



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN EN IDIOMAS

“Efecto de los videojuegos RPG para la mejora del vocabulario del inglés en el nivel children 1 de “El Cultural”

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciado en Educación en Idiomas

AUTOR:

Navarro Albújar, Gerson (ORCID: 0000-0001-9845-2918)

ASESOR:

Mg. Sagástegui Toribio, Eduardo (ORCID: 0000-0003-2230-9378)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Calidad Educativa

TRUJILLO – PERÚ

2020

Dedicatoria

A mi madre Isabel y hermana Maira, que con su ímpetu, fuerza, coraje y ganas de salir adelante hicieron que no solo me forje como profesional, sino como un gran ser humano. A ellas les dedico este logro, porque cuando mi padre dejó de estar con nosotros en cuerpo presente, se convirtieron en mis dos madres y dos padres, apoyándonos en cada momento difícil, festejando cada logro y sobretodo, manteniendo unida esta familia tan pequeña y significativa que tenemos.

El autor

Agradecimiento

A la Universidad César Vallejo y sus docentes por permitirme ser parte de esta gran experiencia enriquecedora, en la cual uno no se dedica solo a enseñar, sino también a educar.

A mis asesores: Hugo Requejo, por la paciencia y confianza en el desarrollo de esta investigación y Eduardo Sagástegui, por mostrarme tranquilidad ante los resultados pues considera que es una gran investigación.

A El Cultural, por permitirme realizar esta investigación en sus aulas y ser el centro en el cual experimenté la gracia de aprender un idioma y ser ahora un docente allí.

A mi profesora Carmen Aranda, quien es aquella con quien aprendí que uno puede ser profesor conservando la alegría en las aulas y siendo este método el cual utilizo para poder enseñar.

A Mrs. Linda Chacón por otorgarme el privilegio de poder ser parte de muchos pilotos de programas que ahora son talleres importantes en la institución.

A mis coordinadores Académicos: Alez Maza, Helí Anticona y Sergio Melendez, por confiar que podría realizar una gran labor en la institución.

A la gerente Académica: Elizabeth Llatas, por ser la profesora que en el curso de metodología me ayudó a conocer más acerca de cómo ser un buen educador, por aceptar mi investigación en el centro y por enseñarme que uno debe saber tratar a los que fueron sus docentes, pues fueron ellos quienes les enseñaron y ayudaron a ser lo que son.

A Fernando Asencio, por ser formar parte de mi pequeña familia y ser un apoyo incondicional en ella.

A mis amigos: Lourdes Aliaga, Maykel Saucedo, Katherine Rodríguez, Kelly Sare, Solenka Medina, Heydi Diaz, Andrés García, Yanniz Quevedo y a mi promoción por haber compartido muchos momentos juntos.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Carátula.....	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
ÍNDICE DE CONTENIDOS	iv
ÍNDICE DE TABLAS	v
ÍNDICE DE GRÁFICOS Y FIGURAS	vi
RESUMEN	vii
ABSTRACT	viii
I.INTRODUCCIÓN	1
II.MARCOTEÓRICO:.....	6
III.MÉTODOLOGÍA.....	16
3.1. Tipo y diseño de investigación:	16
3.2. Variables y operacionalización:	16
3.3. Población, muestra y muestreo:	17
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos:.....	19
3.5. Procedimientos:.....	19
3.6. Método de análisis de datos:.....	20
3.7. Aspectos éticos:	21
IV.RESULTADOS:.....	22
V.DISCUSIÓN:.....	29
VI.CONCLUSIONES:	31
VII.RECOMENDACIONES:.....	32
REFERENCIAS:.....	33
ANEXOS	40

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Relación de estudiantes por nivel.....	17
Tabla 2: Muestreo y número de alumnos	18
Tabla 3: Resultados del pre-test.....	22
Tabla 4: Clasificación de notas.....	23
Tabla 5: Resultados del post-test.....	24
Tabla 6: Comparación de resultados entre el pre-test y el post-test.	26
Tabla 7: Resultados de la prueba ANOVA.	27

ÍNDICE DE GRÁFICOS Y FIGURAS

Figura 1: Resultados del pre-test.	22
Figura 2: Clasificación de notas según el resultado del pre-test.	23
Figura 3: Resultados del post-test.	24
Figura 4: Clasificación de notas según el resultado del post-test.	25
Figura 5: Comparación de notas según los resultados entre el pre-test y el post-test.	26
Figura 6: Comparación de la clasificación de notas según los resultados entre el pre- test y el post-test.	27

RESUMEN

La presente investigación del tipo pre-experimental tuvo como objetivo implementar videojuegos RPG en el nivel children 1 con la finalidad de mejorar el nivel de vocabulario del inglés en el Centro Peruano Americano “El Cultural”.

Mediante la presente investigación se pudieron desarrollar 4 sesiones: 4 videojuegos RPG, los cuales fueron presentados semanalmente al finalizar el turno de 10:45 a.m y brindadas mediante un link a los correos de los padres de familia, contando con 16 estudiantes.

Los videojuegos RPG creados, fueron de uso exclusivo para la computadora o laptop, brindando así un acceso general.

Para conocer el nivel de vocabulario, se presentó un pre-test, con el cual la mayoría de estudiantes demostró que carecía de conocimientos en los temas a tratar. Al finalizar las 4 sesiones se les brindó un post-test, en el cual se comprobó que con el uso de los videojuegos RPG, los estudiantes pueden mejorar su nivel de vocabulario de inglés.

A partir del análisis se pudo determinar que el uso de los videojuegos RPG pueden: Ayudar a desarrollar habilidades cognitivas, ser herramientas pedagógicas y ayudar en la mejora del inglés.

Palabras clave: Videojuego, mejora, vocabulario.

El Autor

ABSTRACT

The aim of the present pre-experimental type research was to implement RPG videogames in children 1 with the purpose of improving the English vocabulary level in the Centro Peruano Americano "El Cultural".

By means of the present investigation, I could develop 4 sessions, which were presented weekly on having finished the shift of 10:45 a.m and downloaded by means of a link delivered by means of a message to parents, having 16 students in the project.

The RPG video games were created exclusively for use by the computer or laptop, providing general access.

To be to know the student's level of vocabulary, students took a pre-test, where most of students demonstrated that they were lacking knowledge in the topics to see in the following classes. On having finished the 4 sessions took a post-test, where there was verified that with the use of the RPG videogames, the students can improve their level of English vocabulary.

From the analysis it was possible to determine that the use of the RPG videogames, they can help to develop cognitive skills, be pedagogic tools and help in the improvement of English.

Keywords: Videogame, improvement, vocabulary.

The Author

I. INTRODUCCIÓN

Hoy en día vivimos en un mundo globalizado donde para poder desempeñarse profesionalmente, una segunda lengua se vuelve una necesidad la cual nos facilita la relación con personas de un entorno internacional.

Para Calderón, la globalización abarca diversos aspectos de índole internacional: “La globalización comprende un mecanismo de creciente internacionalización del capital financiero, industrial y comercial, nuevas relaciones políticas internacionales y el surgimiento de nuevos procesos productivos, distributivos y de consumo deslocalizados geográficamente, una expansión y uso intensivo de la tecnología sin precedentes.” (2015, p.4)

En el Perú, la mayoría de estudiantes aprenden el inglés como segunda lengua, ya sea porque es impuesta en su centro de estudios de la EBR (Educación básica regular), instituto, centro de idiomas de la universidad o para lograr un mayor desarrollo profesional. En cualquiera de los casos, el inglés tiene gran importancia al ser uno de los idiomas más hablados y más comerciales en el mundo.

Para Sanz, el aprender el inglés como segundo idioma se ha convertido en una herramienta lingüística importante para la comunicación del futuro: “En la actualidad, debido a la sociedad globalizada en la que vivimos, resulta imprescindible el dominio de la lengua inglesa para ser capaces de comunicarnos con el mundo que nos rodea. De ahí, la gran importancia de la asignatura de inglés para nuestros alumnos, ya que será la que les proporcione esta herramienta lingüística para su futuro” (2017, p.4)

En la actualidad, el gobierno peruano tiene como objetivo hacer que los estudiantes puedan desarrollar sus habilidades lingüísticas en dos idiomas, dicho de otro modo, se piensa en una educación bilingüe, esto significa que los profesores no solo deben contar con una competencia comunicativa elevada en la lengua extranjera, sino que deben estar preparados para impartir esas asignaturas con unos conocimientos

didácticos y una metodología adecuada a cada etapa de desarrollo, que motive y facilite el interés así como el promover el aprendizaje significativo.

Para Ospina, una de las habilidades a desarrollar en el estudiante es el aprendizaje activo, el cual incluye al juego como parte esencial del mismo: “Dado que todo proceso de aprendizaje es activo, es necesario reconocer que los individuos requieren desde su más tierna edad, escenarios propicios para expresar, reconocer, percibir, identificar y explorar su entorno a partir de experiencias concretas, motivantes y significativas. Con ello, el juego hace parte inherente a este proceso de aprender haciendo, explorando, descubriendo, creando, imaginando, construyendo con sí mismo y con los otros.” (2015, p.12)

Es por ello que, dentro de las estrategias que debemos incluir en la enseñanza, las actividades lúdicas brindan a los estudiantes el estímulo necesario para que puedan aprender de una forma amena, divertida y motivadora.

Desde un punto de vista educativo, muchos países de Latinoamérica incluyendo al Perú, están optando por emplear recursos innovadores para poder mejorar sus estrategias en el proceso de enseñanza-aprendizaje tales como Las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) en los cuales, gracias a los recientes descubrimientos tecnológicos, se puede hacer uso de la tecnología en el aula promoviendo así una mejor motivación y mejora de la educación.

Para Alarcón, Ramirez y Vilchez, el método tradicional de escritura y fuentes de conocimientos están siendo actualizadas por las TIC: “Tradicionalmente, la escritura - y con ella los libros de texto- ha sido la forma casi exclusiva de transmisión de conocimientos en cualquier nivel educativo. Ahora bien, en la actualidad esta fuente de conocimientos está siendo sustituida por otros elementos que llamamos TIC, éstos confieren nuevos planteamientos en el campo de la educación.” (2013, p.9)

Sin embargo, desde un punto de vista estudiantil, lo que los niños de ahora conocen

como tecnología, son los diversos videojuegos y herramientas tecnológicas que mundo les brinda tales como los celulares, tablets, laptops entre otros.

Para Farfán y Muñoz, los adolescentes son aquellos que utilizan más los medios tecnológicos para el consumo de videojuegos por un tiempo prolongado: “En tal sentido, se encontró latente la problemática en la localidad de Chiclayo, debido a la constante presencia de adolescentes escolares haciendo uso de los videojuegos, ya sea en cabinas de Internet, en sus hogares (a través de sus propios elementos tecnológicos) y/o en centros que se dedican exclusivamente a ofrecer servicios de videojuegos por horas” (2018, p.7)

Participar de una actividad en la que tengas que buscar tesoros o enfrentarte a poderosos enemigos es algo que genera en ellos una gran satisfacción; gracias a ello, muchas compañías crean diversos juegos que mantienen a esta joven población entretenida por mucho tiempo.

Para Otoya y Ramírez, el uso de las tecnologías y videojuegos en los menores crece, generando una preocupación e inseguridad en los padres: “Estudios a nivel mundial reportan diferentes datos, en cuanto a su uso; En el Reino Unido, el 70% de los menores acceden a Internet desde su casa, y de ellos, 52% destina al menos cinco horas cada semana “a navegar”. Sin embargo, 80% de los padres no sabe qué hacer para que sus hijos lo utilicen de forma segura. Lo más grave, es que la mayoría desconoce los riesgos o peligros que pueden existir en la red” (2016, p. 1)

En el Perú, los niños suelen estar en contacto con los “Juegos de consola” y los “Juegos online” los cuales pueden ser accesibles en consolas o con los conocidos “Emuladores” y aplicaciones que permiten el ser descargados y usados desde el celular. Sin embargo, el uso de estos juegos son mayormente para la diversión puesto que como herramienta pedagógica, es poco conocida.

El Centro Peruano Americano “El Cultural” cuenta con una buena implementación

tecnológica y muchos de sus estudiantes conocen y usan esta tecnología, es por ello que los profesores y responsables del instituto buscan constantemente descubrir nuevos métodos para la motivación del estudiante.

Los horarios establecidos por El Cultural son los días martes y sábados para el programa de niños y sea que el estudiante esté inscrito en cualquiera de esos días, solo practica el inglés dos horas y media a la semana, contando con muy poco tiempo para que demuestre sus saberes aprendidos.

La preocupación de los padres por hacer que sus hijos practiquen el idioma es grande y es por ello que siempre mantienen contacto con los profesores consultando por el avance de sus hijos; incluso, una semana antes del examen final, los padres esperan contar con un balotario como guía, el cual les ayude en la preparación del examen final.

Además, se pudo observar que, en la institución, los estudiantes mantienen un uso constante de celulares y tablets en los descansos y momentos antes y después de clases. Tiempo que consideran como “sagrado” al ser estos sus momentos de ocio. Esto sería muy determinante al momento de cambiar esos “momentos de ocio” en momentos en los que el estudiante mejore en la adquisición del vocabulario del inglés con videojuegos que logren divertir al estudiante mientras practican y mejoran sus habilidades lingüísticas.

La formulación del problema y justificación del estudio se plantearon de la siguiente manera: ¿Cuál es el efecto de los videojuegos RPG utilizados como herramientas pedagógicas para mejorar la adquisición del vocabulario del idioma inglés de los estudiantes del nivel children 1 del Centro Peruano Norteamericano “El Cultural”?

La presente investigación se justifica por los siguientes aspectos:

Aporte teórico, la presente investigación permitirá brindar un conocimiento del uso de

los videojuegos RPG como herramienta pedagógica en la enseñanza del inglés. Mediante esta investigación se busca mejorar la capacidad de retención del vocabulario de inglés de los estudiantes mediante un método didáctico en el que se pueda aprender mientras se disfruta de un momento de ocio. Aporte metodológico, Se establecería con este nuevo método de enseñanza el brindar, mediante un punto de vista innovador, el uso de TICs en un aula de clase y en el hogar; y hacer de esta forma una enseñanza orientada al ámbito tecnológico. Aporte práctico, La realización de la presente investigación beneficiará de la siguiente forma: Los estudiantes de Children 1 del Centro Peruano Americano "El Cultural": Quienes podrán jugar con los videojuegos RPG presentados en seis sesiones de una forma grata y divertida, logrando con ellos un incremento en su nivel de vocabulario en inglés. Docentes de la Institución: Los cuales podrán descubrir esta nueva forma de ayudar a que los alumnos recuerden las lecciones de clase sin tanto esfuerzo. Los padres de familia: Quienes podrán ayudar a sus menores hijos a repasar sus lecciones sin causar en sus hijos un hostigamiento por las horas de estudio.

Las hipótesis planteadas en esta investigación son:

H1: El uso de los videojuegos RPG tiene un efecto significativo en la mejora del vocabulario del idioma inglés en los alumnos del ciclo Children 1 en el Centro Peruano Norteamericano "El Cultural"

H0: El uso de los videojuegos RPG no tiene un efecto significativo en la mejora del vocabulario del idioma inglés en los alumnos del ciclo Children 1 en el Centro Peruano Norteamericano "El Cultural"

El objetivo general fue analizar el efecto de los videojuegos RPG como herramienta pedagógica en la mejora del idioma inglés; y los objetivos específicos fueron: Determinar el incremento de vocabulario del idioma inglés e implementar cuatro videojuegos RPG con fines académicos.

II. MARCO TEÓRICO

El uso de los videojuegos y en especial los videojuegos RPG son herramientas que se están realizando como parte de una investigación tecnológica moderna. Sin embargo, dentro de los antecedentes se encontraron datos resaltantes en un ámbito internacional y nacional:

En un marco internacional, Castellanos, Castellanos, Salazar y Casas (2016) Muestran que los videojuegos se han convertido hoy en día en un elemento multimedia disponible en diversos dispositivos los cuales los estudiantes pueden participar promoviendo el trabajo colaborativo.

Así mismo Díaz (2018) Nos explica el desarrollo positivo de su investigación sobre la experiencia de utilizar videojuegos y elementos lúdicos en las aulas de clase, lo cuales le han permitido cambiar el concepto aburrido de enseñanza tradicional y utilizar métodos los cuales brinden un nuevo paradigma de enseñanza-aprendizaje.

Por otro lado, Fernández (2016) Nos menciona que el uso de los videojuegos nos puede incluso llevar a desarrollar las diversas inteligencias múltiples en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje seleccionando previamente los juegos aptos para las clases. Además, nos indica que la aplicación de los mismos puede llevar a una innovación educativa lo que permitirá que los estudiantes desarrollen sus habilidades de forma óptima.

Berning (2018) Indica que los videojuegos siempre han sido considerados únicamente con fines lúdicos y que, pese al avance tecnológicos de estos tiempos, la educación no es un campo que se adapte con facilidad a la “evolución tecnológica”. Sin embargo, nos muestra como con obstáculos y dificultades, la educación esta considerando el

uso de los videojuegos dentro de las innovaciones para un cambio tecnológico próspero.

López (2016) Pone de manifiesto las diferentes experiencias positivas y negativas de los videojuegos que son inmersos en la educación, entre sus conclusiones menciona que el contenido lúdico que se añade a la enseñanza puede tener mucha influencia positiva si se sabe orientar correctamente hacia los objetivos que nos trazamos al momento de presentarlos como videojuegos educaciones en alguna sesión.

