

TRABAJO FIN DE MÁSTER



UCAM

UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE MURCIA

FACULTAD DE EDUCACIÓN

Máster Universitario en Formación del Profesorado

Integración del juego Minecraft como herramienta didáctica en la enseñanza del vocabulario y de la gramática en la asignatura de inglés como lengua extranjera en 2ºESO

Autor/a:

Iryna Hreskiv Rybchuk

<https://youtu.be/oVQknmsuEZU>

Directora:

Dra. Elena Ayala Tello

Murcia, julio de 2024

ÍNDICE

RESUMEN	7
1. JUSTIFICACIÓN.....	11
2. MARCO TEÓRICO.....	15
2.1. Enseñanza de gramática y vocabulario en la lengua extranjera.....	15
2.1.1. Métodos de enseñanza de la gramática y del vocabulario en la lengua extranjera a lo largo de la historia.....	16
2.1.2. La motivación como principal incentivo para el aprendizaje de una lengua extranjera.....	18
2.2. La gamificación y su potencial como herramienta de enseñanza.....	20
2.2.1. ¿Qué es la gamificación y para qué sirve?	20
2.2.2. Beneficios de la gamificación.....	21
2.3. Minecraft como recurso didáctico	23
2.3.1. ¿Qué es Minecraft?	24
2.3.2. Minecraft en el ámbito educativo.....	24
3. OBJETIVOS	27
3.1. Objetivo General.....	27
3.2. Objetivos Específicos.....	27
4. METODOLOGÍA.....	29
4.1. Introducción.....	29
4.2. Contenidos	31
4.3. Temporalización y actividades	32
4.3.1. Taller Número 1	34
4.3.2. Taller Número 2.....	35
4.3.3. Taller Número 3.....	37
4.3.4. Taller Número 4.....	38
4.4. Recursos.....	38

5. EVALUACIÓN	41
5.1. Evaluación por parte de los alumnos.....	41
5.2. Evaluación por parte de el/los docente/s	42
6. REFLEXIÓN Y VALORACIÓN FINAL	45
7. REFERENCIAS	49
8. ANEXOS	52
8.1. Anexo 1. Cuaderno con explicaciones del <i>Present Perfect</i>	52
8.2. Anexo 2. Laberinto con dos puertas	52
8.3. Anexo 3. Parkour con cofres.....	53
8.4. Anexo 4. Construcción de la palabra <i>suitcase</i>	53
8.5. Anexo 5. Perspectiva del Alumno 1: oración con hueco.....	54
8.6. Anexo 6. Perspectiva del Alumno 2: opciones.....	54
8.7. Anexo 7. Cuestionario inicial.....	54
8.8. Anexo 8. Cuestionario de satisfacción (en inglés).....	54
8.9. Anexo 9. Cuestionario final	55

ÍNDICE DE ELEMENTOS GRÁFICOS

TABLA

Tabla 1 División de la metodología en talleres	33
---	----

IMAGEN

Ilustración 1 Cuaderno del juego Minecraft con explicaciones del Present Perfect	52
Ilustración 2 Laberinto dentro del juego Minecraft con una pregunta y dos puertas con dos respuestas	52
Ilustración 3 Parkour con cofres con pistas para el acertijo final.....	53
Ilustración 4 Construcción de la palabra "suitcase" en una sala con el modo creativo	53
Ilustración 5 Perspectiva del Alumno 1 (oración con hueco) en la carrera de obstáculos por parejas	54
Ilustración 6 Perspectiva del Alumno 2 (opciones) en la carrera de obstáculos por parejas	54

RESUMEN

En el contexto de la educación secundaria actual, se puede observar una falta de soluciones para la mejora en la enseñanza del inglés como lengua extranjera. En particular, cuando se trata del aprendizaje de nuevos contenidos gramaticales y vocabulario. A pesar de que se incorporan algunos recursos novedosos, entre los estudiantes persiste la falta de motivación y su consecuente fracaso escolar. Por ello, en este trabajo se propone utilizar el juego Minecraft como herramienta didáctica en la enseñanza del vocabulario y de la gramática en la asignatura de inglés como lengua extranjera en el curso de 2ºESO. Esto es, se pretende usar la estrategia metodológica de gamificación, junto al trabajo en equipo, para mejorar el nivel de la lengua inglesa del alumnado y motivarlos para seguir aprendiendo. Esto se hará con ayuda de cuatro talleres, cuyas actividades están diseñadas en Minecraft con el objetivo de transformar así el proceso educativo en una experiencia dinámica y estimulante para todos los participantes.

Palabras claves: Juego Minecraft, gamificación, enseñanza de gramática y vocabulario, inglés como lengua extranjera

ABSTRACT

In the context of today's secondary education, we can observe a lack of solutions for improving the teaching of English as a foreign language. In particular, when it comes to learning new grammatical structures and vocabulary. Despite the incorporation of some innovative resources, the lack of motivation and consequent academic failure persists among students. Therefore, in this essay we propose to use the game Minecraft as a didactic tool in teaching vocabulary and grammar in the subject of English as a foreign language in the 2nd ESO group. That is, the aim is to use the methodological strategy of gamification, together with teamwork, to improve the level of the students' English language and motivate them to continue learning. This will be done with the help of four workshops, whose activities are designed in Minecraft with the goal of transforming the educational process into a dynamic and stimulating experience for all participants.

Keywords: Minecraft game, gamification, teaching grammar and vocabulary, English as a foreign language

1. JUSTIFICACIÓN

Hoy en día, uno de los grandes problemas con los que se encuentra la educación secundaria es el fracaso escolar, seguido del abandono de los estudios. Esta problemática se debe en parte a la metodología que se sigue en los centros educativos, puesto que está obsoleta y es ineficiente en el contexto social actual. Junto a esto, el hecho de intentar incorporar cambios puede resultar contraproducente por no estar adaptado a las características locales, incluyendo diferencias culturales y socioeconómicas. Además, factores como la falta de recursos, diversidad de comunidades autónomas y barreras idiomáticas también influyen (García Donas, 2023).

Dentro del contexto de esta problemática, se ofrecen diversas soluciones para reducir el fracaso y el abandono escolar en España. En primer lugar, se declara como crucial el adaptar el sistema educativo a las necesidades reales de los jóvenes y la realidad nacional, con un énfasis especial en la formación y motivación continua a través del papel del personal docente. En segundo lugar, se pretende incluir más formación en los programas anuales para profesores, implementar terapias conductuales, y fomentar el uso de las TIC y la lectura para mejorar el compromiso y rendimiento de los estudiantes, especialmente en contextos vulnerables (García Donas, 2023).

No obstante, la incorporación de estas soluciones no se está llevando a cabo con la rapidez y eficacia esperadas. Esto se ha podido observar a lo largo de nuestro periodo de prácticas curriculares realizadas en centros educativos de secundaria. En la clase de inglés como lengua extranjera sí es cierto que se hace uso continuo de la pizarra digital y de otros recursos propuestos por las editoriales de los libros de clase. A pesar de ello, estas herramientas no son suficientes en algunos aspectos de la asignatura.

Hemos notado que, cuando llega la hora de introducir y practicar nuevos aspectos gramaticales y vocabulario, el alumnado se vuelve menos participativo, más apático y con poco interés por los contenidos. Las razones para este comportamiento son muy variadas, siendo la principal de ellas la falta de motivación. Esto se debe a que las explicaciones y la práctica se realizan de la

misma manera de siempre, lo cual, al ser tan repetitivo y monótono, no provoca ningún tipo de chispa de interés por lo que se está enseñando en el aula.

Si esta problemática no se soluciona pronto, los estudiantes de secundaria de nuestro país acabarán los estudios sin un nivel de inglés óptimo para su futuro académico y laboral. Esto es, al ser la lengua inglesa el idioma internacional y uno de los más hablados en el mundo, es prácticamente obligatorio tener unos conocimientos básicos del idioma. A esto se le suma el hecho de que, en muchas instituciones, tanto educativas como laborales, se exige presentar un certificado de un nivel mínimo B1 de la lengua inglesa.

Asimismo, la gramática y el vocabulario son dos aspectos del idioma indispensables para su aprendizaje, puesto que sin ellos no se llega a un grado de fluidez requerido, ni tampoco se llegan a tener unos conocimientos básicos de la lengua. Dada su relevancia en el aprendizaje del inglés, es esencial desarrollar una metodología óptima y ajustándose a las necesidades del alumnado. Es decir, que promueva la motivación en los estudiantes para que tengan el deseo de aprender la lengua inglesa y para prepararlos, así, para el mundo del futuro fuera del aula.

Con este fin, existen diversos métodos de enseñanza que van evolucionando y mejorando cada día. Uno de ellos, y el que más popularidad está ganando hoy en día, es la gamificación. Esto se debe a que, gracias a numerosos estudios, se ha observado que el uso de juegos en el aula motiva a los alumnos para aprender e, incluso, para asistir a clase. Esto, por su parte, resulta en la mejora de las calificaciones del alumnado y de su conocimiento general del idioma, así como en el deseo de seguir formándose.

