



FACULTAD DE FILOLOGÍA

GRADO EN LENGUA Y LITERATURA ALEMANAS

TRABAJO DE FIN DE GRADO

CURSO 2017/2018

TÍTULO: UNA APROXIMACIÓN AL VIDEOJUEGO COMO
HERRAMIENTA PARA EL DESARROLLO DE LAS
COMPETENCIAS COMUNICATIVAS E INTERCULTURALES
EN EL APRENDIZAJE DEL ALEMÁN

AUTORA: MARINA MARTÍNEZ SÁNCHEZ-PALENCIA

Fecha:

VºBº del Tutor:

Firma:

Firma:

ÍNDICE

Declaración de Originalidad	3
Agradecimientos	4
Introducción	5
1. Marco teórico	6
1.1 Gamificación y otros sistemas de aprendizaje basados en juegos	6
1.2 Mecánicas de juego y su uso en la enseñanza superior.....	7
2. El impacto de los videojuegos en el desarrollo de la comprensión lectora	9
2.1. El texto como herramienta clave.....	9
2.1.2. La necesidad de entender en los <i>Rol Play Games</i> y en las Aventuras Gráficas	10
2.2. El uso experimental en la enseñanza de alemán	11
3. La llegada de las voces y sus consecuencias en el desarrollo de la comprensión auditiva 12	
3.1. Las posibles aplicaciones de los subtítulos	14
3.1.2. Aprendizaje del léxico por asociación	16
4. El lenguaje <i>gaming</i> y la expresión escrita	17
4.1. La llegada de los juegos multijugador masivos en línea	18
4.2. La comunicación entre jugadores	19
5. Desarrollo de la expresión oral gracias al chat de voz	20
5.1. El nuevo Tándem	20
5.2. La ausencia de filtros y el lenguaje soez	22
6. Un nuevo horizonte: la competencia cultural	22
6.1. Estrechando lazos comunicativos entre jugadores	23
7. Aplicaciones en la enseñanza de alemán como lengua extranjera	24
8. Conclusiones	25
Bibliografía	27
Anexos	30

*A todas aquellas que luchan cada día para que la mujer
tenga su lugar en la industria de los videojuegos,
gracias por inspirarme.*

Introducción

La metodología de la enseñanza de idiomas del siglo XXI se caracteriza por el uso predominante de los recursos TIC y de las nuevas tecnologías. Cada día el campo de investigación avanza hacia la meta de encontrar un nuevo modelo de enseñanza capaz de desarrollar las diferentes competencias comunicativas de la forma más eficaz.

Mi investigación personal pretende explorar la dimensión que abarcan las nuevas tecnologías, concretamente los videojuegos, como herramienta potencial en el desarrollo de estas distintas competencias a la hora de aprender una lengua extranjera. La industria del videojuego se ha convertido en toda una revolución, siendo España el cuarto país que más videojuegos consume (DEV 2018).

El estudio arranca de este punto de partida, pretendiendo demostrar cómo podemos aprovechar este gran recurso educativo, y analizando punto por punto la forma en que los videojuegos pueden llegar a aumentar la capacidad lingüística del alumno. Desde la comprensión lectora hasta la llamada competencia intercultural, haré un análisis de cómo los diferentes tipos de videojuegos que han ido surgiendo pueden ser empleados en la metodología activa del aprendizaje de una lengua extranjera.

Para demostrar esta hipótesis me voy a basar en diferentes estudios realizados sobre el uso educativo de los videojuegos, además de artículos que demuestran como un estudiante de inglés o alemán es capaz de mejorar significativamente gracias a ciertos videojuegos.

La principal motivación que guía realización de este estudio es la hipótesis de que los videojuegos, tradicionalmente tachados de ser contraproducentes en el ámbito educativo, son capaces de agilizar el aprendizaje de idiomas e incluso desarrollar nuevas competencias. Esto es algo que ya he podido comprobar por experiencia propia y ajena, sin embargo, ahora voy a aportar elementos para la validación de esta hipótesis.

1. Marco teórico.

“Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt” decía Schiller en su obra *Über die ästhetische Erziehung des Menschen*. El ser humano utiliza el juego desde sus primeros años de vida como método de aprendizaje sin miedo a equivocarse. Este potente sistema de aprendizaje está siendo transportado al ámbito de la enseñanza de idiomas, pero todavía hay una gran brecha que separa a los videojuegos del mundo docente.

Para demostrar la usabilidad y efectividad de los videojuegos como herramienta para el desarrollo de las principales competencias comunicativas, el estudio se centrará en primer lugar en el análisis del propio fenómeno que día a día se ve cada vez más implantado en las aulas: la gamificación.

Primero es necesario conocer qué es la gamificación (o ludificación), término que se ha introducido con fuerza en las aulas como nuevo sistema para fomentar y motivar al alumnado en su aprendizaje. No es una tarea sencilla, pues el término evoluciona cada día conforme a más usuarios adquiere.

1.1 Gamificación y otros sistemas de aprendizaje basados en juegos

La gamificación es un anglicismo que proviene del inglés *gamification*, y que suele estar relacionado con el uso de conceptos habituales de los videojuegos con un fin más allá del entretenimiento. Gabe Zichermann lo define como el proceso de usar el pensamiento de juego, las mecánicas y las dinámicas de los juegos para atraer a los usuarios y resolver problemas (Zichermann 2011).

El concepto de gamificación está comúnmente asociado al *marketing*, el ser humano se divierte gracias a las dinámicas de juego y esto proporciona una valiosa información comercial. De esta forma se fomenta la participación, mediante un sistema de puntuación que ofrece una recompensa.

El objetivo será siempre transformar, mejorar y hacer más atractivo un trabajo, una clase, una marca o cualquier otro ámbito de la vida cotidiana.

Además de la gamificación como herramienta educativa, encontramos también conceptos como el *endutainment* (o entretenimiento educativo) que además de enseñar entretiene; los *playful learning* y *game-based learning* que enseñan basándose en el juego de forma lúdica y creativa; y los *serious games*, basados en la introducción de técnicas gamificadas a entornos impropios de juego (Gamelearn 2019). Son juegos que se diseñan con un propósito que va más allá del puro entretenimiento y en los que se introducen puntuaciones, premios y niveles.

De esta forma, el usuario se entretiene a la vez que va superando las actividades que se le proponen, subiendo de niveles u obteniendo premios. David Michael y Sande Chen los definen como:

The simplest definition of serious games, then, is games that do not have entertainment, enjoyment, or fun as their primary purpose. That isn't to say that the games under the serious games umbrella aren't entertaining, enjoyable, or fun. It's just that there is another purpose, an ulterior motive in a very real sense (Michael y Chen 2006: 21).

Los videojuegos tradicionales no sólo ofrecen entretenimiento, también se puede encontrar en ellos un alto contenido educativo. Según un estudio del Real Instituto de Tecnología de Melbourne (Australia), “Los videojuegos mejoran las habilidades matemáticas, las pruebas de ciencia y la capacidad de lectura” (Posso 2016).

Este estudio revela que los estudiantes que juegan a diario a títulos de componente online superan en un 15% la nota media de matemáticas y un 17% la media de las asignaturas de ciencia. Esto se debe a la capacidad de cálculo que ciertos videojuegos basados en la estrategia como los MOBA (*multiplayer online battle arena*) requieren.

