

**UNIVERSIDAD DE CONCEPCIÓN**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN**  
**PEDAGOGÍA EN INGLÉS**



**LEARNING ENGLISH WITH *TRACE EFFECTS*: AN EFFECTIVE VIDEO  
GAME FOR VOCABULARY ACQUISITION AMONG CHILEAN AND FINNISH  
LEARNERS**

Tesis para Optar al Grado de Licenciado en Educación

TEACHER CANDIDATES : GUMOR IGNACIO CASTILLO FONSECA  
MARCELO ALEJANDRO EVANS CONTRERAS  
GONZALO EDUARDO RAMIREZ SOBARZO

RESEARCH SUPERVISOR : DR. CLAUDIO HERALDO DIAZ LARENAS

## Resumen

La presente investigación fue realizada con el propósito de enseñar inglés, específicamente concentrado en mejorar la adquisición de vocabulario, utilizando el videojuego *Trace Effects*, diseñado específicamente para este fin por la Embajada de los EE.UU.

El enfoque de la investigación corresponde al tipo estudio de casos, por lo que se seleccionó a un total de seis participantes, cuatro de Chile y dos de Finlandia, a los que se agrupó de acuerdo a su nivel académico en tres categorías diferentes: enseñanza secundaria, educación superior y enseñanza primaria. Se les pidió responder una breve prueba escrita de formato selección múltiple basada en un recurso conocido como Escala de Conocimiento de Vocabulario para medir su vocabulario, tanto antes como después de su experiencia con *Trace Effects*, así como también se les solicitó responder una breve encuesta de preguntas abiertas y de argumentación, detallando su percepción respecto de su experiencia durante el tiempo que pasaron jugando.

Finalmente, la información recopilada y analizada demostró resultados en donde la mejora más explícita se evidenció en los participantes de Chile cursando enseñanza secundaria en la mayoría de las palabras. Si bien los estudiantes universitarios y de Finlandia se mantuvieron en un nivel constante en las palabras iniciales de menor dificultad, a medida que avanzaban y encontraban palabras más complejas, su manejo también mejoró debido a su experiencia con *Trace Effects*. A su vez, y de manera unánime, los participantes consideraron que *Trace Effects* representa un excelente recurso pedagógico para la enseñanza y el aprendizaje del inglés.

**Palabras clave:** Enseñanza del inglés, adquisición de vocabulario, videojuegos, herramientas pedagógicas digitales, dominio del idioma.