

Recorrido por la literatura sobre los videojuegos como herramienta para el aprendizaje de lenguas extranjeras en las aulas universitarias

Fecha de recepción:
15/01/2024

Fecha de aceptación:
26/04/2024

Palabras clave:
videojuegos,
universidad,
lenguas
extranjeras,
motivación, TIC

Keywords:
*video
games,
university,
foreign
languages,
motivation,
ICT*

A tour of video game literature as a tool for learning foreign languages in university classrooms

Gema Guevara Rincón

Universidad de Murcia, España
gema.guevara@um.es

Resumen

Los videojuegos son considerados una fuente de información que puede generar un aprendizaje más dinámico. Además, está enmarcado en la perspectiva de acción que promueve el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas, lo que supone que se conviertan en una herramienta innovadora y actualizada para la enseñanza. El objetivo de este trabajo consiste en analizar los beneficios que pueden proporcionar los videojuegos en tanto herramienta para nuestros alumnos universitarios en las asignaturas de idiomas, concretamente del francés como lengua extranjera (FLE). A estos efectos, realizaremos un recorrido por los video-



juegos más útiles con el fin de obtener las nociones básicas y así facilitar su integración en el contexto educativo. Es necesario renovarse para poder motivar y hacer reflexionar a los estudiantes de los niveles superiores es necesario para poder formar a personas competentes.

Video games are considered a source of information that can generate more dynamic learning. In addition, it is framed in the perspective of action promoted by the Common European Framework of Reference for Languages, which means that they become an innovative and updated tool for teaching. The aim of this work is to analyze the benefits that video games can provide as a tool for our university students in language subjects, specifically French as a foreign language (FLE). For this purpose, we will make a tour of the most useful video games in order to obtain the basic notions and thus facilitate their integration in the educational context. It is necessary to renew to be able to motivate and to make students of the higher levels reflect is necessary to be able to train competent people.

Introducción

El uso de las nuevas tecnologías por parte de los y las jóvenes no es algo que nos sorprenda en el presente siglo. Y es que estamos ante los *nativos digitales*, es decir, personas nacidas en la era de las nuevas tecnologías y que debido a la familiaridad que tienen con ellas “es crucial fomentar habilidades de pensamiento crítico, análisis, resolución de problemas y toma de decisiones, para que los estudiantes adquieran las destrezas necesarias para interpretar su entorno de aprendizaje digital y pueden adaptarse a las diversas necesidades” (Zambrano y Párraga, 2024, p. 4).

Estas herramientas están más que integradas en nuestro día a día y, además, en todas y cada una de nuestras acciones: en el trabajo, en los centros educativos, en casa, en el tiempo libre, etc. Por este motivo, no podemos dejarlas de lado en un área que ocupa más de la mitad de la rutina de un adolescente: la escuela. Son muchos los centros educativos que ya cuentan con ordenadores en las aulas o que tienen tablets para todos los alumnos; introduciendo así la nueva educación digital en la que ya no hay libros, sino que todo lo tienen digitalizado en algún dispositivo electrónico, entre otras opciones.

En el ámbito universitario, el uso de herramientas tecnológicas y plataformas digitales es habitual, y esto puede ser muy beneficioso y motivador para el alumno si se utiliza de manera correcta y adaptada. De acuerdo con Calvo-Ferrer (2013), si el videojuego se utiliza por el mero placer “sin tener en consideración las necesidades específicas del alumnado, puede convertirse en un instrumento de utilidad inferior a la deseada” (p. 30). A sabiendas de que el alumnado tiene cierta afinidad con estas herramientas (y sobre todo con los videojuegos; ya que, como mencionamos anteriormente, los jóvenes actuales son conocidos como los *nativos digitales*), es necesario que los docentes hagan el esfuerzo de adaptarlos con el objetivo de obtener resultados satisfactorios.

Por lo tanto, los videojuegos pueden tener cabida en el ámbito universitario con una finalidad educativa y formativa, con el objetivo último de facilitar la adquisición de conocimientos (Marín y García, 2005); siempre y cuando estos sean

un complemento para la actividad docente y no el grueso de la misma. Como nos explican Corona y Cozzarelli (2013), gracias a ellos se puede desarrollar la atención del alumno, su memoria y algunos procesos cognitivos poco trabajados en algunas ocasiones, como las habilidades espaciales, por ejemplo. Además, encontramos a los alumnos mucho más motivados, ya que son metodologías mucho más innovadoras que a las que están acostumbrados. Si bien es cierto que este no es el ámbito de estudio de este trabajo, consideramos que es de alto interés resaltarlo.

El objetivo pedagógico principal de la inclusión de los videojuegos dentro y fuera del aula, consiste en generar un aprendizaje autónomo y consciente por parte de los propios estudiantes. Mediante el concepto de “autonomía” nos referimos a ser “capaz de adquirir e interiorizar la metodología necesaria para aprender, lo cual implica organizar y gestionar tiempo, información y recursos. No obstante, para aprender a aprender es necesario adquirir” (Fernández-Lara, 2009, p. 106). Dicha autonomía es sumamente necesaria a los efectos la realización personal de los alumnos. Por tal motivo, Fernández Lara (ídem.) explica que, para conseguir esa competencia, primero es necesario adquirir ciertas habilidades básicas, como la lectura y la escritura.