La contemplación científica de la mejora comunicativa y la adquisición de competencias lingüísticas gracias a los videojuegos tradicionales todavía está en desarrollo. A pesar de encontrar la gamificación y todas sus variantes fuertemente ligadas a los procesos educativos, los videojuegos tradicionales son despojados de toda relación con el crecimiento personal y académico al ser tachados por algunos medios de provocar problemas de atención y adicción (Expansión 2010).

La industria del videojuego española facturó en 2016 los 617 millones de euros, un 21 % más que 2015 según DEV, la Asociación de Desarrollo Español de Videojuegos. Este dato convierte a los videojuegos en un producto exitoso que puede ser aprovechado para fines didácticos, en este caso, la enseñanza del alemán como lengua extranjera. Su éxito se debe al denominador común que todo videojuego comparte y que también está presente en la gamificación: las mecánicas de juego.

1.2 Mecánicas de juego y su uso en la enseñanza superior

Las mecánicas de juego, que convierten a este medio en un sector en pleno auge expansivo, son los elementos básicos que lo componen y están dirigidas a motivar a los jugadores para que quieran seguir jugando.

Algunas de estas mecánicas son:

- El sistema de recompensas permite al jugador ganar puntos, obtener bienes virtuales (monedas), subir de nivel o completar retos y de esta forma mantenerlo activo.
- La posibilidad de subir el estatus a través de los niveles trae consigo fama y prestigio, de esta forma el jugador siente una sensación de avance personal y superación.
- Completar logros permite también al jugador sentir que avanza personalmente. Además, superar retos convierte al juego en un desafío y le añade emoción.
- Mediante el uso de avatares y la mejora de éstos gracias a los bienes virtuales se puede crear una identidad propia y conseguir una mejor expresión personal al sentirse el jugador más identificado con su personaje virtual.
- El factor competitivo es muy motivador para la mayoría de jugadores. Es una forma de medir el nivel y clasificarse con otros usuarios.

Si bien estas mecánicas se están aplicando con éxito en diferentes áreas como el *marketing*, los recursos humanos, la gestión de relaciones con los clientes, e incluso la formación de altos directivos, su implementación en la docencia universitaria apenas ha sido planteada.

En el foro de Gamification Research se pueden encontrar experiencias relacionadas con la gamificación aplicada a múltiples sectores dentro del workshop de la CHI 2011m donde Deterding expone que teniendo en cuenta el perfil del estudiante, es de esperar que la aplicación de las técnicas de gamificación a la docencia universitaria sea la más productiva de todas (Gamification Research Network 2011). Esto se debe a que gran parte del alumnado universitario dedica su tiempo libre a los videojuegos u otras actividades similares, por lo que utilizar las dinámicas que hay detrás de los videojuegos puede lograr fomentar la competitividad, la motivación e incluso guiarles en su proceso de aprendizaje.

Las ventajas que las dinámicas de juego aportan a la enseñanza superior son:

- Premia el esfuerzo de forma amena gracias al sistema de recompensas
- Penaliza la falta de interés
- Indica cuándo el alumno se acerca al suspenso mediante su sistema de control
- Propone vías para mejorar su nota con retos y desafíos
- Fomenta el trabajo en el aula y la motivación al ser un sistema novedoso y ameno
- Permite un control automático del estado de los alumnos

De esta forma queda expuesta la usabilidad y la efectividad de la gamificación y sus mecánicas de juego en el campo docente. Como ya quedó expuesto anteriormente, estas

mecánicas son similitudes que la gamificación comparte con los videojuegos diseñados para entretener.

Ahora se analizará cómo los videojuegos también son capaces de desarrollar una serie de competencias comunicativas. Para ello se mencionarán algunos ejemplos que pueden ser muy útiles a la hora de aplicarlos a la enseñanza de alemán como lengua extranjera.

2. El impacto de los videojuegos en el desarrollo de la comprensión lectora

Como cuentan Belli y López Raventós en su estudio “Breve historia de los videojuegos”, éstos empezaron a idearse a mediados de la década de los 50 y poco a poco se fueron desarrollando según la tecnología les permitiera. A principios de los 70 nacieron los primeros juegos diseñados para ordenador. La lentitud de los sistemas impedía el desarrollo de videojuegos de acción, por lo que aparecieron los juegos conversacionales por turnos en EE.UU e Inglaterra. Uno de los más famosos fue “Adventure”, escrito por Will Crowther y llamada posteriormente “Colossal Cave”. El juego, basado en elementos del mundo fantástico de Tolkien, describía mediante un texto la situación en la que se encontraba el jugador. A su vez, el jugador debía teclear la acción a realizar.

Después de “Adventure”, llegaron otros títulos de gran fama como “Ultima”, “Rogue” o “Zork”, permitiendo a los videojuegos de aventuras conversacionales utilizar el texto como herramienta base para el entretenimiento virtual (La Taberna de Grog 2015).

2.1. El texto como herramienta clave

Para entender la importancia del texto en un videojuego, Ramón Méndez (2017) habla del texto videolúdico y de las discrepancias que hay, según Tabattoni (2014), por parte de los académicos a la hora de admitir un videojuego como texto.

Concretamente, las corrientes ludológicas consideran que la semiótica y otras disciplinas de las ciencias de la comunicación serían inadecuadas para el análisis de los videojuegos, ya que para estos autores sería necesario crear un campo de estudio plenamente a los videojuegos para poder abarcar todos los elementos anexos aparte del propio factor ludológico central (Méndez González 2017:4).

No obstante, el autor defiende la existencia del elemento narrativo dentro de los videojuegos y de los diferentes tipos de textos (textos, paratextos y metatextos) que nos encontramos en la pantalla del juego.

Partiendo de esto, se podría decir que el elemento textual está integrado dentro de la experiencia lúdica de los videojuegos y que puede ser usado como una herramienta útil a la hora de aprender una segunda lengua.

El Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas define el proceso de aprendizaje mediante textos de la siguiente forma:

El resultado del proceso de producción lingüística es un texto que, una vez pronunciado o escrito, se convierte en un «mensaje» transmitido por un medio o canal concreto e independiente de su creador. El texto entonces funciona como material de entrada del proceso de comprensión de la lengua. Los «mensajes» escritos son objetos concretos, ya estén tallados en piedra, escritos a mano, mecanografiados, impresos o generados electrónicamente. Permiten que se produzca la comunicación a pesar de la total separación de emisor y receptor en el espacio y en el tiempo, propiedad de la que en gran medida depende la sociedad humana (Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, Subdirección General de Cooperación Internacional 2002:95).

La mecánica de las aventuras conversacionales requería el uso de la lectura y escritura si el jugador quería avanzar en el juego. Esto plantea un problema para los aficionados a los videojuegos, pues éstos no siempre llegaban traducidos. Las aventuras conversacionales no llegaron a España hasta el año 1984, eso quiere decir que, para jugar, era necesario desarrollar la comprensión lectora en inglés.

El problema de la llegada tardía de títulos a España, el auge de la piratería y la falta de localizadores, provocaría que con el nacimiento de las Aventuras Gráficas y los RPG (*rol play games*), y por consecuencia podemos suponer que muchos aficionados a los videojuegos empezaron a desarrollar su comprensión lectora.