Alvarado (2014) Analizó la percepción que los estudiantes tenían sobre el la implementación de los videojuegos como parte de TICS educativos y aunque sorprendentemente eran los estudiantes de género masculinos los que mostraban cierta oposición al nuevo uso de estas tecnologías, quedó demostrado que los videojuegos pueden ayudar a que el estudiante pueda activar sus saberes previos y sea más factible en los docentes poder impartirles conocimiento.

Calderón (2015) Demuestra mediante su investigación, como los videojuegos pueden evidenciar un gran potencial a la educación si estos son supervisados correctamente. Así mismo, nos explica que pueden llegar a ayudar al estudiante a lograr una mayor concentración en las actividades académicas y puede ayudar en sus habilidades sicomotrices.

Grajales (2013) Nos comenta que los videojuegos pueden llegar a brindarle al estudiante las herramientas suficientes para que pueda explorar, investigar y realizar descubrimientos significativos. Por otro lado, nos muestra que debemos estar a la vanguardia ante las nuevas tecnologías para educación y aprovechar los videojuegos que son un medio muy conocido por ellos y que nos ayudará a aprender como docentes para ayudar a que el estudiante pueda aprender mejor.

Sin embargo, Lancheros, Amaya y Baquero (2014) Exponen que los videojuegos pueden ser una fuente de adicción y pueden lograr que los estudiantes dediquen parte esencial de su tiempo en torno a ellos, lo que en pocas palabras causaría aislamiento social en el estudiante y dependencia hacia su nueva forma de entretenimiento.

Además, Rivas y Andrade (2015) Nos presenta en las conclusiones de su investigación que los videojuegos están más ligados al público masculino, lo que significaría que para una investigación en la cual el publico es mixto, solo los hombres se sentirían a gusto.

En el marco nacional, Durán (2014) Expone que si bien las actividades adictivas o que poseen contenido cuestionable pueden ser perjudiciales, una buena programación orientada correctamente hacia la educación puede ayudar al estudiante en su concentración, determinación y coordinación.

En la investigación de Inga (2019) Explora que no solo es el género masculino el que está atraído hacia los videojuegos, sino que las mujeres también disfrutan de esta actividad el cual les brinda un mayor grado de satisfacción y concentración en sus actividades académicas. Sin embargo, también nos indica que son víctimas de discriminación por el sexo opuesto.

Alzamora (2018) Demuestra que, gracias al uso de videojuegos como parte de las TICS educativas que se implementan como parte de la educación, los estudiantes pueden desarrollar habilidades como la creatividad y originalidad en una de las áreas básicas como es la matemática.

Quispe (2013) Manifiesta que después de realizar una prueba en la que los videojuegos son empleados para lograr la memorización de vocabulario, el uso de los videojuegos logra cumplir este objetivo una manera eficaz. Esta investigación da a conocer el hecho de que los videojuegos ayudan a mejorar el nivel de vocabulario e incluso la memorización de este.

No obstante, Chirinos (2019) Menciona que los videojuegos pueden perjudicar a los estudiantes, puesto que pueden realizar actividades que en el día a día no podrían; motivo por el cual quedarían atrapados en una realidad ficticia, dejando de vivir y tener sus propias experiencias.

Posteriormente, se citarán las definiciones de diversos autores especialistas en la metodología de la enseñanza de vocabulario y sobre la enseñanza a través de los videojuegos:

Vocabulario se refiere a “Conjunto de palabras de un idioma pertenecientes al uso de una región, a una actividad determinada, a un campo semántico dado, etc.” (Real Academia Española, s.f., definición 3).

Existen diversas disciplinas encargadas del estudio del vocabulario como: Etimología y Lexicología.

Para García (2017) La etimología es la disciplina encargada del estudio del origen de las palabras, de su existencia, significado y forma.

Por otro lado, Diaz (2010) Menciona que la lexicología tiene como objetivo, realizar el

estudio de las palabras y de sus componentes.

Existen asimismo dos distinciones de vocabulario: Vocabulario activo y pasivo.

Palapandi (2013) Muestra que el vocabulario pasivo está asociado a la habilidad y destreza de escuchar y leer, aplicando esta distinción al conocimiento receptivo. Mientras que el vocabulario activo le atribuyen las destrezas de la expresión oral y escrito, siendo considerado a su vez conocimiento productivo.

Gracias a que en el videojuego RPG se pueden implementar imágenes y diálogos, la forma en la que el estudiante practica sus conocimientos al jugar es empleando el vocabulario receptivo, siendo este aquel que ayudará al estudiante a que reconozca los elementos, vistos en el juego, en clase y en su entorno. Sin embargo, el vocabulario receptivo se convertirá el productivo, cuando en clase se practiquen los conocimientos adquiridos en alguna actividad o ejercicio que conlleve a que el estudiante emplee lo aprendido en el juego.

Con el fin de realizar un aprendizaje eficaz de vocabulario, a lo largo de los años se han implementado diversos métodos y enfoques que han permitido al hablante aprender el léxico de un idioma. A continuación, veremos brevemente dichos métodos y enfoques que se han puesto en práctica en distintas épocas para la enseñanza de lenguas extranjeras:

Alcalde (2011) Nos menciona sobre uno de los métodos conocido como el primero en la historia: “El método de gramática y traducción”, este método tiene como finalidad el aprendizaje de una segunda lengua a través del estudio del vocabulario y gramática de la lengua meta. Este tipo de aprendizaje conlleva a que el estudiante deba:

Memorizar un gran número de palabras, así como de las reglas gramaticales para la estructuración adecuada de las oraciones en el idioma a aprender y ejercicios constantes de traducción directa e inversa

Torres, Vásquez y Velásquez (2017) Explican sobre el método que fue muy popular a finales de siglo XIX y comienzos el siglo XX: “El método directo”, este método fue muy conocido por que se orientaba al aprendizaje de la lengua meta directamente, sin el uso de la lengua materna. El objetivo principal de este método era que el estudiante emplee constante y únicamente el segundo idioma para que este fuera capaz de pensar y comunicarse.

Calcina (2017) Nos muestra “El método audiolingual”, que fue instituido en 1947 durante la Segunda Guerra Mundial, el cual tuvo como principal enfoque: El estímulo, una respuesta y el reforzamiento. El objetivo de este método era lograr que el estudiante pueda comunicarse en la lengua meta a través de la memorización de estructuras gramaticales que son utilizadas frecuentemente en el idioma para la comunicación, repitiéndolas constantemente hasta ser aprendidos.

Cisterna, Quezada, Valenzuela y Zelada (2016) Presentan el método de “Sugestopedia” como factor influyente para el aprendizaje de una lengua extranjera de acuerdo a su investigación. En el nos comenta que este método se centra en el contexto físico y los elementos que están presentes en el proceso de enseñanza, así como la importancia del profesor en desarrollo de las clases puesto que es quien se encarga de realizar una buena planificación, brindar el material lúdico necesario y de crear un ambiente agradable a través de técnicas de relajación y de música apropiada cada etapa de la sesión de aprendizaje.

Flores y Cedeño (2016) Explican en su artículo diversos métodos en los cuales

incluyen “El método comunicativo”. Este método emplea como principal técnica, para el aprendizaje de una segunda lengua, el “role play” en el cual el docente se convierte en el facilitador, brindando apoyo constante en el desarrollo de la comunicación y monitoreando el proceso del mismo a través de actividades como: Juegos, solución de problemas, role plays , etc

Piña (2018) Menciona en su investigación el “Enfoque basado en tareas”, el cual tiene como principal objetivo hacer uso de las tareas o actividades en el segundo idioma para poder generar así un propósito comunicativo y sean estos empleados en un contexto real.

Si bien el método utilizado para el desarrollo de este videojuego RPG, es el método directo, algunas características de los otros métodos antes mencionados también están presentes para poder realizar una interacción adecuada con los estudiantes de manera virtual. Por tanto, puede que, aunque no haya interacción directa entre el profesor y alumno y entre alumnos, en el videojuego se puede simular una interacción en la cual el estudiante es un avatar (personaje en el videojuego) y este puede consultar al profesor (en forma de otro personaje en el videojuego) y alumnos que se encuentran en el desarrollo de la trama. Así mismo los diálogos, instrucciones y misiones son asignados en la lengua meta. Música para cada situación fue diseñada no solo para acompañar sino también para generar sensaciones positivas en los estudiantes y puedan estos desarrollar cada misión eficazmente.

Videojuego se refiere a “Juego electrónico que se visualiza en una pantalla.” (Real Academia Española, s.f., definición 1).

De acuerdo a García (2009) Los videojuegos tienen una amplia historia e importancia, teniendo sus orígenes en la segunda guerra mundial; dichos videojuegos no eran

más que unos experimentos que serían precursores e inspiración para otros nuevos descubrimientos tecnológicos tales como: Las máquinas recreativas, las consolas de sobremesa y las consolas portátiles. Todos estos videojuegos con la única intención de poder entretener al jugador y que este disfrute de sus tiempos de ocio.

Hoy en día Pereyra y Alonzo (2016) nos mencionan que los videojuegos han cobrado relevancia por la inminente y creciente gama de productos con los cuales son distribuidos: Consolas de mesa, PC, celulares, consolas portátiles, entre otros. Videojuegos que en la actualidad forman parte de la cultura, entretenimiento y ocio.

Sin embargo, Idarraga, Alvarez y Rios (2017) Nos mencionan que, a fin de generar motivación en los estudiantes, los videojuegos en la actualidad son también empleados como herramientas tecnológicas los cuales pueden ayudar a desarrollar las habilidades cognitivas y motrices.

Si bien la educación hoy en día emplea a los videojuegos como herramientas tecnológicas, son pocos los que se arriesgan a crear este contenido virtual original y si lo hacen desconocen qué clase de videojuego sería el más apropiado y es que en el mundo existen múltiples de clases de videojuegos.

Según Iglesias (2011) Los videojuegos se clasifican en Juegos de acción y habilidad, de estrategia, de aventura, juegos RPG (Role Playing Games), juegos de puzles, simulaciones de vehículos, juegos de deportes, juegos de construcción y administración. Los videojuegos de acción y habilidad son aquellos que se enfatizan en los gráficos y banda sonora y se especializan en la acción y reacción del jugador. Los videojuegos de estrategia, por otro lado, priorizan en el planeamiento y estrategia y su principal objetivo es lograr que el jugador sea capaz de realizar “conquistas” y expandir su territorio. Los videojuegos de aventura se basan principalmente en la

exploración de mapas con la cual obtener ítems y herramientas para cumplir con los objetivos del videojuego. Los videojuegos RPG brindan al jugador la posibilidad de personalizar a sus personajes y con ellos poder realizar sus “Quests” (Misiones) con las cuales obtener experiencia y recompensas a través de diversos diálogos. Los videojuegos de puzzles, se basan en la búsqueda de la solución de cada acertijo presentado en los niveles. Los simuladores de vehículos, en la implementación de diferentes herramientas tecnológicas que brindan al jugador la experiencia de estar conduciendo un auto tal y como lo haría en la vida real. Los videojuegos de deportes ofrecen la posibilidad de experimentar diversas disciplinas deportivas. Los videojuegos de construcción y administración presentan como objetivo la libertad de decisión al jugador para que este cree sus propios recursos y mundos e interactúe con el producto final.

En esta investigación se optó por escoger el tipo de videojuegos RPG puesto que estos ayudan a desarrollar diálogos y poder asignar misiones a los estudiantes; es por ello, que para poder lograr que el estudiante conozca el idioma, los diálogos completos y fáciles de entender les pueden brindar un grado de satisfacción en el cual se sientan capaces de seguir completando misiones y demostrar que pueden lograr una tarea en un idioma distinto al suyo.

Para poder crear los videojuegos RPG se necesitan ciertos programas los cuales facilitan y reducen el tiempo que un programador emplearía si empezara desde cero.

Merino (2020) Nos ofrece una lista de softwares para la creación de videojuegos tales como: Gamesalad, Stencyl, Construct 3, GameGuru // AppGameKit Classic, Godot Engine y RPG Maker, Ren'Py / TyranoBuilder / Visual Novel Maker.

Pese a que la mayoría de estos programas actualmente son muy buenos soportes

tecnológicos e incluso algunos son gratuitos, para el año de la realización de esta investigación, el software que se acomodaba a las necesidades de crear un juego RPG sencillo, fue el programa “RPG Maker” que aunque fue de pago, su sencillez y la gran gama de tutoriales encontrados en la red permitieron que esta investigación se realizara satisfactoriamente.

Así como existen metodologías desarrolladas en el aprendizaje del vocabulario, en la actualidad se están desarrollando metodologías específicas, las cuales permiten incorporar los videojuegos al proceso educativo de manera profesional. Las metodologías son las siguientes: Gamificación (Gamification) y aprendizaje basados en juegos (Game based learning)

Idrogo (2018) Nos explica que la gamificación es la adopción de elementos lúdicos o no lúdicos que permiten que los objetivos de la clase sean complementados a través de un ambiente atractivo. Estos también se presentan como diversas actividades al culminar una sesión de aprendizaje.

Por otro lado, Goigi (2015) Expone que el aprendizaje basado en juegos se basa en la utilización o creación de herramientas que se pueden adaptar a los temas y objetivos y permitan que el estudiante aprenda jugando e incentive a que el estudiante pueda resolver problemas que puede plasmar en su vida cotidiana.

Al ser el videojuego RPG creado originalmente para esta investigación, el método en el que se basa es el Game-based learning, ya que su contenido, objetos y diálogos, han sido hechos específicamente para su uso en El Cultural y para los temas incluidos en el nivel children 1 del libro Our World 2.

III. MÉTODOLÓGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación:

Tipo de investigación: Aplicada.

Diseño de investigación:

El diseño del presente proyecto de investigación es pre experimental con la modalidad de diseño de preprueba y postprueba con un solo grupo para de esta manera poder determinar la eficacia del uso de los videojuegos RPG en la mejora del vocabulario del idioma inglés en los alumnos del ciclo children 1 en el Centro Peruano Americano “El Cultural”

El diseño de la presente investigación es el siguiente:

G1 O1 — X — O2

G1 = Grupo preexperimental conformado por 16 estudiantes del ciclo children 1

X = Aplicación de los videojuegos RPG.

O1 = Nivel de vocabulario antes de aplicación de los videojuegos RPG.

O2 = Nivel de vocabulario después de aplicación de los videojuegos RPG.

3.2. Variables y operacionalización:

Variables:

Variable 1: Vocabulario (Variable cuantitativa)

Variable 2: Videojuegos RPG (Variable nominal dicotómica) que presenta dos valores: Presencia y ausencia.

3.3. Población, muestra y muestreo:

Población:

Alumnos del ciclo children 1, 2, 3 y 4 del Centro Peruano Norteamericano “El Cultural”

Criterios de inclusión:

El estudiante debe estar matriculado como extemporáneo, con adeudo o con pago completo en el ciclo de Children 1.

Criterios de exclusión:

El padre de familia se opone a la participación de su menor hijo en el proyecto.

El alumno no presenta registro en el curso.

El alumno manifiesta muchas inasistencias.

El alumno no envía semanalmente sus fichas de avance del proyecto.

Tabla 1.

Relación de estudiantes por nivel

Nivel	Turno	Frecuencia	Porcentaje
Children 1	Martes 4:00p.m	15	6.25%
Children 1	Sábado 8:00a.m	15	6.25%
Children 1	Sábado 10: 45a.m	15	6.25%
Children 1	Sábado 4:00p.m	15	6.25%
Children 2	Martes 4:00p.m	15	6.25%
Children 2	Sábado 8:00a.m	15	6.25%

Children 2	Sábado 10: 45a.m	15	6.25%
Children 2	Sábado 4:00p.m	15	6.25%
Children 3	Martes 4:00p.m	15	6.25%
Children 3	Sábado 8:00a.m	15	6.25%
Children 3	Sábado 10: 45a.m	15	6.25%
Children 3	Sábado 4:00p.m	15	6.25%
Children 4	Martes 4:00p.m	15	6.25%
Children 4	Sábado 8:00a.m	15	6.25%
Children 4	Sábado 10: 45a.m	15	6.25%
Children 4	Sábado 4:00p.m	15	6.25%
Total		240	100%

Muestra:

Estudiantes del ciclo children 1 del turno de 10:45 a.m del Centro Peruano Norteamericano “El Cultural”:

Tabla 2.

Muestreo y número de alumnos

Nivel	Turno	Frecuencia	Porcentaje
Children 1	Sábado 10: 45a.m	16	100%

Muestreo:

El muestreo fue no probabilístico por conveniencia, pues siendo el diseño pre experimental, se trabajó con un solo grupo de estudio.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos:

Siendo la presente investigación, una investigación cuantitativa; se empleó como:

Técnicas:

- La encuesta.
- Test de vocabulario receptivo: El cual incluye 5 ítems de 4 preguntas los primeros 4 y la última de 6, dando un total de 0 como nota mínima y 20 como nota máxima. Dicho test fue presentado el primer y último día de clases del ciclo Setiembre - Octubre del 2017.

Instrumento:

- Software: RPG Maker XP, con cual se pudieron crear los 4 videojuegos con temas del ciclo children 1 del libro Our World 2, unidades 1 y 2; distribuidos en 6 sesiones semanales.

