



UNIVERSIDAD DE JAÉN
Centro de Estudios de Postgrado

Trabajo Fin de Máster

LA ENSEÑANZA DEL ESPAÑOL COMO LENGUA EXTRANJERA A TRAVÉS DE LOS VIDEOJUEGOS

Alumno/a: Mellado Gil, Bianca

Tutor/a: Prof. D. Jerónimo Morales Cabezas

Dpto: Didáctica de la Lengua y la Literatura

Julio, 2017

ÍNDICE

RESUMEN/PALABRAS CLAVE.....	3
ABSTRACT/ KEY WORDS	3
1. JUSTIFICACIÓN.....	4
2. INTRODUCCIÓN.....	5
2.1. Objetivos	6
3. QUÉ SON LAS TIC Y CÓMO USARLAS DENTRO DEL AULA	7
3.1. Ventajas e inconvenientes de las TIC en el ámbito educativo	10
3.2. El Sistema Educativo actual y su relación con las TIC	11
4. EL COMPONENTE LÚDICO EN CLASE: JUEGOS Y VIDEOJUEGOS	14
4.1. Características y rasgos de los videojuegos	18
4.1.1. Principios característicos de los videojuegos según Gee.....	19
4.2. Tipos de videojuegos.....	21
4.3. Ejemplos de videojuegos	24
5. VIDEOJUEGOS, REALIDAD VIRTUAL Y REALIDAD AUMENTADA	32
6. PAPEL DEL DOCENTE Y POTENCIAL DE LOS VIDEOJUEGOS EN LA EDUCACIÓN	37
7. VENTAJAS Y DESVENTAJAS DE LOS VIDEOJUEGOS.....	39
7.1. Por qué utilizar videojuegos en clase.....	42
7.2. Aspectos para tener en cuenta sobre los videojuegos	43
8. SEMEJANZAS Y DIFERENCIAS ENTRE JUEGOS CONVENCIONALES Y JUEGOS DIGITALES	44
9. CONCLUSIONES	45
10. BIBLIOGRAFÍA	47

11. ANEXOS	52
Anexo 1: Índice de contenidos del videojuego <i>Guadalingo</i>	52
Anexo 2: Situación comunicativa del videojuego <i>Los Sims</i>	56
Anexo 3: Misión del videojuego <i>Travian</i>	57
Anexo 4: Caminos del videojuego <i>Spanish Language Route</i>	57
Anexo 5: Videojuego <i>Abrapalabra</i>	59
Anexo 6: Situación comunicativa real de <i>Lost in La Mancha</i>	59
Anexo 7: Situación comunicativa real de la aplicación <i>Mondly</i>	60

RESUMEN/PALABRAS CLAVE

El empleo de los videojuegos como herramienta didáctica es un tema de máxima actualidad y evolución dada la importancia de las Tecnologías de la Información y Comunicación¹ con respecto a su implantación en el ámbito educativo. Es por ello que, el objeto del presente trabajo pretende realizar una reflexión sobre el papel que cumplen los videojuegos en el aprendizaje y enseñanza del español como lengua extranjera². Asimismo, es relevante conocer las ventajas y desventajas de utilizar estas herramientas, y así mostrar las posibilidades que ofrecen los videojuegos en este aprendizaje, construyendo un espacio lúdico en el que se empleen situaciones significativas para el uso de la lengua meta en un contexto real. En suma, se pretende mostrar cómo estas contribuyen a poner en práctica los supuestos de los enfoques comunicativos, ya que se promueve el trabajo cooperativo entre alumnos y se proporciona un contexto auténtico y real.

PALABRAS CLAVE: Enseñanza, español, lengua, TIC, videojuegos.

ABSTRACT/ KEY WORDS

The use of video games as a didactic tool is a topic of maximum actuality and evolution given the importance of Information and Communication Technologies with respect to its implementation in the educational field. For this reason, the purpose of this research is to reflect on the role of video games in learning and teaching Spanish as a foreign language. Likewise, it is important to know the advantages and disadvantages of using these tools, and thus to show the possibilities offered by video games in this learning, building a playful space in which are used significant situations for the use of a second language in a real context. In sum, it aims to show how these contribute to put into practice the assumptions of communicative approaches, as it promotes cooperative work among students and provide a real and authentic context.