2.1.2. La necesidad de entender en los *Rol Play Games* y en las Aventuras Gráficas

Si las aventuras conversacionales, juegos basados en la lectura de un texto y en la toma de decisiones mediante la escritura, ya exigían un alto nivel de conocimientos léxicos, las aventuras gráficas y los juegos de rol (RPG) se popularizaron muy rápido entre los aficionados a los videojuegos al ser mucho más visuales y dinámicas.

Las aventuras gráficas consisten en interactuar con el entorno hasta lograr resolver los niveles o puzzles que el juego nos presenta. Algunas de las más famosas son “Maniac Mansion” y “Monkey Island” de Lucas Arts, y la saga “Broken Sword” de Revolution Software. Por el contrario, los RPG plantean una historia basada más en la acción y el combate. Algunos de los

títulos más conocidos son la saga “Final Fantasy”, “Chrono Trigger” y “Secret of Mana” de Square Enix. Todos estos títulos estuvieron basados puramente en textos, manejando un vocabulario complejo y en ocasiones muy específico.

Se podría suponer que, basándose en la observación de las personas que crecieron jugando a estos títulos, esta situación creó entre el público la necesidad inminente de entender esos textos, ya que la mecánica de ambos juegos se basa en la exploración del entorno. La historia se vuelve mucho más interactiva y esto crearía de manera inconsciente una auténtica librería de vocabulario aprendido mediante la asociación de conceptos.

Para entender este proceso de aprendizaje, primero se necesita saber cómo funciona la memoria. En el almacenamiento de información ayudan desde la memoria a corto plazo hasta la memoria a largo plazo mediante la asociación de relevancia, contextos y patrones, y conexiones emocionales (Jensen 1998).

“Asociación de relevancia” se refiere a reglas mnemotécnicas, listas con comandos, palabras pegadizas... Los contextos y patrones llegan por asociación, la repetición de una misma palabra siempre al inicio de la frase hace que el sujeto asimile que ese es su lugar correcto (Jensen 1998). Por último, las conexiones emocionales están presentes en todo momento en los videojuegos. Son los RPG especialmente los que representan la vida de un personaje como si fuera propia, dando lugar a multitud de sentimientos con un simple “*victory*” o un “*you died*” (Saber.phil 2012).

Ahora que se ha explicado cómo los videojuegos basados en textos nos influyen de forma inconsciente en el aprendizaje de un idioma, se ejemplificarán las posibles aplicaciones en la enseñanza del alemán.

2.2. El uso experimental en la enseñanza de alemán

Una vez explicados los beneficios de utilizar los sistemas de aprendizajes basados en juegos y el efecto que sus textos provocan en el cerebro humano, es hora de analizar los posibles usos que esta herramienta ofrece en el aprendizaje del alemán. Para ello se analizará la aventura gráfica “Deponia”.

“Deponia” es un videojuego del género aventura gráfica, creado por la desarrolladora alemana Deadlic Entertainment lanzado en 2012 para PC, iPad y PlayStation 4. Su título juega con la palabra alemana “*Deponie*”. En él manejamos a Rufus, un habitante de Deponia, una ciudad-vertedero, cuyo sueño es escapar hacia el Elíseo, lugar donde habita la gente con más riqueza y poder.

El léxico utilizado en el juego puede resultar a veces demasiado técnico y abusa enormemente de expresiones coloquiales. No obstante, logra entretener sin llegar a resultar pesado o aburrido. A diferencia de los juegos educativos, el aprendizaje sucede de forma inconsciente. Numerosas locuciones y construcciones sintácticas podrían permanecer almacenadas en la memoria gracias a la asociación.

Jugar de forma intensiva a los tres juegos de la saga “Deponia” mientras se realiza un curso de lengua alemana podría recibir los siguientes resultados:

- Mejora de notas académicas
- Aprendizaje de numerosas expresiones cotidianas
- Mejora de la ortografía
- Mayor asimilación de los sonidos propios de la lengua alemana

El alumno no sólo mejoraría su comprensión lectora, sino que también la motivación por aprender la lengua incrementaría gracias a esa necesidad de entender como se mencionó anteriormente. No obstante, el desarrollo de esta comprensión es sólo el primer paso en la inmersión lingüística y educativa que los videojuegos nos ofrecen.

Con el avance tecnológico y el auge de las compañías desarrolladoras de videojuegos, las voces terminaron llegando a las consolas y PC de forma inminente en la década de los 80 (Redacción FS Gamer 2013). Esto supondría la entrada en vigor del factor de comprensión auditivo, algo que se analizará a continuación.

3. La llegada de las voces y sus consecuencias en el desarrollo de la comprensión auditiva

El Instituto Cervantes define la comprensión auditiva como:

La comprensión auditiva es una de las destrezas lingüísticas, la que se refiere a la interpretación del discurso oral. En ella intervienen, además del componente estrictamente lingüístico, factores cognitivos, perceptivos, de actitud y sociológicos. Es una capacidad comunicativa que abarca el proceso completo de interpretación del discurso, desde la mera descodificación y comprensión lingüística de la cadena fónica (fonemas, sílabas, palabras, etc.) hasta la interpretación y la valoración personal; de modo que, a pesar de su carácter receptivo, requiere una participación activa del oyente. La imagen mental que tiene el hablante en el momento de transmitir una determinada información y la que se va formando el oyente, a medida que va procesando el mensaje pueden parecerse bastante, pero difícilmente llegan a coincidir plenamente. La comprensión auditiva está correlacionada con

la comprensión lectora; sin embargo, se trata de dos destrezas tan distintas como distintas son la lengua oral y la lengua escrita (Centro Virtual Cervantes 2018).

La clave de esta definición que aporta sustento al posible uso didáctico de los videojuegos es el carácter receptivo del desarrollo de esta competencia comunicativa. La participación activa del oyente está intrínsecamente ligada al carácter lúdico del propio juego, y gracias a ello el aprendizaje ocurre casi de forma inconsciente.

Según Phillips (1993), los recursos de enseñanza que se pueden emplear con los niños mayores y adolescentes son bastante amplios. Se deben explotar al máximo haciendo la lengua relevante, práctica y comunicativa, de esta forma se usará la lengua como un vehículo de comunicación sin centrarnos tanto en la gramática.

Al final se podría conseguir que esta competencia se desarrolle gracias a los enlaces lógicos y deductivos.

La implementación del factor auditivo en los videojuegos, hace que la lengua meta se vuelva más cercana gracias a tres fases principales:

- La escucha: familiariza al jugador con la propia lengua
- La lectura de subtítulos: ayuda a asociar el significado de los nuevos términos
- Memorización de sonidos: gracias a la repetición se consigue que los sonidos se graben en la memoria.

Phillips (1993) ya habla de la escucha como la primera etapa por la que el ser humano pasa al adquirir su lengua materna. En base a esto se podría pensar que la incorporación de las voces en los videojuegos ayudaría al estudiante de una lengua extranjera a descubrir por sí mismo la gramática como si de un proceso natural de aprendizaje se tratara.

Este proceso requiere un constante suministro de muestras de lengua en un contexto para así hacerse una idea de cómo funciona la lengua hasta aprender a hablarla. En la adquisición de una L2 se vuelve a repetir lo mismo y de forma amplificada mediante imágenes, música y el resto de elementos inmersivos que los videojuegos ofrecen.

Volviendo a analizar “Deponia”, la posibilidad de oír las voces en alemán, crea una mayor adecuación del cerebro al idioma. Tras una hora de juego, lo que al principio parecía una sucesión rápida de sonidos sin sentido, se empieza a convertir en algo mucho más fácil de entender. Las frases se aclaran conforme más veces las repiten sus personajes y el oyente es capaz incluso de pronunciarlas mentalmente por sí mismo.