Uno de los juegos que está ganando popularidad entre los docentes para ser utilizado en clase es Minecraft. Al ser un juego fácil de aprender y manejar, y que permite adaptarlo a los diversos contenidos que se quieren enseñar, resulta una herramienta de gran utilidad en el ámbito educativo. Del mismo modo, tanto los profesores, como los estudiantes, disfrutan de esta dinámica, lo cual resulta en un proceso de enseñanza-aprendizaje exitoso y placentero.

A partir de este contexto surge la metodología que se presenta en este trabajo. Ésta consiste en utilizar el juego Minecraft como herramienta didáctica en la enseñanza del vocabulario y de la gramática en la asignatura de inglés como lengua extranjera de alumnos de 2º curso de la Enseñanza Secundaria Obligatoria. En otras palabras, en esta propuesta se ofrecen unos ejemplos de actividades que se pueden desarrollar dentro del juego Minecraft para enseñar y practicar los contenidos gramaticales y de vocabulario. Dicha metodología está dividida en cuatro talleres, siendo uno de ellos introductorio, para que el alumnado se familiarice con el juego y la dinámica de las actividades, y el otro de cierre, ofreciendo unas encuestas para valorar la experiencia realizando las actividades propuestas.

La incorporación de esta propuesta metodológica en el aula de idiomas puede conseguir muchas mejoras. Por un lado, a nivel educativo, puesto que los estudiantes aprenderían contenidos nuevos. Por otro lado, a nivel motivador, tanto del alumnado, como del profesorado, ya que usar un videojuego como Minecraft para enseñar y aprender algo tan monótono como son la gramática y el vocabulario puede convertirse en una experiencia divertida y estimulante para todos los participantes.

2. MARCO TEÓRICO

Para una mejor comprensión de la metodología que se presenta en este trabajo, a continuación, veremos algunos de los métodos de enseñanza de la gramática y del vocabulario a lo largo de la historia hasta el día de hoy. Además, hablaremos del papel de la motivación en aula de idiomas, al igual que del efecto que puede tener en ella la gamificación y, más en específico, el juego Minecraft.

2.1. Enseñanza de gramática y vocabulario en la lengua extranjera

La gramática y el vocabulario son considerados los dos pilares más importantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera.

De acuerdo con Pons (2005), “el estudio de la gramática, aunque subordinado a aspectos comunicativos, no deja de ser una de las competencias que debe conocer todo estudiante de una lengua extranjera para poder dominarla no solo con adecuación, sino también con corrección” (p. 55). Por su parte, Zimmerman (1996) afirma que el vocabulario es una parte fundamental del lenguaje y de gran importancia para un estudiante típico de un idioma. Debido al importante papel que juegan en el proceso de enseñanza y aprendizaje de una lengua extranjera, han sido objeto de estudio de muchos investigadores.

En el caso de la gramática, esta ha sido un tema de debate desde sus inicios como aspecto a enseñar en el aprendizaje de idiomas, además de la importancia que se le debería dar y/o cómo se debería impartir (Martín Perrin, 2004, p. 467). Por el contrario, la enseñanza y el aprendizaje de vocabulario han sido infravalorados en el campo de la adquisición de una segunda lengua a lo largo de sus distintas etapas y hasta la actualidad (Zimmerman, 1996). El proceso habitual era el de memorizar largas listas de palabras. Esto ha llevado a una situación problemática para los que deseen aprender una lengua extranjera, la cual lleva siendo objeto de investigaciones desde finales del siglo pasado (Agustín Llach, 2013).

Debido a las discordancias en el pensamiento de los diversos investigadores a lo largo de la historia, hoy en día existe una recopilación de numerosos métodos de enseñanza de idiomas. Inciso en el día de hoy se siguen

realizando investigaciones de los posibles factores y herramientas que puedan favorecer el aprendizaje de la gramática y el vocabulario de una lengua extranjera, como el inglés. Los más recientes señalan que la motivación es uno de los factores cruciales para el aprendizaje de idiomas en el ámbito escolar.

2.1.1. *Métodos de enseñanza de la gramática y del vocabulario en la lengua extranjera a lo largo de la historia*

El primer método que destaca Zimmerman (1996) es *el método tradicional o de gramática y traducción*. Se originó en Prusia a finales del siglo XVIII, pero no era un modelo diseñado para la enseñanza de una lengua en uso. Esto se debe a que tenía como objetivo enseñar lenguas clásicas mediante ejercicios de lectura y escritura, haciendo hincapié en memorizar reglas gramaticales, traducir textos y utilizar listas de palabras bilingües. A pesar de su falta de uso práctico del idioma y las numerosas críticas que recibía, el método persistió en Europa y Estados Unidos hasta el siglo XX (Zimmerman, 1996).

El *método directo*, por el contrario, se centra en el aspecto oral de la lengua, rechazando la traducción y las explicaciones gramaticales, y priorizando la conversación y la interacción en situaciones cotidianas. Parte de la premisa de que una lengua extranjera debe aprenderse al igual que la materna: la gramática es introducida de manera inductiva. Por ello, a pesar de promover la destreza oral, el método directo puede llevar a la falta del aprendizaje de estructuras gramaticales (Delgado Rojas, 2017). De igual manera, la enseñanza de vocabulario se basaba en preguntas contextuales y vocabulario familiar y concreto explicado a través de imágenes y objetos (Zimmerman, 1996).

Al igual que el anterior, el *método audiolingual*, también conocido como *audio-oral*, se centra en la enseñanza de lenguas extranjeras a través de la gramática y la formación de hábitos en lugar de mediante el análisis y la memorización. Esto es, se centra en la práctica oral intensiva de patrones de oraciones básicas, y en su repetición e imitación, evitando el uso de la lengua materna e introduciendo vocabulario sólo según sea necesario para estos ejercicios. Al dar prioridad la interacción constante en el aula, y al aprendizaje activo y participativo, las destrezas escritas y la enseñanza de las estructuras gramaticales quedaban relegadas en el segundo plano (Delgado Rojas, 2017 y

Zimmerman, 1996). Este método fue la base para la creación del *método situacional*. En este método se utiliza la repetición de estructuras en contextos situacionales para desarrollar diálogos, introduciendo la gramática de manera gradual e inductiva. Adicionalmente, prohíbe terminantemente los errores (Delgado Rojas, 2017).

Otro método de enseñanza es el *enfoque comunicativo*, el cual integra aspectos útiles de métodos anteriores con un fin comunicativo, centrando la enseñanza en las necesidades que puedan tener los alumnos. Se le da importancia a la competencia gramatical y pragmática, aunque la gramática se sigue enseñando de manera inductiva y práctica (Delgado Rojas, 2017). Este método se enfoca en el dominio del idioma a través de la comunicación real, enfatizando la fluidez sobre la precisión y abordando el vocabulario dentro de su contexto cultural (Zimmerman, 1996).

En cuanto a los *métodos idiosincráticos*, se centran en la individualidad de los estudiantes. En total son cinco métodos. El primero es la *sugestopedia*, que utiliza música y un ambiente relajado para mejorar el aprendizaje. El segundo es el *método de community learning*, el cual fomenta el aprendizaje en grupo con el profesor como facilitador. El tercero es el *método silencioso*, que promueve la autonomía del estudiante mediante gestos y sonidos, con énfasis en la pronunciación. Por último, la *respuesta física total* (RFT) utiliza acciones físicas para asociar vocabulario, y el *método natural* se enfoca en la comprensión y significado, con poca atención a la gramática. Todos ellos se centran más en la expresión oral que en la escrita, con el aprendizaje de las normas gramaticales de manera inductiva, dando más importancia al significado que a la forma (Delgado Rojas, 2017).

El último método de enseñanza es el *enfoque por tareas*, siendo el más actual y el que se pretende potenciar en el aula de idiomas de hoy en día. Este, se centra en situaciones reales de comunicación, integrando la lengua meta en actividades que motivan a los alumnos. Además, le da importancia las fases de programación y realización de actividades, enfatizando el uso práctico del lenguaje. En cuanto a la gramática, esta se aborda de manera pragmática,

combinando conocimiento explícito e implícito para mejorar la comunicación (Delgado Rojas, 2017).

Este enfoque está siendo el preferido de los investigadores y docentes no solo porque les pone solución a algunas problemáticas de los métodos anteriores, sino también por ofrecer actividades que motivan a los alumnos y por tener un carácter innovador (Delgado Rojas, 2017). También están ganando popularidad otros métodos de enseñanza por los mismos motivos. Algunas de ellas son el aprendizaje cooperativo y colaborativo, el aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje basado en juegos, la gamificación y otros.

Para comprender mejor el porqué de la importancia que se le está dando a la motivación en el aula de idiomas de hoy en día, vamos a proceder a explicar su relevancia en el ámbito escolar.

2.1.2. La motivación como principal incentivo para el aprendizaje de una lengua extranjera

Muchos estudios afirman que aprender un idioma en un aula es ineficiente. Según ellos, esto se debe a que, para tener un dominio real de un idioma, es imprescindible haber vivido en el país de habla de esa lengua y para ellos siempre es mejor priorizar en ambiente informal del mundo real, antes que el formal de un aula. Otros estudios, en cambio, sugieren que el problema no es el aula, sino las contribuciones que se hacen en esta por los docentes (Krashen, 1982). No obstante, de la mano de estas contribuciones va la motivación, puesto que es un factor clave para que los alumnos respondan positiva o negativamente a la materia (Ellis, 2015, p. 50).

