investigación es el videojuego de origen comercial, pero orientado hacia fines educativos; puesto que los investigadores enfocan los recursos de este para fortalecer el vocabulario en inglés y aprendan sobre conservación y bienestar animal.

Tipología de los videojuegos:

Además de la anterior división, los videojuegos poseen una clasificación más amplia, dependiendo de las características de cada uno de ellos, para lo cual Yarse (2010) los cataloga en:

Arcade: dentro de este tipo de juego se pueden encontrar plataformas, laberintos y deportes, que requieren un resultado óptimo en un mínimo de tiempo.

Simuladores: en esta sección se ubican los juegos deportivos y simuladores sociales, los cuales demandan uso de estrategias para lograr los objetivos y conocimientos previamente concebidos.

Estrategia: se hace necesario el análisis para el diseño de técnicas acordes con la situación del juego y así avanzar en éste. Se encuentran en esta categoría juegos de rol, aventura y estrategia militar.

Juegos de mesa: Se trata de los juegos tradicionales (cartas, ajedrez, ping pong, etc) en un entorno virtual para optimizar las habilidades del pensamiento.

MMORPG

El tipo de videojuego del que procede *Animal Jam*, se encuentra categorizado como videojuego de estrategia, asumido como un juego de rol; más exactamente como un *MMORPG* (*Massively Multimedia Online Role-Playing Game*) o “videojuego de rol multijugador masivo en línea”. Éste tiene su origen a partir de la *Web 2.0* (Pons, 2009), la cual tiene por característica la posibilidad de interacción de los usuarios con la información que circula en la red. La también llamada *web* social o participativa, permite a las personas aportar sus conocimientos a un grupo, generando así una inteligencia colectiva en constante transformación. Es así como los

MMORPG trabajan como “plataformas virtuales de juego *online* basadas en un *software* que se instala en un dispositivo de *hardware* (normalmente un ordenador personal) y que permite interactuar con una gran cantidad de jugadores a la vez” (Bubirana, 2007, p. 11).

ANIMAL JAM

Animal Jam es un MMORPG para ordenador creado por *Wildworks* en colaboración con la *National Geographic Society*TM con el fin de incentivar a los niños a conocer el mundo animal y de esta manera “aprender sobre la Conservación animal”. El videojuego cuenta con una serie de características, con pertinencia didáctica y educativa para la asignatura de inglés y/o educación ambiental, como:

El avatar, en este caso es un personaje animal, que debe seleccionarse para luego modificarlo con las especificaciones que el jugador desee, teniendo en cuenta las opciones que brinda el juego como: el color y forma de ojos, manchas y cuerpo; así como también vestir al avatar con ropa que se puede comprar “gems” o gemas, adquiridas mediante la interacción de mini juegos encontrados en varios lugares de *Jamaa*; o pueden obtener en grandes cantidades mediante la compra de una membresía con dinero real, esto último con autorización de los padres. Sin embargo es de aclarar que el videojuego es gratuito. Así mismo pueden personalizar el refugio o Den. Por lo tanto, entre más se juega y progresa en el juego, más posibilidad de accesorios obtendrá el jugador para su avatar.

Para iniciar, el jugador escoge el nombre del avatar por medio de una ruleta con tres campos ordenados alfabéticamente. En la primera hilera, se selecciona un tipo de personaje (*monster*); en la segunda, un tipo de personalidad (*chilly*) y finalmente, el nombre del animal (*Tiger*). Por consiguiente, el nombre del avatar es “*Monster Chillytiger*”; sin embargo hay variedad de opciones para elegir.

Después de lo anterior, el usuario puede explorar el mundo virtual de “*Jamaa*” (nombre que recibe el universo de *Animal Jam*), el cual posee entornos ecológicos que imitan los hábitats, hogar de múltiples especies. Adicionalmente el jugador tiene la posibilidad de completar un “libro de viaje” o “*journey book*” que contiene información interesante sobre diferentes especies animales y vegetales que ha visto durante su trayecto en el juego.

Adicionalmente, el jugador puede enviar y recibir mensajes por el *chat* con nativos de lengua inglesa, ya que el juego se encuentra completamente en este idioma¹. La ventana de *chat* cuenta con diferentes opciones según la intención comunicativa. Así mismo, cuenta con un corrector ortográfico que además restringe las palabras ofensivas detectadas automáticamente por el sistema.

Animal jam también tiene una sección llamada “*My parties*” la cual busca reunir a los jugadores a favor de una temática

propia, para incentivar el conocimiento cultural. Adicional a ello, dentro de la gama de opciones se encuentra *Animal jam academy*. En dicho segmento, tanto docentes como estudiantes, encuentran proyectos y experimentos para realizar; así mismo videos y lecturas (orientados en gran parte hacia la conservación y bienestar de los animales) para trabajar fuera de los computadores. Estos proyectos, experimentos, lecturas y videos están enfocados en cuatro grandes áreas: ciencia, tecnología, ingeniería y arte.

Vocabulario

Definido por John Read (2000) como “bloques de lenguaje, las unidades de significado a partir de los cuales se forman las estructuras más grandes, como oraciones, párrafos y textos completos” (p. 1). Es así que el vocabulario se convierte en el cimiento del aprendizaje de una lengua extranjera, lo cual es apoyado por David Wilkins (citado por Thornbury, 2002, p. 1), quien considera que “sin gramática muy poco puede ser transmitido, sin vocabulario, nada puede ser transmitido”. Por lo tanto, adquirir y fortalecer el vocabulario en inglés es un requisito indispensable durante el proceso de aprendizaje, teniendo en cuenta la existencia de contextos que permiten el cambio de significado de las palabras.