Para maximizar el efecto que la escucha activa de un diálogo en una lengua extranjera produce en el estudiante, el usuario podría valerse también del texto. Los subtítulos pueden

llegar a mejorar la comprensión auditiva gracias a la asociación de conceptos de la que hablamos anteriormente.

Tal y como ocurre cuando vemos una película o una serie en otra lengua, acompañar el contenido audiovisual con subtítulos en la lengua meta ayuda a entender los diálogos de forma más clara, aunque ello suponga a veces un reto si no se tiene suficiente nivel. En los videojuegos ocurre exactamente lo mismo, las voces vinieron de la mano con los subtítulos en varios idiomas ofreciendo la posibilidad de poder unir sonidos y palabras.

Las posibilidades que los subtítulos ofrecen en el campo del aprendizaje de idiomas están siendo implementados en la enseñanza superior como nuevo método de apoyo.

La importancia de los textos a nivel interactivo en un videojuego no sólo abarca los subtítulos, sino que es una experiencia audiovisual que engloba un todo en el que cada elemento alimenta y se retroalimenta de los demás (Méndez González 2017). Esto sucede hasta el punto en que la palabra puede sufrir modificaciones a nivel de significante y significado según los elementos que la rodean, es decir, el contexto tiene un papel muy importante a la hora de entender el texto.

3.1. Las posibles aplicaciones de los subtítulos

J. Birulés-Muntané y S. Soto-Faranco elaboraron un artículo para el periódico Plos One donde realizaban un experimento que añadía luz sobre el uso de los subtítulos en la enseñanza de idiomas.

Several previous studies have argued that subtitles in audiovisuals can facilitate other aspects of second language learning such as vocabulary acquisition, or overall plot comprehension. Even in these studies, there is controversy regarding the consequences of the different subtitling conditions and the relation to the listener's proficiency. For instance, Vulchanova et al (2015) claim that both intra and interlingual subtitles (in the language of the soundtrack, or the listener's native language, respectively) result in improved plot comprehension and vocabulary learning (J. Birulés-Muntané y S. Soto-Faranco 2016)

El experimento consistía en tres fases:

1. Pre- test. Los sujetos eran examinados para medir su nivel de inglés en una prueba de *listening* y vocabulario.
2. Test. Visualización de una película en tres grupos distintos: subtitulada al español, al inglés y sin subtítulos.

3. Post-test. Repetición de un examen añadiendo pruebas de comprensión referentes a la película.

Sesenta voluntarios universitarios y hablantes de lenguas romance (catalán, español e italiano) de entre 21 y 28 años y con nivel de B2 de inglés, visualizaron el primer episodio de la serie británica “Dawton Abbey” divididos en los tres grupos mencionados anteriormente.

Según indica el estudio, los resultados del experimento fueron extremadamente positivos, reflejando la mejora de la comprensión auditiva y una mayor adaptabilidad a los sonidos de la lengua inglesa tras haber visualizado el episodio en versión original con subtítulos en inglés. Los resultados mostraban una mejora del 17% frente al 7% de los que lo visualizaron sin subtítulos y un 0% aquellos que vieron el capítulo subtulado al español.

The most relevant finding to emerge from this study was a significant improvement in listening scores of ESL speakers, after watching a TV episode in English, with English subtitles (17% increase vs. 7% for no-subtitles and 0% for Spanish subtitles condition). This finding supports the hypothesis that subtitles in the original language can be used to retune the link of speech sounds with perceptive categories, so that intermediate to advanced English learners can adapt to English sounds in a more efficient fashion (J. Birulés-Muntané y S. Soto-Faranco, 2016).

Si se sustituye la película por un videojuego, el efecto se puede ver potenciado por dos factores:

- Interactividad: el jugador interactúa con el juego eligiendo diálogos
- Recompensas: el juego premia de forma activa al jugador si actúa correctamente

El efecto que el contenido audiovisual subtulado produce en el aprendizaje de una lengua ocurre gracias a la capacidad de asociación que el ser humano tiene. Esta competencia es innata y puede ayudar a aprender a hablar en primeros años de vida del ser humano.

Esta forma de aprender recuerda a las teorías asociacionistas del aprendizaje desarrolladas por David Hartley y John Stuart Mill (Castillero Memenza 2018), que hablan de los procesos que tienen lugar gracias a un estímulo-respuesta. Se basa principalmente en la observación de la conducta y el papel de sujeto es pasivo, recibiendo así información procedente de su entorno (en este caso, el entorno sería el videojuego).

La asociación de conceptos ocurre de forma inconsciente mientras el jugador está inmerso en el videojuego, de esta forma, el sujeto recordará en “Deponia” que *Zahnbürste* significa “cepillo de dientes” tras conseguir el objeto en su inventario después de que Rufus gaste todas

sus energías intentando atraparlo al inicio del juego. O que *Hussa, auf gutes Gelingen!* es equivalente a un “adiós muy buenas” al escucharlo en el estribillo de todas sus canciones mientras se puede ver al narrador despedirse.

3.1.2. Aprendizaje del léxico por asociación

El aprendizaje por asociación está relacionado con el modelo de estímulo-respuesta, mencionado anteriormente, seguido del reforzamiento de conductas. Mediante los premios y castigos se forman hábitos y se refuerzan conductas positivas.

Partiendo de esta base, para lograr completar el proceso de asociación hay que abstraer al sujeto de la complejidad de los procesos mentales humanos y así aprender una realidad más allá de la invención o la imaginación. De esta forma, cuando el jugador pulsa por primera vez el botón *start* o *pause*, podría comprender inmediatamente lo que cada uno de ellos hace mediante la respuesta que obtiene.

Se podría considerar que los videojuegos están plagados de signos lingüísticos partiendo de la definición de Saussure y cada uno está dividido en dos partes: significante (imagen acústica) y significado (concepto mental con el que se corresponde dicha imagen acústica).

A continuación se analizará “Wolfenstein”, un *shooter*¹ en primera persona desarrollado por Raven Software y distribuido por Activision y Blizzard, que salió al mercado para PC, PlayStation 3 y Xbox 360.

El juego está inspirado en la Segunda Guerra Mundial, B.J. Blazkowicz deberá descubrir los planes secretos de los nazis. Debido a su ambientación, el juego está plagado de diálogos y textos en alemán.

Gracias a las pantallas de carga del juego, el jugador sentirá curiosidad por saber qué quiere decir *unsere Freiheit baut auf Macht* o *Burg Wolfenstein, ein Symbol unserer Macht!*. La asociación de la palabra *Macht* con “poder” ocurre casi de forma inconsciente. *Burg* puede ser relacionada fácilmente con “castillo” cuando el usuario descubre que la palabra *Wolfenstein* hace referencia al nombre de un castillo.

Los diálogos que se pueden escuchar a lo largo del juego en alemán también son muy intuitivos y marcan de forma inconsciente la gramática. Cuando el jugador escucha *keine Munition* y descubre que el soldado que le dispara se ha quedado sin munición, asocia *keine*

¹ También llamados videojuegos de disparos. El protagonista porta un arma y se defiende con ella de sus enemigos.

como una negación casi sin darse cuenta. Lo mismo ocurre cuando un soldado enemigo grita *Granaten!* y acto seguido una granada cae a los pies del personaje.