KEY WORDS: Teaching, Spanish, language, ICT³, videogames.

¹ En adelante TIC.

² En adelante ELE.

³ Information and Communications Technology.

1. JUSTIFICACIÓN

Este tema ha sido elegido porque resulta beneficioso y provechoso para nuestros objetivos académicos, ya que con este trabajo se pretende conocer aspectos tanto positivos como negativos de los videojuegos para poder utilizarlos en nuestro futuro como docentes, y es que estas herramientas son un medio audiovisual que poco a poco va formando parte del proceso de enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras.

El uso de los videojuegos en clase supone llevar a la práctica las TIC, que actualmente están a la orden del día y es que con el uso de estas herramientas suele aumentar la interacción de los alumnos en el aula y se consigue promover la creatividad de alumnos y profesores en el momento de tratar un problema para investigar. Con la implantación de estas herramientas tecnológicas, el papel del profesor cambia para convertirse en un simple transmisor de información que facilita la enseñanza-aprendizaje.

La incursión de las TIC en la educación provee al estudiante de elementos claves para el mejoramiento de su desempeño académico en las diferentes áreas, puesto que ofrece posibilidades de comunicación, intercambio, acceso y procesamiento de la información. Es decir, una educación apoyada en las TIC puede potenciar diferentes habilidades cognitivas y comunicativas, y ofrecer al estudiantes nuevas y mejores formas de comprender la realidad y apropiarse del conocimiento (Cabero, 2004).

Este tema está viviendo en los últimos años una gran evolución, puesto que cada día son más los softwares y aplicaciones que surgen para ayudar a los docentes a desarrollar su tarea. Asimismo, los videojuegos son una herramienta usada por la mayoría de alumnos y es actualmente el docente el que debe sacar partido de ellos para enseñar, ya que es una herramienta que motiva al alumnado.

A la gente le asusta la influencia que los juegos tienen sobre ellos, temen que causen oleadas de asesinatos en las calles. Eso es improbable [...] Básicamente, todos los videojuegos enseñan algo, algunos enseñan relación espacial, otros te enseñan a explorar, otros a apuntar con precisión (Koster, 2003: 203).

Es por todo esto que, en este trabajo se pretende realizar un estudio sobre el componente lúdico y considerarlo una herramienta productiva para la enseñanza de una segunda lengua haciendo referencia a sus aspectos más relevantes para romper con el tópico de que una metodología basada en los videojuegos no enseña.

2. INTRODUCCIÓN

Las TIC y la comunicación satisfacen necesidades culturales, relacionales, informativas y de entretenimiento, tanto para adultos como para menores. Estas herramientas configuran nuevas formas de pensamiento y estilos de vida, lo mismo que ocurre con los medios de comunicación social.

El medio más espontáneo y natural para el desarrollo de la creatividad e imaginación del alumno es el juego, siempre y cuando sean educativos y sirvan para adquirir nuevos conocimientos o ampliar los que ya tenían. Todas las personas en cierto modo son creativas, pero la conducta creativa a veces no se fomenta en el aula o se realiza con tareas poco estimuladoras llegando a destruirse incluso si los planes curriculares no se percatan de ello.

Como afirman Gil, A. Vida, T. (2007: 33-34): “Jugar con videojuegos implica poner en marcha muchas de nuestras capacidades y habilidades, necesitamos concentración, atención, control, y mucha, pero mucha emoción”.

A lo largo de este trabajo se hará referencia a la importancia de la utilización de videojuegos en un aula de ELE, siempre realizando un uso moderado y puntual dentro del aula, sin que esto suponga una metodología basada en videojuegos. Por consiguiente, necesitamos entender que enseñando a través de un juego digital o una estrategia de gamificación se puede aprender, pero también hay que hacer uso de una teoría para que los alumnos tengan claro que el juego apoya a ciertos estilos de aprendizaje, pero no a todos; es por esto que podremos utilizar estas herramientas en momentos puntuales para enseñar un aspecto concreto de la lengua, pero no diariamente, porque no existen videojuegos que fomenten todos los aspectos para formar alumnos competentes en cuanto al aprendizaje de la lengua se refiere.