Aprender el vocabulario por contexto significa estar inmerso en la experiencia. De este modo el investigador Daniel Cassany (2000, p. 379) afirma: “La adquisición y uso del vocabulario se optimiza a través de los aprendizajes formales que ha recibido el individuo, pero también, y sobre todo, por sus experiencias y su contacto con materias y temáticas diversas”. Lo anterior apoya el esfuerzo de implementar el uso del videojuego para el aprendizaje de vocabulario en inglés; puesto que le permite al aprendiz comprender palabras que aún no tiene almacenadas en su memoria, gracias a la asociación que le brinda la unión del contexto y experiencia.

Esto último es apoyado por Laufer y Hulstijn (Citados por Agustín, 2001); quienes proponen la hipótesis de la carga de implicación de la tarea, la cual consiste en la unión de las teorías sobre *input* (entrada) y *output* (salida). Estos autores sostienen que cada actividad tiene determinado nivel de implicación, es decir, el nivel de participación o involucramiento del sujeto en un trabajo específico. Dicha acción ejerce sobre el estudiante un cierto grado de carga cognitiva y emocional (satisfacción, reto, entre otros); es así que a mayor implicación, mayor aprendizaje.

Por tal motivo, cuando el estudiante se adentra en el mundo virtual que plantea el videojuego, éste genera una nueva dinámica que hace que su nivel de implicación sea mayor. Desde el punto de vista intelectual, el jugador pone a prueba su capacidad de comprensión en inglés para entender las instrucciones a seguir; mientras que en la parte emocional el participante al apropiarse de su avatar busca el bienestar para éste dentro de las reglas del juego y así completarlo satisfactoriamente. De esta forma el aprendiz llega a involucrarse y logra un aprendizaje significativo.

¹ Aunque existe también una versión en español, ésta no tiene pertinencia con el proyecto actual.

Adicional a esto, en un estudio realizado por Barcroft, quien es citado por Restrepo (2015), se demuestra que los estudiantes que aprenden enfocándose en vocabulario (aprendizaje intencional) ponen mayor atención a un grupo específico de palabras para responder determinada prueba, mientras que los aprendices incidentales (aprendizaje incidental) prestan su atención al todo, de manera que el nivel de comprensión es mayor y así mismo su grado de aprendizaje. Por consiguiente, cuando el estudiante está inmerso en el videojuego, aprende vocabulario para entender lo que debe hacer, con el fin de cumplir su objetivo. De esta manera la actividad de aprendizaje es más simbólica para el educando y en consecuencia, el vocabulario se aprende con mayor eficacia.

Por otro lado, Chapelle y Jaminson (2008) apoyan el uso de CALL (computer assisted language learning) para de la enseñanza y aprendizaje de vocabulario de lengua extranjera. Con el fin de obtener buenos resultados estos autores recomiendan: seleccionar material apropiado, buscar espacios para interacción con el computador, aplicar talleres y resúmenes e incluir la interacción entre estudiantes, así como buscar alternativas *online*. Para este último se pueden tener en cuenta los videojuegos *online*, los cuales, como lo explica Ken Beatty (2010, p. 61): “son extremadamente atractivos para aprendices jóvenes” de este modo se incrementa el interés y pone al estudiante en un ámbito más familiar para él, lo que conlleva al aprendizaje significativo.

Bienestar y conservación animal

Este constructo consta de dos conceptos con diferencias entre sí, razón por la cual, especialistas sobre el tema optan por referirse a uno de estos. Sin embargo, para los fines de la investigación es importante abordarlos conjuntamente, considerando que son complementarios.

Bienestar animal

Para la definición de este constructo Hugues citado por Donald Broom (2011), propone que el concepto se refiere a la armonía del animal con respecto al entorno del que hace parte. A partir de lo anterior, Broom (1982, p. 309) concluye y define el concepto como: “el bienestar de un individuo es su estado respecto a sus intentos de enfrentar el ambiente en que se encuentra”. Es decir, la salud del animal en cuanto a la parte física (peso, forma, alimentación, higiene, enfermedades, lesiones) y comportamental (interacciones sociales), sin dejar de lado las condiciones físicas del medio en donde vive, puesto que lo que se considera importante es la calidad de vida.

La definición de este constructo permite entender que el bienestar animal tiene que ver con lo físico; sin embargo es el ser humano el responsable de proveer dicho bienestar, tanto físico, como del entorno de los animales domésticos y salvajes, para no terminar en una cadena de destrucción; es en este punto donde se ve la relación con respecto a la conservación.

Conservación animal

Los dos términos bienestar animal y conservación animal no son iguales. Según lo plantea Graham R. Fulton y Hugh A. Ford (2001), *bienestar animal* concierne al individuo, mientras que *conservación animal* concierne a la población animal. Es así que el concepto de conservación se basa en la preservación de los animales en general, enfocándose en los que se encuentran encasillados como en “peligro de extinción” o en “peligro crítico de extinción”, según las categorías y criterios de la Lista Roja de la (UICN) Unión Internacional para la Conservación de la Naturaleza y de los Recursos Naturales (2007).