Según Ellis (2015), la motivación es una construcción compleja. Esto se debe a que implica las razones que tiene un alumno para necesitar o querer aprender una lengua extranjera, el esfuerzo que hace para aprenderla y el efecto que tiene la evaluación del progreso del alumno sobre el comportamiento de aprendizaje posterior (Ellis, 2015, p. 59). Por su parte, Laufer (2001) destaca la propuesta de Dörnyei de que la motivación se divide en tres niveles: nivel del idioma (el idioma, las personas que lo hablan y su cultura), nivel del alumno, (la necesidad de logro y la confianza en uno mismo) y nivel de situación de

aprendizaje (el programa de estudios y los materiales de aprendizaje, las actitudes y el comportamiento de los profesores, y la cohesión y la orientación a objetivos del grupo de alumnos) (pág. 8).

A pesar de su complejidad, juega un papel muy importante en la enseñanza de una lengua extranjera. Prácticamente todos los estudiantes de una lengua extranjera y sus profesores son muy conscientes del hecho de que aprender una segunda lengua implica, por ejemplo, aprender una gran cantidad de palabras. No es de extrañar que muchos estudiantes se sientan algo abrumados cuando se enfrentan a una tarea tan enorme y, tanto los docentes, como el alumnado, siempre han mostrado un gran interés en descubrir cuál es la mejor manera de aprender las palabras. A pesar de esto, durante muchos años, la práctica docente se basaba en prestar la mayor atención posible a los aspectos formales y semánticos de la lengua extranjera, ya que se creía que de esta forma había más posibilidades de que la nueva información sea retenida (Laufer, 2001).

No obstante, en la práctica esto no es así. Por ese motivo, Laufer (2001) destaca algunos estudios que afirman que la motivación, las emociones y los factores socioculturales pueden afectar la forma en que los humanos procesan la información (p. 7). Del mismo modo, todos los estudiantes y profesores saben que la motivación promueve el éxito y los logros en el aprendizaje de la lengua extranjera y que los alumnos que experimentan una gran cantidad de impulso externo, intrínseco o la necesidad de aprender, alcanzarán niveles más altos de competencia que los estudiantes con niveles bajos de impulso. Esto significa que los educadores pueden intentar aumentar la motivación de los estudiantes proporcionándoles tareas y materiales que los estudiantes puedan considerar interesantes y atractivos (Laufer, 2001).

Debido a esto, en los últimos años ha habido un aumento en el número de propuestas de metodologías de carácter innovador, como se ha mencionado más arriba. De entre todas ellas destaca la de la gamificación, la cual se procede a explicar a continuación.

2.2. La gamificación y su potencial como herramienta de enseñanza

De acuerdo con Area Moreira y González González (2015), “el libro de texto de papel puede ser considerado como el invento tecnológico más genuino e idiosincrático de la institución escolar nacida a mediados del siglo XIX” (p. 16). A lo largo de los últimos dos siglos, la asociación del libro de texto con la escuela ha sido tan fuerte que hoy en día resulta muy difícil imaginar la una sin la otra (Area Moreira & González González, 2015).

Sin embargo, el aumento del uso de las nuevas tecnologías, como teléfonos móviles, tablets, ordenadores personales, etc, en la vida cotidiana en la sociedad de hoy en día, está empezando “a entrar en las escuelas alterando el estatus quo de los modelos tradicionales de enseñanza y de su material didáctico” (Area Moreira & González González, 2015, p.17). Este hecho está favoreciendo “que empiecen a ser habitual en las aulas el desarrollo de experiencias de aprendizaje basadas en el uso de las tecnologías digitales” (Area Moreira & González González, 2015, p.17).

Debido a esto, los videojuegos han empezado a destacar como uno de los métodos de enseñanza más populares de entre los profesores y alumnos de todas las edades. Su uso en el ámbito escolar tiene muchos efectos positivos, entre los que destaca el aumento de la motivación en todos los participantes (Area Moreira & González González, 2015, p. 24).

Para una mejor comprensión de este fenómeno, a continuación, se va a explicar qué es la gamificación y algunos de sus beneficios.

2.2.1. ¿Qué es la gamificación y para qué sirve?

Según Lee y Hammer (2011), los juegos y elementos lúdicos han comenzado a invadir el mundo real. La gamificación se ha abierto camino en ámbitos como el marketing, la política, la salud y el fitness. Sin embargo, el potencial de la gamificación va más allá de promover estilos de vida saludables y estrategias de marketing (Lee & Hammer, 2011).

Según Arnold (2014), la gamificación es el proceso de utilizar métodos y mecánicas de juego en un entorno ajeno al juego para motivar a los agentes (p.

34). Esto es, no se trata de desarrollar juegos completos, sino de utilizar atributos de juego para impulsar la participación, fortalecer habilidades o cambios de comportamiento (Arnold, 2014). Además, intenta aprovechar el poder motivacional de los juegos y aplicarlo a problemas del mundo real (Lee & Hammer, 2011).

La lengua inglesa “se ha impuesto como idioma global” por lo cual es de suma importancia “que los alumnos de Secundaria se gradúen con un nivel de competencia que les permita comunicarse de forma efectiva en la sociedad en la que viven” (Gómez García & Urraco Solanilla, 2022, p. 61). De allí que incorporar la gamificación en el aula de idiomas “puede servir para captar el interés y la atención de los estudiantes de Secundaria, lo que, además, podría ser una forma de lograr que la brecha generacional entre profesores y alumnos disminuya y, consecuentemente, su relación mejore (Gómez García & Urraco Solanilla, 2022, p. 61).

En definitiva, la gamificación tiene un gran abanico de usos potenciales y, si son diseñados e implementados de manera correcta, pueden ayudar a los centros educativos a mejorar su desempeño escolar (Lee & Hammer, 2011). Esto puede llevar a que la gamificación en el aula tenga numerosos beneficios, como los que veremos en el siguiente apartado.

2.2.2. Beneficios de la gamificación

La gamificación es una herramienta poderosa debido a su capacidad para captar la atención de las personas, involucrarlas en una actividad específica e incluso influir en su comportamiento (Kim, 2015).

Según Lee y Hammer (2011), las escuelas ya tienen varios elementos parecidos a juegos, como, por ejemplo, obtener puntos por completar las tareas correctamente, los cuales se traducen en calificaciones. Es decir, los estudiantes son recompensados por los comportamientos deseados y castigados por los comportamientos indeseables utilizando esta moneda común como sistema de recompensa. No obstante, la mayoría del alumnado no describirían las actividades realizadas en el aula en la escuela como experiencias lúdicas y no logra involucrar a los alumnos de la misma manera que los videojuegos y los

mundos virtuales (Lee & Hammer, 2011). Aquí entra en juego los proyectos de gamificación, ofrecen la oportunidad de experimentar con reglas, emociones y roles sociales, lo cual puede motivar a los estudiantes a participar más profundamente e incluso a cambiar su autoconcepto como estudiantes (Lee & Hammer, 2011).

De acuerdo con Area Moreira y González González (2015), Merquis (2013) declara que el uso de la gamificación en el ámbito escolar ofrece más posibilidades para desarrollar ciertas habilidades (p. 25). En primer lugar, el compromiso, ya que aumenta el interés de los alumnos en los contenidos que están adquiriendo. En segundo lugar, la flexibilidad, tanto mental, como la capacidad para resolver problemas más fácilmente. En tercer lugar, la competición, puesto que la gamificación aprovecha el deseo natural de la competencia de los seres humanos, permitiendo a los alumnos “aprender de sus errores y no ser penalizados por ellos” (Area Moreira & González González, 2015, p. 25). Por último, desarrolla la colaboración, algo sumamente imprescindible en el mundo de hoy tan hiperconectado (Area Moreira & González González, 2015, p. 25).

Otro de los beneficios de la gamificación es con respecto a la cuestión del fracaso. Esto se debe a que, en el caso de muchos juegos, la única forma de aprender a jugar es fallar repetidamente, aprendiendo algo cada vez. Por esto, los jugadores mantienen esta relación positiva con el fracaso, ya que pueden seguir intentándolo hasta tener éxito. Por el contrario, en los centros educativos los riesgos del fracaso son altos, ya que los alumnos tienen pocas oportunidades para intentarlo y, cuando lo hacen, hay mucho en juego. No es de extrañar que los estudiantes experimenten ansiedad, y no ilusión, cuando se les ofrece la oportunidad de fracasar.

La gamificación en el ámbito educativo también permite a los alumnos identificarse públicamente como estudiantes a través del juego. Esto es, puede proporcionar credibilidad social y reconocimiento por los logros académicos, que, de otro modo, permanecerían invisibles o incluso serían despreciados por otros compañeros (Lee & Hammer, 2011).