Una vez evidenciada la eficacia del videojuego como desarrollador de la comprensión lectora y de la comprensión auditiva mediante sus textos y diálogos, se pasará a ver uno de los avances más importantes que cambiará desde este momento toda la concepción de la industria de los videojuegos: La incorporación de los juegos multijugador en línea.

4. El lenguaje *gaming* y la expresión escrita

Con la llegada de internet, los videojuegos adquirieron una nueva perspectiva. La posibilidad de jugar con otra gente desde casa abría miles de posibilidades a las compañías desarrolladoras.

Los juegos *online* fueron y son a día de hoy un éxito de masas, y existen diferentes tipos: de lucha, *shooters*, de exploración, de rol... Y todos ellos tienen algo muy importante en común, están basados en la interacción con otros jugadores sin importar en qué parte del mundo estén.

Aquí es dónde reside todo el potencial de los videojuegos en línea a la hora de desarrollar una buena expresión escrita en la lengua meta. La necesidad de comunicación para poder avanzar en el juego requiere el uso de esta lengua, ya que este tipo de juegos no funcionan bien sin el trabajo en equipo. El chat escrito será la herramienta clave para hablar con otros jugadores hasta la llegada del chat de voz.

Aunque se utilice esta herramienta con el único propósito de aprender alemán, el lenguaje *gaming* tiene una serie de palabras comunes en todas las lenguas, y todas ellas están derivadas del inglés como es el caso de *noob* (novato en tono despectivo), *smurf* (pitufo, término asignado a las cuentas de nivel bajo de un jugador con nivel alto) o *GG* (siglas de *Good Game* utilizadas para felicitar el buen juego a nuestro oponente o para indicarle que ya ha perdido).

En la comunidad *gamer* estas palabras están aceptadas sea cual sea tu lengua materna, no obstante, en cada parte del mundo hay gente que la adapta como en España se dice *suportear* del inglés *support* (apoyar) o *pushear* del inglés *push* (empujar o ejercer presión).

A pesar de que el mundo online de los videojuegos tenga su propio diccionario (Gamer-Dic 2018) que cada día aumenta y a algunos les cuesta llevar al día, para jugar con o contra jugadores de cierta región demográfica, es necesario hablar una misma lengua. Este problema surgió cuando los MMORPG (juegos de rol multijugador masivos en línea) se popularizaron a principios de los años 2000.

4.1. La llegada de los juegos multijugador masivos en línea

Los MMO (del inglés *Massively multiplayer online*) o juegos multijugador masivos en línea, fueron una revolución en la industria de los videojuegos a principios del siglo XXI.

Sven Jöckel y Christina Schumann resaltan la importancia de este tipo de juegos para la propia comunicación humana en su estudio *Spielen im Netz*:

Online-Spiele wie World of Warcraft scheinen sich von einem Nischenprodukt zu einem Massenphänomen entwickelt zu haben (Kaumanns et al. 2007). Marktforschungsstudien von verschiedenen Anbietern wie DFC Intelligence, Screen Digest oder PriceWaterhouseCoopers prognostizieren dem Segment der Online-Spiele in regelmäßigen Abständen ein rasantes Wachstum (vgl. z.B. Carless 2006). In der Tat scheint die Zukunft der Computer- und Videospiele im Online-Segment zu liegen. Die Anzahl der Menschen, die Online-Spiele nutzen, steigt kontinuierlich (Schweiger, Beck 2010:2).

Algunos de los títulos más relevantes fueron “Lineaje 2” de NCsoft, o el cada día más conocido “World of Warcraft” de Blizzard. La esencia de estos juegos reside en la interacción con otros jugadores y con el propio entorno como si de un viaje a otro mundo se tratara. Para ello, el primer paso es conectarse a un servidor específico para cada región (América, Asia o Europa).

Tomando como punto de partida a un hipotético usuario del juego que además sea estudiante de lengua alemana, supongamos se conectará a los servidores europeos, concretamente a los que frecuentan los germanoparlantes, así se verá obligado a escribir en lengua alemana. Para maximizar la experiencia inmersiva, al completar la instalación se seleccionará el alemán como lengua principal.

Desde ese momento, el jugador se verá dentro de un mundo donde, si quiere sobrevivir, necesitará desarrollar todo su potencial comunicativo. Las posibilidades que ofrece dedicar una hora a la semana de clase a desenvolverse en este mundo virtual podrían lograr un aumento exponencial de la motivación de los alumnos en el aprendizaje de la lengua meta, un mayor rendimiento en clase.

4.2. La comunicación entre jugadores

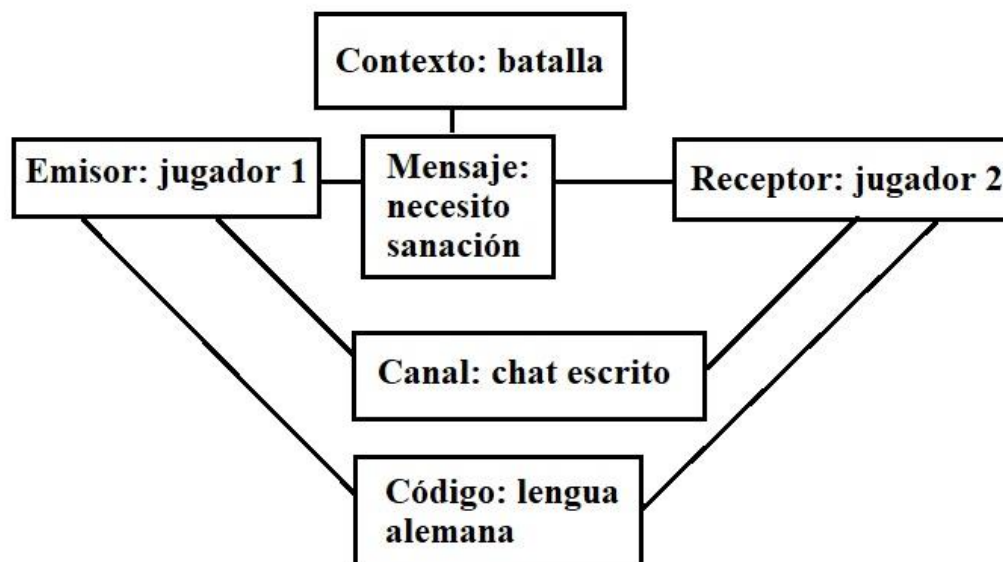
A partir del momento en el que los videojuegos abren sus fronteras al mundo y conecta a millones de jugadores, la comunicación se vuelve la piedra angular de todas las mecánicas de juego si el usuario quiere avanzar de forma exitosa.

Como dicen Jöckel y Schumann (2010), la comunicación interpersonal es la que mueve este tipo de juegos:

Online-Spiele stellen eine neue Form der Mediennutzung dar, die Aspekte der medialen Unterhaltung mit Formen der interpersonalen Kommunikation verbindet und somit zu spezifischen Selektionsentscheidungen, Nutzungsformen und Wirkungen führt (Schweiger, Beck, 2010:2).

Es esta necesidad de comunicarnos y entender que venimos arrastrando desde el inicio de las aventuras conversacionales lo que debemos explotar en la enseñanza de idiomas. Cada día nuevas generaciones entran dentro de esta dinámica y crecen ya con una capacidad comunicativa muy alta, normalmente en la lengua inglesa y excepcionalmente en la alemana.