En conclusión, bienestar y conservación animal convergen en el sentido que ambos se preocupan por el sostenimiento adecuado de un individuo, el cual se convierte en una colectividad. A partir del momento en que se vela por la calidad de vida de un ser, se contribuye en la prolongación de toda una especie y es por ese motivo que la concientización juega un papel importante en el desarrollo integral del estudiante para ayudarlo a comprender su entorno y la apropiación de las problemáticas del mismo.

ANÁLISIS DE RESULTADOS

Para el análisis de resultados se tomó como referente la teoría fundamentada en datos de Strauss y Corbin (2002), la cual se basa en tres códigos. El primero es el código abierto que trata sobre la extracción minuciosa de la información obtenida a partir de los instrumentos de recolección de datos. Cada detalle de los resultados encontrados a partir de esta fase es importante para organizar dicha información en subcategorías, esto último recibe el nombre de código axial. Finalmente, se encuentra el código selectivo, en donde el investigador delimita minuciosamente la información con el fin que las subcategorías tengan relación y se enfoquen en una idea central o gran categoría; la cual es la encargada de dar respuesta a la pregunta de investigación.

Al realizar la triangulación de los instrumentos de recolección de datos (cuestionarios, pruebas diagnósticas, talleres, reflexiones y diarios de campo) y teniendo en cuenta lo anterior, se determinó que emergieron tres subcategorías, que se ejemplificaran con extractos de los datos obtenidos por los estudiantes.

Subcategoría n°1: videojuego como agente motivador para el aprendizaje del inglés como lengua extranjera.

Esta subcategoría hace referencia a cómo el videojuego pasa de algo netamente tecnológico, que muchas veces puede ser considerado como un distractor, a algo que, gracias a su afinidad con los intereses del estudiante, puede emplearse como una herramienta en pro del proceso de formación del inglés como lengua extranjera. Adicionalmente, al usar el videojuego, el docente encuentra que actúa como un mediador para incentivar la motivación de los estudiantes, hacia el aprendizaje de la lengua; percepción respaldada por una investiga-

ción sobre uso de TIC (Hernández, 2011, p. 85): “la internet brinda más oportunidades para interactuar con la lengua [...] también incrementa la motivación y la participación de los estudiantes”.

La instauración de esta subcategoría se demuestra en varios de los instrumentos de investigación utilizados; por ejemplo: el cuestionario brindó información con respecto a la preferencia de los estudiantes al momento de elegir el idioma inglés para los videojuegos con los que suelen entretenerse (punto número 10, ver anexo A), ya que pasó de cuatro de los estudiantes en el cuestionario de entrada, a 8 estudiantes en el cuestionario de salida, dando como resultado la duplicación de la tendencia de contemplar el idioma inglés en los videojuegos con los que se divierten (ver figura 1).



Figura 1 Cuestionario de entrada y salida

Los talleres realizados en clase son reveladores en cuanto a la calificación obtenida, además de mostrar una mejora en la tendencia de trabajar en clase y/o entregar las actividades para la asignatura, como se observa en la gráfica (ver figura 2). En las primeras tres sesiones se evidencia que algunos estudiantes no entregaron o no realizaron el taller; mientras que a partir del taller número 4, el índice de este comportamiento es mínimo o ninguno. También, las calificaciones obtenidas mejoraron desde el taller número 4, tal como se observa en el cuadro de promedio dentro del gráfico. Lo anterior permite deducir que, los estudiantes encontraron, a través del videojuego, una motivación para participar en clase e incentivando el aprendizaje del idioma inglés. De esta manera se refuerza lo descrito en una investigación realizada por estudiantes locales en el trabajo de grado llamado “videojuegos como vehículo para el aprendizaje de vocabulario en inglés” de la Universidad Javeriana, donde Jiménez y Ricaurte (2012) encontraron a través del videojuego una herramienta atractiva, que incentiva el aprendizaje en los educandos (Ver figura 2).

En cuanto a las reflexiones que se realizaron al final de clase y que muestran la perspectiva del estudiante, arroja como resultado enunciados constantes que denotan motivación hacia el aprendizaje de vocabulario en inglés debido al uso de *Animal Jam*. A partir de éstas, también se obtuvo como



Figura 2 Resultado de los talleres en clase

resultado el ascenso del gusto por el juego grupal en contraste con el individual en cuanto al progreso en el videojuego (Ver figura 3).

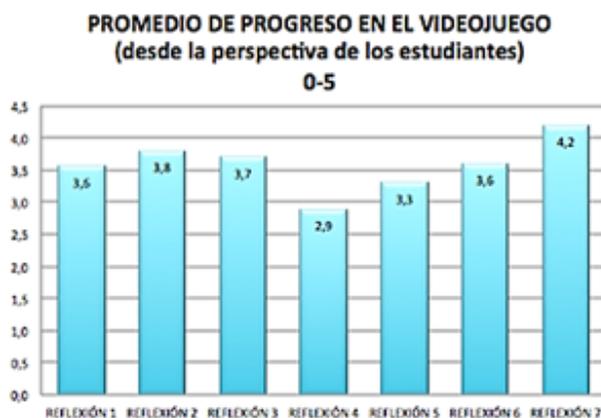


Figura 3 Promedio de progreso en el videojuego

Finalmente, en los diarios de campo, los cuales muestran la perspectiva captada por los docentes investigadores, la tendencia también manifiesta enunciados que consignaban el videojuego como un agente motivante dentro de la clase de inglés.