En resumen, la gamificación puede ser una solución poderosa para abordar problemas motivacionales dentro de contextos de aprendizaje (Sailer, M. et al., 2017). De acuerdo con Cordero Badilla y Martín Núñez (2018):

En la clase de idioma extranjero, lo lúdico ayuda a realizar acciones que permiten a quien aprende tener experiencias más interesantes, divertidas, provechosas y placenteras, con las que descubre e interioriza vocabulario, gramática o pronunciación por medio de actividades como animaciones, presentaciones y vídeos (p. 277).

En conclusión, un sistema de gamificación bien diseñado puede mostrar a los estudiantes las formas en que la educación puede ser una experiencia divertida (Lee & Hammer, 2011).

2.3. Minecraft como recurso didáctico

Como hemos visto en el apartado anterior, la gamificación como herramienta de enseñanza puede motivar a los estudiantes a aprender mejor y a preocuparse más por los estudios (Lee & Hammer, 2011). No obstante, las actividades que se realizan utilizando este método son más significativas cuando el juego que se emplea es personalmente significativo (Cipollone et al., 2014).

Actualmente, existen juegos que están diseñados con el principal objetivo de enseñar, como es el caso de *Duolingo* (“un sitio web y aplicación para dispositivos móviles” que “ofrece juegos para aprender una gran variedad de idiomas” (Gómez García & Urraco Solanilla, 2022, p. 64)), o *English Monstruo* (un videojuego que “consiste en actividades interactivas basadas en los errores más comunes que cometen los hispanohablantes a la hora de aprender inglés” (Gómez García & Urraco Solanilla, 2022, p. 65)). No obstante, se están empezando a utilizar juegos, que no fueron creados para el ámbito educativo, para tratar diversas materias escolares. Este es el caso de Minecraft.

2.3.1. ¿Qué es Minecraft?

De acuerdo con la página web oficial del juego, Minecraft es un juego formado por bloques, criaturas y comunidades (2024). Se diseñó inicialmente como un juego de estilo *sandbox*, lo que significa que no existe una estructura narrativa lineal que guíe a los jugadores. Todo el entorno del juego (como árboles, ríos y criaturas) está compuesto por bloques de 1m³ que parecen ladrillos de Lego™. El objetivo más básico es romper y colocar estos bloques para crear estructuras (Cipollone et al., 2014).

Existen dos modos para jugar en Minecraft: supervivencia y creativo. El primero es un modo más orientado a objetivos, en el que un jugador intenta recolectar tantos recursos y prosperar de la manera más fructífera posible con recursos finitos. El segundo tiene como objetivo explorar el entorno y construir cualquier paisaje, estructura o escena que el jugador o los jugadores deseen (Cipollone et al., 2014). Además, ambos modos pueden ser jugados de manera individual o colectiva.

La popularidad del juego se ha basado, en parte, en el hecho de que la comunidad de jugadores ha creado una comunidad de práctica vasta y bien documentada que incluye tutoriales, servidores comunitarios para la participación multijugador y construcciones que hacen recreaciones basadas en Minecraft de la cultura popular. Como, por ejemplo, el Colegio de Hogwarts de *Harry Potter* o La Tierra Media del *Señor de los Anillos*.

2.3.2. Minecraft en el ámbito educativo

A pesar de ser un juego simple y sin un propósito educativo, Minecraft se está empezando a usar como herramienta didáctica en los diversos niveles del ámbito escolar.

Uno de los casos más sonados es el de Namya Joshi. Es una chica de 17 años que estudia en un instituto de la India y que es una embajadora estudiantil oficial de Minecraft (*Meet Namya Joshi*). Lo que hizo Namya fue diseñar las mismas lecciones que estaba estudiando en sus libros escolares en el juego Minecraft. Allí los estudiantes pueden explorar el entorno, aprender la lección e incluso ser evaluados dentro del propio juego (*LinkyThinks*).

Los profesores también han empezado a utilizar el juego como herramienta para enseñar sus asignaturas. Un ejemplo es Joel Levin, también conocido como *Minecraft Teacher*, un profesor de tecnología en una escuela de Nueva York quien declara que Minecraft funciona muy bien para enseñar su asignatura porque, a diferencia de la mayoría de los juegos, en los debes adaptar la lección al juego, en Minecraft él decide lo que quiere enseñar y le da forma al juego en torno a eso (Smolčec, 2014, p. 3). Otro caso es el de Jeff Kuhn, quien en su clase de escritura en inglés para hablantes de otras lenguas utiliza Minecraft para aprovechar el ritmo del juego, el espacio de posibilidades y el diseño intencional para crear un contexto de aprendizaje propicio para enseñar escritura académica (Smolčec, 2014, p. 4). Un profesor de la Escuela Secundaria de Tecnología Aplicada de los Emiratos Árabes Unidos también usó Minecraft en un contexto de inglés como lengua extranjera, y declara que el juego puede transformar clases en las que los estudiantes no respondían a los tratamientos tradicionales del plan de estudios (Smolčec, 2014, p. 6).

No obstante, no solo jugando al juego se puede aprender. Los vídeos de partidas de juego de Minecraft en YouTube favorecer el aprendizaje de vocabulario en inglés. Esto se debe a que proporcionan información lingüística auténtica, posiblemente incluso más que los programas de televisión para estudiantes jóvenes. Además, los canales de YouTube dedicados a Minecraft contienen principalmente personas que hablan sobre lo que están haciendo mientras transmiten el juego, lo que significa que incluyen monólogos y diálogos espontáneos y naturales (Chien, 2019, p. 2).

Además de estas propuestas, encontramos otras de grandes compañías con diversos objetivos de aprendizaje. Por un lado, está *Minecraft Education*, “una plataforma de aprendizaje basada en juegos que prepara a los alumnos para el futuro mediante la promoción de la creatividad, la colaboración y el pensamiento crítico en un entorno atractivo y envolvente” (Microsoft Learn). Por otro lado, está *Minecraft: Adventures in English with Cambridge*, que ofrece cursos de inglés para diferentes niveles desarrollados en unos mundos dentro del juego Minecraft (Cambridge University Press & Assessment).

En conclusión, Minecraft es una gran herramienta que se puede adaptar al ámbito educativo. Cada vez más docentes están desarrollando actividades con este juego, ya que promueve la creatividad de sus alumnos y potencia la motivación.

3. OBJETIVOS

Esta propuesta de metodología en la enseñanza del inglés como lengua extranjera tiene los siguientes objetivos.

3.1. Objetivo General

El objetivo general de este proyecto es desarrollar el vocabulario y las estructuras gramaticales de los estudiantes de 2º ESO en inglés como lengua extranjera a través de la integración del juego Minecraft como herramienta didáctica, promoviendo una metodología activa y participativa.

3.2. Objetivos Específicos

O1. Identificar las principales funciones y mecánicas de juego en Minecraft para facilitar su utilización en contextos educativos.

O2. Aplicar vocabulario específico y estructuras gramaticales dentro del entorno de Minecraft, empleando conceptos lingüísticos en situaciones de juego simuladas.

O3. Desarrollar tareas diseñadas en Minecraft fuera del aula, promoviendo así la capacidad de análisis de situaciones lingüísticas y la creación de respuestas adecuadas en un contexto realista.

O4. Diseñar y evaluar misiones individuales y grupales dentro de Minecraft que permitan la demostración de competencias lingüísticas adquiridas para desarrollar tanto el trabajo colaborativo como la autoevaluación.

4. METODOLOGÍA

En este apartado vamos a dar una descripción detallada de la metodología que se plantea en este proyecto.

4.1. Introducción

La metodología de este trabajo pretende conseguir una mejora en la enseñanza y el aprendizaje del vocabulario y de las estructuras gramaticales de alumnos y alumnas de 2º curso de la Enseñanza Secundaria Obligatoria de la asignatura de inglés como lengua extranjera a través del uso del juego Minecraft. El **centro** escogido para el desarrollo de este proyecto es un Instituto de Enseñanza Secundaria, el cual es público y oferta la Enseñanza Secundaria Obligatoria, Bachillerato y Formación Profesional. Está ubicado en la capital de la Región de Murcia y, por tanto, se rige por el Boletín Oficial de la Región de Murcia. Este centro cuenta con alrededor de 6500 alumnos en su totalidad, de los cuales más de la mitad son de otras nacionalidades. En las instalaciones del instituto podemos encontrar pizarras digitales en todas sus aulas y varias aulas de ordenadores con la capacidad de abarcar a una clase de 30 alumnos, con un ordenador por estudiante.

Como se ha mencionado anteriormente, esta metodología está diseñada para un grupo de **alumnos/as** de 2º E.S.O. Dicho grupo consta de 30 estudiantes de entre 12 y 13 años de edad, muchos de los cuales pertenecen a otras nacionalidades que no sea la española, como ucraniana, marroquí, argelina, búlgara, etc. Además de esto, los alumnos poseen un nivel inicial de la lengua inglesa. A saber, los estudiantes tienen una comprensión y una expresión, tanto oral como escrita, en un nivel A2 inicial. Por último, los alumnos tienen unas nociones generales sobre el funcionamiento de un ordenador.