Validez:

El test de vocabulario receptivo fue revisado por docentes especialistas en la educación, quienes evaluaron que el vocabulario esté de acuerdo a la enseñanza a impartirse en la institución y que este se manifieste en los videojuegos creados.

3.5. Procedimientos:

La investigación se inició con la presentación de la autorización para poder desarrollarla en el Centro Peruano Norteamericano "El Cultural". Luego de explicar la finalidad, beneficios y ciertos criterios a considerar en una mini presentación, fue asignado el ciclo solicitado.

Una vez iniciadas las clases con los alumnos del ciclo Children 1, se les aplicó el pre-test y se envió una citación a los padres de familia para poder conversar sobre el

proyecto que se ejecutaría con los estudiantes la semana siguiente. En dicha reunión se les puso de manifiesto mediante una presentación en el aula los siguientes datos a considerar:

- a. El nombre del proyecto a trabajar.
- b. Los beneficios del proyecto al desarrollo de las habilidades cognitivas.
- c. Los links que serían enviados semanalmente.
- d. Ejemplificación de como instalar los programas.
- e. Objetivo de cada videojuego y explicación de cómo realizar toma de pantallas de cada sesión.
- f. Distribución de correo corporativo para envío de imágenes.

Después de mostrar una reacción positiva frente a la nueva propuesta educativa para el ciclo, se les entregó un compromiso el cual fue firmado y llenado por los padres de familia.

Finalmente, los videojuegos fueron distribuidos por el link enviado y mostrados también en cada clase para poder activar los saberes previos en los estudiantes.

Luego de culminar las 4 sesiones se aplicó el post-test con el cual se pudo obtener los resultados esperados.

3.6. Método de análisis de datos:

El presente trabajo de investigación es del tipo pre experimental puesto que se orienta a analizar el uso de los videojuegos RPG en un mismo grupo, de los cuales en un ciclo se aplica y obtienen resultados en sus logros en el idioma inglés, para ver ese análisis se emplea:

- El programa Excel para el vaciado de los datos obtenidos y con estos diferenciar el rendimiento entre el pre-test y el post-test.
- El programa SPSS en el cual se hará la comparación de medias para determinar finalmente el resultado de la investigación.
- La prueba: ANOVA, la cual determina si hay una diferencia de medias altamente significativa entre el pre-test y el post test.
- Gráficos y tablas de frecuencia, con sus respectivos análisis e interpretaciones.

3.7. Aspectos éticos:

Con el fin de realizar una investigación eficaz, la realización de este proyecto tendrá en cuenta la veracidad de resultados; así como el respeto por la propiedad intelectual; el respeto por la privacidad en el uso de los nombres y el respeto por la institución y sus ambientes.

La institución en la cual se aplicarán las sesiones y la distribución de los videojuegos por medio del software RPG Maker XP, conoce plenamente del proyecto, de manera que los datos, resultados y logros pueden ser solicitados por los encargados si así lo determinan.

Los padres de familia y alumnos de la institución, no serán obligados a participar en este proyecto, pero se les explicará al detalle acerca de la consistencia del mismo el primer día de clases.

Los alumnos que participen del proyecto, obtendrán el resultado de sus logros de manera personal y el último día contarán sus experiencias acerca del proyecto.

A pesar de contar con personajes, lugares, sonidos y mapas predeterminados en el software, todo videojuego utilizado en las sesiones, mantendrá su originalidad y todo material añadido será creado exclusivamente para este proyecto.

IV. RESULTADOS

Los resultados fueron los siguientes:

Tabla 3.

Resultados del pre - test.

N° Estudiantes	Nota Mínima	Nota Máxima	Media	Desviación Estándar
16	2	12	6,13	2.705

En la tabla 1 se puede observar los resultados del pre-test, obteniendo como nota mínima: 2 y máxima: 12. Con un promedio de 6,13 y una tendencia a variar de 2.705 en sus resultados.

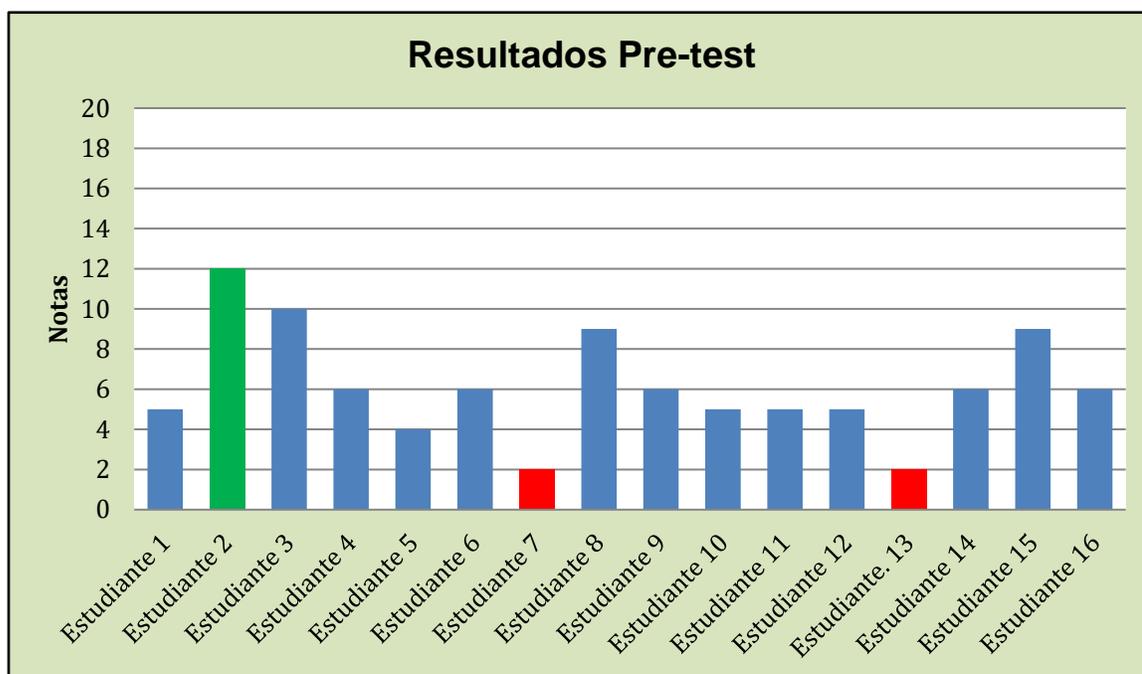


Figura 1

Resultados del pre-test.

En la figura 1 se puede observar los diferentes resultados del pre-test.

Tabla 4.

Clasificación de notas

Clasificación	Notas
Excelente	17 – 20
Muy bueno	13 – 16
Regular	11 – 12
Necesita Mejorar	0 – 10

En la tabla 2 se puede observar las clasificaciones de las notas a tener en cuenta en la evaluación de los estudiantes.

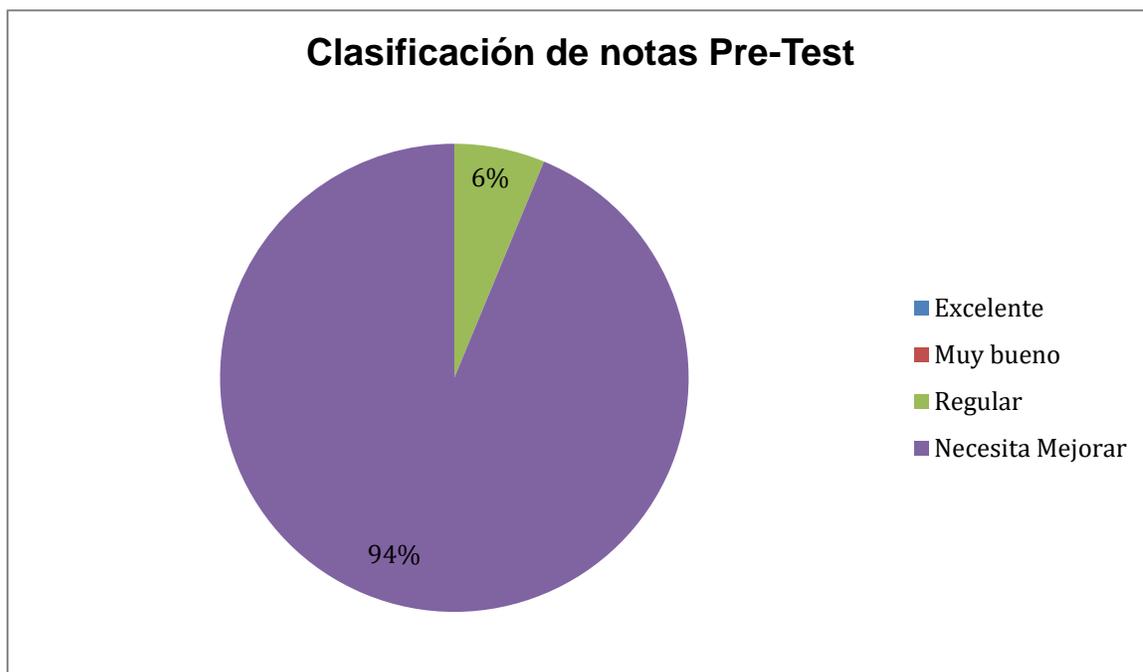


Figura 2

Clasificación de notas según el resultado del pre-test.

En la figura 2 se puede observar el porcentaje de la clasificación de las notas de los estudiantes. Los resultados son los siguientes:

Excelente: 0%

Muy bueno: 0%

Regular: 6%

Necesita Mejorar: 94%

Tabla 5.

Resultados del post - test.

N° Estudiantes	Nota Mínima	Nota Máxima	Media	Desviación Estándar
16	13	20	16,94	1.914

En la tabla 3 se pueden observar los resultados después de ser distribuidas las 4 sesiones, obteniendo como nota mínima: 13 y máxima: 20. Con un promedio de 16,94 y una tendencia a variar de 1.914 en sus resultados.

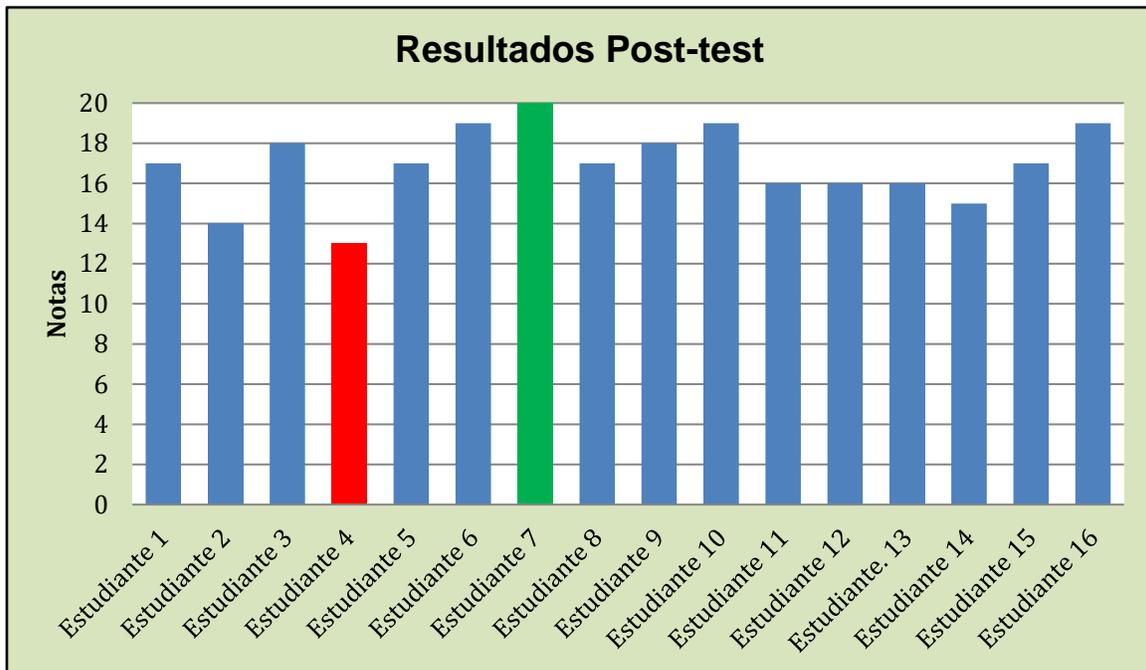


Figura 3

Resultados del post-test.

En la figura 3 se puede observar los diferentes resultados del post-test.

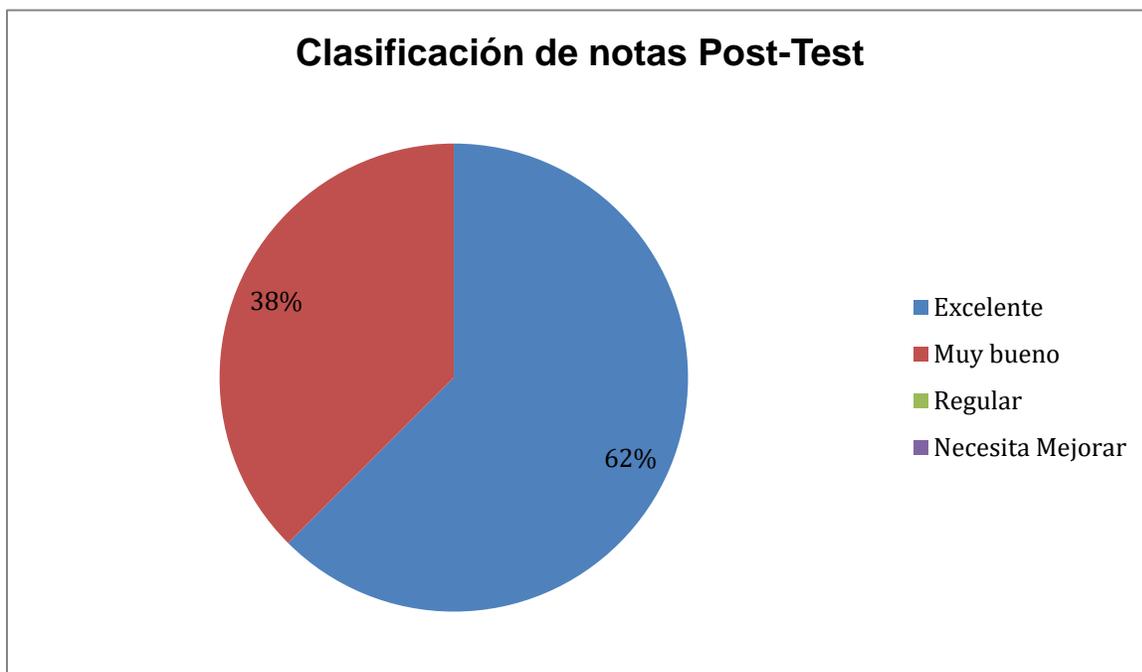


Figura 4

Clasificación de notas según el resultado del post-test.

En la figura 4 se puede observar el porcentaje de la clasificación de las notas de los estudiantes. Los resultados son los siguientes:

Excelente: 62%

Muy bueno: 38%

Regular: 0%

Necesita Mejorar: 0%

Tabla 6.

Comparación de resultados entre el pre-test y el post-test.

Test	N° Estudiantes	Nota Mínima	Nota Máxima	Media	Desviación Estándar
Pre -Test	16	2	12	6,13	2.705
Post - Test	16	13	20	16,94	1.914

En la tabla 4 podemos observar que la mayoría de los estudiantes, al rendir el pre-test, no tenía conocimientos acerca de los temas a tratar en el ciclo; sin embargo, después de presentar las 4 sesiones, los estudiantes superaron sus notas mostrando su mejora de vocabulario en inglés.

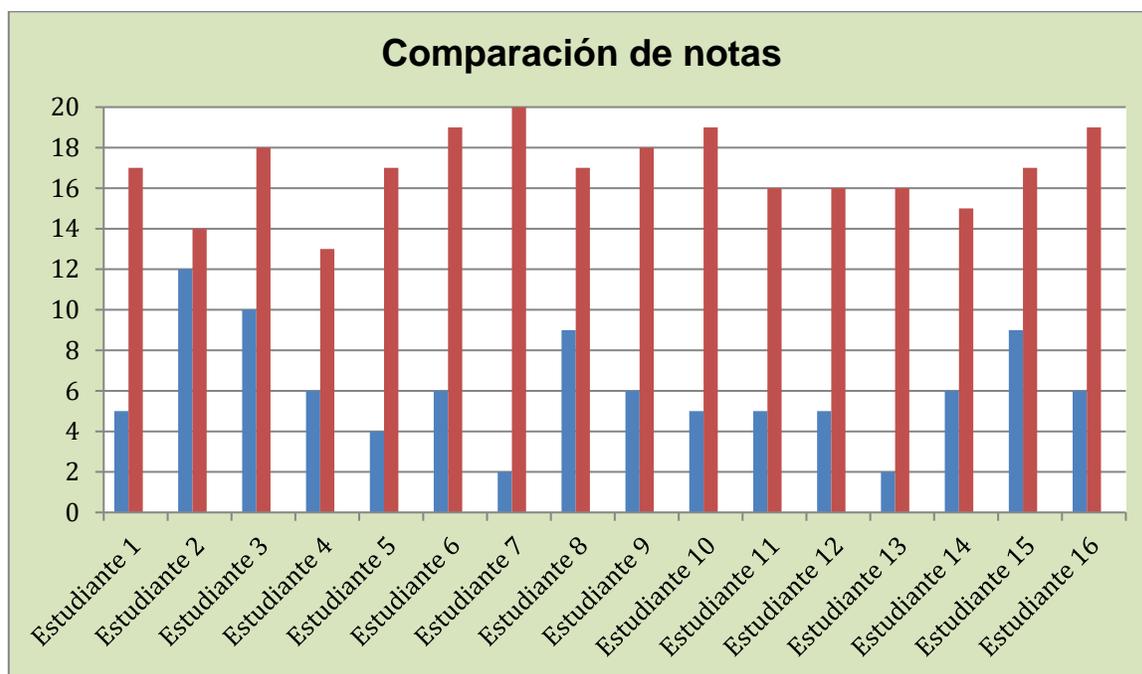


Figura 5

Comparación de notas según los resultados entre el pre-test y el post-test.