“... cuando terminaron estaban muy emocionados en jugar, les encantaban sus animales y me comentaban que eran muy tiernos”

“los estudiantes comentaban que el juego les había gustado mucho y que les gustaría volver para la próxima clase”

Fragmento de diario de campo N° 3, Septiembre 23 de 2015

En muchos momentos dentro de los diarios de campo se encontraron circunstancias donde los estudiantes mencionaban, no solo su deseo de volver al videojuego, sino también, de acceder al mismo fuera de la sesión de clase.

“Cuando los docentes en formación llegan al colegio, los niños aún están en descanso y aprovechan ese tiempo para acercarse y comentar sus experiencias

con Animal Jam en casa”

Fragmento de diario de campo N° 5, Octubre 21 del 2015

“El estudiante comentó que le creó una cuenta de Animal Jam a su hermanita para que jugaran juntos”

Fragmento de diario de campo N° 6, Octubre 28 de 2015

El acceso extra clase permite ver el videojuego como una herramienta que propende por la inmersión del estudiante y lo involucra, al grado que suscita el interés para practicar el inglés fuera del aula y, lo que es mejor, sin la motivación de una nota.

Subcategoría n. 2: Vocabulario de los animales en Inglés para su identificación y clasificación.

El vocabulario de los animales en inglés para su identificación y clasificación se refiere a la aprehensión de los nombres de los animales en inglés, con el fin de identificarlos y reconocerlos. A partir de ello, el estudiante realiza una categorización de los mismos, lo que permite que en un momento determinado, como lo propone Cassany (2000, p. 381), el educando “engloba las palabras que un individuo es capaz de comprender, y no solamente incluye las palabras almacenadas en su memoria, sino también las que podría comprender si se presentara la ocasión, gracias a su relación con otras palabras o a la capacidad personal de asociación de ideas o de inferencia”. Es así que el estudiante logra diferenciar las características de cada animal y así mismo puede reflexionar sobre el mejor cuidado para los animales, y de esta forma se empieza a hacer relación con el bienestar y conservación animal, ya que según lo propuesto por Donald Broom (2011, p.309), los animales deben distinguirse según su entorno y ubicarse dependiendo de las condiciones a las que su fisonomía esté condicionada.

Esta segunda subcategoría se presenta al realizar el análisis de los diagnósticos de entrada y salida (Ver anexo B y C), los cuales tenían la misma estructura, pero contenido diferente. Fue evidente advertir el progreso de los estudiantes en la entrega del último diagnóstico en comparación con el primero (Ver figura 4). Estudiantes que en el primer diagnóstico respondieron correctamente 4 preguntas de 10; en el de salida lograron acertar 10 de 10.

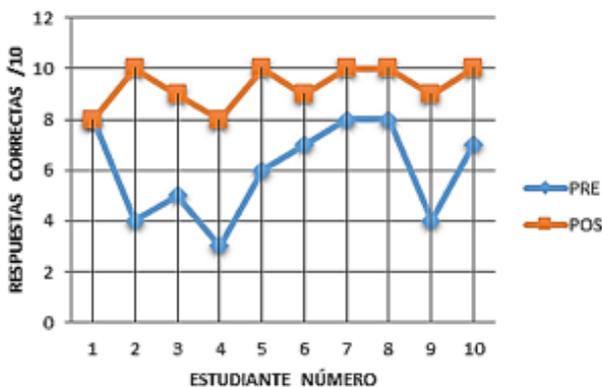


Figura 4 Contraste entre el diagnóstico inicial y final

Después de cada sesión de juego se aplicó un taller para reforzar el vocabulario aprendido, los cuales mejoraron a partir de la cuarta implementación. Además la clasificación de los animales fue mucho más exitosa, como por ejemplo en el taller número 4, en el cual, la mayoría de los estudiantes contestó adecuadamente 6 de 7 opciones de respuesta y en cuanto a la identificación y reconocimiento contestaron 7 de 7 opciones de forma correcta. Así mismo, en el taller número 6, contestaron acertadamente los puntos 1, 2, 4 y los cuales tenían que ver con la relación entre palabra e imagen, al igual que en el punto 1 del taller 7 (ver anexo D)

En cuanto a las reflexiones de los estudiantes enfocadas en esta categoría, el resultado encontrado fue que ellos se sienten motivados por el videojuego y con base en esto, el incremento en el aprendizaje de vocabulario sobre animales ascendió notablemente (ver transcripción de lo escrito por los estudiantes), sin dejar de lado la asimilación de otros vocabularios; que en algunos casos incidía en la temática del videojuego por fechas especiales, ejemplo: *Halloween*.

“1. Bien porque nos enseñan cosas como los animales”.

“2. Bear porque me gustó mucho y es un animal salvaje”

Reflexión de la aplicación N° 6, del sujeto #1;

Febrero 24 del 2016

“Tree, green cities, respectful, wild, happy an hellty, no captivity, spase for pets, green park, think green, wetlands with animals”.