Como sabemos, las TIC en los últimos años han evolucionado hasta el punto de ser utilizadas habitualmente en clase. Por todo esto, en el presente trabajo se trata el tema de los videojuegos como herramienta didáctica en aulas de ELE.

En un primer momento se tratará el concepto de TIC y los conceptos de juegos, videojuegos y los rasgos y características de estos, siempre desde el punto de vista educativo. Seguidamente se hará referencia a los tipos y ejemplos de videojuegos reales que existen para la adquisición de diferentes contenidos sin perder de vista en ningún momento el potencial que estos tienen en la educación y el papel del docente en esta nueva metodología. Asimismo, se explicarán los conceptos de realidad virtual y realidad aumentada con algunos ejemplos de aplicaciones que sirven para aprender español. Por último, se destacarán las ventajas y desventajas de los videojuegos y se referenciarán las diferencias y semejanzas existentes entre la enseñanza convencional y la enseñanza con juegos digitales.

En definitiva, vivimos en la era del conocimiento y de la tecnología. De esta forma, el cómo afectan estas herramientas a nuestras vidas, “es algo que no depende tanto de la tecnología en sí como del modo en que se inscribe en la sociedad” (Zizek, 2006: 196).

Para finalizar con este apartado, veo adecuada la siguiente aportación:

Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación ofrecen diversidad de medios y recursos para apoyar la enseñanza; sin embargo no es la tecnología disponible el factor que debe determinar los modelos, procedimientos o estrategias didácticas. El simple acceso a buenos recursos no exime al docente de un conocimiento riguroso de las condiciones que rodean el aprendizaje o de una planeación didáctica cuidadosa (Henao, 2002: 1).

2.1. Objetivos

El objetivo general de este trabajo será estudiar las posibilidades del videojuego como herramienta didáctica para el aula de ELE. Esto es así, puesto que cada vez más vemos como con la metodología habitual se incrementa el uso de las nuevas tecnologías. Desde mi punto de vista, para realizar un buen proceso de enseñanza-aprendizaje, debemos tener muy en cuenta que este debe basarse en experiencias y situaciones reales. Por consiguiente, un buen método es el de implantar el uso puntual del videojuego en clase para ampliar determinados conocimientos concretos del español como lengua meta.

Por otro lado, con respecto a los objetivos específicos de este estudio, podemos destacar los siguientes:

- ✚ Introducir el uso del videojuego en las aulas como herramienta didáctica
- ✚ Explicar qué son las TIC y sus ventajas y desventajas dentro del aula
- ✚ Estudiar las ventajas y desventajas que pueden surgir a la hora de aplicar los videojuegos como herramientas didácticas
- ✚ Analizar el papel del docente en esta nueva metodología y su potencial en la educación
- ✚ Mostrar las semejanzas y diferencias existentes entre juegos digitales y convencionales
- ✚ Analizar los rasgos y características de los videojuegos educativos
- ✚ Valorar y elegir el momento adecuado para hacer uso de este recurso
- ✚ Mostrar los ejemplos de videojuegos existentes para la enseñanza de ELE

3. QUÉ SON LAS TIC Y CÓMO USARLAS DENTRO DEL AULA

Las TIC son aquellas herramientas que se utilizan para compartir, procesar y administrar información a través de soportes tecnológicos, ya sean ordenadores, teléfonos móviles o reproductores de vídeo y audio. El papel de estas es importante porque estas ofrecen una gran cantidad de servicios: búsqueda de información, descarga de música y cine, correo electrónico, relacionarse, etc. Por esta razón, se han ido utilizando cada vez más en diversos ámbitos de la vida, haciendo hincapié en este caso en la educación.