En la figura 5 podemos observar la mejora de los estudiantes comparado sus resultados entre el pre-test y el post-test.

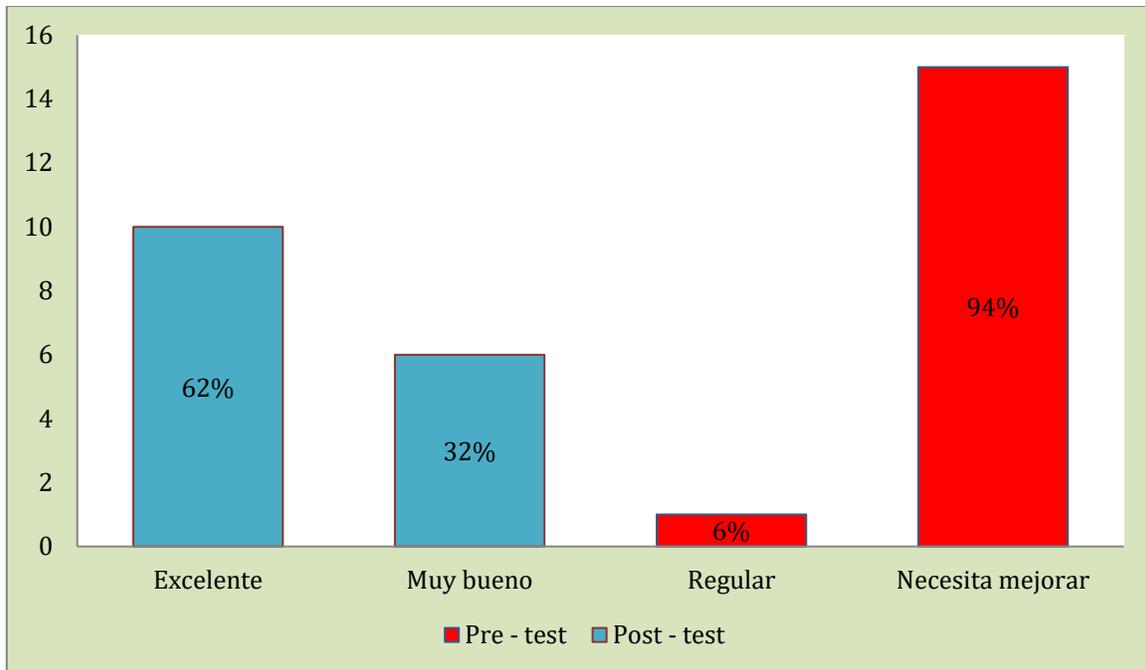


Figura 6

Comparación de la clasificación de notas según los resultados entre el pre-test y el post-test.

En la figura 6 se puede observar la comparación del porcentaje de la clasificación de las notas entre el pre-test y el post-test.

Tabla 7.

Resultados de la prueba ANOVA.

ANOVA					
	Suma de cuadrados	gl	Media cuadrática	F	Sig.
Entre grupos	935.281	1	935.281	170.374	0.000
Dentro de grupos	164.688	30	5.490		
Total	1099.969	31			

En la tabla 5 se puede observar que el nivel de significancia es de 0.000. Con ello decimos lo siguiente:

Nivel de significancia: 0.5.

H1 = $P < 0.5$.

P = valor.

P < 0.5

H0 = $P > 0.5$.

P = H1

H1= El uso de los videojuegos RPG tiene un efecto significativo en la mejora del vocabulario del idioma inglés en los alumnos del ciclo children 1 en el Centro Peruano Americano “El Cultural”

V. DISCUSIÓN

Durante el análisis de los datos obtenidos en la presente investigación, encontramos que:

En concordancia con la investigación Díaz los videojuegos pueden borrar la imagen de las clases aburridas. Cuando las sesiones de videojuegos RPG fueron distribuidos, los estudiantes prestaban más atención a las clases debido a que sabían que los contenidos aprendidos serían mostrados al desarrollar la sesión correspondiente a la semana. De esta forma se demuestra que los videojuegos RPG pueden generar un interés en los estudiantes, hacia los temas presentados.

Las sesiones de videojuegos RPG lograron ser herramientas pedagógicas que no solo ayudaron a mejorar el nivel de vocabulario del idioma inglés sino que permitió que el estudiante se sienta motivado e interactúe en clase acerca de lo mostrado en las sesiones, estos resultados mostraron una similitud con la investigación de Calderón , en la que aunque los estudiantes no mostraron un dinamismo al realizar las sesiones, por ser empleadas en casa, lo demostraron al poder conversar acerca de su avance cada semana mostrando así mismo una contradicción con la investigación de Ruperto y Ruiz, en la cual manifiestan que los estudiantes se sumergen completamente en el mundo ficticio de los videojuegos y no interactúan con su medio; por lo contrario, los estudiantes tenían un tema más que compartir en cada inicio de sesión los días sábados.

Los videojuegos RPG fueron más aceptados en un principio por estudiantes del género masculino tal y como indica la investigación de Rivas y Andrade; sin embargo, al ser presentada la primera sesión y comprobar que los juegos además de académicos son entretenidos, el grupo en general se motivó y se le sumó estudiantes del género femenino, las cuales fueron aquellas que lograron realizar mejor las actividades y misiones.

Para poder recordar el vocabulario aprendido, los videojuegos RPG permitieron que

los estudiantes memoricen los temas, sin necesidad de mucho esfuerzo, ya que el uso constante de las sesiones permitió que el estudiante practique de una forma más significativa. De manera que coincide con la investigación de Quispe sobre el uso eficaz de los videojuegos para la memorización del vocabulario.

De acuerdo a la investigación de Lancheros, Amaya y Baquero, los videojuegos pueden causar adicción; no obstante al ser estos juegos supervisados en casa por los padres y tener una corta duración en las misiones, permite que el estudiante solo emplee 30 a 45 minutos por cada sesión.

VI. CONCLUSIONES

- Se determina que tras haber sido presentadas las 4 sesiones de videojuegos programadas, el efecto de los videojuegos RPG como herramienta pedagógica es de poder innovar en cuanto a métodos tecnológicos, desarrollar habilidades cognitivas y ayudar a la mejora del nivel de vocabulario en el idioma inglés.
- Se determina que al aplicar la prueba ANOVA, el rendimiento del pre- test y post-test presentan una diferencia altamente significativa contando con una media de 6,13 y 16,94 respectivamente, con lo cual se concluye que los videojuegos RPG ayudan significativamente al estudiante en cuanto a la mejora de su nivel de vocabulario en el idioma inglés.
- Se determina que mediante el uso del programa RPG Maker XP y los distintos tutoriales y ayudas encontradas en internet, cuatro videojuegos RPG pudieron ser implementados con fines académicos, los cuales no solo ayudaron a aprender un idioma, sino también a practicarlo de una forma distinta a la tradicional.

VII. RECOMENDACIONES

A partir del presente estudio, puede recomendarse:

- A los coordinadores y gerentes de las instituciones, que capaciten a sus docentes para poder desarrollar videojuegos que permitan que el estudiante pueda mejorar sus habilidades lingüísticas mientras realizan actividades de ocio.
- A los educadores del área de inglés, que incluyan en sus sesiones de aprendizaje, videojuegos RPG, para así brindar una nueva opción de mejorar en nivel de vocabulario.
- A los investigadores interesados en realizar videojuegos RPG, a enfocarse también en un grupo con mayor edad, los videojuegos son en su mayoría relacionados con la población infantil; sin embargo, los jóvenes y adultos también disfrutan de ellos.
- A los desarrolladores de videojuegos RPG, a realizar un estudio en el uso de aplicaciones (Apps), si bien es cierto el uso de los videojuegos RPG de esta investigación son enteramente para la computadora o laptop, el poder enfocarse en un grupo que pueda controlar el uso del celular, podría ayudar a desarrollar videojuegos RPG para luego ser descargados y utilizados en dispositivos tales como celulares, laptops, etc.

REFERENCIAS:

Calderón, P. (2015) Modelo de negocio on–line para el aprendizaje del inglés para Adultos jóvenes de Hispanoamérica. [Tesis de maestría, Universidad Militar Nueva Granada, Bogotá] <http://hdl.handle.net/10654/13953>

Sanz, M. (2017) El aprendizaje significativo en la enseñanza del inglés en Educación Primaria. [Tesis de maestría, Universidad Internacional de la Rioja] <https://reunir.unir.net/handle/123456789/5741>

Ospina, M. (2015) El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar. [Tesis de licenciatura, Universidad del Tolima] <http://repository.ut.edu.co/handle/001/1576>

Alarcón, D., Ramirez, M. y Vilchez, M. (2013) Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) y su relación con el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de la especialidad de Inglés-Francés, promoción 2011 de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Chosica, 2013. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Educación] <http://repositorio.une.edu.pe/handle/UNE/700>

Farfán, L. y Muñoz, E. (2018) Dependencia a videojuegos en estudiantes del VII ciclo de educación básica regular de una Institución Educativa Privada y una Institución Educativa Nacional, Chiclayo 2016 [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo] <http://tesis.usat.edu.pe/handle/20.500.12423/1146>

Otoya, L. y Ramírez, Y. (2016) Uso de videojuegos de internet como factor

predisponente para la presencia de violencia en adolescentes. primer año de secundaria. Institución Educativa San Juan - Trujillo 2014 [Tesis de licenciatura, Universidad Privada Antenor Orrego]
<http://repositorio.upao.edu.pe/handle/upaorep/1944>

Castellanos, Y., Castellanos, Y., Salazar, J. y Casas, W. (2016) El videojuego como recurso educativo. Un acercamiento entre percepción docente y el videojuego Minecraft como recurso educativo, para potenciar el trabajo colaborativo en estudiantes de grado cuarto. [Tesis de maestría, Pontificia Universidad Javeriana]
<https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/19493>

Díaz, N. (2018) Los videojuegos como medio de aprendizaje, análisis de entornos gamificados. [Tesis de doctorado, Universidad Nacional de Educación a Distancia]
<http://e-spacio.uned.es/fez/view/tesisuned:Educacion-Ndiaz>

Fernandez, L. (2016) Videojuegos educativos para el desarrollo de las inteligencias múltiples en las aulas de educación primaria. [Tesis de doctorado, Universidad de Oviedo] <https://digibuo.uniovi.es/dspace/handle/10651/51562>

Berning, F. (2018) El videojuego como herramienta de aprendizaje. [Tesis de pedagogía, Universidad de Sevilla] <https://idus.us.es/handle/11441/81793>

López, C. (2016). El videojuego como herramienta educativa. Posibilidades y problemáticas acerca de los serious games. Apertura, 8(1),1-15.[fecha de Consulta 9 de Agosto de 2020]. ISSN: 1665-6180.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=688/68845366010>

Alvarado, J. (2014) Percepción de los videojuegos en los estudiantes de primer ingreso de la carrera de mercadotecnia de la Universidad Rafael Landívar. [Tesis de doctorado, Universidad Rafael Landívar] <http://recursosbiblio.url.edu.gt/publicjlg/Tesis/2014/05/83/Alvarado-Juan.pdf>

Calderón, J. (2015) Los videojuegos como herramienta motivadora en el desarrollo intelectual y agilidad en los estudiantes de la escuela fiscal mixta #482 Progreso para el Suburbio, en el periodo lectivo 2015 ubicada en la ciudad de Guayaquil. [Tesis de ingeniería, Universidad de Guayaquil] <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/8558>

Grajales, D. (2013) Los videojuegos como herramienta pedagógica y didáctica dentro del aula de clase. [Tesis de licenciatura, Universidad Católica de Manizales] <http://repositorio.ucm.edu.co:8080/jspui/handle/10839/673>

Lancheros, M., Amaya, M. y Baquero, L. (2014). Videojuegos y adicción en niños-adolescentes: Una revisión sistemática. TOG (Acoruña), 11(20),22.[fecha de Consulta 9 de Agosto de 2020]. ISSN: 1885-527X. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4892405>

Rivas, D. y Andrade, M. (2015) Consumo de videojuegos en adolescentes de educación general básica. [Tesis de licenciatura, Universidad de Cuenca] <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/21530>

Durán, R. (2014) Influencia de los videojuegos en el rendimiento académico de los niños del sexto grado "A" de la I. E. Cariscal Cáceres Ayacucho, 2010. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga]

<http://repositorio.unsch.edu.pe/handle/UNSCH/1185>

Inga, S. (2019) Motivación hacia la práctica de videojuegos online: Un estudio cualitativo en mujeres universitarias. [Tesis de licenciatura, Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas] <https://repositorioacademico.upc.edu.pe/handle/10757/626398>

Alzamora, S. (2018) Los videojuegos y su influencia en la enseñanza de las matemáticas en alumnos del primer año de secundaria de la I.E N° 20334 – Huaura - 2018. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión] <http://repositorio.unjfsc.edu.pe/handle/UNJFSC/2994>

Quispe, L. (2013) Análisis, diseño e implementación de un videojuego en 2d orientado a la ejercitación de la memoria y el desarrollo de la inteligencia espacial. [Tesis de ingeniería, Pontificia Universidad Católica del Perú] <http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/4892>

Chirinos, W. (2019) La adicción a los videojuegos debido a la insatisfacción con la realidad. [Tesis de bachiller, Universidad San Ignacio de Loyola] <http://repositorio.usil.edu.pe/handle/USIL/9323>

Real Academia Española. (2019). Vocabulario. Diccionario de la lengua española, 23.^a ed., [versión 23.3 en línea]. <https://dle.rae.es/vocabulario>

García, J. (2017) La etimología y la motivación de las palabras, y su proyección cultural. Linred 13, 1-22. https://www.researchgate.net/publication/313301196_La_etimologia_y_la_motivacion

[de las palabras y su proyeccion cultural](#)

Diaz, M. (2010) Puntos de contacto entre morfología, lexicología, semántica. Revista de Filología de la Universidad de La Laguna 28, 165-180. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3284435>

Palapanidi, K. (2013). Conocimiento receptivo y productivo del vocabulario de LE. Revista Nebrija de Lingüística Aplicada, 7, 1-3. <https://www.nebrija.com/revista-linguistica/conocimiento-receptivo-y-productivo-del-vocabulario-de-le.html>

Alcalde, N. (2013). Principales métodos de enseñanza de lenguas extranjeras en Alemania. Revista de lingüística y lenguas aplicadas, 6, 9-23. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4779301>

Torres, L., Vásquez, E. y Velásquez, T. (2017) Diagnóstico de la metodología de la enseñanza del idioma inglés en el nivel secundario en las instituciones educativas públicas en el distrito de Trujillo en el año 2016. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Trujillo] <http://dspace.unitru.edu.pe/handle/UNITRU/9097>

Calcina, N. (2017) Uso del memorismo para el aprendizaje del vocabulario del inglés en los estudiantes del 1^a grado de la Institución Educativa Industrial Muñani de Azángaro -2017. [Tesis de segunda especialización, Universidad Nacional del Altiplano] <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/10116>

Cisterna, F., Quezada, A., Valenzuela, C. y Zelada, P. (2016) La sugestopedia como estrategia metodológica de enseñanza del idioma inglés. [Tesis de licenciatura,

Universidad del Bío-Bío] <http://repobib.ubiobio.cl/jspui/handle/123456789/1828>

Flores, A. y Cedeño, L. (2016). Los métodos de enseñanza en el aprendizaje del idioma inglés. Journal of science and research: Revista ciencia e investigación, 1, 7-12. <https://doi.org/10.26910/issn.2528-8083vol1iss3.2016pp7-12>

Piña, R. (2018) Aplicación del enfoque “Task-Based Learning” para mejorar la expresión oral del idioma Inglés en estudiantes de intermedio I del Centro de Idiomas ULADECH 2017-2 [Tesis de maestría, Universidad San Pedro] <http://repositorio.usanpedro.edu.pe/handle/USANPEDRO/6413>

Real Academia Española. (2019). videojuego. Diccionario de la lengua española, 23.^a ed., [versión 23.3 en línea]. <https://dle.rae.es/videojuego>

García, B. (2009) Videojuegos: medio de ocio, cultura popular y recurso didáctico para la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas escolares [Tesis de doctorado, Universidad Autónoma de Madrid] <https://repositorio.uam.es/handle/10486/3722>

Pereira, F. y Alonzo, T. (2016). Hacia una conceptualización de los videojuegos como discursos multimodales electrónicos. Anagrams, 15, 51-64. <http://dx.doi.org/10.22395/anqr.v15n30a2>

Ríos, A., Álvarez, M. y Idárraga, S. (2017) Los videojuegos, una realidad para la educación de los niños del C.E.R Buenos Aires, municipio de Santa Rosa de Osos, Antioquia. [Tesis de licenciatura, Corporación Universitaria Minuto de Dios] <https://repository.uniminuto.edu/handle/10656/6096>

Iglesias, A. (2011) Desarrollo de Videojuegos [Tesis de doctorado, Universidad Nacional de Luján]
https://tesis.blanque.com.ar/tesis/Home_files/Tesis_Alejandro_Adrian_Iglesias.pdf

Merido, M. (22 Marzo 2020). Genbeta. 10 herramientas de creación de videojuegos para programadores principiantes. <https://www.genbeta.com/desarrollo/10-herramientas-creacion-videojuegos-para-programadores-principiantes>

Idrogo, E. (2018) La gamificación y su aplicación pedagógica en el área de matemáticas para el cuarto grado de EGB, de la unidad educativa de CEBCI sección matutina, año lectivo 2017-2018 [Tesis de licenciatura, Universidad Politécnica Salesiana] <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/16335>

Goiri, I. (s.f). Net-learning. Gamificación y aprendizaje basado en el juego: ¿En qué se diferencian? <https://www.net-learning.com.ar/blog/infografias/gamificacion-y-aprendizaje-basado-en-el-juego-en-que-se-diferencian.html>

Pérez, J. y Merino, M. (2014). Definicion.de. Definición de RPG. <https://definicion.de/rpg/>

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de operacionalización de variables

Anexo 2: Instrumento para medir vocabulario.