Las actividades propuestas por esta metodología son diseñadas y dirigidas por un **docente** de la asignatura de inglés como lengua extranjera, pudiendo contar con otro profesor de la misma materia como apoyo o un auxiliar de conversación nativo. Este profesor (o profesores) debe tener unos conocimientos extensos sobre el juego Minecraft y su funcionamiento. Esto se debe a que todas las actividades se desarrollan dentro de dicho juego y, teniendo

en cuenta que no todos los alumnos están familiarizados con él, el docente deberá poder explicar la dinámica de las actividades y ayudar en caso de ser necesario.

En cuanto a las **estrategias metodológicas**, en este proyecto se utiliza principalmente la gamificación. Esto es, se hace uso del juego Minecraft para la enseñanza y el aprendizaje del vocabulario y de las estructuras gramaticales en la asignatura de inglés como lengua extranjera. Con esta estrategia, junto a la del trabajo en equipo, se pretenden mejorar, no solo los aspectos lingüísticos, sino también la motivación de los estudiantes, su interés por aprender el idioma y su convivencia en el aula.

Aunque vamos a profundizar más en los contenidos, las actividades y su temporalización más adelante, la metodología de este proyecto está dividida en cuatro talleres. El primero de ellos es introductorio y se realiza solamente al principio de curso. Mientras tanto, los otros tres pueden ser adaptados a los diferentes contenidos que se pretenden abarcar durante el curso. Además, cada taller constará de una o más actividades individuales o grupales que se realizan dentro del juego Minecraft, pudiendo ofrecer el docente una breve explicación antes del comienzo de cada uno de ellos, apoyándose para ello en recursos didácticos como la pantalla digital.

Las actividades desarrolladas en esta metodología, además, toman como referencia algunas de las orientaciones metodológicas del Decreto n.º 283, de 9 de diciembre de 2022, por el que se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia. Esto es, se prioriza la lengua inglesa en el aula, se facilita la participación activa del alumnado, se hace uso de diversos materiales y recursos didácticos, y se promueve un clima cooperativo en la clase (2022, pp. 42869-42870).

El **potencial innovador** de este trabajo, por tanto, se encuentra en el propio recurso principal utilizado para el desarrollo de las actividades: el juego Minecraft. Esto se debe a que, a pesar de estar ganando popularidad como herramienta en la enseñanza en las aulas de primaria y secundaria (visto en el punto 2. Metodología), en el aula de idiomas se encuentra con menor frecuencia.

Habiendo introducido el proyecto y descrito algunas características generales de sus participantes, del centro y otros aspectos, vamos a proceder a la explicación de los contenidos que abarca la metodología de este trabajo.

4.2. Contenidos

Dentro de este apartado vamos a hablar de dos tipos de contenidos: los legislativos y los específicos del proyecto. En cuanto a los primeros, los podemos encontrar descritos de manera detallada en el Boletín Oficial de la Región de Murcia, más en concreto, en el Decreto n.º 283, de 9 de diciembre de 2022, por el que se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia.

En primer lugar, el decreto establece que los alumnos de segundo curso de la Educación Secundaria Obligatoria deben saber interpretar y analizar textos orales y escritos breves y sencillos sobre temas cotidianos, utilizando estrategias adecuadas para comprender su sentido general y detalles relevantes (2022, p. 42878). En segundo lugar, deben ser capaces de expresar y redactar textos orales y escritos comprensibles y adecuados sobre temas cotidianos, utilizando recursos y estrategias de planificación, producción y revisión (2022, pp. 42878-42879). En tercer lugar, se les anima a participar en situaciones interactivas sencillas sobre temas cotidianos, utilizando estrategias para iniciar, mantener y finalizar la comunicación, respetando la cortesía lingüística y la etiqueta digital (2022, p. 42879). También deben poder inferir y explicar textos breves en situaciones de diversidad, mostrando empatía y aplicando estrategias para facilitar la comprensión y producción de información, al igual que comparar y reflexionar sobre distintas lenguas, utilizando estrategias para mejorar la capacidad comunicativa y registrando progresos y dificultades en el aprendizaje (2022, p. 42879). Por último, se espera que actúen de forma respetuosa en situaciones interculturales, aceptando la diversidad lingüística y cultural como fuente de enriquecimiento personal y aplicando estrategias para apreciar dicha diversidad (2022, pp. 42879-42880).

Además de esto, el decreto hace especial hincapié en el uso de la lengua inglesa en el aula y no del castellano. Por otra parte, se recomienda potenciar la

práctica de la expresión oral del idioma por encima de la escrita. Asimismo, se recomienda implementar metodologías activas, materiales interactivos y plataformas digitales para crear un entorno colaborativo y autónomo (2022, pp. 42869-43870).

En cuanto a los contenidos específicos del proyecto, están enfocados a la temática que trata esta metodología: el vocabulario y la gramática. Dentro del grupo de vocabulario, encontramos el grupo de *holidays*, es decir, se va a tratar el vocabulario relacionado con viajes (como, por ejemplo, *suitcase*, *plane*, *souvenirs*, etc.). En cuanto a las estructuras gramaticales, esta metodología se va a centrar en el *Present Perfect*, su formación, reglas de uso y excepciones. Aunque en este trabajo se exponga un solo tipo de vocabulario y gramática, las actividades propuestas se pueden adaptar a las que sean del gusto del investigador o del docente.

Además, los contenidos de este proyecto incluyen muchos de los enumerados de entre los contenidos legislativos. Esto es, los talleres propuestos tratan en mayor o menor medida las cuatro destrezas lingüísticas, siendo las más importantes las orales, puesto que tanto las explicaciones del docente, como las interacciones interpersonales entre alumnos y profesores se realizan en inglés. De esta manera, se cumple la importancia que se le da al uso del inglés en el aula en el decreto, tanto por parte del docente, como por la del alumnado. A pesar de que gran parte de las actividades propuestas se realizan de manera individual, hay otras que promueven el trabajo colaborativo y la interacción entre los estudiantes, promoviendo así un tipo de metodología activa. Para finalizar, el hecho de usar un videojuego con fines educativos corresponde con la implementación de materiales interactivos y plataformas digitales en el aula.

4.3. Temporalización y actividades

Teniendo en mente los contenidos y la información general que hemos proporcionado en los dos subpuntos anteriores, vamos a proceder con el desarrollo de las sesiones diseñadas para este proyecto. Pero antes de proceder con la explicación detallada de las actividades, cabe destacar su agrupación.

Esta metodología está dividida en cuatro talleres, teniendo cada uno de ellos una duración particular y correspondiendo a uno o varios objetivos específicos desarrollados con anterioridad (subpunto 3.2.). Para tener una idea más clara de cómo están organizados estos cuatro talleres, a continuación, podemos observar un resumen en la *Tabla 1*:

Tabla 1
División de la metodología en talleres

Talleres	Sesiones dedicadas	Actividades	Objetivos
Taller Nº1	8 sesiones	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Primeras 4 sesiones: aprender sobre el funcionamiento del juego. ➤ Restantes 4 sesiones: enseñar cómo acceder al mundo en el que se van a desarrollar las actividades. ➤ Actividad de prueba. ➤ Se realiza solo al principio de curso. 	1 y 2
Taller Nº2	4 sesiones	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Introducción al nuevo vocabulario y reglas gramaticales. ➤ ACTIVIDAD 1: un laberinto en el que hay que escoger el camino correcto. ➤ ACTIVIDAD 2: un parkour con una dinámica de ir recopilando pistas para formar una frase coherente. 	2 y 3
Taller Nº3	1 o 2 sesiones	<ul style="list-style-type: none"> ➤ ACTIVIDAD 1: construir un escenario u objeto relacionado con la unidad. ➤ ACTIVIDAD 2: una carrera de obstáculos por parejas. 	2 y 4
Taller Nº4	1 sesión	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Cuestionario online para evaluar las actividades realizadas y proponer mejoras, en caso de ser necesarias. ➤ Se realiza al finalizar los talleres anteriores. 	4

Nota. Esta tabla muestra los cuatro talleres de la propuesta de metodología, las sesiones que dura cada uno, las actividades que se realizan y los objetivos específicos que corresponden a cada taller.

A continuación, vamos a desarrollar en detalle cada uno de los talleres y las actividades que se realizan a lo largo de ellos.

4.3.1. Taller Número 1

El primer taller de esta metodología es introductorio y tiene una duración de 8 sesiones. No obstante, se divide en dos partes, la duración de cada una siendo de 4 sesiones de 55 minutos¹ cada una de ellas.

Durante las primeras 4 sesiones, el docente procede a explicar² y enseñar el funcionamiento del juego Minecraft. Esto es, en el aula de ordenadores, el profesor proyecta en la pizarra digital la pantalla de su ordenador. Primero, y como introducción, les muestra una presentación que ha preparado para presentar el videojuego a los estudiantes. Tras acabar la presentación, el profesor procede a enseñar paso a paso el proceso de cómo descargar correctamente el juego, mientras los alumnos van haciendo lo mismo en sus respectivos ordenadores. Después de tener Minecraft correctamente instalado, el docente procede a enseñar todas las posibilidades que tiene el videojuego, animando a los alumnos a que prueben a crear mundos nuevos y que practiquen a realizar diferentes movimientos con su personaje (como caminar, correr, saltar, romper bloques, etc.).