La integración de las TIC en la metodología habitual de un aula de ELE es un objetivo pedagógico actual que permite a estudiantes y profesores el acceso a cualquier tipo de información. Con la incorporación de estas tecnologías resulta posible una enseñanza más personalizada, centrada en el estudiante y que garantiza a los estudiantes las competencias tecnológicas, la iniciativa, el trabajo en equipo, la responsabilidad e incluso el aprender a aprender (Gómez y Vidangos, 2010). Los docentes saben que las

nuevas tecnologías son herramientas útiles para buscar información, para comunicarse y para escribir, pero algunos no conocen hasta qué punto puede integrar este instrumento en la metodología didáctica actual del aula. En este sentido, también debemos tener en cuenta las infraestructuras y/o herramientas de las que dispone el centro. Como bien dice el profesor Camacho en uno de esos estudios:

Para que las altas tecnologías se instalen en la escuela, el profesor tiene que conocer el potencial de los distintos medios, estar persuadido de su utilidad como ayudas instrumentales, ser capaz de decidir cuál o cuáles de ellos son los más adecuados en las diferentes situaciones didácticas, conocer sus modos de aplicación y evaluar su eficacia. Al mismo tiempo, tienen que estar comprometidos al gran reto del uso de las TIC (Camacho, 1995).

La presencia de las TIC en la educación actual es una realidad que conlleva una serie de retos tanto para profesores como para alumnos. En la actualidad, estas herramientas hacen posible un buen ambiente de aprendizaje, proporcionando a los docentes la oportunidad de mejorar la calidad de educación que se proporciona y de transformar, en cierto modo, el proceso educativo. Además, con la utilización de estas, el docente va a poder preparar materiales didácticos y una enseñanza más personalizada que le obligará a conocer estos recursos y sus posibilidades en su totalidad.

En cuanto a los beneficios o potencialidades de las TIC, podemos decir que:

- Sirven para adquirir conocimientos
- Permiten un acceso rápido a una cantidad de información inimaginable
- Pueden ser un tanto un soporte educativo fuera de la escuela como dentro
- Los videojuegos, teléfonos, Internet o correo electrónico sirven para crear y mantener relaciones sociales
- Permiten desarrollar diferentes habilidades, promueven la superación y aumentan la autoestima

La utilización de las tecnologías digitales consiste en utilizar las estrategias y el fomento de las actividades interactivas en clase. De esta forma, el docente y alumno son partícipes del mismo mundo compartiendo medios de comunicación y las mismas herramientas. En términos generales, cabe destacar que estas herramientas se

consideran, en primer lugar, instrumentos de educación y contribuyen la creación de un entorno cultural y educativo; en segundo lugar, ayudan a mejorar el acceso a la educación en comunidades desfavorecidas y ofrece nuevas oportunidades de comunicarse promoviendo el diálogo; por último, ayuda a reducir muchos obstáculos típicos, como puede ser la distancia y el tiempo.

El uso de las TIC en clase es variado, puede servir tanto para apoyar las exposiciones magistrales del profesor en el aula hasta para complementar o ampliar los contenidos de los manuales, ya sea buscando información nosotros mismos como solicitando que los alumnos lo hagan, pasando por la enseñanza al alumnado de las competencias informáticas en el uso del software.

Es por ello que, es importante destacar la importancia en este sentido del fomento de la competencia digital como una competencia básica fundamental con la siguiente definición:

La Competencia digital implica el uso crítico y seguro de las Tecnologías de la Sociedad de la Información para el trabajo, el tiempo libre y la comunicación. Apoyándose en habilidades TIC básicas: uso de ordenadores para recuperar, evaluar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información, y para comunicar y participar en redes de colaboración a través de Internet (European Parliament and the Council, 2006).

En resumen, como sabemos, el objetivo primordial de la enseñanza es educar para preparar a los alumnos a que sepan desarrollarse en el mundo reflexionando sobre él y su entorno, y es por ello que la educación no puede quedarse al margen de los cambios que se van produciendo día a día en la sociedad, puesto que esto va a contribuir a que los jóvenes tomen una conciencia más global de la realidad, así:

A través del lenguaje digital aprenden que el conocimiento no es lineal, a ser más autónomos al tener que seleccionar fuentes, a buscar información sin perder de vista qué es lo que se pretende, a tener que realizar una lectura crítica ante la inmediatez y bombardeo de la información y otras formas de comunicarse (correo, foro o chat), así como a crear otro tipo de trabajos (Sepúlveda y Calderón, 2007: 5).