Si tomamos como referencia el esquema comunicativo de Jakobson, la comunicación dentro de un MMO sería así:



Según Salas Aguallo (2008), el chat escrito se convierte en un nuevo tipo de comunicación en internet utilizado por todos los sectores sociales sin importar la variante diatópica, diacrónica

o diafásica que termina creando vínculos entre la comunidad virtual. Murphy y Collins lo definen como multílogo, diálogos múltiples simultáneos que ocurren en un mismo espacio.

Es un texto oralizado, es decir, incorpora matices orales, pues la oralidad siempre acaba superando al texto escrito, como se vería años más tarde con la llegada del chat de voz a los juegos online.

5. Desarrollo de la expresión oral gracias al chat de voz

El chat de voz es una de las últimas incorporaciones dentro de los videojuegos. Si bien los propios jugadores ya buscaban desde el inicio de los juegos online sus medios para poder comunicarse de forma oral como Skype² o TeamSpeak³, cada día más juegos incorporan su propio sistema de mensajería por voz.

Algunos de los numerosos títulos cuyo uso del chat de voz son casi obligatorios son “Counter-Strike: Global Offensive” (CS: GO) de Valve, “League of Legends” (LOL) de Riot Games, “Overwatch” de Blizzard, “Player Unknown’s Battlegrounds” (PUBG) de PUBG Corporation o el popular “Fortnite” de Epic Games.

En estos juegos es imprescindible la comunicación fluida en tiempo real con el resto de jugadores. Esto se debe al sistema de juego por objetivos basado en el trabajo en equipo.

El jugador aprenderá rápidamente la lengua meta gracias a la observación y a la escucha activa de sus compañeros de equipo. La presencia de emociones fuertes intensificará nuestra necesidad de aprender como ya he mencionado anteriormente, es la principal característica que acompaña a los videojuegos.

El chat de voz no sólo ayuda a mejorar la comunicación con hablantes de la lengua meta, sino que ayuda a vencer los posibles miedos iniciales que el aprendiz suele tener a la hora de hablar. Como se puede observar, ofrece casi los mismos beneficios que un intercambio lingüístico, aunque no está exento de connotaciones negativas.

5.1. El nuevo Tándem

Tándem es una forma de intercambio lingüístico que ofrece al aprendiz la posibilidad de aprender el idioma y la cultura gracias a la organización de actividades entre estudiantes de idiomas de diferentes nacionalidades.

² Software de audio y vídeo lanzado por Microsoft en 2003.

³ Chat de voz sobre IP lanzado en 2002 que permite a los jugadores hablar en grupo en salas predeterminadas

La Facultad de Filología de la Universidad de Sevilla define este proyecto como:

El programa de “Intercambio Cultural y Lingüístico: Tándem” se basa en un sistema de aprendizaje recíproco de culturas y lenguas en el que los estudiantes se emparejan con un nativo de su lengua meta y realizan tareas diseñadas a mejorar sus habilidades culturales y lingüísticas. En la modalidad que utilizamos, la actividad tándem es presencial, cara a cara, con asesoramiento de un tutor (Facultad de Filología de la Universidad de Sevilla).

Los beneficios de esta actividad son:

- Mejorar los conocimientos culturales
- Ampliar los conocimientos de la lengua meta
- Desarrollar las competencias orales y escritas.

Todos estos beneficios están también implícitos dentro de los videojuegos tal y como se ha visto anteriormente. Adoptar este medio como una nueva forma de Tándem es posible, aunque el contacto humano presencial no puede ser sustituido por el virtual.

Una buena forma de realizar estos encuentros virtuales, es mediante “VRChat”, un videojuego multijugador masivo de realidad virtual en el que el jugador puede crear su propio personaje para interactuar con el resto de jugadores de todas partes del mundo.

El juego fue lanzado en 2017 por la compañía VRChar Inc, y se popularizó rápidamente gracias a *youtubers*⁴ y *streamers*⁵ de Twitch conocidos.

El sistema de juego es similar a otros títulos como “Second Life” de Linden Lab o “Habbo Hotel” de Sulake, los jugadores crean su propio mundo e interactúan con el resto de avatares⁶. El software que incorpora llega a captar el movimiento de labios y ojos pudiendo recrear emociones humanas en tiempo real.

Casi se podría hablar de este sistema de juego como la herramienta más poderosa de todas en la enseñanza de idiomas. Otorga la posibilidad de organizar grupos de intercambios lingüísticos desde el propio hogar y mientras los usuarios se divierten gracias a los mini juegos incorporados en VRChat.

Por desgracia, internet es un espacio ilimitado y anónimo donde la veracidad de las personas puede llegar a ser puesta en duda. Los juegos *online*, especialmente los que incluyen chat de voz, son para el uso adulto. Se puede aplicar este método de enseñanza en menores de

⁴ Nombre asignado a quienes ganan dinero a través de la plataforma de video Youtube.

⁵ Término que hace referencia a quienes juegan en directo en la plataforma de *streaming* Twitch.

⁶ Imagen virtual que cada jugador se asigna a sí mismo.

edad, ya que la ausencia de filtros puede lograr un efecto negativo que condicione un mal aprendizaje de la lengua y que genere prejuicios hacia ciertas culturas.

5.2. La ausencia de filtros y el lenguaje soez

Cuando un jugador llega por primera vez al mundo *online* de los videojuegos y toma contacto con el resto de jugadores de todas partes del mundo, no todo lo que le llegará será positivo. Internet esconde tras el anonimato a la cara oculta del ser humano. Desde comunidades que incitan al racismo hasta frases machistas extendidas entre esta comunidad, hacen que se deba proceder con cautela a la hora de navegar por internet.

Laura Luna ya habla en Todas Gamers, web dedicada a la visibilización femenina dentro de la industria de los videojuegos, sobre la presión que el colectivo femenino sufre cuando empezó a afianzar su presencia dentro de la comunidad *gamer*:

Toda dama jugona ha conocido a ese tipo de hombre. Aquel que, sin conocerte (y a veces, pese a conocerte), da por sentado que tu experiencia en videojuegos es nula, que acabas de llegar al mundillo (por moda, o para gustar a los chicos) y que, por lo tanto, eres una damisela en apuros que necesita que la rescaten de su ignorancia. Por supuesto, él será el caballero idóneo para tan digna labor. Compartirá contigo una porción de su vasta sabiduría y experiencia videojueguil, ante lo cual él esperará gratitud eterna y adoración (Luna 2016).

El trato que reciben las mujeres, junto con la incitación al odio a ciertos colectivos y a la violencia, son factores que perjudican a los videojuegos online. Esto reclama que se tenga especial cuidado con el uso del elemento online como un medio para aprender y mejorar las destrezas lingüísticas.

6. Un nuevo horizonte: la competencia intercultural

Para hablar de la competencia intercultural en el aula de idiomas y los videojuegos, se partirá de la siguiente definición de cultura en el aula de idiomas:

Una definición de la cultura apropiada para el contexto de idiomas extranjeros debe incluir normas de aceptabilidad, razones que inducen al rechazo, normas de relación, razones que producen aislamiento, cómo las normas, principios y códigos van cambiando a través del tiempo generando la actualidad del grupo social que se está estudiando, debe dar razones de las manifestaciones tangibles con las que se

enfrentará el alumno a lo largo del aprendizaje del idioma (Medina Rodríguez, 2009:84).