Anexo 3: Instrumento para aplicar el RPG.

Anexo 4: Validación y confiabilidad del instrumento.

Anexo 5: Solicitud de ejecución de proyecto de investigación.

Anexo 6: Cuadernos-borradores de los videojuegos RPG.

Anexo 7: Primera citación.

Anexo 8: Autorización.

Anexo 9: Diapositivas sobre instalación del software.

Anexo 10: Intro Videojuegos RPG.

Anexo 11: Videojuegos RPG Sesión 1.

Anexo 12: Videojuegos RPG Sesión 2.

Anexo 13: Videojuegos RPG Sesión 3.

Anexo 14: Videojuegos RPG Sesión 3.

Anexo 15: Fichas de los personajes.

Anexo 1:

Matriz de operacionalización de variables

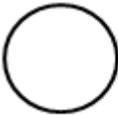
Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Vocabulario	Conjunto de palabras de un idioma pertenecientes al uso de una región, a una actividad determinada, a un campo semántico dado, etc. (Real Academia Española, 2019).	El vocabulario será medido mediante un test de vocabulario receptivo	Vocabulario receptivo	<p>Extensión de Vocabulario:</p> <p>Independientes descontextualizados:</p> <p>Opción múltiple en definición y cumplimentación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Read and write the correct answer from the box. <p>Opción múltiple en combinación:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Read and match the sentence with the correct picture: <p>Verdadero/Falso:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Look at the picture and write "True" or "false" in each sentence. <p>Opción múltiple sensible</p> <ul style="list-style-type: none"> -Circle the best answer. <p>Completamiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Look at the pictures and write the appropriate word. 	Cuantitativa Dicotómica.
			Vocabulario Productivo		
Videojuegos RPG	Se vincula a la expresión inglesa role playing game ("juego de rol"). Se trata de un juego que lleva a los participantes a asumir un rol o papel, interpretando a un personaje. De este modo los	Los videojuegos de rol serán medidos mediante el uso efectivo del software empleado para los estudiantes.	Videojuegos RPG para la mejora del vocabulario	Uso de los videojuegos RPG en siete sesiones.	Nominal

	<p>jugadores se desenvuelven en historias ficticias que se van construyendo a partir de las decisiones que toman los distintos participantes. (Pérez y Merino, 2014)</p>				
--	--	--	--	--	--

Anexo 2



Test

Student's name: _____ Score: 

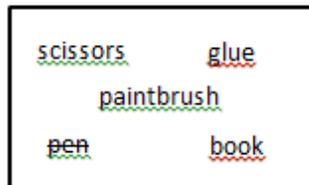
Teacher's name: Mr. Navarro Cycle: _____ Room: _____ Date: _____

I. Read and write the correct answer using the words in the box (4 points)

Example:

You use it to write on your notebook. pen

1. You use it to stick pictures. _____
2. You use it to cut pictures. _____
3. You use it to read some stories. _____
4. You use it to color some pictures. _____



II. Read and match the sentence with the correct picture (4 points)

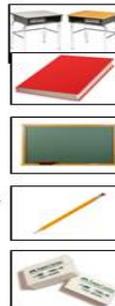
It's a pencil.

They're erasers.

It's a book.

They're desks.

It's a board.



III. Look at the picture and write "True" or "false" in each sentence. (2pts)



Example:

There is a notebook. True

1. There are 4 markers. _____
2. There isn't a pencil. _____
3. There are 3 pens. _____
4. There is an eraser. _____

IV. Circle the best answer. (4pts)

Example:

a. boots

b. sandals

c. skirt

They're orange socks.

a. socks

b. tie

c. umbrella

1. It's a blue _____.
 a. sweater b. jackets c. t-shirts
2. There isn't a red _____ on your bed.
 a. pants b. umbrella c. shoes
3. They're white _____.
 a. dress b. skirt c. sneakers
4. There is a purple _____ on the sofa.
 a. coat b. shoes c. sandals

V. Look at the pictures and write the appropriate word. (6 pts)

Example: It's a raincoat.



1. It's a _____



3. It's a _____

4. It's a _____



5. They're _____

6. They're _____

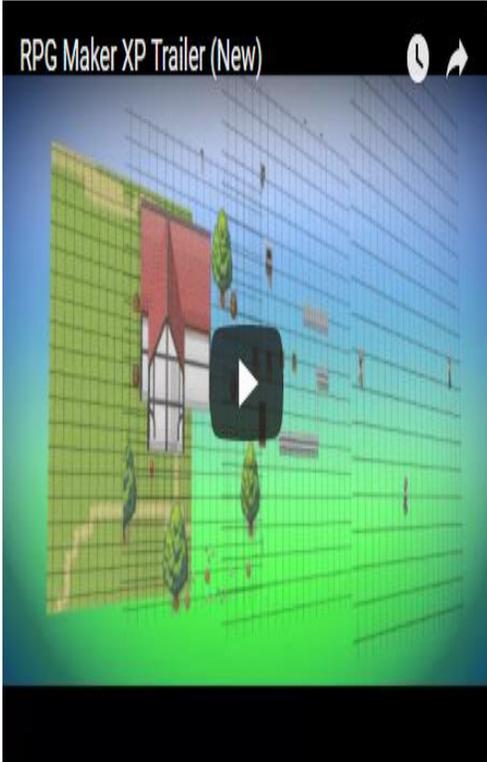


Anexo 3

SHOPPING CART  YOUR ACCOUNT LOGIN LANGUAGE 
HOME PRODUCTS DOWNLOAD SUPPORT BLOG FORUMS



- RPG MAKER XP
- Overview**
- Features
- Media
- Requirements
- Download
- Purchase



RPG Maker XP Trailer (New)  

THE ULTIMATE RPG MAKER FOR WINDOWS!

RPG Maker™ XP gives you the power to create your own original RPG on Windows. Its popular and user-friendly interface has been carried over from RPG MAKER 2000, and its graphic capabilities, battle screen layout, and data packaging features are better than ever! By popular demand, this latest installment also contains a brand-new Scripting function. RPG MAKER XP is perfect for beginners and experts alike.

DOWNLOAD TRIAL

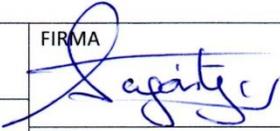
BUY NOW! ONLY \$24.99

Anexo 4

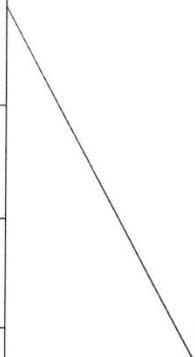
I. Read and write the correct answer using the words in the box (4 points)

Question		Answer	E	U	I	Observación
	You use it to write on your notebook.	scissors	Pen			
1	You use it to stick pictures	glue	X			
2	You use it to cut pictures	Pen	X			
3	You use it to read some stories.	book	X			
4	You use it to color some pictures	paintbrush	X			

Escribir una "X" en la columna "E" cuando considere que el ítem es **esencial**, en la comuna "U" cuando considere que el ítem es **útil**, aunque no esencial y en la columna "I" cuando considere que el ítem es **innecesario**

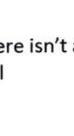
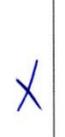
APELLIDOS Y NOMBRE DEL EVALUADOR	FIRMA
Sagastegui Toribio Eduardo	
GRADO ACADÉMICO	FECHA
Magister	19/07/2017

II. Read and match the sentence with the correct picture. (4 points)

Question	Answer	E	U	I	Observación
It's a pencil.					
5 They're erasers.			X		
6 It's a book.			X		
7 They're desks.			X		
8 It's a board			X		

Escribir una "X" en la columna "E" cuando considere que el ítem es **esencial**, en la comuna "U" cuando considere que el ítem es **útil**, aunque no esencial y en la columna "I" cuando considere que el ítem es **innecesario**

III. Look at the picture and write "True" or "false" in each sentence.(2pts)

Question	Answer	E	U	I	Observación
There is a notebook		True			
9 1. There are 4 markers.		X			
10 2. There isn't a pencil	 	X			
11 3. There are 3 pens	 	X			
12 4. There is an eraser		X			

Escribir una "X" en la columna "E" cuando considere que el ítem es **esencial**, en la comuna "U" cuando considere que el ítem es **útil**, aunque no esencial y en la columna "I" cuando considere que el ítem es **innecesario**

IV. Circle the best answer. (4pts)

Question and Answer		E	U	I	Observación
	Example: It's a pink _____. a. boots b. sandals c. skirt				
	Example: They're orange _____. a. socks b. tie c. umbrella				
13	It's a blue _____. a. sweater b. jackets c. T-shirts	X			
14	There isn't a red _____ on your bed. a. pants b. umbrella c. shoes	X			
15	They're white _____. a. dress b. skirts c. sneakers	X			
16	There is a purple _____ on the sofa. a. coat b. shoes c. sandals	X			

Escribir una "X" en la columna "E" cuando considere que el ítem es **esencial**, en la comuna "U" cuando considere que el ítem es **útil**, aunque no esencial y en la columna "I" cuando considere que el ítem es **innecesario**

V. Look at the pictures and write the appropriate word. (6pts)

Question	Answer	E	U	I	Observación
	Example: It's a raincoat.				
17 	It's a _____	X			
18 	They're _____	X			
19 	It's a _____	X			
20 	It's a _____	X			
21 	They're _____	X			
22 	They're _____	X			

Escribir una "X" en la columna "E" cuando considere que el ítem es **esencial**, en la comuna "U" cuando considere que el ítem es **útil**, aunque no esencial y en la columna "I" cuando considere que el ítem es **innecesario**.

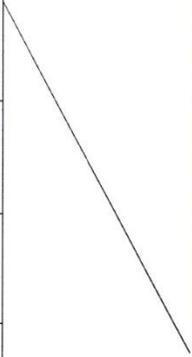
I. Read and write the correct answer using the words in the box (4 points)

Question		Answer		E	U	I	Observación
	You use it to write on your notebook.	scissors	Pen	✓			
1	You use it to stick pictures		glue	✓			
2	You use it to cut pictures	book	Pen	✓			
3	You use it to read some stories.		paintbrush	✓			
4	You use it to color some pictures			✓			

Escribir una "X" en la columna "E" cuando considere que el ítem es **esencial**, en la comuna "U" cuando considere que el ítem es **útil**, aunque no esencial y en la columna "I" cuando considere que el ítem es **innecesario**

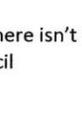
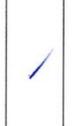
APELLIDOS Y NOMBRE DEL EVALUADOR	FIRMA
Vilca Aguilar Luz Mercedes	
GRADO ACADÉMICO	FECHA
Doctora en Educación	19-07-2017

II. Read and match the sentence with the correct picture. (4 points)

Question	Answer	E	U	I	Observación
It's a pencil.			✓		
5 They're erasers.			✓		
6 It's a book.			✓		
7 They're desks.			✓		
8 It's a board			✓		

Escribir una "X" en la columna "E" cuando considere que el ítem es **esencial**, en la comuna "U" cuando considere que el ítem es **útil**, aunque no esencial y en la columna "I" cuando considere que el ítem es **innecesario**

III. Look at the picture and write "True" or "false" in each sentence.(2pts)

Question		Answer	E	U	I	Observación
	There is a notebook		True	✓		
9	1. There are 4 markers.			✓		
10	2. There isn't a pencil	 		✓		
11	3. There are 3 pens	 		✓		
12	4. There is an eraser			✓		

Escribir una "X" en la columna "E" cuando considere que el ítem es **esencial**, en la comuna "U" cuando considere que el ítem es **útil**, aunque no esencial y en la columna "I" cuando considere que el ítem es **innecesario**

IV. Circle the best answer. (4pts)

Question and Answer		E	U	I	Observación
	Example: It's a pink _____. a. boots b. sandals c. skirt	✓			
	Example: They're orange _____. a. socks b. tie c. umbrella	✓			
13	It's a blue _____. a. sweater b. jackets c. T-shirts	✓			
14	There isn't a red _____ on your bed. a. pants b. umbrella c. shoes	✓			
15	They're white _____. a. dress b. skirts c. sneakers	✓			
16	There is a purple _____ on the sofa. a. coat b. shoes c. sandals	✓			

Escribir una "X" en la columna "E" cuando considere que el ítem es **esencial**, en la comuna "U" cuando considere que el ítem es **útil**, aunque no esencial y en la columna "I" cuando considere que el ítem es **innecesario**

V. Look at the pictures and write the appropriate word. (6pts)

Question	Answer	E	U	I	Observación
	Example: It's a raincoat.	✓			
17 	It's a _____	✓			
18 	They're _____	✓			
19 	It's a _____	✓			
20 	It's a _____	✓			
21 	They're _____	✓			
22 	They're _____	✓			

Escribir una "X" en la columna "E" cuando considere que el ítem es **esencial**, en la comuna "U" cuando considere que el ítem es **útil**, aunque no esencial y en la columna "I" cuando considere que el ítem es **innecesario**.

I. Read and write the correct answer using the words in the box (4 points)

Question		Answer	E	U	I	Observación
	You use it to write on your notebook.	scissors	Pen ✓			
1	You use it to stick pictures	glue	✓			
2	You use it to cut pictures	Pen	✓			
3	You use it to read some stories.	book	✓			
4	You use it to color some pictures	paintbrush	✓			

Escribir una "X" en la columna "E" cuando considere que el ítem es **esencial**, en la comuna "U" cuando considere que el ítem es **útil**, aunque no esencial y en la columna "I" cuando considere que el ítem es **innecesario**

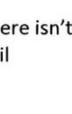
APELLIDOS Y NOMBRE DEL EVALUADOR Gonzales Castoñeda Ana	FIRME Ana Gonzales
GRADO ACADÉMICO Magister	FECHA 11-12-2017

II. Read and match the sentence with the correct picture. (4 points)

Question	Answer	E	U	I	Observación
It's a pencil.		✓			
5 They're erasers.		✓			
6 It's a book.		✓			
7 They're desks.		✓			
8 It's a board		✓			

Escribir una "X" en la columna "E" cuando considere que el ítem es **esencial**, en la comuna "U" cuando considere que el ítem es **útil**, aunque no esencial y en la columna "I" cuando considere que el ítem es **innecesario**

III. Look at the picture and write "True" or "false" in each sentence.(2pts)

Question		Answer	E	U	I	Observación
	There is a notebook		True	✓		
9	1. There are 4 markers.			✓		
10	2. There isn't a pencil	 		✓		
11	3. There are 3 pens	 		✓		
12	4. There is an eraser			✓		

Escribir una "X" en la columna "E" cuando considere que el ítem es **esencial**, en la comuna "U" cuando considere que el ítem es **útil**, aunque no esencial y en la columna "I" cuando considere que el ítem es **innecesario**

IV. Circle the best answer. (4pts)

	Question and Answer	E	U	I	Observación
	Example: It's a pink _____. a. boots b. sandals c. skirt	✓			
	Example: They're orange _____. a. socks b. tie c. umbrella	✓			
13	It's a blue _____. a. sweater b. jackets c. T-shirts	✓			
14	There isn't a red _____ on your bed. a. pants b. umbrella c. shoes	✓			
15	They're white _____. a. dress b. skirts c. sneakers	✓			
16	There is a purple _____ on the sofa. a. coat b. shoes c. sandals	✓			

Escribir una "X" en la columna "E" cuando considere que el ítem es **esencial**, en la comuna "U" cuando considere que el ítem es **útil**, aunque no esencial y en la columna "I" cuando considere que el ítem es **innecesario**

V. Look at the pictures and write the appropriate word. (6pts)

Question	Answer	E	U	I	Observación
	Example: It's a raincoat.	✓			
17 	It's a _____	✓			
18 	They're _____	✓			
19 	It's a _____	✓			
20 	It's a _____	✓			
21 	They're _____	✓			
22 	They're _____	✓			

Escribir una "X" en la columna "E" cuando considere que el ítem es **esencial**, en la comuna "U" cuando considere que el ítem es **útil**, aunque no esencial y en la columna "I" cuando considere que el ítem es **innecesario**.