3.1. Ventajas e inconvenientes de las TIC en el ámbito educativo

En este sentido, es conveniente hacer mención de las principales ventajas y desventajas de las herramientas TIC para la educación, ya que como todo, su utilización suele ser ambiciosa y aunque el fin de estas sea una mejora de la calidad de la enseñanza, también debemos ser conscientes de sus posibles inconvenientes.

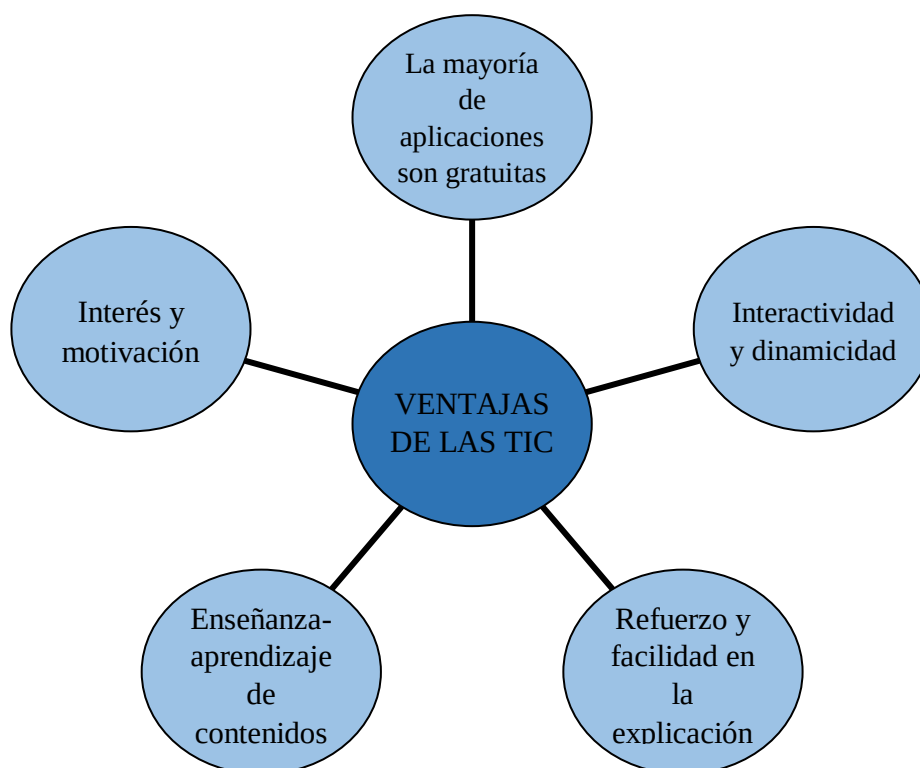


Figura 1: Ventajas de las TIC

Como vemos en esta primera figura, las TIC proporcionan distintas ventajas: la mayor parte de aplicaciones que podemos utilizar en clase son gratuitas, desde *nubes o cloud*⁴ hasta herramientas para realizar exposiciones pasando por softwares, editores de vídeo y audio, portales de vídeo, etc. Algunas de estas aplicaciones son: Dropbox, Google Drive, Prezi, PowerPoint, Mega, Youtube, Windows Movie Maker o Blogspot, entre otras. Otra ventaja de estas herramientas es que proporcionan interactividad y dinamicidad y son útiles para reforzar y facilitar las distintas explicaciones consiguiendo así una nueva metodología de enseñanza-aprendizaje de contenidos.

⁴ Nos referimos aquí a *nubes públicas*: los servicios que ofrecen se encuentran en servidores externos al usuario, pudiendo tener acceso a las aplicaciones de forma gratuita o de pago.