En sus casas, los estudiantes repiten el mismo proceso explicado en clase para descargar e instalar Minecraft en sus ordenadores particulares. En caso de tener algún problema, pedirán ayuda a sus familiares o consultarán con el profesor. Tras tener el juego instalado, pueden seguir practicando y experimentando en el juego y, posteriormente, realizar tareas o practicar lo que se ha visto en clase, al igual que construir, minar, interactuar con otros compañeros y mucho más.

Una vez que hayan pasado las cuatro sesiones y los alumnos hayan aprendido a moverse dentro del juego y la dinámica de este, el profesor les enseñará a los estudiantes cómo acceder al mundo en el que van a desarrollarse todas las actividades. Este mundo ha sido creado por el docente antes de comenzar el curso escolar. Allí, el profesor ha creado una base central, desde la que los alumnos podrán ser teletransportados a las salas donde se realizan las

¹ 55 minutos es el tiempo que duran todas y cada una de las sesiones.

² Todas las explicaciones dadas por el docente son en inglés.

actividades, y delimitado 30 parcelas de igual tamaño, las cuales reparte entre los estudiantes. En cada una de ellas, cada alumno podrá construir una casa, hacer una granja, minar o hacer lo que les plazca.

Durante estas 4 sesiones de la segunda parte del taller, el docente también les explica cómo acceder a las distintas actividades y la dinámica que se va a seguir en los próximos talleres y el alumnado puede seguir familiarizándose con el juego. Por último, el docente les propone una actividad de prueba. Dicha actividad consiste en un laberinto con encrucijadas, encima de cada una de las cuales habrá una respuesta. Para seguir avanzando, el alumnado deberá escoger la respuesta correcta para la pregunta que el docente leerá en voz alta en la clase³. Al finalizar la actividad, los alumnos recibirán premios⁴ dentro del juego.

Este taller cumple con los objetivos específicos 1 y 2. Además, solo se realiza al principio del curso escolar y, a diferencia de los restantes tres talleres, no se vuelve a repetir.

4.3.2. Taller Número 2

Este segundo taller tiene una duración de 4 sesiones. Durante la primera, el profesor introduce al alumnado al nuevo vocabulario de la unidad y a las reglas gramaticales del tiempo verbal que corresponde. En este caso, el vocabulario pertenece al grupo de *Holidays* y, en cuanto a la gramática, se les presenta a los estudiantes el *Present Perfect*.

Las explicaciones de los nuevos materiales se dan de diversas maneras. Por un lado, el docente da las explicaciones oralmente, contando con un apoyo visual en la pizarra digital. Los alumnos pueden apuntar la información que les parezca relevante, aunque no es obligatorio. Por otro lado, dentro de Minecraft,

³ Un ejemplo podría ser el siguiente: al llegar a la encrucijada, con alumnos se encuentran con las siguientes palabras escritas encima de cada una de ellas: "plane" "train" y "bus"; mientras, el profesor lee en voz alta la siguiente pregunta: "I want to go to Mallorca on vacation. What means of transport can I take to get to the island?" La respuesta correcta a la pregunta sería "plane" y, los estudiantes que hayan escogido esa respuesta, podrán seguir avanzando. En cambio, los que se han equivocado, se encontrarán con un camino sin salida y deberán dar la vuelta e intentar de nuevo.

⁴ Los premios pueden ser materiales de construcción, comida, pociones, armadura, armas o incluso animales, tanto comunes (una oveja), como exóticos (un panda).

los alumnos reciben un cuaderno con las reglas gramaticales resumidas (véase Anexo 1) para poder consultarlas en caso de duda, al igual que otro cuaderno con el vocabulario nuevo y sus definiciones (en inglés). A su vez, en la base central (desde donde los alumnos pueden teletransportarse a las salas donde se realizan las actividades) hay aldeanos con los que se puede interactuar pinchando con el clic derecho del ratón, los cuales dan explicaciones⁵ adicionales sobre la estructura gramatical o el vocabulario.

Tras una primera sesión introductoria, las otras tres están dedicadas a practicar lo aprendido con una variedad de actividades individuales. El primer modelo de actividad consiste en lo siguiente: un laberinto en el cual los alumnos tendrán que escoger el camino correcto eligiendo la puerta con la respuesta correcta. Esto es, los alumnos son teletransportados desde la base central a una sala individual cada uno. Esa sala es un laberinto con bifurcaciones por el camino: hay unos carteles con una oración que tiene un hueco, la respuesta para el cual está en uno de los dos carteles puestos al lado dos puertas (véase Anexo 2). Para seguir avanzando y consiguiendo premios, el alumnado deberá escoger la puerta con la respuesta correcta. En el caso contrario, sufrirán un castigo, como caer en un pozo de lava, ser perseguido por un zombi y otros. Cada alumno estará en un laberinto diferente al de los demás, por lo que tendrán una variedad de 30 salas para practicar los contenidos, tanto en clase, como en casa.

El segundo modelo de actividad se basa en completar un parkour dentro del juego. Es decir, el alumnado debe saltar con su personaje de unos bloques a otros, superando obstáculos puestos por el camino y recogiendo los libros que haya en los cofres repartidos por el circuito (véase Anexo 3). En estos libros se encuentran escritas pistas (como palabras sueltas) para, al final del recorrido, formar una frase coherente, usando el tiempo verbal y el vocabulario aprendido en la unidad, y verbalizarla al profesor. Este, en caso de ser correcta la respuesta, le premiará con diamantes dentro del juego, y en caso de ser errónea, le hará repetir el circuito e intentar de nuevo en la formación de la oración. Al igual que en el primer modelo de actividad, cada estudiante estará en una sala

⁵ Un ejemplo podría ser el siguiente: un aldeano vestido de piloto y, al interactuar con él, aparece un recuadro con la palabra "pilot" y una explicación breve sobre su trabajo.

individual y podrá acceder a las restantes 29 para seguir practicando los contenidos.

Este taller cumple con los objetivos específicos 2 y 3. Además, y aunque estas actividades se centran en el grupo de vocabulario *Holidays* y en el *Present Perfect*, los contenidos pueden ser diferentes, ya que las actividades se pueden adaptar a otros grupos de vocabulario u otros aspectos gramaticales a tratar.

4.3.3. Taller Número 3

Este taller se desarrolla tras acabar el número 2 y tiene una duración aproximada de 1 o 2 sesiones, dependiendo de la rápida o lenta realización de las actividades por parte de los alumnos. Antes de ponerse con las actividades, el docente pedirá que los estudiantes se pongan por parejas, puesto que tendrán que colaborar y comunicarse entre ellos (siempre en inglés) para realizar dicho taller.

Al igual que el anterior, este taller está dividido en dos modelos de actividades. El primero consiste en una competición de construcción por parejas. Esto es, cada pareja es teletransportada a una sala en la que pueden usar el modo creativo del juego (es decir, tendrán acceso a todos los materiales de construcción y podrán moverse volando). Tras estar todas las parejas en sus salas correspondientes, el profesor les dice en voz alta a toda la clase una palabra o una frase vista en la unidad (por ejemplo, *suitcase*) sobre la que tienen que hacer una construcción en un tiempo máximo de 20 minutos (véase Anexo 4). Transcurrido ese tiempo, todos los alumnos, junto al docente, proceden a visualizar todas las construcciones y valorar el trabajo realizado por los compañeros. Después, se realiza una votación para escoger a tres parejas de ganadores, los cuales recibirán una recompensa.

El segundo modelo de actividad consiste en una carrera de obstáculos, la cual también se realiza por parejas. Esta carrera consiste en que cada componente de la pareja es teletransportado a un camino distinto al de su compañero. Esto se debe a que, aparte de esquivar obstáculos como criaturas hostiles, o realizar un parkour, deberán comunicarse para escoger el camino correcto para seguir avanzando. Esto es, el alumno 1 verá carteles con una

pregunta o una oración con un hueco a rellenar y dos puertas (véase Anexo 5), mientras que el alumno 2 tendrá carteles con las respuestas, cada uno al lado de su puerta correspondiente (véase Anexo 6). Para poder avanzar, deben comunicarse para escoger la puerta correcta y no caer en una trampa (si escogen la incorrecta). La primera pareja en completar la carrera, recibirá un premio dentro del juego.

Este taller cumple con los objetivos específicos 2 y 4. Además, estas actividades pueden repetirse varias veces, si los alumnos así lo desean.

4.3.4. Taller Número 4

Este taller es el último de todos y se realiza tras finalizar los anteriores. Tiene una duración de una sesión y consiste en lo siguiente: el docente les proporciona a los estudiantes unos cuestionarios online (o, en su defecto, en papel) para evaluar las actividades realizadas y proponer mejoras, en caso de ser necesarias. Primero, se les pedirá que contesten un breve cuestionario relacionado con la satisfacción de las actividades realizadas en los talleres, el cual será en inglés (véase Anexo 8) y, a continuación, deberán realizar otro más extenso (esta vez en español), donde valorarán aspectos como la metodología, los recursos y materiales utilizados, la labor del profesor, etc. (véase Anexo 9). Las propuestas de mejora se pueden redactar también en un cuaderno dentro del propio juego Minecraft, depositándolo en un cofre situado en la base central, para luego ser leído por el profesor.