Son pocos los universitarios de entre dieciocho y veinticinco años que no tienen algún juego instalado el móvil o que no tienen algún tipo de consola para entretenerse, bien sea conectándose con otros amigos, bien sea individualmente desde sus casas. Pero ¿y si estos videojuegos los llevamos al aula y modificamos las metodologías actuales? ¿Seríamos capaces de enseñar una segunda lengua al mismo tiempo que jugamos con dispositivos electrónicos dentro del aula? ¿Motivaría esto a nuestros alumnos?

Con este trabajo pretendemos realizar un resumen de aquellos juegos más populares entre los jóvenes en este momento y que se podrían llevar al aula por las características que los componen. Tengamos en cuenta que se trata de alumnos universitarios, por lo que ya conocen muchos de ellos, así como el funcionamiento de un ordenador. Sus conocimientos previos de esta materia son avanzados, lo que ahorra bastante trabajo al docente al ponerlo en práctica.

1. Referente teórico

1.1. ¿A qué llamamos segunda lengua o lengua extranjera? ¿Cómo las podemos trabajar en clase?

Como menciona la profesora Carmen Muñoz (2002), una segunda lengua (L2) es “aquella que cumple una función social e institucional en la comunidad lingüística en que se aprende” (pp. 112-113), mientras que una lengua extranjera (LE) es “aquella que se aprende en un contexto en el que carece de función social e institucional”. Concretamente, nosotros trabajamos con las lenguas extranjeras y su enseñanza-aprendizaje (ya que se trata de los futuros maestros de primaria y su aprendizaje de lenguas); si bien es cierto que no están haciendo una inmersión lingüística, hay que intentar facilitar al máximo ese contacto con la lengua.

A la hora de enseñar la L2 o LE, el docente tiene que tener en cuenta ciertas normas, como las de Zarate (1995, p. 71) y con las que estamos plenamente de acuerdo:

- Adaptar muy finamente la práctica de la lengua al contexto social del alumno.
- Tener tenacidad en su profesión.
- Tener capacidad de análisis entre el entorno particular de cada alumno y el contexto global de la clase.
- Conocer la cultura del lugar en el que se encuentra.

Acordamos con André- Marie Manga (2008) cuando explica que “la lengua extranjera permite a los alumnos dotarse de más destrezas comunicativas y les abre el camino hacia la comprensión de otros modos de vida” (p. 5). Y es que los docentes tenemos que conseguir que nuestros estudiantes puedan comunicarse sin dificultades. Además, hay que tener en cuenta determinados factores individuales que afectan a su aprendizaje. Como explica Mercè Bernaus (2001)

estos se pueden recoger en tres categorías diferentes:

- Factores biológicos y psicológicos: centrándose estos en la edad y la personalidad de cada individuo. Teniendo en cuenta la autoestima, la ansiedad la introversión y la extroversión.
- Factores cognitivos: como la inteligencia (racional y emocional), las aptitudes lingüísticas, los diferentes estilos y estrategias de aprendizaje.
- Factores afectivos: considerando aquí las actitudes del alumno y la motivación (p. 80).

2. Gamificación o ludificación y videojuegos en el ámbito educativo

El objetivo principal de la gamificación es el de motivar a los estudiantes y mantener su atención durante el máximo tiempo posible, y así conseguir el correcto desempeño de las cuatro competencias. Además, es una manera muy útil de fomentar el aprendizaje de una manera diferente a la tradicional. El verbo *gamificar* refiere a la introducción de determinadas características y normas de un juego concreto (o de varios a la vez) en actividades que pueden ser mejoradas si incluimos diferentes retos, puntuaciones o competencia entre los participantes (Zichermann y Cunningham, 2011).

Una vez aclarado este término, queremos resaltar que un no es una actividad gamificada como tal, sino que se constituye un complemento/ayuda muy útil en el aula, opuesto a los viejos modelos en los que priman la repetición de oraciones o la memorización de palabras en bloque (Aguilar y Escudero-Mancebo, 2018).

2.1. Videojuegos en la enseñanza de lenguas extranjeras

Según la RAE, en su primera acepción un videojuego es un “juego electrónico que se visualiza por medio de una pantalla” y, en su segunda acepción, se define como un “dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico”. Sin embargo, estas no son las únicas definiciones: Levis (2005) exponen que se trata de un “entorno informático que reproduce sobre una pantalla un juego cuyas reglas han sido previamente programadas” (p. 27). Lin y Lepper (1987) subrayan tres elementos diferentes que deben tenerse en cuenta para la definición de videojuego: el componente tecnológico, el tipo de juego y el soporte en el que se juega. Creemos que es importante considerarlos a la hora de crear actividades y adaptarlas al aula y su diversidad; de esta manera conseguiremos captar la atención de nuestros alumnos y motivarlos para el aprendizaje de una segunda lengua.

Recién en el año 1978 se desarrollaron las primeras investigaciones, de la mano de Howard Ball (1978), sobre la aplicación de videojuegos¹ en el aula. El problema era que dichos juegos no estaban hechos para utilizarse con fines educativos, sino lúdicos. En dichos escritos ya se indicaban las ventajas y utilidades de esta herramienta para ciertas competencias. Como expone Fernández-Lara (2022), poco después comenzaron a crearse nuevos videojuegos, lo que hizo que la opinión sobre los mismos fuese cambiante. De todos modos, sigue habiendo muchísimos aspectos positivos para su introducción en el ámbito educativo. Ya en la década de 1970 la evolución de las características de los videojuegos fue muy avanzada, pero no será hasta principios del siglo XXI cuando se comiencen a hacer juegos más educativos y no tan lúdicos. Y es en este momento donde encontramos el mayor número de investigaciones sobre su uso en los procesos formativos.

