

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE LA SANTÍSIMA CONCEPCIÓN

FACULTAD DE EDUCACIÓN

PEDAGOGÍA EN EDUCACIÓN MEDIA EN INGLÉS



**La percepción de gamers chilenos sobre la influencia de los videojuegos de
computador en el aprendizaje de vocabulario en inglés.**

**Seminario de investigación para optar al grado académico de Licenciado en
Educación.**

Profesor guía: Dr. Juan Molina Farfán

Estudiantes: Liliana Arriagada Inostroza

Mariano González Cabas

Katherine Oñate Leiva

Ema Ramírez Valenzuela

Concepción, Enero de 2019

Agradecimientos:

Después de finalizar esta etapa en mi vida debo sin duda agradecer a mis padres Delia Inostroza Saldía y a Raúl Arriagada Burgos quienes son los protagonistas en este logro al darme todas las facilidades para haberlo realizado, auxilio que no sólo se vio reflejado en el aspecto económico, sino que también en el ámbito emocional siempre apoyándome y manteniendo una excelente comunicación. Igualmente agradecer a mis hermanos Javier y Priscilla quienes al ser mayores que yo me han guiado y ayudado a tomar las elecciones adecuadas. Quiero también agradecer a mi marido Eduardo Acuña quien siempre estuvo dándome ánimos en los momentos de duda y fuerza para seguir mi camino cuando más lo necesité, y a mi amada hija Amparo quién se encargó de iluminar y llenar de gozo todas mis metas a alcanzar.

Liliana Arriagada Inostroza

Quiero agradecer a mis padres, familia y amigos ya que ellos me enseñaron valorar los estudios y a superarme cada día, pero agradezco en especial a Dios y a mis padres porque ellos estuvieron en los días más difíciles de mi vida como estudiante. A pesar que, uno de mis padres ya no me acompaña físicamente, está presente en mi corazón dándome fuerza para seguir adelante en el largo camino que ya estoy yendo a culminar y este título va dedicado a ellos y a todos los que me aportaron con un granito de amor y apoyo durante todo este periodo.

Katherine Oñate Leiva

Quiero agradecer a mi madre Carmen Cabas por su apoyo incondicional desde mi primer año de estudios ya que sin su apoyo económico como también emocional, no hubiese sido posible llevar acabo mi formación académica

Al igual quiero agradecer a mi hermano Mario González quien también me brindó su apoyo en esta etapa como sus consejos y ayuda. Así mismo, quiero agradecer a mi sobrina Mónica González ya que también se convirtió en una motivación y al igual simboliza mi desarrollo académico.

También quiero agradecer a mi amiga y compañera de carrera, Orietta Gutiérrez por su amistad y su ayuda incondicional durante esta etapa. Sin dudas es una de las personas que hizo mi pasar por la Universidad ameno.

Mariano González Cabas

Al finalizar esta etapa de mi vida, quisiera expresar mi felicidad agradeciendo a Dios, por haber estado conmigo en todo momento durante el transcurso de mi carrera universitaria. También agradecer a mi Madre, Felicita del Carmen Valenzuela G. a quien admiro con todo mi corazón, por ser una mujer luchadora, de esfuerzo e incondicional en mi vida; siempre he sentido su apoyo en mis decisiones, estando conmigo en las buenas y en las malas.

De igual manera, agradecer a mi Padre, Juan Ramírez R. por su apoyo, por su admiración hacía mi profesión y por ser un hombre de trabajo. Gracias por su comprensión y paciencia. Igualmente, quisiera manifestar mi gratitud a mis hermanos, Juan Carlos Ramírez, Claudio Ramírez y Fernanda Ramírez, por brindarme su ayuda y colaboración.

Asimismo, quisiera agradecer a don René Caro por su ayuda y apoyo en mis estudios. Del mismo modo, agradecer a todas aquellas personas que se cruzaron en mi camino durante esta experiencia tan bella llamada universidad y que me ofrecieron su amistad, que me ayudaron en algún momento que lo necesité o expresaron su apoyo y me hicieron compañía.