Este taller cumple con el objetivo específico 4 y da por finalizada la explicación y práctica de los contenidos vistos en la unidad.

4.4. Recursos

En este proyecto se utilizan diversos tipos de recursos para poder llevar a cabo todos los talleres que se han explicado en el subpunto anterior. Los podemos agrupar en tres categorías: recursos espaciales, recursos materiales y recursos humanos.

En primer lugar, tenemos los recursos espaciales. Dentro de esta categoría estaría el aula de ordenadores en la que se van a desarrollar todos los

talleres. Dicha aula debe ser lo bastante grande para abarcar a los 30 alumnos del grupo. También podemos incluir aquí el aula virtual, por el cual el docente puede compartir material de interés para los estudiantes, mandar deberes o estar en contacto con ellos.

En segundo lugar, encontramos los recursos materiales. En esta categoría se incluyen 32 ordenadores, uno por cada alumno del grupo (es decir, 30), uno para el docente y uno de emergencias, en caso de que alguno de los otros esté averiado y para que nadie se quede sin trabajar los materiales en clase. Además, cada alumno debe contar con un ordenador en casa, para practicar los aspectos lingüísticos dados en clase o realizar deberes mandados por el profesor. En el aula de ordenadores, debe haber una pizarra digital en la que el docente proyectará su propia pantalla de ordenador para proporcionar explicaciones más claras a la clase. Por últimos, los estudiantes pueden llevar materiales como bolígrafos, lápices, cuadernos, agenda y otros para apuntar algunas de las explicaciones del profesor, deberes para realizar en casa y/u otros datos de interés.

Por último, pero no menos importante, están los recursos humanos. En esta categoría encontramos al docente de la asignatura de inglés como lengua extranjera, quien se encarga de diseñar y aplicar la metodología en la clase de 2º E.S.O. También estaría dentro de este grupo el profesor de apoyo, en caso de haberlo, al igual que un técnico, o, en su defecto, un profesor de informática del centro, quien se encargue del mantenimiento de los ordenadores y de arreglar averías en caso de haberlas. Finalmente, en este grupo también se incluyen las familias y los tutores legales de los estudiantes, puesto que ellos se encargan de proporcionar a los alumnos algunos de los recursos materiales y se encargan de que tengan un uso responsable y seguro de los ordenadores.

Los materiales de las tres categorías son esenciales para que la metodología de este proyecto se lleve a cabo de manera exitosa y eficiente. Por ello, es fundamental disponer de ellos y cuidarlos para una experiencia de enseñanza-aprendizaje provechoso y placentero.

5. EVALUACIÓN

Tras haber desarrollado en profundidad la metodología de este proyecto, es hora de hablar de la evaluación del mismo. Para que quede más claro, vamos a dividir la descripción de nuestro plan de evaluación en dos apartados. Estos, serán los dos grupos más importantes de agentes que van a evaluar dicho proyecto: los alumnos y el/los docente/s.

5.1. Evaluación por parte de los alumnos

Los alumnos son los principales participantes de este proyecto, puesto que está diseñado para que mejoren su gramática y vocabulario. En consecuencia, su evaluación de la metodología debe ser minuciosa y bien estructurada para que los resultados sean lo más verosímiles y significativos que se pueda. Debido a esto, se les proporcionará a los alumnos un cuestionario antes de comenzar con la metodología y otros dos al terminar (como se ha mencionado en la descripción del Taller número 4, uno de ellos muy breve y en inglés y otro más extenso en español).

En el primer cuestionario, se tratarán temas más genéricos. Es decir, contará con 12 preguntas sobre los conocimientos previos de los alumnos, sus expectativas con respecto a la metodología, sus habilidades tecnológicas, su interés por los videojuegos, si están familiarizados con el juego Minecraft, sus actitudes hacia esta metodología, algunos de los objetivos que pretenden conseguir y sus motivaciones. Para que los alumnos realicen este cuestionario, se dedicará una sesión en el aula de ordenadores. Antes de empezar a responder las preguntas, el docente debe explicar de manera concisa la metodología. Luego, compartirá el enlace del cuestionario con los estudiantes mediante un anuncio o un mensaje en el aula virtual (véase Anexo 7).

En cuanto a los dos cuestionarios finales, se realizarán al finalizar los primeros tres talleres de la metodología. El primero de ellos, cuenta con 10 preguntas que quieren valorar el grado de satisfacción del alumnado de cada una de las actividades realizadas (véase Anexo 8). Como se ha afirmado con anterioridad, tanto las preguntas, como las opciones a escoger están desarrolladas en la lengua inglesa para una mayor práctica del idioma.

El segundo cuestionario final es más extenso y preciso. Con él, se pretende indagar sobre la percepción de los alumnos respecto a la mejora de su nivel de inglés y su seguridad al usar el idioma tras realizar los talleres. También evalúa la adecuación de los materiales y el aula, la efectividad y claridad de las explicaciones del docente, y la capacidad del mismo para hacer las clases dinámicas y resolver dudas. Además, se hacen preguntas sobre la utilidad de Minecraft como herramienta de aprendizaje y se solicita feedback sobre la metodología, expectativas cumplidas, sugerencias de mejora, y el interés en seguir usando videojuegos para el aprendizaje (véase Anexo 9).

5.2. Evaluación por parte de el/los docente/s

Aparte del alumnado, el docente que desarrolla estos talleres y el profesor de apoyo (en caso de haberlo) deberán, de igual manera, evaluar la metodología. No obstante, su manera de realizar la evaluación no será con cuestionarios o encuestas, sino a través de la observación participante. Esto es, el profesor está involucrado en el desarrollo de las actividades, lo cual le permite observar de cerca las posibles ventajas o desventajas de la metodología que está aplicando.

Para hacer una evaluación eficiente, el docente habrá de delimitar las categorías a las cuales prestar atención en sus observaciones. Es decir, en primer lugar, debe considerar la adecuación y efectividad de los materiales utilizados (ordenadores, pizarra digital, etc.) y la idoneidad del aula para realizar las actividades. En segundo lugar, es crucial que observe la motivación y el compromiso de los alumnos durante los talleres, y su efecto en el rendimiento de los estudiantes. Además, debe llevar a cabo una autoevaluación de su propio desempeño como docente para identificar aspectos de mejora en la explicación de contenidos, manejo de la dinámica del juego y la resolución de dudas.

Todas estas observaciones serán anotadas por el docente a lo largo del desarrollo de los talleres y analizadas tras finalizar los talleres. A estas observaciones, además, el profesor sumará las respuestas de los cuestionarios realizados por el alumnado, tanto el inicial, como los finales. Tras un examen exhaustivo de todos los datos recopilados, el docente procederá a sacar

conclusiones sobre la eficacia de la metodología y las posibles modificaciones que se deberán implementar en futuros intentos de su incorporación en el aula.

6. REFLEXIÓN Y VALORACIÓN FINAL

Para concluir este trabajo, vamos a hacer una reflexión y valoración final del mismo.

En primer lugar, vamos a hablar de los puntos fuertes de la propuesta. El hecho de utilizar una herramienta como Minecraft, que permite adaptar el juego a los contenidos seleccionados para enseñar, es una gran ventaja. Esto permite diseñar actividades muy variadas y atendiendo a las necesidades y gustos de los estudiantes. Además, el juego es muy simple de aprender a manejar, por lo que incluso los alumnos y profesores que no han jugado nunca a un videojuego no tendrán dificultades en dominar en muy poco tiempo.

Asimismo, al usar un videojuego para enseñar contenidos tan complejos como son la gramática y el vocabulario y que normalmente causan rechazo en los estudiantes, nos aseguramos de potenciar su interés en la materia y motivarlos para aprender. Junto con la motivación, podemos destacar el aumento en la comunicación y la cooperación entre el alumnado. Esto se debe a que, tanto en clase como en casa, pueden interactuar con sus compañeros, pudiendo vivir aventuras fuera de las actividades propuestas por el docente.

Las posibilidades de llevar a cabo el proyecto son prometedoras. Esto se atribuye a que, actualmente y de forma habitual, los centros educativos cuentan con aulas de ordenadores, siendo las cuales lo bastante grandes y equipadas para un grupo de 30 alumnos. Es más, en el caso en el que un docente no esté familiarizado con Minecraft, al ser un juego de mecánica fácil de aprender y al haber tantos tutoriales a la disposición de todos los usuarios, no le llevaría mucho tener los conocimientos necesarios para crear un mundo y desarrollar unas actividades dentro de él. Estas características también garantizan la puesta en práctica de la metodología y su éxito.

En cuanto a las limitaciones, estas se pueden dividir en dos grupos: los materiales y el alumnado. Respecto al primer grupo, la falta de recursos materiales o los posibles problemas técnicos pueden ser un problema a la hora de llevar a cabo el proyecto. En clase, un número insuficiente de ordenadores o la avería de varios de ellos al mismo tiempo podría imposibilitar un desarrollo

óptimo de las actividades propuesta, mientras que, en casa de los alumnos, la falta de un ordenador particular y su correcto funcionamiento impedirían la práctica adicional. Además, la ausencia o desperfecto de la pizarra digital podría complicar las correctas explicaciones que debe realizar el docente, lo cual complicaría o ralentizaría el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Con respecto al segundo grupo, y tratándose de adolescentes de entre 12 y 13 años de edad, su comportamiento en el aula de ordenadore puede llevar a la imposibilidad de llevar a cabo la metodología. Esto es, el alumnado puede dañar el equipo que se está utilizando o, en vez de estar haciendo las actividades propuestas en clase, puede estar distraído, llegando a navegar por otras aplicaciones.