Anexo 5

"Año del Buen Servicio al Ciudadano"

SOLICITO: EJECUCIÓN DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

Sra.

Gerente Académica del Centro Peruano Americano, El Cultural

Elizabeth Llatas Castillo

Yo, **Gerson Navarro Abújar**, identificado con el **DNI N° 47606837**, alumno de X ciclo de la Universidad César Vallejo y trabajador de la institución en el área: Children Program bajo el cargo de docente; ante usted me dirijo para exponerle lo siguiente:

Que, realizando mi tesis que lleva como título: **"EFECTO DEL USO DE LOS VIDEOJUEGOS RPG COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA LA MEJORA DEL VOCABULARIO EN EL IDIOMA INGLÉS DE LOS ALUMNOS DEL NIVEL CHILDREN 1 EN EL CENTRO PERUANO AMERICANO "EL CULTURAL" - TRUJILLO – 2017"** se me permita ejecutar la investigación en el Centro Peruano Americano "El Cultural".

Dado que la institución cuenta con un cronograma de horas y clases ya establecido, la investigación no interrumpirá el proceso de este, ya que será implementado como una herramienta extra en la enseñanza que se viene efectuando satisfactoriamente.

El objetivo de la investigación es el incremento del vocabulario de los estudiantes así como su mejora académica, evidenciándose en sus notas al finalizar el ciclo.

Cada videojuego creado con el programa y toda práctica del avance del mismo, podrá ser presentado y expuesto de ser solicitado.

Debido a que el proyecto tiene a bien implementarse en alumnos del ciclo Children I, **solicito a si mismo poder contar con dos grupos de dicho nivel en los horarios de: 10:45 a.m y 4:00 p.m los días sábados en el periodo: Setiembre – Octubre.**

Con saludos cordiales y a tiempo de agradecerle su atención a esta solicitud, aprovecho la oportunidad para reiterarle mi más alta consideración y estima.

Atentamente,



Gerson Navarro Albújar

UNIVERSIDAD PERUANO AMERICANO
RECEBIDO
SECRETARÍA
ACADÉMICA
1.01.09.17

Asignatura 1 → Explicación de proyectos

- Asignación 1: Verbos. - semana 2 - present.
- Asignación 2: Objeto. - semana 3
- Asignación 3: Verbos y Objeto - semana 4
- Asignación 4: Weather - semana 5
- Asignación 5: Cloths. - semana 6
- Asignación 6: Weather and cloths - semana 7

Asignatura 8: Post-Test

Asignación 1:

Introducción al juego:

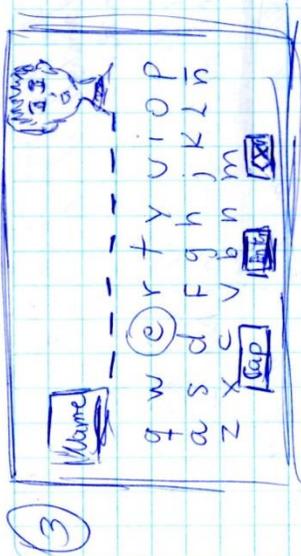


1) Mr. Navarro saluda a los estudiantes y les brinda al estudiante la bienvenida al colegio.

2) Hello. My name is Mr. Navarro. Welcome to our children I ~~like~~ like to see you starting playing. Tell me: Are you a boy or a girl?

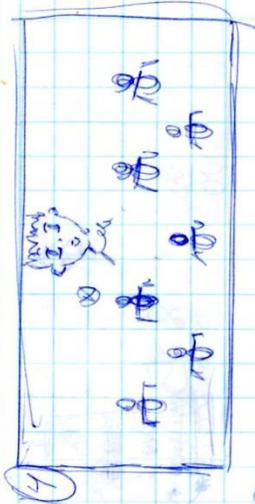


3) Presenta a sus amigos, la mamá y los hermanos mayores a su mamá y a sus hermanos menores.

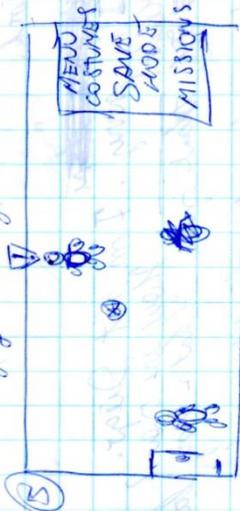


3 "So you are a --- (boy/girl)
and What's your name?"

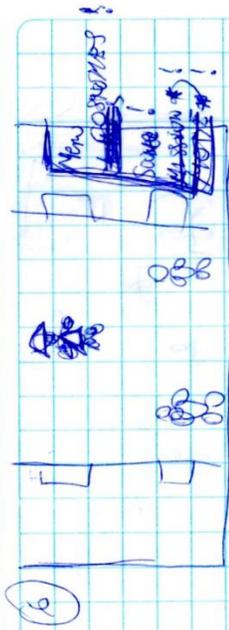
3 El estudiante pedirá escribir su nombre y los caracteres para escribir serán hasta 10.
~~El~~ Filósofo el libro en la mañana entras a la siguiente lección que será el libro de clase de El Cultivo.



4 El profesor les dice a los alumnos que pueden salir a su regreso y todos "It's back time. It's go out and enjoy our free time."



5 Antes de salir, el profesor le encargó que antes de salir a su computadora ~~de~~ Diego como se dice el nivel 1.
"It seems someone forgot his ball, I think it's ~~the~~ Diego's. Please give the ball to Diego."



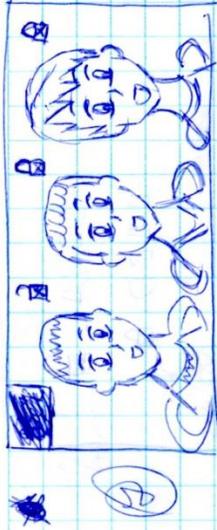
6) Después de ~~seleccionar~~ preguntarle a muchos estudiantes ~~si~~ en ~~cuanto~~ a qué se ~~activaron~~ ~~los~~ nuevos ~~caracteres~~ que pueden usar ~~por~~ ~~haber~~ ~~pasado~~ el nivel.

* las opciones del menú

~~El~~ I'm sorry. I'm not Diego.
 # Hello! How are you?
 # Oh, thank you! That's my ball!
 - Asuma la activación del menú.

Hey! Look! Now you can activate the Menu if you press **ENTER**.

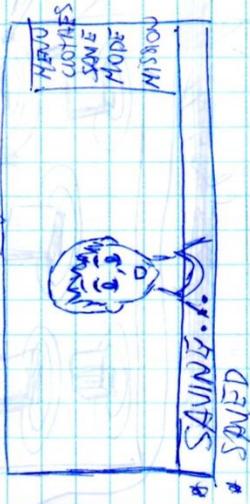
If you go to CLOTH you can see ~~the~~ new ~~caracteres~~ for you.



* Con el botón X Retroceder

7) Los tres nuevos ~~caracteres~~ que pueden utilizar.

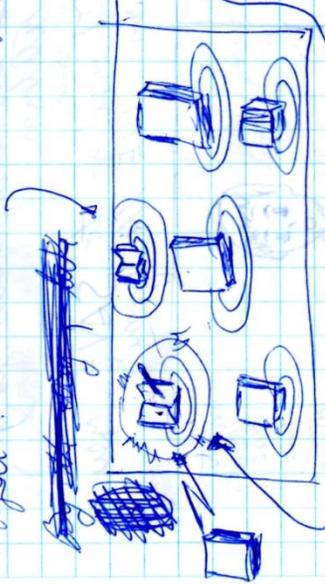
* Si you go to SAVE, you can SAVE the game.



* If you go to ~~MODE~~ MODE, you can ~~change~~ choose ~~with~~ NORMAL or ~~HARD~~ HARD, but HARD is not able by new ⁷³

NORMAL 
HARD 

* If you go to MISSION, you can get the missions we gave you.



MISSION:

* Give the ball to Diego

* Completed

* "By the way, talk to TEDDY BEAR"

* "Anche de entrega de misiones"

* "Give the TEDDY BEAR to Caroline. She's ~~READING~~ a book"

NEW MISSION



~~NEW COSTUMES~~
SAVE
MODE
MISSION!

MISSION:

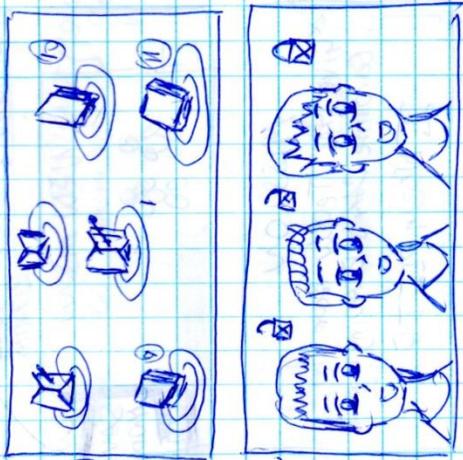
* Give the Teddy bear to Caroline. She's ~~READING~~ a book"

INCOMPLETE

* "John says I'm not Caroline. She's ~~READING~~ a book"

* Hello! — How are you?
Oh, that's my TEDDY BEAR. Thank you.

MISSION COMPLETED
MENU
CONTINUE!
SAVE
MODE
HYPERSPACE



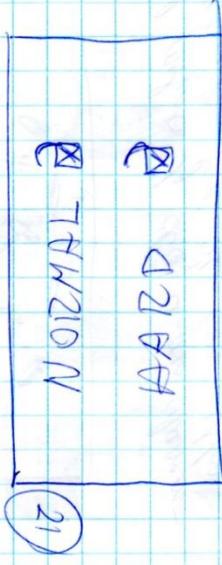
8 MISSION: Give the PLANE to Robert. He's looking for more

9 MISSION: Give the book to Claude. He is swimming.

10 MISSION: Give the CD to

~~the~~ Daniel. He's talking to Mr. Navarro.

11 MISSION: Give the backpack to Devin. He is writing a story.



21 All completion for missions is disabled. Get a person ~~can~~ can't turn off. All desktops are made after the update are set.

22 New mode HARD is ~~activated~~ activated, if you ~~complete~~ complete the hard mission you can hear the song activated.

Session 2

La introducción a su mundo la misma

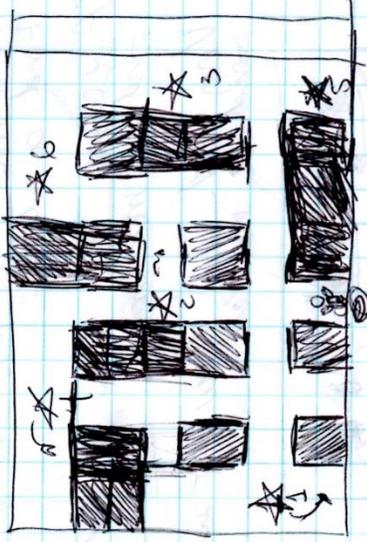


El profesor le dio a sus alumnos que se les da hoy, ellos pueden ser trasladados a diferentes partes importantes del mundo. Alquilan un portal a medida que se cumplen la misión.

A good morning students today, we'll be visiting 6 different cities around the world in a portal. If you don't finish a mission a different portal will appear.

Al terminar de hacer aparece el primer portal.

1^a CREACION ~~de~~ FUND the place in the portal no

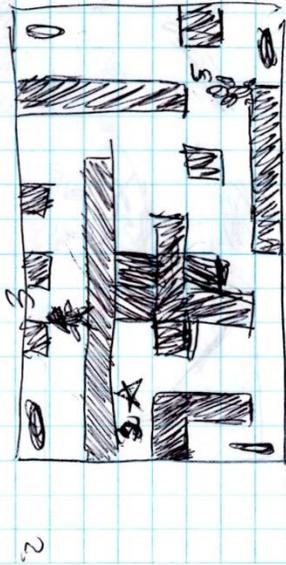


Cuando le entregas el objeto al profesor te cometa de la activación del portal.

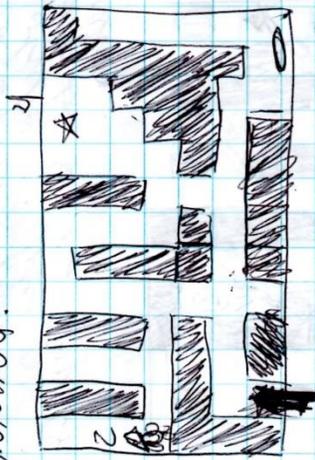
2^a Evaluat — ok, good ...

3^a New! place, go and find a book!

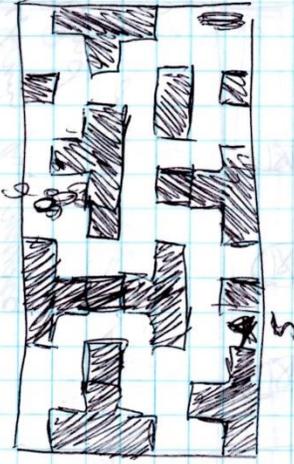
1 Find a boopie and give it
for d'us He is waiting
on the board.



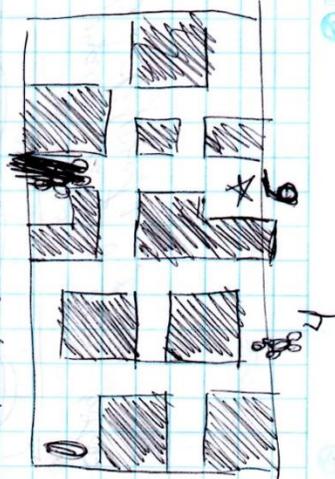
2 Find a PAINT BRUSH and give it
to PACHEL. She is
RUNNING.



3 Find a SCISSORS and give it
to CHRISTINA. She is
WAITING.



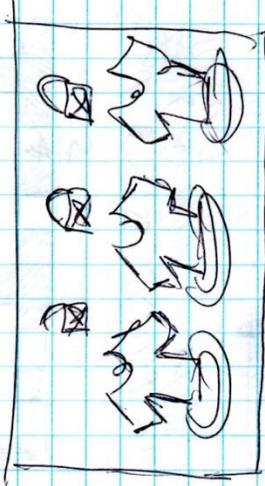
4 Find a SCISSORS and give it
to CHRISTINA. She is
WAITING.



4) Find a ~~MAN~~ and give it
ROBERT. He is ROBERTING
to Robert.

5) Find a PENCIL and give it
to FABRIZIO. He is
listening to music.

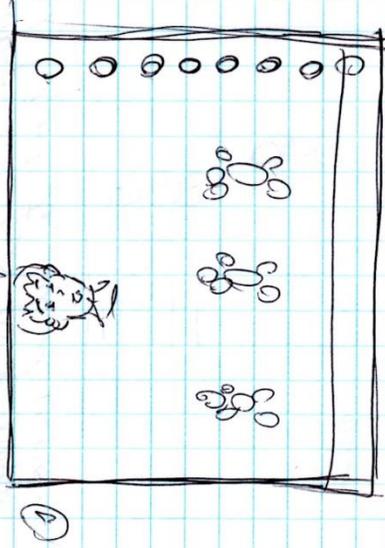
6) Find a and give it
to Lucas. He is singing a
song.



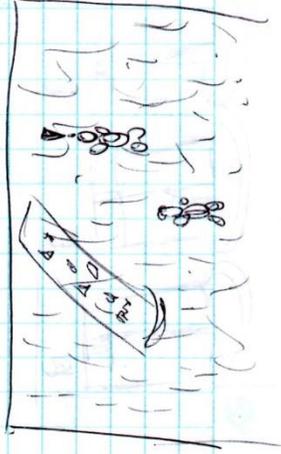
Los regalos son muy bonitos
de diferentes colores.

SESSION 4,

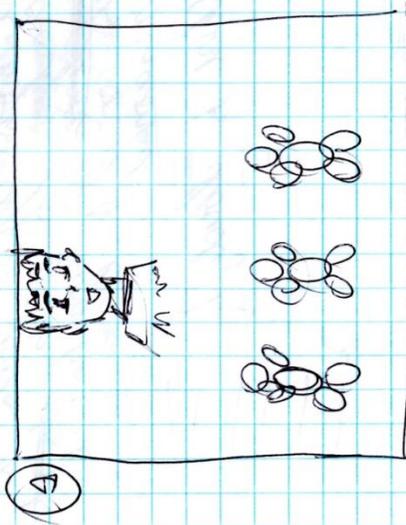
de introducción que tiene la misma.