Son muchos los autores que apoyan el uso del videojuego como herramienta para el aprendizaje de idiomas como, por ejemplo, J. Enrique Agudo et al. (2015), Joseph Bing (2013) o Yong-Ming Huang y Yueh-Min Huang (2015). De acuerdo

con Amri Yusoff (2010), un videojuego tiene que cumplir doce aspectos para que realmente podamos introducirlos en las aulas. Estos son:

- 1) *Aprendizaje incremental*: la exposición de conocimientos tiene que realizarse de manera gradual, es decir, deben presentarse uno a uno y de menor a mayor dificultad. Con esto conseguiremos que el alumno no se agobie y disfrute del proceso de aprendizaje.
- 2) *Linealidad*: Se trata de cómo el docente secuencia cada una de las actividades durante todo el juego, con el objetivo de conseguir un mayor grado de autonomía en el estudiante. Así este podrá elaborar sus propias secuencias.
- 3) *Capacidad de atención*: el profesor adapta los contenidos y la velocidad del juego según el grupo-clase que tenga en cada momento, y así trabajar tanto la memoria a corto plazo como los procesamientos cognitivos a largo plazo.
- 4) *Andamiaje*: Consiste en todo aquello relacionado con las ayudas y elementos de apoyo facilitados por el juego durante las actividades de aprendizaje.
- 5) *Transferencia de las habilidades aprendidas*: refiere a pistas que incluimos en el juego para que el alumno sepa qué conocimiento tiene que aplicar en cada situación. De ahí que los contenidos vayan de menor a mayor dificultad, porque tendrán que saber utilizarlo en pantallas posteriores.
- 6) *Interacción*: Es la medida en que el juego requiere el diálogo y el compromiso del jugador.
- 7) *Control por parte del alumnado*: Es la posibilidad que proporciona el videojuego al alumnado de dirigir su propio aprendizaje (de modo que se trabaje la competencia de aprender a aprender) y conseguir saber en qué momento tiene que avanzar o parar el juego. De esta manera, el estudiante es capaz de adaptarse a su propio ritmo y para configurar, así desarrollar una experiencia única y divertida.

8) *Práctica y repetición*: Es el único método para conseguir los objetivos de aprendizaje esperados, ya que el juego facilita y permite la repetición de ciertas actividades durante su ejecución con tareas cada vez más complejas.

9) *Retroalimentación intermitente*: conforme los jugadores van pasando las pantallas se dificulta y adapta el grado de respuesta según la acción ejecutada por el usuario/a.

10) *Recompensas*: Es un procedimiento utilizado en el juego cuyo objetivo fundamental consiste en incentivar la motivación del alumnado. Estas recompensas pueden ser de diferentes tipos, adaptándose a las necesidades del grupo-clase.

11) *Aprendizaje situado y auténtico*: El juego proporciona un contexto en el que los alumnos consiguen relacionar lo aprendido durante su ejecución con sus necesidades e intereses de la vida real.

12) *Acomodar los estilos de aprendizaje*: Es la versatilidad que tiene el juego para adaptarse a distintas maneras de aprendizaje. También cabe la posibilidad de variar el modo en el transcurso de este.

Debemos resaltar que los videojuegos siempre enseñan algo y que tienen ciertas características que los convierten en una herramienta muy eficaz para el aula, ya que genera un alto grado de motivación y atención, así como unas condiciones perfectas para que el alumno adquiera nuevos conocimientos. A la vez, se ha demostrado que son útiles para resolver otro tipo de problemas, como el aprendizaje inductivo, la relación de conceptos, la formación de mapas mentales o la secuenciación de imágenes y texto (Gee, 2003). Además, estos videojuegos se incluirán en la planificación anual del docente, ya que sin un contexto no tendrían sentido alguno. Debemos tener en cuenta que el público con el que tratamos ya es adulto y tiene conocimientos suficientes de informática como para poder implementar esta herramienta sin excedernos mucho en el tiempo de explicación de estas.

Begoña Gros (2008) nos presenta tres propuestas para introducir los

videojuegos en el aula según el objetivo del docente:

-La más sencilla de ejecutar: el/la estudiante tiene el control del juego, mientras que el docente observa qué va pasando durante este proceso. Este último tiene que ir recogiendo la información y evaluando el aprendizaje. Cuando el juego finalice, el alumno dará su opinión sobre él y explicará lo que considera que ha aprendido.

-Se presenta el juego como una herramienta educativa para trabajar un punto concreto del currículo. El profesorado prepara y pone en práctica dicho punto.

-En el último caso, el videojuego es un mero instrumento para el aprendizaje o seguimiento de un problema concreto. Durante el juego se ve el conocimiento que se va creando y, partir de aquí, se profundiza cada vez más sobre la base de ese obstáculo del que se debe aprender.

Para poder llevar a cabo algunas de las propuestas de Gros (2008), es necesario planificar y analizar cada una de las acciones. De acuerdo con Fernández-Lara (2009), el docente tiene que “saber seleccionarlos [los videojuegos], luego jugarlos y finalmente analizarlos para identificar sus contenidos y posibilidades, así como para diseñar las actividades que se considere pertinente desarrollar con el alumnado” (p. 116). Sin esta selección previa puede haber confusiones entre el alumnado por dicha elección, además de no estar adaptado a las necesidades específicas que tenemos en el aula.