Una asignatura como *Landeskunde* es difícil de aprender mediante libros de texto sin un contacto real con la cultura de la lengua meta. Multitud de videojuegos históricos ofrecen una visión bastante acertada de la cultura de un país, pero las normas de aceptabilidad a las que hace referencia Medina Rodríguez (2009) tan sólo se aprenden de alguien que pertenezca a esa cultura.

La competencia intercultural es esencial para conocer en profundidad la lengua meta y poder hablar con total fluidez. Mediante el uso de los videojuegos tal y como se haría para desarrollar la expresión oral, se podría llegar a alcanzar una buena competencia intercultural y tratar de forma efectiva con personas que tienen otros antecedentes culturales.

Para desarrollar esta capacidad se debe tener en cuenta la competencia emocional y la sensibilidad intercultural que permiten considerar los conceptos de percepción, pensamiento, sentimiento y actuación de la cultura extranjera en las propias acciones. Esto ayuda a revisar los estereotipos y prejuicios y aprender de otras culturas.

La forma en la que, videojuegos como VRChat u Overwatch pueden ayudar a tener una buena competencia intercultural es mediante el contacto directo con otros jugadores.

6.1. Estrechando lazos comunicativos entre jugadores

La llamada “comunidad *gamer*” cada día cuenta con más adeptos en todas y cada una de las regiones del mundo. La posibilidad de conocer gente con gustos y aficiones similares a los propios, hace que los lazos entre jugadores de todo el mundo se estrechen.

Tener amigos al otro lado del mundo ya no se considera raro y la gente no tiene ningún reparo en comenzar una nueva amistad sin importar las barreras lingüísticas al más puro estilo *pen pals*, pero en vez de usar papel y lápiz se conectan a su servidor favorito de Discord⁷ o ven a su canal favorito de Twitch a la vez que interactúan con todos los espectadores del chat.

No se debe menospreciar la capacidad comunicativa que los videojuegos ofrecen. Debe ser aprovechada para incluir en las aulas una nueva forma de aplicar los conocimientos teóricos de la lengua extranjera a la práctica.

Esto no sólo puede mejorar cada una de las destrezas anteriormente mencionadas, sino que también puede crear vínculos emocionales (Rodríguez 2017) con personas hablantes de la

⁷ Aplicación de VoIP que permite al usuario crear un servidor propio de texto y voz a la vez que realizar videollamadas. También puede compartir en tiempo real información sobre el juego al que está jugando.

lengua meta que pueden ser muy beneficiosos en el desarrollo de la competencia cultural y la fluidez lingüística.

7. Aplicaciones en la enseñanza de alemán como lengua extranjera

Tras poner en evidencia la influencia que los videojuegos ejercen sobre el desarrollo de todas las competencias comunicativas y la competencia intercultural, se analizará de qué manera podría ser aprovechado este recurso en la clase de idiomas.

Tal y como explica Alejandra Pernias (2018) para la revista Games Tribune, el poder de aprendizaje de los videojuegos tiene un inmenso potencial educativo si sabemos aplicarlo de la forma correcta:

La dopamina, conocida como “la hormona de la felicidad” es la mejor parte de nuestra motivación. Cuando nos ponemos delante de la pantalla y jugamos, nuestro cerebro se desborda por esta sustancia, así nos sentimos bien, estamos a gusto, por lo que repetimos en cotidiano. Al tomar algo como un hábito se facilita el aprendizaje. Diferentes regiones cerebrales se activan liberando felicidad, que pasa a los órganos de los sentidos como el tacto, el oído y la vista. Aprendemos. Además, lo hacemos de una manera segura, el error no acaba en un fatídico final, de forma que adquirir experiencias de esta manera nos gusta y nos incita a seguir probando (Pernias 2018).

Un niño puede no sentirse demasiado atraído por el alemán en sus primeros contactos, sin embargo, con el juego adecuado puede desarrollar el gusto por el idioma gracias a este efecto del que habla Pernias. Es aquí donde el docente debe asumir un papel investigador e informarse sobre ciertos juegos que pueden llegar a beneficiar su clase. Una retroalimentación, dejar que los alumnos guíen el proceso y aporten un *feedback* puede ser muy positivo en el aprendizaje de idiomas.

Pilar Lacasa, catedrática de Comunicación Audiovisual en la Universidad de Alcalá de Henares, dice en una entrevista con Luis Magallanes para Games Tribune:

Cuando juegan a Tomb Raider, reflexionan sobre cómo construir historias y sobre problemas morales relacionados con la violencia. Cuando juegan con Mario Bros, están dilucidando cómo pasar de un nivel a otro. También, qué estrategia tienen que utilizar para hacer desaparecer el monstruo que está en el castillo y que el jugador tiene grandes dificultades para superar. Debe reflexionar, debe buscar ayuda. Son dificultades mucho más relevantes que los problemas que aparecen en los cuadernos de matemáticas de verano (Lacasa para GTM 2018).

De esta forma, Lacasa sobrepone los videojuegos comerciales a los *serious games*. Ya que la experiencia inmersiva es más intensa.

La clase de lengua alemana debe incorporar toda esta tecnología si no quiere caer en el olvido. Debe renovarse y hacer de alguna forma el método de aprendizaje atractivo, dinámico y cultural.

Los complementos audiovisuales tradicionales ya no son novedosos, el alumno necesita más y más. En una era táctil e interactiva, las nuevas generaciones están creciendo ligadas a videojuegos en los dispositivos móviles y los futuros docentes deben aprovecharlo. A su vez, como estudiantes, pueden usar esta herramienta para mejorar de forma exponencial su nivel de alemán. Hay toda clase de videojuegos en el mercado para toda clase de gustos sin importar la edad.

8. Conclusiones

Tras exponer la forma en la que sistemas de aprendizajes basados en videojuegos como la gamificación y las mecánicas de juego son capaces de aportar a la enseñanza en términos generales, la hipótesis sobre el efecto positivo de los videojuegos en el aprendizaje del alemán como lengua extranjera va tomando forma.

Las aventuras gráficas, enseñan conceptos utilizando el texto como herramienta clave y pueden ser añadidas al aula de idiomas como es el caso de “Deponia” de Deadalic Entertainment. Mediante el aprendizaje por asociación unido a la necesidad que tiene el jugador de entender, el alumno podría formarse un mapa mental de la lengua meta gracias al juego.

Con la llegada de las voces, el potencial educativo de los videojuegos aumenta mediante la escucha de voces, la lectura de subtítulos y la memorización de sonidos. Como bien demuestra el experimento de Birulés-Muntané y Soto-Faranco, la visualización de contenido multimedia en una lengua extranjera ayuda a la comprensión de ésta, logrando así una mejora cualitativa en las calificaciones de los sujetos examinados.

La expresión escrita adquiere una gran importancia con la llegada de los juegos *online*, ya que el jugador crea una red de contactos que se expande por el mundo. Nace la necesidad de escribir por el chat junto con el lenguaje *gaming*. La posibilidad de unirse a una partida con usuarios germanoparlantes debe ser tomada en cuenta a la hora de valorar el potencial de esta herramienta y a la hora de desarrollar la expresión escrita del alumno.