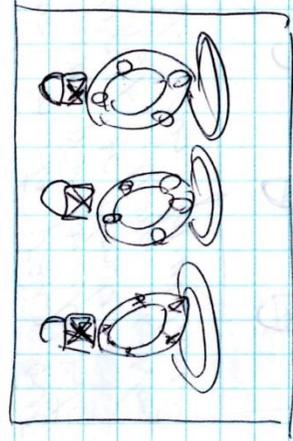
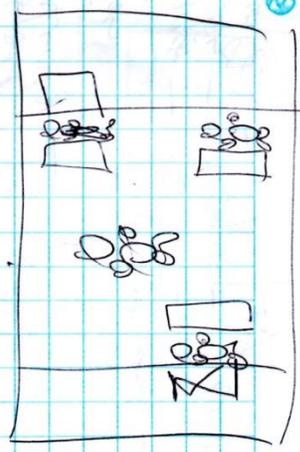
7) El profesor le ~~da~~ ^{regala} una de
los ~~regalos~~ ^{regalos} de los
y los ~~regalos~~ ^{regalos} que ~~son~~ ^{son} el
clima en un determinado país:



SESSIONS



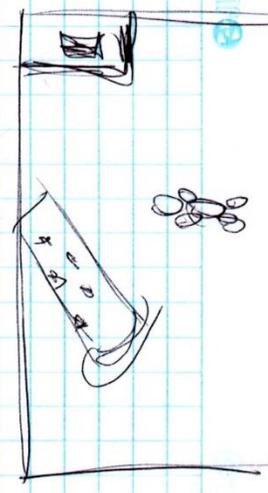
Las personas con esta es de
 suso regularmente en los
 departamentos de la
 en la
 de la



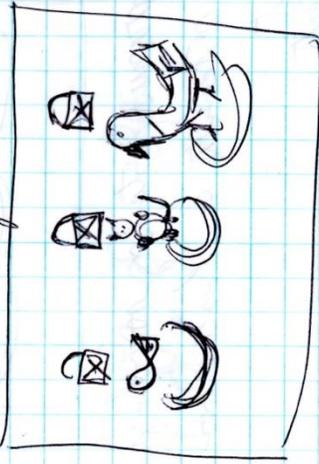
Lo primero es de los
 - Lo primero a la hora de

- ✗ No

> ES EN 6



La mayoría en esta ciudad están
de acuerdo por las de estas
en bajar en abril
debido al clima de los
años más recientemente.



Los siguientes son los
maestros, los cuales son:

- ~~High~~ - Frog - Year -
- ~~cat~~ - ~~Food~~ -
- Dog - Monday -

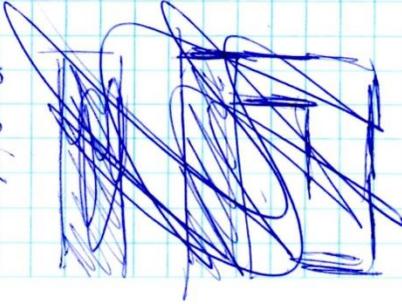
Disk



Typical
Human
Crown
Bowl

Notes -

pen



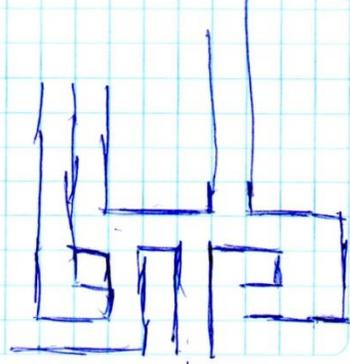
Paint brush

ghe

Marker

Board

Pen



Anexo 7

CITACIÓN

Se le cita a los padres de familia del ciclo children 1 a una pequeña reunión informativa a la 1:00 p.m en la cual se mencionarán los siguientes puntos:

- Recuperación de horas.
- Proyecto educativo para la mejora del vocabulario.
- Uso de Classdojo.
- Fechas de exámenes durante el ciclo.

Esperamos contar con su presencia.

Atte

Mr. Navarro.

Anexo 8

Autorización

Yo _____, con DNI _____

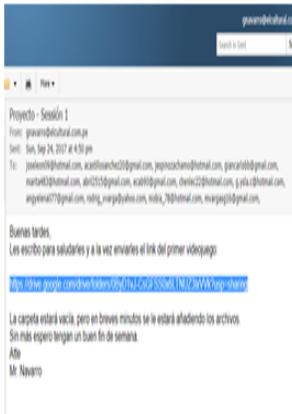
Autorizo que mi menor hijo(a) _____ participe dentro del proyecto: Efecto del uso de videojuegos RPG para mejorar el nivel de vocabulario de los alumnos de ~~children~~ 1 del Centro Peruano Americano "El Cultural" siendo mi persona la encargada de poder tener conocimiento de los logros obtenidos.

Trujillo, 16 de Setiembre del 2017

FIRMA DEL APODERADO

Anexo 9

Copian el linky lo pegan:



1

Copian el linky lo pegan:



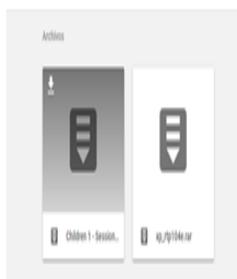
2

Al hacer click obtendrán los siguientes archivos:



3

Dan click izquierdo y descargan ambos archivos.



4

Primero descomprimen el archivo:
"xp_rtp104e" y lo instalan.



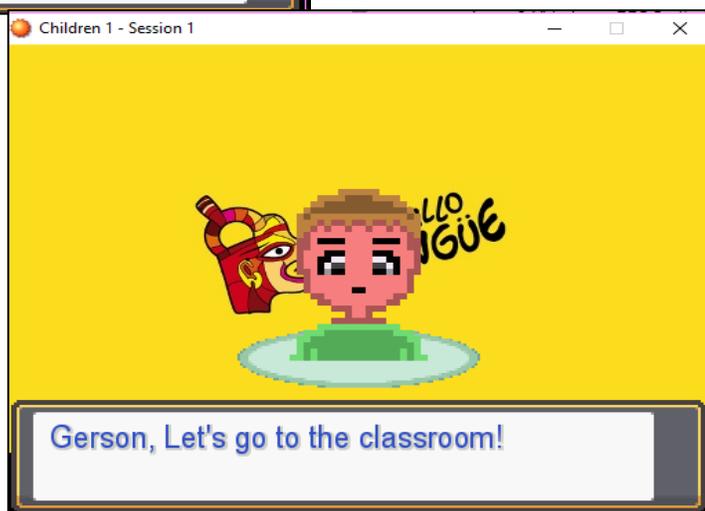
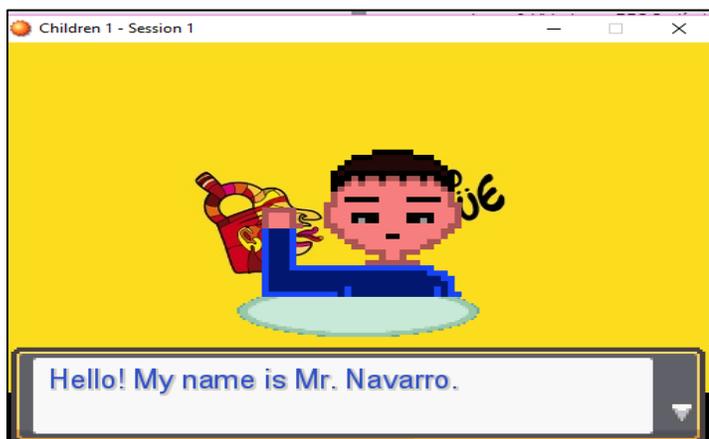
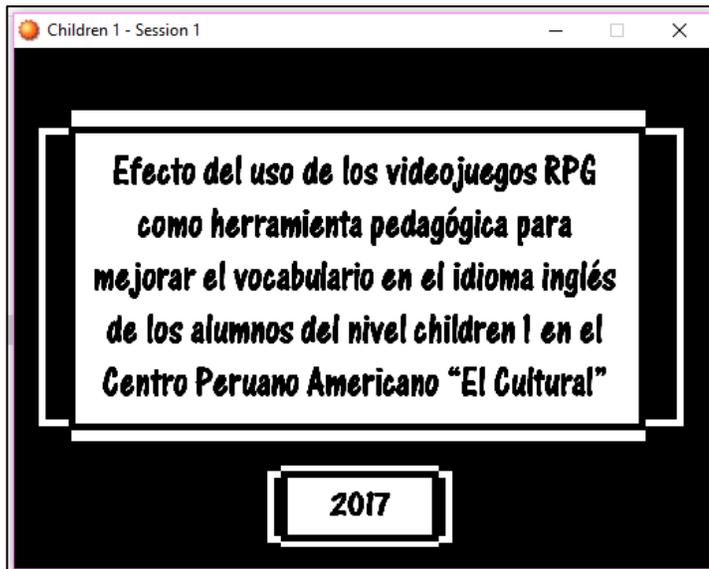
5

Primero descomprimen el archivo:
"xp_rtp104e" y lo instalan.

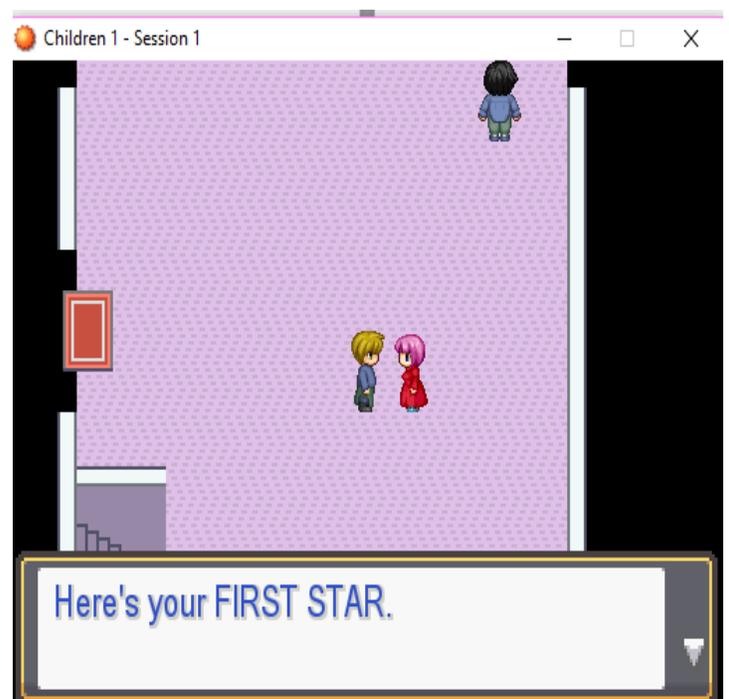
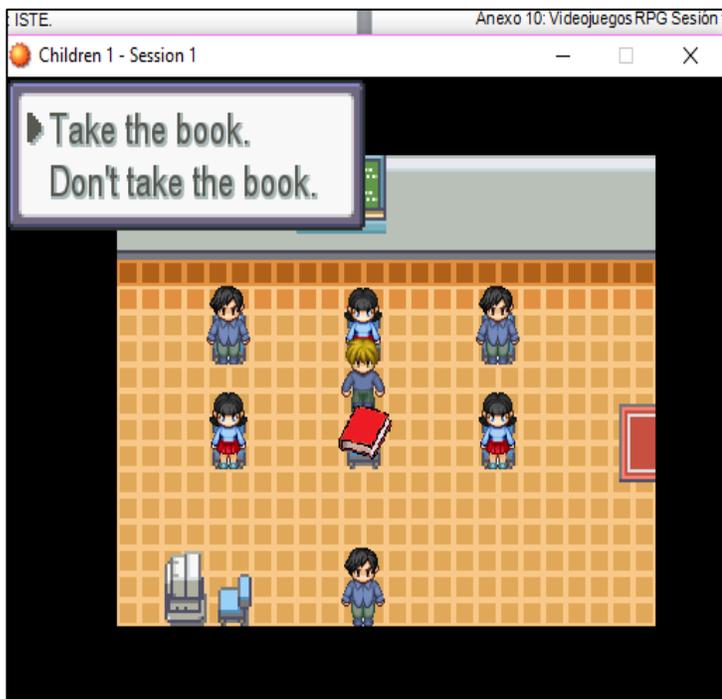
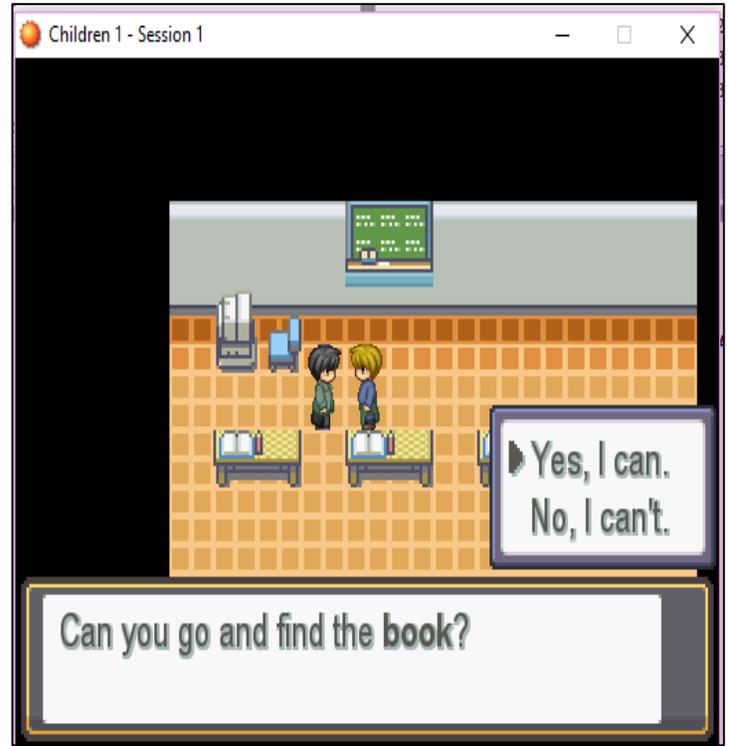
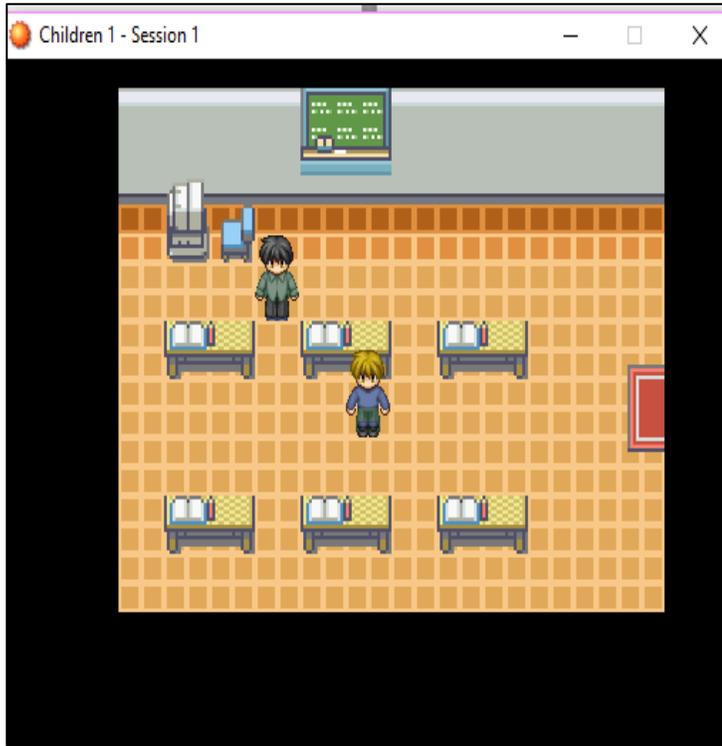


