

El uso de un videojuego educativo para el aprendizaje del inglés como segunda lengua

EQUIPO

José Martí Parreño y Ernesto Méndez Ibáñez.

PALABRAS CLAVE

Videojuego educativo, gamificación, L2, inglés.

RESUMEN

Esta experiencia de innovación educativa consistió en el desarrollo y utilización de un videojuego educativo ("Quest for Knowledge") para ser utilizado como apoyo al aprendizaje de vocabulario de la lengua inglesa. Para llevar a cabo la experiencia se desarrolló un casual game online compuesto por tres minijuegos que permitían al alumno practicar el vocabulario aprendido en clase.

PROCEDIMIENTO

Tras haber trabajado con el profesor los contenidos durante la parte teórica de la clase los alumnos dispusieron de 30 minutos para jugar libremente al casual game online y practicar los conocimientos mediante tres minijuegos: 1. "Cómo se dice" (asociación de palabras inglés-español), 2. "Parejas" (vocabulario emparejado) y 3. "Traduce la frase" (construcción de una oración con el vocabulario visto en clase).

Tras la finalización de los minijuegos los estudiantes realizaron un test de conocimientos con 10 preguntas de opción múltiple con el que se midió el conocimiento adquirido (vocabulario).

CONCLUSIONES

Los resultados iniciales de esta actividad de innovación educativa son moderadamente optimistas puesto que sugieren que la utilización de un videojuego educativo para enseñar un vocabulario de inglés a los estudiantes de LEP de la UEV es acogida con una actitud positiva por los estudiantes (4.14 sobre 5).

La nota media en el test de conocimientos tras jugar al videojuego educativo fue de 7,43 sobre 10.

MEDIAS Y DESVIACIÓN TÍPICA DE LAS VARIABLES ANALIZADAS		
	Media	Desviación típica
ACTITUD	4.14	0.739
ATENCIÓN	3.69	0.760
RELEVANCIA	3.73	0.604
CONTROL	3.46	0.788
SATISFACCIÓN	3.72	0.863
ENGAGEMENT	3.62	0.675

N=21