Reflexión de aplicación N° 8, del sujeto #10;

Marzo 09 de 2016

Por otra parte, en el análisis realizado a los diarios de campo, se pudo observar que los estudiantes, en primera instancia tenían cierta deficiencia de vocabulario y por tal motivo solitaban la constante ayuda del docente en formación.

“Los estudiantes me llamaban para salir de pequeñas dudas de vocabulario”.

Fragmentos de diario de campo N° 3,

Septiembre 23 de 2015

Sin embargo, durante el desarrollo de la primera parte del videojuego, el cual tenía que ver con la creación del avatar, asociaban lo visto en clase de partes del cuerpo con su nuevo animal, es así como el estudiante número 8 hizo una intervención durante la sesión, en la cual dijo: “profe cierto que face es cara y ojos es ojos y que debemos escoger la forma” (Extracto de diario de campo N° 3, Septiembre 23 del 2015. Sujeto # 3). Lo anterior demuestra que además del incremento, el videojuego sirvió para reforzar algunos conceptos previamente vistos. Adicionalmente, durante las intervenciones de los niños, después de jugar *Animal Jam*, a muchos les gustó la idea de describir su avatar y fue así que encontraron

más fácil hacer pequeñas oraciones para lograr este objetivo.

También es importante agregar que los niños, después de interactuar con el videojuego, se emocionaban por participar en clase, es decir, les gustaba comentar ante sus compañeros el vocabulario visto en clase, un ejemplo de ello es:

“... pregunte si se acordaban de los nombres de ellos en inglés y fue así que casi todos levantaron la mano [...] para comentar los animales que habían visto como: octopus, turtle, seal, whale, stonefish entre otros”.

Fragmento de diario de campo N° 4,
Septiembre 30 de 2015

A su vez, los estudiantes durante las diferentes sesiones de juego, participan en las preguntas hechas por la docente en formación y de esa manera clasificaban los animales según eran salvajes, peligrosos, mascotas, etc.

“... A la familia de los cats, la cual se trataba de los felinos, ¿qué animales podrían pertenecer? a esto los estudiantes respondieron: cats, tigers, lions, entre otros”.

Fragmento de diario de campo N° 3,
Septiembre 23 de 2015

Además de esto los estudiantes gracias a la exploración y la guía por parte de los docentes en formación se interesaron por completar el *journey book*, a partir de ello comienzan a interiorizar vocabulario y palabras clave sobre conceptos de bienestar y conservación animal, y gracias a ello terminan por dar iniciativas en pro del cambio, las cuales ocupan lugar en el siguiente subcategoría.

“... animales para agregarlos al *journey book* y así se inició una dinámica nueva en la ellos decían el nombre de los animales”.

“A partir de la exploración se indaga sobre conceptos clave: respectful, think green, happy and healthy [...]”.

Fragmentos de diario de campo N° 10,
Marzo 9 de 2016

En resumen identificar los animales y aprender sus nombres en inglés sirvió para que los estudiantes logaran clasificarlos y además hacer reflexiones que se entrelazan con el siguiente apartado.

Subcategoría N°3: Hábitat Como Lugar Donde Convergen El Bienestar Y La Conservación Animal

La tercera y última subcategoría está relacionada con el lugar donde habitan los animales y cómo el estado de éste influye en el bienestar y la conservación del mismo. Cuando los seres humanos trabajan a favor del cuidado de los bosques,

humedales, selvas, entre otros; aseguran que las especies vivan de manera estable, ya que pueden suplir las necesidades como la alimentación, espacio adecuado, y en sí la preservación de la especie; tal y como lo establece Donald Broom (2011, p. 309): “el bienestar de un individuo es su estado respecto a sus intentos de enfrentar el ambiente en que se encuentra”.

Por tal motivo, el hábitat es el lugar en el cual converge todo lo necesario para que el ciclo de la vida animal continúe de manera satisfactoria y la amenaza de extinción vaya en descenso. Por lo tanto, es responsabilidad del hombre que haya la armonía en el ecosistema; lo cual también es contemplado en el Artículo 95 de la Constitución Política de Colombia (Const., 1991), donde se señala: “Proteger los recursos culturales y naturales del país y velar por la conservación de un ambiente sano”.

Esta última subcategoría fue encontrada dentro de los instrumentos de investigación que corresponden a los cuestionarios. Dentro de los resultados más interesantes encontrados, está la variable que responde a la pregunta “¿Conoce algunos de los siguientes animales? Explique cómo los conoce”. El cuestionario de entrada (Figura 5: Cuestionario), a nivel general, presenta una tendencia a “no sabe/ no responde”, seguido por “hogar”; mientras que en el cuestionario de salida, la mayor tendencia se dio en hogar, seguido por Televisión y se abrieron dos variables “computador e internet” y “videojuego / *Animal Jam*” que no fueron contempladas en el cuestionario de entrada. Adicionalmente la variable no sabe no responde, disminuyó de 52% a 10% del número de respuestas.