6

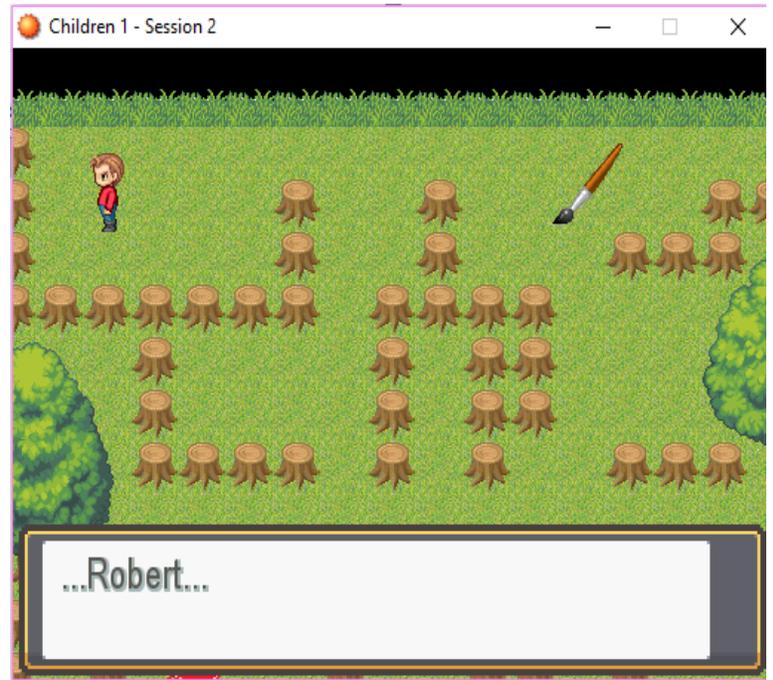
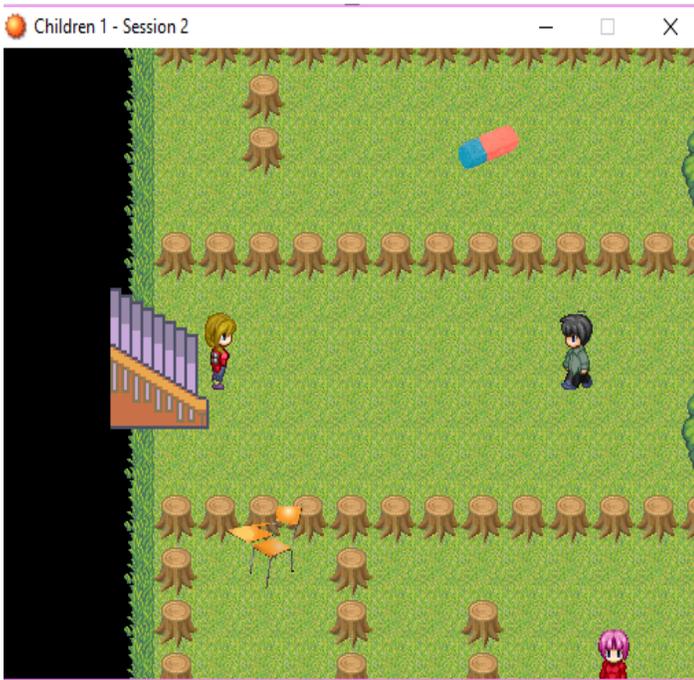
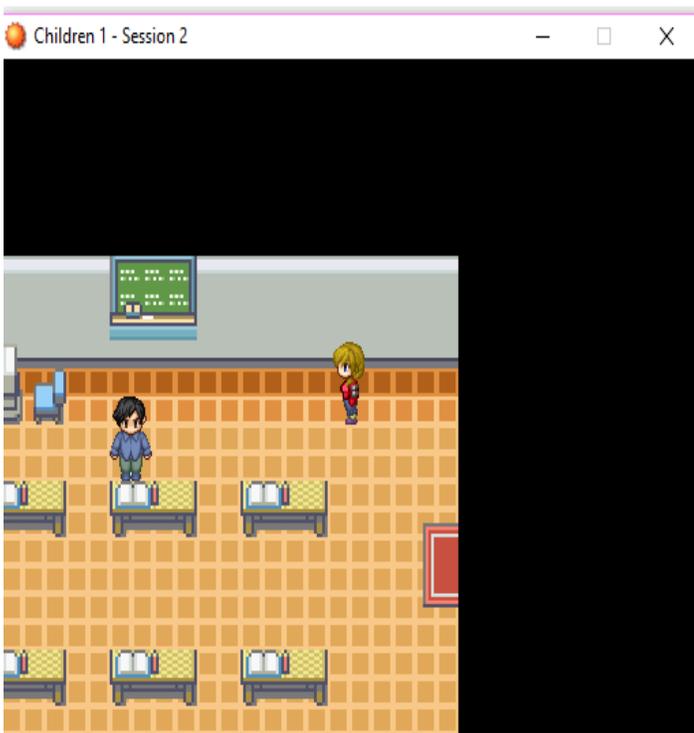
Anexo 10



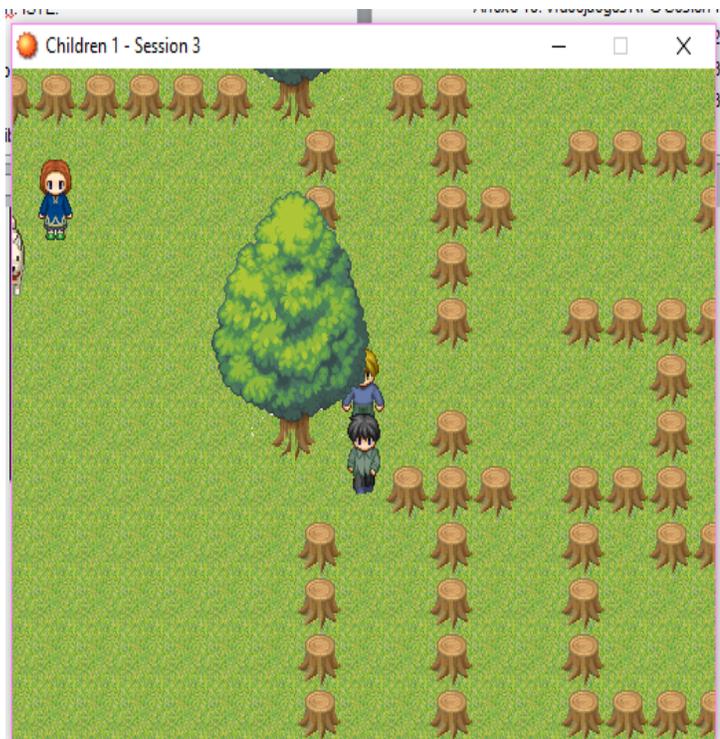
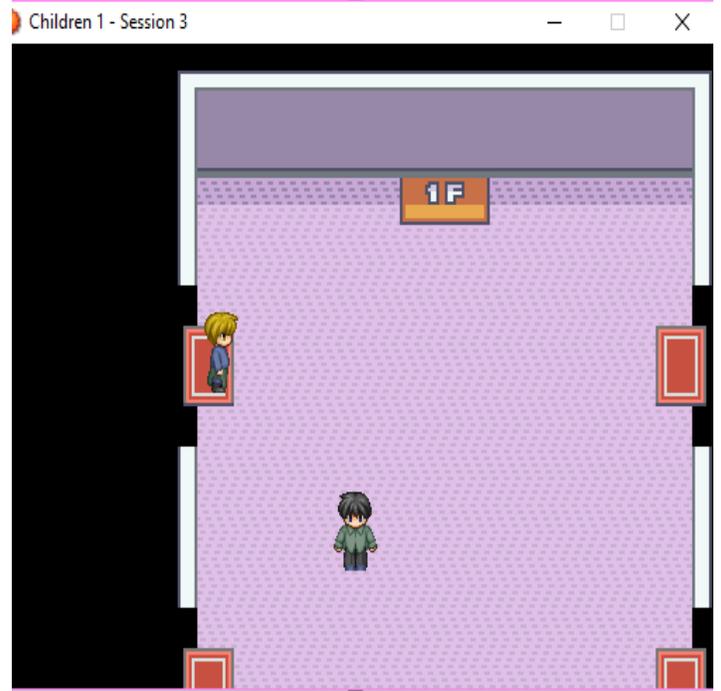
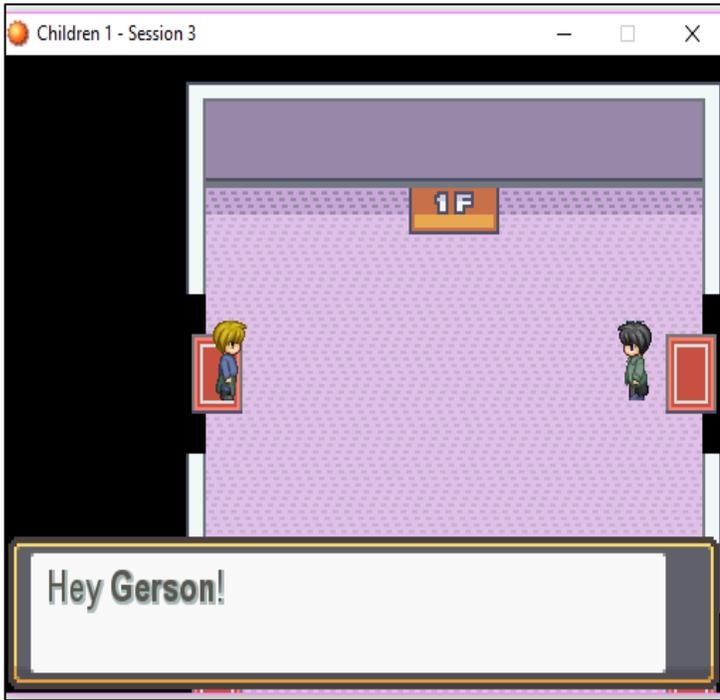
Anexo 11



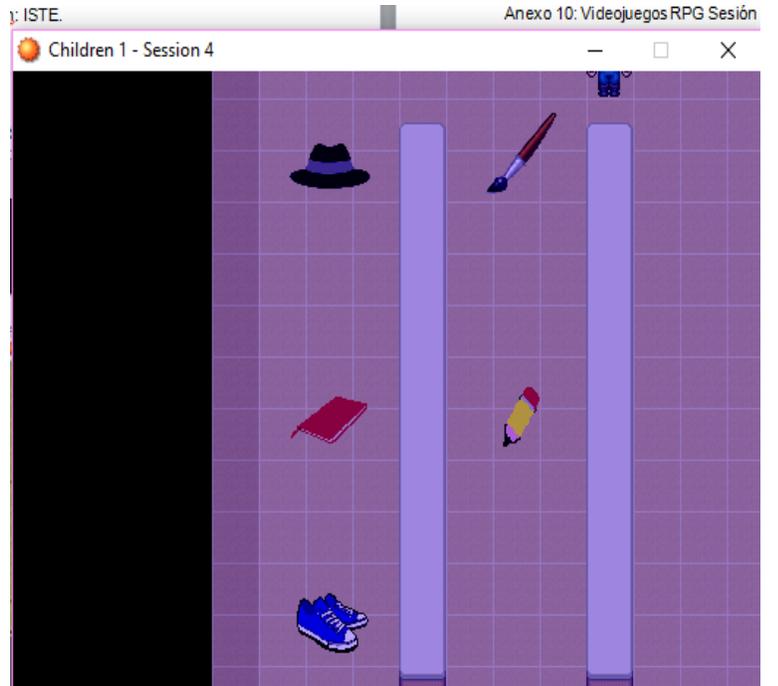
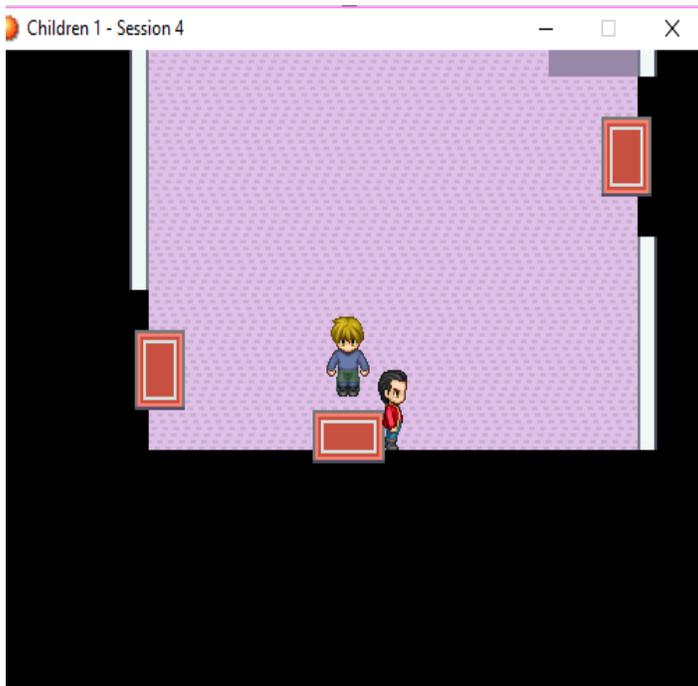
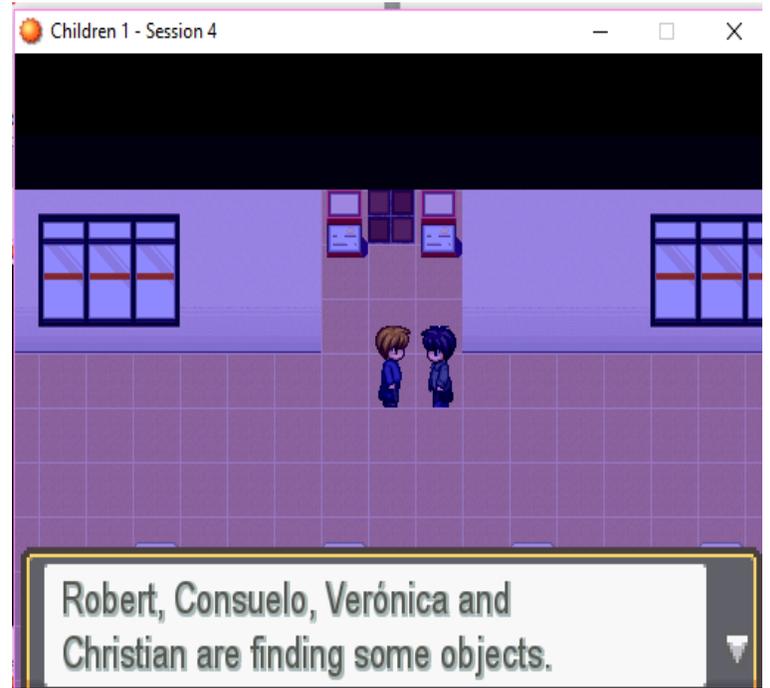
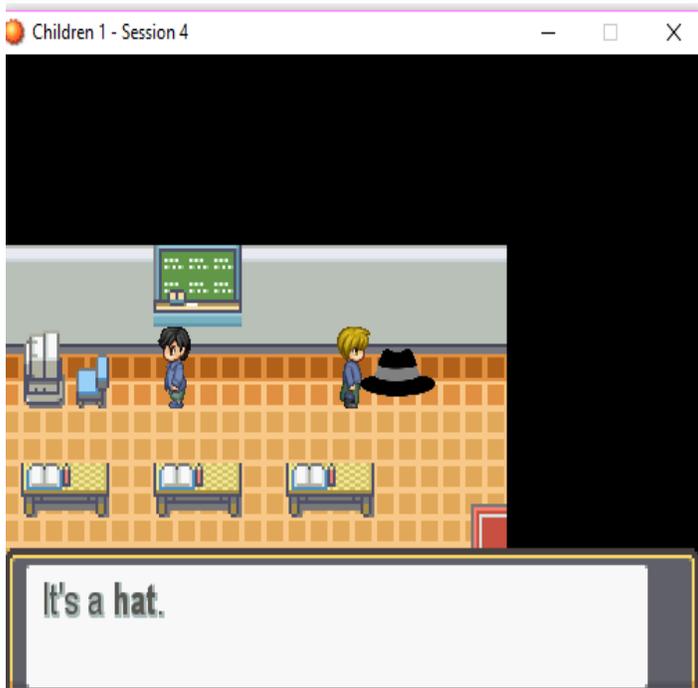
Anexo 12



Anexo 13



Anexo 14



Anexo 15

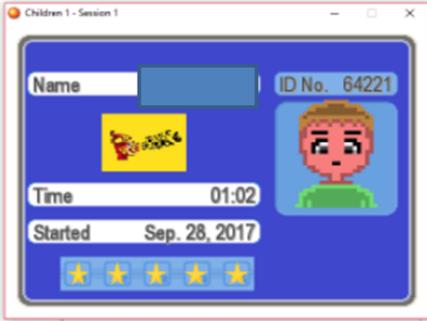
Reply Reply All Forward ✕ 📁 🖨 More

Sort by: Received ▾

- Alex Maza Sat 9/30 6:56 pm
Messy classrooms?
- jefaturaadministrativa@el... Sat 9/30 6:16 pm
TURNO 10:45 AM
- Mary Carmen Vargas Guan... Sat 9/30 11:51 am
Re: Proyecto - Sesión 1
- Alex Maza Fri 9/29 7:33 pm
YLTE Preparation Course!
- Jessica Espinoza Chamoch... Fri 9/29 5:16 pm
Re: Proyecto - Sesión 1
- Edwin Cabanillas Fri 9/29 4:09 pm**
Re: Proyecto - Sesión 1
- jefaturaadministrativa@el... Thu 9/28 10:23 am
RECORDATORIO RECUPERACIÓN A PARTIR DE...
- CARLOS RAÚL ZUMARÁN ... Thu 9/28 9:25 am
La invitación de CARLOS RAÚL ZUMARÁN AGUI...
- LinkedIn Networking Thu 9/28 4:53 am
You are 14 connections away from accelerating...
- LinkedIn Tue 9/26 10:02 am

Estimado Mr. Navarro,
Adjunto al presente el trabajo de [REDACTED]
Gracias por su atención.
Saludos cordiales,
Edwin Cabanillas

Las estrellas serán añadidas a classdojo. Programa en donde se les coloca sus puntos.
Por ello, podrán tomar foto o hacer captura de pantalla del juego y la imagen enviármela hasta el viernes 29 de septiembre a las 8:00p.m.
Ese sería todo.
Muchas gracias.



Reply Reply All Forward ✕ 📁 🖨 More

Sort by: Received ▾

- RV: Proyecto - Sesión 2
- Mail Delivery System Tue 10/3 10:20 pm
Undelivered Mail Returned to Sender
- mafro obeso Tue 10/3 6:58 am
Re: Permiso
- mafro obeso Tue 10/3 6:20 am
Re: Gracias
- Elizabeth Rodriguez Mon 10/2 11:37 pm
Re: Proyecto - Sesión 1
- Cesar Vicente Diaz Castillo Mon 10/2 10:48 pm
Proyecto - Sesión 1 - Jose Mateo Diaz Ysla
- Mail Delivery System Mon 10/2 9:20 pm
Undelivered Mail Returned to Sender
- Jessica Espinoza Chamoch... Mon 10/2 9:15 pm**
Re: Proyecto - Sesión 1
- Andrea Castillo Sánchez Mon 10/2 8:42 pm
Fwd: Sesión número 1 - completada
- Andrea Castillo Sánchez Mon 10/2 8:37 pm
Sesión número 1 - completada

Cristina sesion1.jpg (84.1 KB)

Buenas noches profesor, le envio la imagen con las 5 estrellas obtenidas por [REDACTED]