2.2. Tipos de videojuegos

Si bien es cierto que son muchos los autores que han realizado una clasificación de los videojuegos (Hertz (1997); o Cortés (2010) entre otros), preferimos la propuesta de Crawford (1982) por ser esta de las primeras; se diferencian entre juegos de habilidad y acción y juegos de estrategia. Los primeros se dividen en seis subgrupos: juegos de lucha, de deportes, de carreras, de

laberintos, de paletas y mixtos. Por su parte, los juegos de estrategia son aquellos que desarrollan una habilidad cognitiva. En este caso, también encontramos seis categorías: juegos de aventuras, de guerra, de azar, de rol, interpersonales y educativos. Obviamente, por el carácter de esta investigación, optamos por los juegos centrados en las habilidades cognitivas, concretamente con los educativos.

Estamos de acuerdo con Calvo-Ferrer (2013) cuando nos expone que entendemos por videojuegos serios para la educación aquellos que tienen por objetivo “instruir y formar a los jugadores con el propósito de que adquieran nuevas competencias o conocimientos, o bien progresen sobre la base de aquellos que hubieran desarrollado previamente” (p. 107). Las características de un juego educativo son:

- La necesidad de transmitir un conocimiento, no el hecho de que sea lúdico.
- Que la teoría tenga mayor peso que la práctica.
- Explicaciones teóricas durante el juego.
- Articulación y complementación con la metodología tradicional.
- Utilizar los subtítulos durante el juego.
- Articulación y complementación con la metodología tradicional.

2.3.MCERL y videojuegos

El *Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas*, nos explica que para obtener un nivel A2 es necesario “Comprende la información más importante que aparece en anuncios breves relativos a bienes o servicios de interés (por ejemplo, CD, videojuegos, viajes)” (p. 63). El MCERL también hace referencia al aspecto más lúdico de la lengua en su capítulo 4, así como también se nombra en el *Plan Curricular del Instituto Cervantes* (PCIC).

2.4. Motivación y los videojuegos en el aula de idiomas

La motivación en las aulas es un tema que preocupa al profesorado de todas las materias. El mayor desafío es el de conseguir que los contenidos establecidos por el currículo sean lo suficientemente atractivos para que los y las estudiantes los vayan incorporando y trabajando.

Entendiendo que la motivación es “aquello que mueve o tiene eficacia o virtud para mover; en este sentido, es el motor de la conducta humana. [Dicho interés es estimulado por una necesidad], la misma que es un mecanismo que incita a la persona a la acción” (Carrillo et al., 2009, p. 21).

Un estudiante motivado es, pues, aquel que conseguirá mejores rendimientos académicos y, posteriormente, mejores resultados laborales gracias al docente en el aula. Para conseguir que al estudiantado esté motivado, también es necesario el equipo educativo ame su materia y sea capaz de transmitir los conocimientos de una manera adecuada. En los últimos años, el papel del docente en el aula ha evolucionado. Deja mucho más libre al estudiante, convirtiéndose este último en la parte activa del proceso, construyendo de manera inductiva sus conocimientos, pero guiado por una figura superior.

Como nos explican Rinaudo et al. (2006), “esto permitirá al estudiante asumir progresivamente la responsabilidad de su proceso de aprendizaje y le ayudará a relacionarse consigo mismo metacognitivamente cuando aprende favoreciéndose así que logre aprendizajes cada vez más significativos” (p. 6).

Estos mismos autores nos exponen que el interés común del profesorado es que la educación “no se halle dirigida solamente a la transmisión de conocimientos y de informaciones sino a que tienda a la capacidad de producirlos y desarrollarlos” (Rianudo et al., 2006, p. 4). Es necesario que los estudiantes sean la parte activa, que se sientan parte del proceso de una manera responsable y que se trabaje diariamente la competencia clave “aprender a aprender”, siendo esta definida por la Comunidad Europea como:

La habilidad para iniciar el aprendizaje y persistir en él, para organizar su propio aprendizaje y gestionar el tiempo y la información eficazmente, ya sea individualmente o en grupos. Esta competencia conlleva ser consciente del propio proceso de aprendizaje y de las necesidades de aprendizaje de cada estudiante, determinar las oportunidades disponibles y ser capaz de superar los obstáculos con el fin de culminar el aprendizaje con éxito. Dicha competencia significa adquirir, procesar y asimilar nuevos conocimientos y capacidades, así como buscar orientaciones y hacer uso de ellas. El hecho de “aprender a aprender” hace que los alumnos y alumnas se apoyen en experiencias vitales y de aprendizaje anteriores con el fin de utilizar y aplicar los nuevos conocimientos y capacidades en muy diversos contextos, como los de la vida privada y profesional y la educación y formación. La motivación y la confianza son cruciales para la adquisición de esta competencia (CE, 2006, p. 16).

Aunque dicha competencia tiene por objetivo la disociación estudiante-profesor, es decir, que se busca que el estudiante sea lo más autónomo posible, la figura del docente es muy importante, sobre todo en las etapas iniciales donde se guía y acompaña hacia la autonomía; por lo que es perfecta para trabajarla con los videojuegos como veremos en el siguiente punto. En este momento es en el que el adulto muestra al joven la relación entre el aprendizaje y la actividad que se realiza. De esta manera, podemos otorgarle al videojuego un carácter más didáctico.