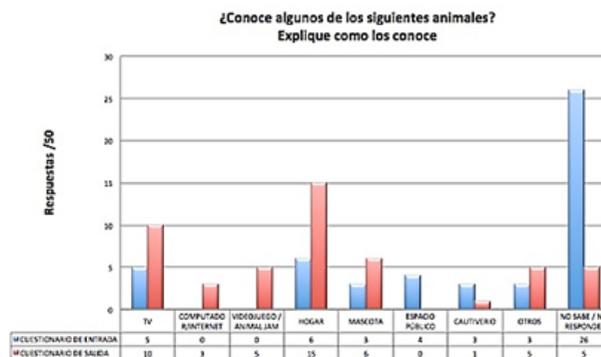


Figura 5 Cuestionario

A partir de la comparación entre los cuestionarios de entrada y salida, se puede discernir entonces, que los estudiantes lograron un 92,6% de acercamiento a los conocimientos sobre animales en el cuestionario de salida, frente a un 71,5% en el cuestionario de entrada. Esto demuestra así, un manejo de conceptos clave como lo son: salvaje, doméstico, cautiverio y vía de extinción, lo cual dependiendo de dicha clasificación, también se realiza la agrupación en un determinado hábitat. En el punto número 5, que indagaba sobre qué animales conocía que estuvieran en vía de extinción, pasaron de sólo un 20% de los estudiantes que conocía un animal en vía de

extinción, a un 100% de los estudiantes que reconocían uno o más de estos animales (Ver figura 6).



Figura 6: Pregunta 5, cuestionario.

Así mismo, en el análisis de las reflexiones de los estudiantes, se destacó el concepto de hábitat, ligado a bienestar y conservación animal, puesto que en este instrumento se manifestó el incremento de conocimientos sobre temas relacionados, como: importancia del hábitat en la alimentación, la reproducción, los cuidados que se deben tener y los animales en vía de extinción; ésto se puede evidenciar en lo siguiente:

“Tortuga y lo que aprendí fue que ponen los huevos en la arena”

Reflexión de la aplicación N°2, del sujeto #6;
Septiembre 30 de 2015

“Elefant que estan en peligro de extinsion”

Reflexión de la aplicación N°5, del sujeto #9;
Febrero 17 de 2016

Por otra parte, en cuanto a los talleres, se evidenció que para el taller 7, numeral 1 (ver anexo D), la claridad en el concepto de hábitat mejoró, ya que en el primer punto, el cual consistía en unir con una línea al animal con su respectiva hábitat, el promedio de reconocimiento sobre estos animales fue de 94,4%. Adicionalmente, la competencia propositiva fue vista en algunos momentos, como en el siguiente fragmento donde el estudiante propone dejar al animal en su hábitat, reconociendo así, la importancia del mismo.

“aría que la gente las dejara de llevarcelas como mascotas para sus casas porque haci se mueren en las casas”

Taller N°2, del sujeto #6;
Septiembre 9 de 2016.

Además, en los diarios de campo se encontraron evidencias que muestran la importancia del hábitat, como lugar donde convergen el bienestar y la conservación animal; y cómo, si cambian el hábitat de una especie, su bienestar y conservación se ven afectados. A continuación algunos fragmentos que muestran lo anteriormente expuesto:

“Pedí que reflexionaran si en verdad esas tortugas eran aptas para ser mascotas. El estudiante Thomas intervino diciendo que no porque era como si a nosotros los humanos nos pusieran a vivir en el agua”

Fragmento de diario de campo N° 4,
Septiembre 30 de 2015

“Los estudiantes buscaron posibles propuestas básicas para impedir que los animales, desde su bienestar hasta su conservación, fueran dañados; a partir de la preservación de sus hábitats”

Fragmento de diario de campo N° 9,
Marzo 2 de 2016

Las anteriores subcategorías se crearon a partir de los tres constructos de la presente investigación. Luego se realizó una revisión minuciosa de cada uno de los instrumentos y la comparación permanente entre ellos para generar los códigos que permitieron evidenciar la información con mayor influencia en cada uno. Es así que al entrelazar la información de las tres anteriores subcategorías, se llegó a la creación de la gran categoría: **Videojuego como motivante en pro del vocabulario de los animales para el reconocimiento de la importancia del hábitat, en el bienestar y la conservación de los animales**, puesto que fueron las variables más repetitivas. Finalmente con este resultado se busca dar respuesta a la pregunta de investigación.

CONCLUSIONES

A partir de los resultados obtenidos durante la ejecución y análisis de la investigación, los docentes en formación concluyen que la implementación del videojuego, como herramienta didáctica, de acuerdo a lo encontrado en el análisis de datos e indagado en el marco teórico, constata una vez más que el videojuego atrae la atención de los estudiantes y los motiva a aprender. Es así que, los alumnos de grado cuarto de la IED Marco Tulio Fernández sintieron esa motivación; puesto que el juego actuó en pro del vocabulario de los animales para el reconocimiento de la importancia del hábitat. De este modo ayudó a la concientización de la relevancia que tiene el bienestar y la conservación, en los animales, a tal manera, que empezaron a practicar el idioma inglés a través de *Animal Jam* en sus casas y, en algunos casos, incluyendo a otros miembros de la familia.

Por otra parte, se evidenció que al hacer la primera aplicación grupal, la perspectiva de avance que ellos tenían, descendió de forma significativa, ya que los estudiantes estaban acostumbrados y preferían trabajar de manera individual. Sin embargo a lo largo del desarrollo de las siguientes aplicaciones en grupo, el progreso volvió a ascender paulatinamente hasta lograr el mejor desempeño de todas las aplicaciones.