No obstante, y a pesar de las posibles limitaciones, esta propuesta podría llegar a ser muy útil tanto para los estudiantes, como para el profesor ya que ambos pueden disfrutar jugando y aprendiendo. Incluso el contenido de gramática y vocabulario de la lengua inglesa puede llegar a ser entretenido y motivador para seguir formándose.

Respecto al carácter innovador de la propuesta, este reside en el propio recurso principal utilizado para el desarrollo de las actividades: el juego Minecraft. Como hemos visto a lo largo de este trabajo, es una herramienta que tiene mucho potencial en el ámbito educativo y su implementación por los docentes en el aula está siendo cada vez mayor.

Asimismo, esta metodología ejemplifica algunos de los posibles contenidos que se pueden enseñar. No obstante, las actividades se pueden amoldar a otros contenidos de la asignatura de inglés como lengua extranjera, no solo a los de gramática y vocabulario, sino también a las diversas destrezas lingüísticas del idioma, como la expresión oral o la comprensión escrita. De igual manera, se podría adaptar a otros niveles educativos, tanto a otros cursos de la Enseñanza Secundaria Obligatoria, como a Bachillerato, Formación Profesional, etc. También, se podría ajustar esta propuesta a las demás asignaturas, abordando así la problemática de abandono escolar, desmotivación o el rechazo hacia una materia en particular por su “mala fama.”

En definitiva, y como cierre de este trabajo, la propuesta de utilizar Minecraft como herramienta didáctica en la enseñanza del vocabulario y de la gramática en la asignatura de inglés como lengua extranjera es motivadora y prometedora. La elaboración de esta metodología me ha demostrado una vez más que la motivación es uno de los pilares más importante en la enseñanza y que el proceso de aprendizaje no tiene por qué ser aburrido o unidireccional para surtir efecto. Como aportación para un futuro desempeño como docente, este trabajo ha sido un punto de partida y un empujón para intentar poner en práctica lo que se propone en él y realizar mi propia recopilación de datos sobre su eficacia en el aula de segunda lengua.

7. REFERENCIAS

- Acerca de *Minecraft*. (11 de junio 2024). *Minecraft.net*.
<https://www.minecraft.net/es-es/about-minecraft>
- Agustín Llach, M. D. P. (2013). Dinámica del aprendizaje incidental de léxico en lengua extranjera. *Revista Nebrija de Lingüística Aplicada a la Enseñanza de la Lengua*, 7(5).
- Area Moreira, M., & González González, C. S. (2015). De la enseñanza con libros de texto al aprendizaje en espacios online gamificados. *Educatio Siglo XXI*, 33(3), 15.
https://www.researchgate.net/publication/280021580_De_la_ensenanza_con_libros_de_texto_al_aprendizaje_en_espacios_online_gamificados
- Arnold, B. J. (2014). Gamification in education. *Proceedings of the American society of Business and Behavioral Sciences*, 21(1), 32-39.
[https://asbbs.org/files/ASBBS2014/PDF/A/ArnoldB\(P32-39\).pdf](https://asbbs.org/files/ASBBS2014/PDF/A/ArnoldB(P32-39).pdf)
- Cambridge University Press & Assessment. (s. f.). *Minecraft: Adventures in English with Cambridge*. <https://www.cambridgeenglish.org/learning-english/games-social/adventures-in-english/>
- Chien, Y. C. (2019). The Language of Massively Multiplayer Online Gamers: A Study of Vocabulary in Minecraft Gameplay. *TESL-EJ*, 23(3). <https://tesl-ej.org/pdf/ej91/int.pdf>
- Cipollone, M., Schifter, C. C., & Moffat, R. A. (2014). Minecraft as a creative tool: A case study. *International Journal of Game-Based Learning (IJGBL)*, 4(2), 1-14.
- Cordero Badilla, D., & Martín Núñez, M. (2018). El uso de técnicas de gamificación para estimular las competencias lingüísticas de estudiantes en un curso de ILE. *Revista de Lenguas Modernas*, (28), 269-291.
- Decreto n.º 283 de 2022 [Comunidad Autónoma de la Región de Murcia]. Por el que se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia. 9 de diciembre de 2022.
- Delgado Rojas, A. (2017). La gramática en la enseñanza de lenguas extranjeras: desde el método tradicional hasta el enfoque por tareas. *Investigación y Letras*, 2, 98-113.
- Ellis, R. (2015). *Understanding Second Language Acquisition*. 2ª ed. Oxford: Oxford University Press.
- García Donas, A. M. (2023). Abandono escolar prematuro en España: los centros educativos y sus estrategias para evitarlo. *Dirigenti Scuola*, 68-80.

https://www.edizionistudium.it/sites/default/files/dirigenti_scuola_n.42-2023.pdf#page=68

- Gómez García, L., & Urraco Solanilla, M. (2022). Relación entre los videojuegos y las aplicaciones y la adquisición de vocabulario en inglés como lengua extranjera. *Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología*, (31), 60-68.
- Kim, B. (2015). Gamification in Education and Libraries. En P. Hogan (Ed.), *Understanding gamification* (20-28). Chicago: ALA TechSource.
- Krashen, S. (1982). *Principles and Practice in Second Language Acquisition*. Oxford. Pergamon.
- Laufer, B. (2001). Incidental vocabulary acquisition in a second language: the construct of task-induced involvement. *Applied Linguistics*, 22(1), 1–26. <https://doi.org/10.1093/applin/22.1.1>
- Lee, J. J., & Hammer, J. (2011). Gamification in Education: What, How, Why Bother? *Academic Exchange Quarterly*, 15(2), 146. https://www.researchgate.net/publication/258697764_Gamification_in_Education_What_How_Why_Bother
- LinkyThinks. (2024, 6 febrero). *17-Year-Old Revolutionises Education with Minecraft: Namya Joshi's Incredible Journey*. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=sAaj62UfG78>
- Martín Peris, E. (2004). La subcompetencia lingüística o gramatical. En J. Sánchez Lobato e I. Santos Gargallo (Eds.), *Vademécum para la formación de profesores: Enseñar español como segunda lengua (L2)/lengua extranjera (LE)* (pp. 467-489). Madrid: SGEL.
- Meet Namya Joshi – Welcome. (s. f.). <https://namyajoshi.com/meet-namya-joshi/>
- Microsoft Learn. (s. f.). *Minecraft Education en Microsoft Learn*. <https://learn.microsoft.com/es-es/training/educator-center/product-guides/minecraft>
- Pons, S (2005). *La enseñanza de la pragmática en la clase de E/LE*. Madrid: Arco Libros.
- Sailer, M., Hense, J. U., Mayr, S. K., & Mandl, H. (2017). How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. *Computers in human behavior*, 69, 371-380. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S074756321630855X>

- Smolčec, M. (2014). Using Minecraft for learning English. *TESL-EJ*, 18(2), 1-15.
<https://www.tesl-ej.org/pdf/ej70/int.pdf>
- Zimmerman, C. B. (1996). Historical trends in second language vocabulary instruction. En J. Coady y T. Huckin (Eds.), *Second Language Vocabulary Acquisition: A Rationale for Pedagogy* (5–19). Cambridge: Cambridge University Press.

Anexos

8. ANEXOS

En este apartado se adjuntan algunos de los recursos adicionales que aportan información extra al proyecto.

8.1. Anexo 1. Cuaderno con explicaciones del *Present Perfect*

Ilustración 1 Cuaderno del juego Minecraft con explicaciones del Present Perfect



8.2. Anexo 2. Laberinto con dos puertas

Ilustración 2 Laberinto dentro del juego Minecraft con una pregunta y dos puertas con dos respuestas



Título del TFM

8.3. Anexo 3. Parkour con cofres

Ilustración 3 Parkour con cofres con pistas para el acertijo final



8.4. Anexo 4. Construcción de la palabra *suitcase*

Ilustración 4 Construcción de la palabra "suitcase" en una sala con el modo creativo



Anexos

8.5. Anexo 5. Perspectiva del Alumno 1: oración con hueco

Ilustración 5 Perspectiva del Alumno 1 (oración con hueco) en la carrera de obstáculos por parejas



8.6. Anexo 6. Perspectiva del Alumno 2: opciones

Ilustración 6 Perspectiva del Alumno 2 (opciones) en la carrera de obstáculos por parejas



8.7. Anexo 7. Cuestionario inicial

<https://forms.gle/dTkWV4RkoED4NdJ99>

8.8. Anexo 8. Cuestionario de satisfacción (en inglés)

<https://forms.gle/jpBpf2G7LjxgLtCL7>

Título del TFM

8.9. Anexo 9. Cuestionario final

<https://forms.gle/g6SY3yE3hu9bs4dR7>