2.5. Aspectos positivos y negativos de la inclusión de los videojuegos en las aulas de idiomas según la literatura

Encontramos una serie de beneficios en el uso de videojuegos en el aula. De acuerdo con Aguilar y Escudero-Mancebo (2018) y Calvo-Ferrer (2013) entre ellos tenemos:

-Versatilidad de los videojuegos. Es un recurso didáctico que facilita al docente la preparación de diferentes etapas de aprendizaje.

- Atrayentes para el público joven.
- Ofrecen amplias posibilidades educativas que atraen la atención del estudiante, además de ser mucho más atractivos que los libros de texto.
- Amplio margen de maniobra para la modificación de algunos aspectos.
- Aumento de la motivación en el alumnado (dando igual la edad de este último) y, por lo tanto, incremento de la participación en el aula.
- Desarrollo de las habilidades sociales (para aquellos a los que le cueste un poco más).
- Aceptación de las normas (ya que son necesarias para poder jugar).
- Tolerancia a la frustración.
- Mayor comunicación entre el profesor y los estudiantes. Se incorpora al aula un contexto mucho más dinámico y social, con una situación comunicativa mucho más amplia.
- Adaptación para la diversidad del grupo-clase.
- El contexto educativo en sí permite la inclusión de los videojuegos en el aula, por lo que no supone un problema.
- El diseño de tareas se forma de manera bastante flexible, por lo que las cuatro destrezas (comprensión y expresión escrita y oral) quedan garantizadas durante el proceso como así lo establece el MCERL.
- Ampliación del vocabulario, así como consolidación de las estructuras gramaticales (complejas y simples).
- Fácil acceso.
- Uso de las nuevas tecnologías con una preparación previa y complementaria; ya que son herramientas conocidas.
- Se trabaja la inmersión lingüística.

Debemos tener en cuenta algunos aspectos no tan positivos de la inclusión de esta herramienta en el aula, pero no tan numerosos como las ventajas que nos proporcionan los videojuegos. Entre ellos, podríamos decir: la distracción en lo que el docente explica por estar más atento al juego en sí o que el alumno pueda demandar este recurso más que otros también válidos. Por lo tanto, esto también

influye en los pros y contras del profesorado al igual que:

- La inclusión de los videojuegos dentro de su programación, por lo que tendrá que planificar bien las sesiones.
- Más trabajo fuera del aula.
- Saber adaptar todo a las necesidades del grupo-clase.

2.6.Videojuegos útiles y su integración en el contexto educativo

Encontramos una gran cantidad de videojuegos a nuestra disposición. Tenemos que escoger el que más se adapte a la diversidad de nuestro grupo-clase, que incluya los contenidos que deseamos enseñar, que sean dinámicamente adecuados y eficaces o que dé la posibilidad de dar diferentes opciones. No hay unos criterios definidos para la elección de los videojuegos, prima, sobre todo, el buen hacer del profesor.

Del Moral y Fernández (2015) nos muestran cinco pasos posibles para llevar estos videojuegos al aula:

1. Selección de los videojuegos adaptados al grupo-clase que tengamos en ese momento (no todos los juegos valen para todos los grupos), en función de las materias (francés en nuestro caso) y el tipo de inteligencias múltiples que se podían desarrollar (ejemplo: un videojuego que propone completar un diálogo trabajaría la inteligencia múltiple lingüística).
2. Preparación de la clase: Tras la selección de los juegos, los instalamos y preparamos los equipos para que estén a la mano de los alumnos que van a participar.
3. Establecimiento de normas, reglas e instrucciones de uso de dichos videojuegos para el alumnado involucrado.
4. Implementación de los videojuegos en el aula de idiomas: los alumnos jugarán bajo la supervisión del docente, el cual se sitúa en el papel de

observador para recabar datos sobre lo sucedido en el aula. El papel activo recayó en los propios alumnos-jugadores.

5. Diagnóstico y evaluación del nivel del alumnado tanto al inicio de la experiencia como al terminarla (p. 105).

Debemos aclarar que, hoy en día, gracias a la evolución de las TICs, cualquier juego se puede traducir a diversos idiomas, haciendo así una herramienta mucho más versátil y no teniendo que ser específicamente del ámbito de la educación para que se pueda incluir en el aula. Dicho esto, haremos una diferencia entre ambos.

Entre los juegos más destacados por su popularidad (que no por su actualidad) entre el público joven, aunque no destinado particularmente a la educación encontramos, sobre todo, juegos de rol como:

-“Los Sims”: un juego de rol en el que aprenderás vocabulario básico como la casa, los rasgos físicos o acciones habituales. Perfecto para los niveles más bajos.

- “Juego de Tronos”: trabajando la elección del diálogo que se quiere decir y la toma de decisiones. Se trata de la creación de un propio reino y la forja de alianza, por lo que trabaja todo tipo de diálogos.

Otros juegos de este tipo en los que el vocabulario es mucho más sencillo como “Civilization Minecraft” o “League of legends”. Dentro de esta misma temática, pero un poco más complejos en cuanto a la dinámica de juego tenemos:

- “RollerCoaster Tycoon”: los jugadores se convierten en constructores de parques de atracciones y tienen que gestionar a sus empleados y las finanzas de este. El objetivo es el de conseguir clientes y obtener los ingresos suficientes como para mantener el negocio. Una manera muy lúdica de aprender diálogos concretos del ámbito laboral.