Así mismo, se descubrió que los estudiantes, aunque ampliaban su vocabulario en diversas temáticas y lograban la conceptualización semántica del léxico; algunos sujetos re-

currieron al uso de la lengua materna y otros escribían las palabras según su sonido, debido a que las aplicaciones fueron unos de los primeros contactos con el inglés, por lo tanto, se sentían más cómodos utilizando su lengua materna para dar cuenta de lo aprendido.

Finalmente, aunque el objetivo principal de los docentes investigadores era fortalecer el vocabulario de los estudian-

tes; otras variables no contempladas se hicieron explícitas al momento de tratar temáticas ambientales; tal como la competencia propositiva. Ésta, surgió como iniciativa de los estudiantes, quienes brindaban sugerencias para que los animales y los hábitats no sufrieran más daños, también una alternativa para que los humanos y la naturaleza pudiéramos convivir en equilibrio.

ANEXOS

Anexo A. Cuestionario de entrada y de salida


Universidad Libre
Facultad de Ciencias de la Educación
Licenciatura en Educación básica con énfasis en humanidades e Idiomas.

Objetivo: Identificar el nivel de conceptualización sobre conservación y bienestar animal, como también el conocimiento y empatía para con los videojuegos.

Nombre: _____ Fecha: _____ Grado: _____

Marque con una x la respuesta

1. ¿Conoce algunos de los siguientes animales? Explique como los conoce:

- a) Perro:
- b) Gato:
- c) Tigre:
- d) Conejo:
- e) Oso:

2. Marque con una X los animales que son mascotas:

- a) Tortugas
- b) Iguanas
- c) Loros
- d) Perros

3. Marca con una X si es un animal doméstico o salvaje según corresponda:

Animal	Doméstico	Salvaje
Tigre		
Cocodrilo		
Gato		
Zorro		
Hámster		

Anexo B: Prueba diagnóstica de entrada

IED MARCO TULIO FERNÁNDEZ ENGLISH CLASS	
NAME:	COURSE: Fourth grade
DATE:	TEACHER: Diana Rincón

Reading and writing test:

1. Read each sentence. If the sentence is true put a tick () in the box. If it is not true put a cross (X) in the box.

1



This is an eye

2



This is a den

3



This is a lion

4



This is a forest

5



This is a map

Fuente: Figuras tomadas de la web por la autora.

2. Read the text and answer the questions:

My name is Windytiger. I am 2 years old. I live in India with my mother, two brothers and three sisters. In the India's jungle, family is very important the first, two or three years. In wildlife it is common to live in family for a few years and after that leave home and survive alone. My older brother is a little weird, his name is Thirsty, he wants to go to the sea in the future.

- 1: What is the name of the narrator?
 - a) India
 - b) Thirsty
 - c) Windytiger
 - d) Sangeeta
- 2: How old is he?
 - a) Eleven
 - b) Twenty
 - c) Two
 - d) Ten
- 3: Which country does he live in?
 - a) Australia
 - b) Sea
 - c) India
 - d) Wildlife
- 4: Who does he live with?
 - a) Her parents, pets and uncle.
 - b) Her mother, father, and grandparents.
 - c) Her mother, brothers, sisters and grandparents.
 - d) Her mother, brothers and sister.
- 5: Where does his older brother go?
 - a) India
 - b) Sea
 - c) Forest
 - d) Weird

Anexo C: Prueba diagnóstica de Salida

IED MARCO TULIO FERNÁNDEZ ENGLISH CLASS	
NAME:	COURSE: Fifth grade
DATE:	TEACHER: Diana Rincon - Giovanni Rubiano

1. Read each sentence. If the sentence is true put a tick () in the box. If it is not true you put a cross (X) in the box.

1



This is captivity

2



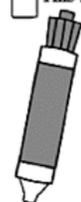
This is a computer

3



This is a pet

4



This is a gem

5



This is habitat

2. Read the text and answer the questions:

My name is Crunchy Chillychimp. I am 4 years old. I live in Brazil in the tropical forest with my brothers, sisters, mother and other relatives. In this forest, the group is important, we need a big group to protect ourselves from predators, and actually, in the wild we can live 15 years old. We are known as omnivores because we eat everything; my favorite foods are fruits and insects. When I grow up, I want to be the best for climbing and jumping over the trees.

- 1: What is the habitat mentioned in the text?
 - a) House.
 - b) Tropical forest.
 - c) Desert.
 - d) Kenya.
- 2: What is Crunchy's favorite food?
 - a) Cookies and milk.
 - b) Meat and potatoes.
 - c) Fruits and insects.
 - d) Stones and grass.
- 3: What is the country where the narrator lives?
 - a) Brazil.
 - b) Russia.
 - c) India.
 - d) Ireland.
- 4: How is the group composed by?
 - a) His brothers, sisters, mother and other relatives.
 - b) His parents, brothers, sisters and grandparents.
 - c) His classmates, teachers, friends and principal.
 - d) His friends, pets, clothes and devices.
- 5: How many years he could live in the wild?
 - a) 5 years old.
 - b) 30 years old.
 - c) 21 years old.
 - d) 15 years old.