Finalmente, agradecer a aquellos profesores que marcaron mi vida, por su pasión y entrega como profesionales, contribuyendo a mi formación profesional.

Ema Carolina Ramírez Valenzuela

Índice de contenido

Agradecimientos:	ii
Índice de Tablas	vii
Índice de Figuras	viii
Resumen	ix
Abstract	x
Introducción	1
CAPÍTULO I: Planteamiento del Problema	3
1.1 Antecedentes generales y justificación	4
1.2 Preguntas de investigación	8
1.3 Supuesto	8
1.4 Objetivos	9
1.4.1 Objetivo general	9
1.4.2 Objetivos específicos.....	9
CAPÍTULO II: Marco Conceptual	10
2.1 Percepción	11
2.2 Videojuegos de computador y Elementos multimedia.....	11
2.2.1 Definición de videojuegos	11
2.2.2 Elementos multimedia dentro de los videojuegos	12
2.3 Tipos de videojuegos.....	12
2.3.1 Definiciones de tipos de videojuegos según Cortés (2010)	13
2.4 Videojuegos de computador.....	15
2.5 ¿Qué es un gamer?	17
2.5.1 Tipos de Gamers.....	18
2.5.1.1 Gamer casual.....	18
2.5.1.2 Gamer moderado o core.....	18
2.5.1.3 Gamer hardcore.....	19
2.5.1.4 Gamer ultra hardcore	19
2.5.1.5 Gamer profesional.....	19
2.6 Los videojuegos en Chile	20
2.7 Gamificación	21

2.8 Aprendizaje informal	22
2.8.1 Aprendizaje auto directivo	25
2.8.2 Aprendizaje incidental.....	25
2.8.3 Aprendizaje por socialización	26
2.9 Aprendizaje de vocabulario.....	27
CAPÍTULO III: Marco Metodológico	29
3.1 Descripción y justificación del enfoque de investigación.....	30
3.2 Tipo de estudio.....	31
3.3 Variables del estudio	32
3.3.1 Definición operacional	32
3.4 Muestreo.....	33
3.4.1 Técnica de selección de la muestra	33
3.4.2 Técnica de recolección de datos	34
3.5 Validación de instrumentos.....	36
3.5.1 Validez y Confiabilidad.....	36
CAPÍTULO IV: Resultados y análisis	38
4.1 Resultado y análisis cuantitativo.....	39
4.1.1 Análisis de los datos demográficos	39
4.1.1.1 <i>Género</i>	39
4.1.1.2 <i>Edad</i>	40
4.1.1.3 <i>Región</i>	41
4.1.2 Análisis de preguntas sobre videojuegos.....	42
4.1.2.1 ¿Cuántos años llevas jugando videojuegos?.....	42
4.1.2.2 ¿Qué tipo de videojuego juegas?	43
4.1.2.3 ¿Con qué frecuencia juegas videojuegos a la semana?.....	44
4.1.2.4 ¿Con qué frecuencia juegas videojuegos al día?	45
4.1.3 Categorías de análisis cuantitativo	45
4.1.4 Definiciones de Categorías de análisis	47
4.1.4.1 Categoría motivacional	47
4.1.4.2 Categoría tecnológica	47
4.1.4.3 Categoría aprendizaje	48
4.1.5 Análisis Escala Likert.....	49