- “Monster Galaxy”: Los participantes tienen que cumplimentar una serie de misiones y explorar todos los rincones de un mapa. Tienen que ganar batallas usando ataques únicos de cada jugador

para derrotar a los enemigos y, lo más importante, ayudar a los amigos. Se trabaja así la cooperación y los diálogos entre ellos. Además, utilizan dinero ficticio, por lo que se puede practicar ese léxico.

- “The Witcher 3”: Es un juego con muchísimo diálogo, perfecto para trabajar ciertas competencias. Consiste en controlar a un personaje en tercera persona, concretamente un cazador de monstruos, a lo largo de un largo viaje en el que pasará numerosas aventuras. Perfecto para trabajar las conjugaciones por el alto número de verbos que utilizan (tanto en infinitivo como en tercera persona).

- “The Elder Scrolls”: se trata de un videojuego en el que el jugador (estudiante) es el protagonista de una historia épica en la que tiene que conseguir pasar distintas pruebas para conseguir el mejor equipo posible. Lo interesante de este juego es la necesidad de hacer pactos (y engaños) con otras personas, de practicar esa parte oral que, a veces, no se trabaja en clase.

- “Deponia”: es una saga con diferentes rompecabezas en el que el estudiante interactúa con diferentes objetos y de diferentes maneras. Resolverá acertijos para poder avanzar. Trabajamos así con los juegos de palabras y la fraseología.

- “The World of Warcraft” (WoW): se trata de un juego de rol en el que hay que encarnar a un héroe y explorar un mundo virtual donde tendrán que completar pruebas y enfrentarse a jefes poderosos. Tienen que formar grupos y trabajar en equipo para poder ganar habilidades. Se puede trabajar con las características de los personajes, las competencias de cada uno, así como diferentes tipos de diálogos. El desarrollador del juego permite ir añadiendo contenidos según pasan las pantallas; lo que supone un plus para añadir materia.

- “The Secret of Monkey Island”: es un videojuego en el que un personaje intenta convertirse en el pirata más temido y conquistar el corazón de una dama. Ideal para conocer el lenguaje relacionado con el medio ambiente y practicar las fórmulas de cortesía.

- Encontramos algún juego de terror como “Don’t Starve Together”, no tiene mucho diálogo, pero es perfecto para aprender vocabulario básico.

Mientras que hay otros videojuegos que han sido diseñados específicamente para fines pedagógicos:

- “Combat Medic”: un médico de la segunda Guerra Mundial gestionará los materiales de curación y ayudar a los caídos. Tiene que decidir cuáles son las cantidades correctas de cada medicamento. Este juego es perfecto para repasar las partes del cuerpo en profundidad, lugares emblemáticos y diálogos un poco más complejos.

- Además, existe la adaptación específica al aula de Minecraft con “Classcraft”: usa elementos del juego original, pero puedes personalizar los avatares según los jugadores (alumnos), puntos de vida o de poder. Un juego esencial para motivar a los alumnos e involucrarlos en las actividades realizadas en el aula. Además, refuerzan la gestión del aula y la cooperación entre los alumnos.

- “HiHola”: para el aprendizaje concreto del léxico español. Este juego pone en marcha un mundo virtual (que tiene como protagonista a la ciudad de Salamanca) en el que los alumnos crearán situaciones comunicativas en español para practicar lo que se ha visto en clase.

- “Trippin”: Es para nivel A1. Son sopas de letras cada vez más complejas con diferentes campos semánticos.

Todos estos juegos están centrados en la enseñanza específica de alguna

destreza como la lectura, el vocabulario o la gramática. Kiili (2005) nos explica que estos tienen que ser fáciles de manejar para los estudiantes, contener objetivos claros y proporcionar una retroalimentación adecuada. Con esto conseguimos que el estudiante haga una imagen mental, permitiendo así el descubrimiento regresivo de nuevos contenidos y una mejora de la capacidad para resolver problemas.

Conclusiones

Como hemos podido observar, los videojuegos tienen numerosos beneficios cuando se trata de su aplicación en el aula. Obviamente, esta herramienta tiene que ser reglada y pautaada para obtener los resultados positivos que queremos. Habrá una preparación y planificación previas por parte del docente, así como una estrategia educativa incluida en el contexto y en el centro educativo. Para conseguir todo esto, es necesario escoger, conocer, analizar e incluso jugar al videojuego elegido. En el análisis es obligatorio ver cuáles son los contenidos y objetivos adaptables al aula y cuáles son las posibilidades que puede tener dentro del aula. Es interesante que dicho videojuego estuviera muy relacionado con el contexto del alumno y sus condiciones sociales, de esta manera estará mucho más próximo y se sentirá más mimetizado y motivado con el mismo.

Los y las estudiantes universitario/as agradecen estas metodologías innovadoras (y todo lo que se salga de una clase magistral) para aprender idiomas. Se sienten mucho más motivados cuando pueden utilizar los dispositivos electrónicos dentro de clase, no olvidemos que estamos trabajando con una generación que ya nació con un móvil entre las manos. Además, se ha demostrado en diferentes trabajos que los videojuegos son una herramienta útil para adquirir tanto una lengua extranjera como las cuatro destrezas comunicativas (comprensión y expresión escrita y oral). Si bien es cierto que no se han expuesto aquí los más novedosos, sino los más utilizados y aclamados, consideramos que es interesante su

aplicación en los laboratorios de lenguas.