Fuente: Figuras tomadas de la web por la autora

Anexo D: Taller 7

INDIVIDUAL WORK 	ENGLISH CLASS Subject: ANIMALS AT HOME		
NAME:	COURSE: Fourth	SCORE:	
DATE: March 2 nd /2016	TEACHER: Giovanni Rubiano and Diana Rincon		

1. Match the animal with its correct home.

Habitats

			
Desert	Domestic	Farm	Forest
			
Oceans			Polar
			
Savannah	Tropical Rainforest	Wetlands	UK Wild



Fuente: Ver diversas direcciones en paginas web https://www.google.com/search?rlz=1C1CHBD_esC0827C0827&q=figuras+animales+en+internet&tbm

REFERENCIAS

- Agustín, M. (2013). Dinámica del aprendizaje incidental de léxico en lengua extranjera. *Revista Nebrija De Lingüística Aplicada*, 14. Recuperado desde: <http://www.nebrija.com/revista-linguistica/dinamica-del-aprendizaje-incidental-de-lexico-en-lengua-extranjera>
- Animal Jam - about us!*. (2010). *Animaljam.com*. Revisado 03 Marzo 2016, desde http://www.animaljam.com/about_us
- Beatty, K. (2003). *Teaching and researching computer-assisted language learning*. Harlow: Longman.
- Bisquerra, R. (2012). *Metodología de la investigación educativa*. (3ra ed.) Madrid: Editorial La Muralla
- Broom, D. (2011). Bienestar animal: conceptos, métodos de estudio e indicadores. *Revista Colombiana de ciencias pecuarias*, [online] Vol. 24(3), p.309. Disponible en: http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0120-06902011000300010 [recuperado 14 Mayo 2015].
- Cassany, D., Luna, M., & Sanz, G. (). *Enseñar lengua*. Barcelona: Graó
- Chapelle, C. A., & Jamieson, J. (2008). *Tips for teaching with CALL: Practical approaches to computer-assisted language learning*. White Plains, NY: Pearson Education.
- Comisión de Supervivencia de Especies de la UICN,. (2007). *Categorías y Criterios de la Lista Roja de la UICN: Versión 3.1*. Suiza: The Nature Bureau.
- Constitución Política de Colombia [Const.] (1991) 2da Ed. Legis
- Cortés, S., García-Varela, A., Monjelat, N., & Nogueiras, G. (2010). *Videojuegos Comerciales y Aprendizaje Escolar Análisis de las creencias del alumnado de Educación Secundaria Obligatoria*. Universidad de Alcalá.
- Elliott, J. (2000). *La investigación-acción en educación*. (4ta ed.) Ediciones Morata.
- Freire, P. (2005). *Pedagogía del oprimido*. Siglo xxi.p.19.
- Fulton, G. R., & Ford, H. A. (2001). The conflict between animal welfare and conservation. *Pac. Conserv. Biol. Pacific Conservation Biology*, 7(3), 152. doi:10.1071/pc010152
- Gee, J. P. (2004). *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*. Archidona, Málaga: Ediciones Aljibe.
- Gil Juárez, A. & Vida Mombiela, T. (2007). *Los videojuegos*. Barcelona: Editorial UOC.
- Hernandez, R, Fernandez, C., & Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación*. (5ta ed.) Mexico: McGraw Hill.
- Hernández, V. & Bravo, L. (2011). *Incidencia del uso de internet como herramienta didáctica en el desarrollo de habilidades comunicativas en inglés como tercera lengua en el grado 7 del colegio Alemán de Medellín* (Pregrado, Licenciatura de educación básica). Fundación universitaria Luis Amigo. Disponible en: http://www.funlam.edu.co/uploads/facultadeducacion/92_Incidencia_del_uso_del_Internet_8.pdf [recuperado 05 Mayo 2015]
- Pablos Pons, J. (2009). *Tecnología educativa*. Málaga: Ediciones Aljibe
- Padilla, Natalia, N. (2011). *Metodología para el diseño de videojuegos educativos sobre una arquitectura para el análisis del aprendizaje colaborativo* (Doctorado, informática con mención Europea). Universidad de granada.
- Read, J. A. (2000). *Assessing vocabulary*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Restrepo Ramos, F. (2015). *Incidental Vocabulary Learning in Second Language Acquisition: A Literature Review*. *PROFILE Issues in Teachers' Professional Development*, 17(1), pp.157-166.
- Strauss, A., Corbin, J., & Zimmerman, E. (2002). *Bases de la investigación cualitativa*. Medellín (Colombia): Universidad de Antioquía.
- Subirana, B., & cuaderno forma parte del Top, E. (2007). *Videojuegos MMORPG: los escenarios virtuales impactan con fuerza en el mundo real*. EB Center, Barcelona. Disponible en: http://www.iese.edu/es/files/dos_subiranayortiz_juegosonline_nov07_tcm5-5338.pdf [recuperado 03 Mayo 2015]
- Thornbury, S. (2005). *How to teach speaking*. Harlow, England: Longman.
- Tovar, C., & González, I. (2013, October). MMORPGS: World of Warcraft como plataforma de adquisición de lenguas extranjeras. *Revista Académica Estudiantil: Lingua Xaveriana*, 1(1), 45-59.
- Wolf, M. & Perron, B. (2005). . Introducción a la teoría del videojuego. *Format, Revista De Comunicación Audiovisual*, 4. Recuperado en: <http://www.raco.cat/index.php/Formats/article/viewFile/257329/344420>
- Yarce, J. (2010). *Tvnetgener@tion la generacion inter@ctiva: Desafíos para la familia*. (1a ed.) Bogotá: Planeta.