Esta comunicación entre jugadores obedece el esquema propuesto por Jakobson de emisor-receptor. De esta forma, se puede visualizar cómo los videojuegos podrían llegar a ser un

elemento comunicativo, pues la comunicación es el motor principal de los videojuegos online (Jöckel y Schumann 2010).

La expresión oral es otra de las competencias que los videojuegos pueden llegar a desarrollar satisfactoriamente. Esto se consigue mediante el chat de voz, una herramienta que permite la comunicación en tiempo real con el resto de jugadores. No obstante, se debe tener cuidado, pues no posee barreras ni filtros, y la experiencia educativa o de ocio se puede ver contaminada por faltas de respeto entre jugadores o incitaciones al odio de ciertos colectivos.

Para aprovechar de forma positiva las posibilidades que los videojuegos nos ofrecen tanto en el desarrollo de las cuatro competencias comunicativas en la enseñanza de idiomas, como en el aprendizaje intercultural, debemos buscar un método efectivo de implementación en las aulas.

Una vez demostrados los efectos positivos que esta tecnología ofrece, se debería poder superar la falacia de la adicción a los videojuegos y empezar a creer en su potencial. El propio docente debe informarse adecuadamente huyendo de medios sensacionalistas y divulgadores que viven ajenos a los efectos positivos de esta tecnología, para entender que las nuevas generaciones necesitan algo más que libros y radiocasetes con audios antiguos.

Hay que experimentar con la implantación progresiva de juegos previamente seleccionados en la enseñanza de idiomas. Y no sólo se debería prestar atención a los *serious games*, los videojuegos comerciales enseñan valores, ayudan a ver los problemas desde otra perspectiva, enriquecen la capacidad de estrategia, incitan a la comunicación entre personas, y por encima de todo, divierten.

Bibliografía

Fuentes:

Field, J. (2008), *Listening in the language classroom*. Cambridge: Cambridge University Press.

Jensen, E. (1998). *Teaching with the brain in mind*. Alexandria: Association of Supervision and Curriculum Development.

Méndez González, R. Calvo-Ferrer, J.R. (2017), *Videojuegos y [para] traducción: aproximación a la práctica localizadora*. Granada: Comares.

Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. (2002), *Marco común europeo de referencia para las lenguas: Aprendizaje, enseñanza, evaluación*. Madrid: Secretaría General Técnica del MECD-Subdirección General de Información y Publicaciones, y Grupo ANAYA, S.A.

Philips, S. (1993), *Young learners*. Oxford: Oxford University Press.

Saussure, F. (1987), *Curso de lingüística general*. Madrid: Alianza.

Schweiger, W. Beck, K (2010), *Handbuch Online-Kommunikation*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Wilson, J.J. (2008), *How to teach listening*. London: Pearson Education.

Estudios:

Belli, S. López Raventós, C. (2008), “Breve historia de los videojuegos”, *Athenea Digital*, 14, 159-179.

Deterding, S. (2012), “Gamification: Designing for Motivation”, *Interactions*, 19, 14–17.

García Iruela, M. Hijón Neira, R. (2017), “Análisis para la gamificación de un curso de Formación Profesional”, *Información Educativa Artículos*, 26, 46-60.

Gómez García, I. (2015), “Gamificación como recurso de la ingeniería en comunicación social”, *Razón y Palabra*, 90, 1-24.

Magallanes, L. (2018), “Videojuegos en las aulas”, *Games Tribune*, 27, 56-59.

Pernias, A. (2018), “Videojuegos en nuestro cerebro”, *Games Tribune*, 29, 122-123.

Posso, A. (2016), “Internet Usage and Educational Outcomes Among 15-Year-Old Australian Students”, *International Journal of Communication*, 10, 3851–3876.

Sánchez i Peris, F.J. (2015), “Gamificación”, *EKS*, 16, 13-15.

Recursos electrónicos:

Administrador, (2018), “La industria española del videojuego consolida las buenas expectativas de crecimiento”, <http://www.dev.org.es/noticias-a-eventos/notas-de-prensa-dev/340-la-industria-espanola-del-videojuego-consolida-las-buenas-expectativas-de-crecimiento> (consulta: 04/07/2018).

Administrador, (2017), “Todo lo que necesitas saber sobre los serious games y el game-based learning, explicado con ejemplos”, <https://www.game-learn.com/lo-que-necesitas-saber-serious-games-game-based-learning-ejemplos/> (consulta: 20/08/2018).

Administrador, (2010), “Un estudio muestra que los videojuegos pueden afectar la concentración”, <https://expansion.mx/salud/2010/07/06/un-estudio-muestra-que-los-videojuegos-pueden-afectar-la-concentracion> (consulta: 20/08/2018).

Administrador, (2015), “Aventuras conversacionales, el género olvidado”, <https://tabernadegrog.blogspot.com/2015/12/aventuras-conversacionales-el-genero.html> (consulta: 20/08/2018).

Birulés-Muntané, J. Soto-Faraco, S. (2016), “Watching Subtitled Films Can Help Learning Foreign Languages”, <http://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0158409> (consulta: 04/07/2018).

Castillero Mimenza, O. (2018), “Teoría Asociacionista: sus autores y aportes psicológicos”, <https://psicologiaymente.com/psicologia/teoria-asociacionista> (consulta: 31/08/2018).

Centro Virtual Cervantes, (2018), “La comprensión auditiva”, https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/comprensionauditiva.htm (consulta: 04/07/2018).

Facultad de Filología de la Universidad de Sevilla, (2018), “Intercambio cultural y lingüístico: tándem”, <http://filologia.us.es/estudiantes/tandem/> (consulta: 04/07/2018).

Gamer-Dic, (2018), “Jerga”, <http://www.gamerdic.es/tema/jerga> (consulta: 04/07/2018).

Luna, L. (2016), “Los hombres que te explican juegos”,
<https://todasgamers.com/2016/09/02/los-hombres-que-te-explican-los-juegos/> (consulta:
04/07/2018).

Redacción de FS Gamer, (2013), “Los pioneros del videojuego (II)”,
<http://www.fsgamer.com/los-pioneros-del-videojuego-ii-20130617.html> (consulta:
30/08/2018).

Rodríguez, J.A, (2017), “El amor en los videojuegos online”,
<https://es.ign.com/videojuegos/120970/feature/el-amor-en-los-videojuegos-online> (consulta:
31/08/2018)

Saber.phí, (2012), “¿Qué es un verdadero RPG? Aquí la respuesta:”,
<https://www.vidaextra.com/respuestas/que-es-un-verdadero-rpg-aqui-la-respuesta>
(consulta:30/08/2018).

Salas Aguayo, M. (2008), “Contrastes y tensión entre oralidad y escritura”,
https://web.uchile.cl/vignette/cyberhumanitatis/CDA/creacion_simple2/0,1241,SCID%253D21717%2526ISID%253D738,00.html (consulta: 04/07/2018).

V/A, (2011), “Gamification: Using Game Design Elements in Non-Gaming Contexts”,
<http://gamification-research.org/chi2011/> (consulta: 04/07/2018).

Zichermann, G. (2011), “How games make kids smarter”,
https://www.ted.com/talks/gabe_zichermann_how_games_make_kids_smarter (consulta:
04/07/2018).

Juegos mencionados:

Deponia, Daedalic Entertainment, 2012.

VRChat, VRChat Inc, 2017.

Wolfenstein, Bethesda, 2017.

World of Warcraft, Blizzard Entertainment, 2004.

Anexos