La competencia “aprender a aprender” se ve potenciada gracias a este recurso que da la posibilidad de desarrollarse de manera progresiva y bastante autónoma. Tenemos que añadir la motivación y autoconfianza que consiguen nuestros alumnos gracias a la inclusión de los videojuegos. La autodisciplina también es reconocida y trabajada, así como la superación de ciertos obstáculos o la resolución de problemas.

El docente también tiene un papel muy importante, aunque sea un poco más pasivo que el del estudiante. Tendrá que preparar, guiar y reflexionar sobre la puesta en marcha y la metodología utilizada. Además de conseguir que el alumnado conecte el binomio aprendizaje-videojuego y comprenda su importancia. Será el profesorado que esté cualificado y que tenga experiencia previa (bien sea educativa, bien sea competencia digital) ya que tendrá que tomar decisiones y orientar a los jóvenes durante todo el proceso educativo. Necesitará todo esto para poder observar y evaluar tanto el proceso como al alumnado.

No podemos olvidar que el centro educativo en el que se vaya a llevar a cabo la inclusión de videojuegos dispondrá de las instalaciones, equipos e infraestructuras necesarias para su buen funcionamiento.

En definitiva, cuando queremos introducir videojuegos en el aula es necesario que todo esté bien planificado por parte del centro y del docente; con el objetivo de conseguir una experiencia educativa única y divertida. Además, son muchos los videojuegos que podemos adaptar al aula, hay sido creado o no para su uso en la misma.

Referencias bibliográficas

Agudo, J. E., Rico, M., y Sánchez, H. (2015). Multimedia games for fun and learning English in preschool [Juegos multimedia para divertirse y aprender inglés en el preescolar]. *Digital education review*, 27 (1), 183- 205.

- Ball, G. H. (1978). Telegames teach more than you think [Los videojuegos enseñan más de lo que crees]. *Audiovisual Instruction*, 23(5), 24-26.
- Basaran, T. (2020). *Integración de los videojuegos en la educación de los idiomas* (Bachelor's thesis, Escuela de Educación y Pedagogía).
- Belli, S., y Raventós, C. L. (2008). Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digital. Revista de pensamiento e investigación social*, (14), 159-179.
- Bernaus, M. (Ed.), (2001). *Didáctica de las lenguas extranjeras en la Educación Secundaria Obligatoria*. Síntesis educación.
- Bing, J. (2013). Enhancing narrative writing skills through action-adventure video games [Habilidades de escritura narrativa a través de videojuegos de acción y aventura]. *Journal of education and practice*, 4 (15), 36-42.
- Calvo-Ferrer, J. R. (2013). Videojuegos y aprendizaje de segundas lenguas: análisis del videojuego The Conference Interpreter para la mejora de la competencia terminológica [Tesis doctoral].
- Carrillo, M., Padilla, J., Rosero, T., y Villagómez, M. S. (2009). La motivación y el aprendizaje. *Alteridad*, 4(1), 20-33.
- CE (2006). Recomendación del Parlamento Europeo y del Consejo de 18 de diciembre de 2006 sobre competencias clave para el aprendizaje permanente. Luxemburgo: Oficina de Publicaciones Oficiales de las Comunidades Europeas. Recuperado de <https://goo.gl/6ayK8K>
- Corona, F. y Cozzarelli, C. (2013). Information Technology and Edutainment: Education and Entertainment in the Age of Interactivity [Tecnología de la Información y Entretenimiento: Educación y Entretenimiento en la Era de la Interactividad]. *International Journal of Digital Literacy and Digital Competence (IJDLC)*, 4(1), 12-18. doi: 10.4018/jdlc.2013010102.

Cortés Gómez, S. (2010). *Mundos imaginarios y realidad virtual: videojuegos en las aulas. Redined.*

Crawford, C. (1982). *The art of computer game design [El arte del diseño de juegos de ordenador]*. Berkeley, CA, USA: Osborne/McGraw-Hill.

Del Moral, M. E., y Fernández, L. C. (2015). Videojuegos en las aulas: implicaciones de una innovación disruptiva para desarrollar las Inteligencias Múltiples. *Revista Complutense de Educación.*

Fernández-Lara, S. (2022). ¿Son los videojuegos herramientas adecuadas para aprender a aprender? *Revista Colombiana de Educación, (85)*, 101-122.
<https://doi.org/10.17227/rce.num85-12500>

Gee, J. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy [Lo que los videojuegos tienen que enseñarnos sobre el aprendizaje y la alfabetización]. *Computers in Entertainment, 1.*

González, C. S., y Blanco, F. (2008). Emociones con videojuegos: incrementando la motivación para el aprendizaje. *Education in the knowledge society (EKS), 9(3)*, 69-92.

Gros, B. (2008). *Secuencias formativas y uso de los videojuegos en la escuela.* En B. Gros (coord.), *Videojuegos y aprendizaje*, 113- 132. Editorial Graó.

Hertz, J. C. (1997). *Joystick Nation. How Videogames Ate Our Quarters, Won Our Hearts, and Rewired Our Minds [Joystick Nation. Cómo los videojuegos se comieron a nuestros compañeros, ganaron nuestros corazones y volvieron a conectar nuestras mentes]*. Canadá: Little Brown.

Huang, Y. M., y Huang, Y. M. (2015). A scaffolding strategy to develop handheld sensor-based vocabulary games for improving students' learning motivation and performance [Una estrategia de andamios para desarrollar juegos de vocabulario basados en sensores de mano para mejorar la motivación de aprendizaje y el

rendimiento de los estudiantes]. *Educational technology research and development*, 63 (5), 691-708.