4.1.5.1 <i>Categoría Motivacional</i>	49
4.1.5.2 <i>Categoría Tecnológica</i>	53
4.5.1.3 <i>Categoría Aprendizaje</i>	57
4.2 Análisis cualitativo de pregunta abierta	60
4.2.1 Categoría Motivacional	61
4.2.2 Categoría Tecnológica.....	63
4.2.3 Categoría Aprendizaje	65
4.3 Análisis de Categorías emergentes.....	68
4.3.1 Categoría Interacción	68
4.3.2 Categoría Aprendizaje de otros idiomas	70
4.4 Convergencia de enfoques	71
CAPÍTULO V: Discusión, Conclusión, Limitaciones y Proyecciones	73
5.1 Discusión.....	74
5.2 Conclusión	76
5.3 Limitaciones	79
5.4 Proyecciones	80
APÉNDICES.....	88
Apéndice A: Respuesta pregunta abierta de los participantes	89
Apéndice B: Solicitud para validación de instrumento por expertos.....	91
Apéndice C: Consentimiento informado para participantes del estudio.....	93
Apéndice D: Instrumento de recogida de datos enviado a los participantes del estudio	94

Índice de Tablas

Tabla 1. Perfil de expertos validadores del instrumento	37
Tabla 2. Género de los participantes del estudio.....	39
Tabla 3. Cantidad de años que los participantes juegan videojuegos	42
Tabla 4. Tipo de videojuegos RPG, MMORPG, MOBA, OTROS.	43
Tabla 5. Frecuencia de juego a la semana.....	44
Tabla 6. Frecuencia de juego durante el día.....	45
Tabla 7. Categorías de análisis cuantitativo	46

Índice de Figuras

Figura 1. Región de Chile donde viven los participantes.	41
Figura 2. Me siento confiado cuando juego en inglés y aprendo nuevas palabras.	49
Figura 3. Cuando no conozco una palabra, trato de inferir qué significa o busco su significado.	50
Figura 4. Creo que los videojuegos hacen que el aprendizaje de una lengua sea más entretenido.	51
Figura 5. Me siento motivado (a) cuando aprendo nuevas palabras a través de los videojuegos.	52
Figura 6. Cuando juego siento que estoy en otro país.	53
Figura 7. Cuando recuerdo las palabras que aprendí a través de los videojuegos, también recuerdo las imágenes con las que se relacionan.	54
Figura 8. Las imágenes en los videojuegos me ayudan a relacionar el significado de palabras que no sé.	55
Figura 9. Los audios en los videojuegos me ayudan a relacionar las palabras que no sé.	56
Figura 10. Cuando juego videojuegos, aprendo nuevas palabras.	57
Figura 11. Los videojuegos dan la oportunidad de incrementar nuevo vocabulario.	58
Figura 12. La exposición reiterada de palabras en inglés a través de videojuegos me ayuda a aprender las palabras.	59

Resumen

El presente proyecto de investigación se desarrolló con el fin de conocer la percepción de gamers chilenos sobre la influencia que ejercen los videojuegos de computador de manera directa en el aprendizaje de vocabulario en inglés. Cada vez es más común ver gente que se autodenomina gamer, quienes juegan varias horas frente a un computador; por ende, mayor es la inmersión dentro de la lengua inglesa a través de audios, imágenes, videos y diálogos que conforman los videojuegos. Es esta misma inmersión prolongada, la cual se estudió dentro de una muestra no probabilística de un total de 34 participantes, bajo un diseño mixto de tipo descriptivo no-experimental.

La tarea consistió en la implementación de un cuestionario en línea con una sección de datos etnográficos, donde se pudo extraer información personal, seguida de una pregunta de carácter abierta, de la cual se pudo obtener información cualitativa, con respecto a sus percepciones. Además, se incorporó una escala Likert, para adquirir datos cuantitativos relacionado a sus percepciones en el ámbito motivacional, tecnológico y de aprendizaje.

Finalmente, con los datos recabados se pudo realizar una convergencia de enfoques, en la cual los datos cualitativos sirvieron para la corroboración y respaldo de los datos obtenidos en el enfoque cuantitativo.

Los resultados concluyentes arrojaron que existe una percepción positiva por parte de los participantes hacia el uso de los videojuegos de computador y su influencia en el aprendizaje de vocabulario en inglés.

Palabras Clave: Videojuegos, gamer, percepción, aprendizaje de vocabulario.