Kiili, C. (2005). Digital game-based learning: Towards an experiential gaming model [Aprendizaje digital basado en juegos: Hacia un modelo de juego experiencia]. *The Internet and higher education*, 8 (1), 13-24.

Levis, D. (2005). Videojuegos y alfabetización digital. *Aula de innovación Educativa*, 147.

Lin, S. y Lepper, M. (1987). Correlates of children's usages os videogames and computers [Correlaciones de usos infantiles de videojuegos y ordenadores]. *Journal of Applied Social Psychology*, 17(1), 72-93,

Manga, A. M. (2008). Lengua segunda (L2) Lengua extranjera (LE): Factores e incidencias de enseñanza/aprendizaje. *Tonos digital*, 16(0).

Marin, S. M. (2012). Change and Innovation in the Educational Policies and Strategies for Human Resources Development. [Cambio e innovación en las políticas y estrategias educativas para el desarrollo de los recursos humanos]. *Procedia. Social and Behavioral Sciences*, 47, 1662-1667. doi: 10.1016/j.sbspro.2012.06.880.

Marín, V., y García, M. D. (2005). Los videojuegos y su capacidad didácticoformativa.

Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación, 26, 113-119. MCERL: https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco_complementario/mcer_volumen-complementario.pdf

Muñoz, C. (2002). *Aprender idiomas*. Barcelona, Paidós.

Pindado, J. (2005). Las posibilidades educativas de los videojuegos. Una revisión de los estudios más significativos. Pixel-Bit. *Revista de Medios y Educación*, 26, 55-67.

Rinaudo, M. C., de la Barrera, M. L. y Donolo, D. (2006). Motivación para el aprendizaje

en alumnos universitarios. *Revista electrónica de motivación y emoción*, 9(22), 1-19.

Salva T, B. G. (2014). Análisis de las prestaciones de los juegos digitales para la docencia universitaria. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 28(1), 115-128.

Yusoff, A. (2010). A conceptual framework for serious games and its validation [Un marco conceptual para los juegos serios y su validación] [Tesis de doctorado]. University of Southampton. <https://eprints.soton.ac.uk/>.

Zambrano, N. J. y Párraga, S. M. (2024). Aplicaciones móviles en el aprendizaje: Caso práctico en la educación básica media. *Universidad San Gregorio de Portoviejo*.

Zarate, G. (1995). La problématisation de la relation à l'altérité: l'apprenant et l'enseignant de langue comme acteurs sociaux de l'entre deux. *Quelles perspectives pour la recherche en didactique des langues*, 11-16..

Zichermann, G. y Cunningham, C. (2011). Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps [Gamificación por diseño: Implementación de la mecánica de juego en aplicaciones web y móviles]. O'Reilly Media, Inc.

Zoghbi, C. D., y Martín J. A. S. C. (2022). Enseignement immersif des langues étrangères au moyen des technologies virtuelles [Enseñanza inmersiva de lenguas extranjeras por medio de las tecnologías virtuales], 40, *Ediciones de la Universidad de Castilla La Mancha*.

Sitografía de los videojuegos

Civilization: <https://civilization.com/es-ES/>

Deponia: <https://store.steampowered.com/app/214340/Deponia/?l=spanish>

Don't Starve Together:

https://store.steampowered.com/app/322330/Dont_Starve_Together/?l=spanish

Juego de Tronos: <https://www.vidaextra.com/listas/todos-videojuegos-juego-tronos-ordenados-peor-a-mejor>

League of Legends: <https://www.leagueoflegends.com/es-es/>

Los Sims: <https://www.ea.com/es-es/games/the-sims>

Minecraft: <https://www.minecraft.net/es-es>

Monster Galaxy: <https://playmonstergalaxy.com/home>

RollerCoaster Tycoon: <https://www.rollercoastertycoon.com/>

The Elder Scrolls: <https://www.elderscrollsonline.com/es/home>

The Secret of Monkey Island:

https://store.steampowered.com/app/32360/The_Secret_of_Monkey_Island_Special_Edition/

Combat Medic:

https://store.steampowered.com/app/2418110/Combat_Medic/?l=latam&ref=gamehyps

The Witcher 3: <https://www.thewitcher.com/us/es/witcher3>

The World of Warcraft: <https://worldofwarcraft.blizzard.com/es-es/>

Trippin: <https://www.juegosdiarios.com/juegos/trippin-kitchen.html>

Videojuego: <https://dle.rae.es/videojuego>

Notas

1 Según Belli y López (2008), determinar el primer videojuego ha sido complicado debido a las diversas definiciones del término. Se considera que el primer videojuego es "Nought and Crosses" o "OXO", desarrollado por Alexander S. Douglas en 1952 para la EDSAC. En 1958, William Higginbotham creó "Tennis for Two", un simulador de tenis de mesa. En

1962, Steve Russell desarrolló "Spacewar!", un juego de combate espacial que tuvo éxito limitado en el ámbito universitario.

En 1966, Ralph Baer junto a Albert Maricon y Ted Dabney inició el proyecto "Fox and Hounds", que evolucionó hasta la Magnavox Odyssey, el primer sistema doméstico de videojuegos lanzado en 1972. En 1971, Nolan Bushnell comenzó a comercializar "Computer Space", una versión de "Spacewar!". "Space Invaders", lanzado en 1978, consolidó la industria del videojuego, seguido de otros avances técnicos y juegos emblemáticos como "Asteroids" y la consola Atari 2600.