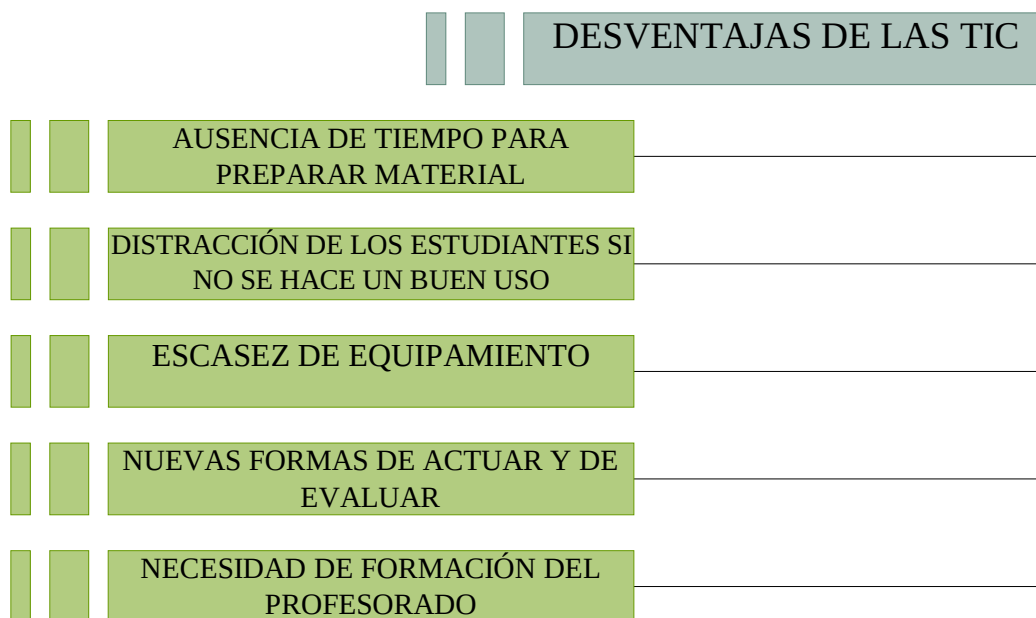


Figura 2: Desventajas de las TIC

En este caso, algunas de las desventajas que podemos encontrar si utilizamos estas herramientas en clase pueden ser: escasez de equipamiento en el aula, puesto que muchos centros no disponen de tantos ordenadores como alumnos hay en clase; esta nueva metodología supone una nueva forma de actuar y de evaluar que no son bien recibidas por algunos docentes, ya que la formación del profesorado en este aspecto no es siempre la misma; que estas herramientas pueden ocasionar un efecto negativo en el alumnado, es decir, puede provocar distracciones si no se hace un buen uso y se controla a los aprendientes; o simplemente que los docentes no dispongan del tiempo necesario para preparar este tipo de material basado en las nuevas tecnologías.

3.2. El Sistema Educativo actual y su relación con las TIC

El Sistema Educativo de un país debe promoverse y diseñarse adecuadamente, pues conforma una de las claves más importantes de un país, es por ello que, se hace necesaria una actualización constante observando todos los factores, ya que es un campo con mucha influencia social. Por consiguiente, se debe apostar por un sistema educativo flexible que sea capaz de adaptarse a las necesidades tanto de alumnos como de docentes y por esto, debe pasar por nuevos planteamientos metodológicos tanto dentro como fuera del aula.

Conociendo el modo de afrontar el uso de las TIC en la enseñanza y sus ventajas e inconvenientes, resulta necesario realizar una evaluación de la situación actual de estas herramientas para saber a ciencia cierta en qué punto nos encontramos y a partir de ahí, saber qué se debe hacer y hacia dónde ir. En este sentido, se debe dejar claro que la tecnología por sí misma no mejora el aprendizaje del alumnado, sino que debemos innovar y para conseguir un adecuado aprovechamiento de las nuevas tecnologías, estas deben incorporarse a la actividad docente como un elemento favorecedor e innovador.

Resulta imprescindible crear actividades donde utilizarse las nuevas tecnologías, puesto que los estudiantes actuales son personas nacidas en la tecnología y los profesores deben integrarse en esta y estas actividades harán que los alumnos se sientan cómodos creando un entorno donde puedan manejar sus conocimientos de una manera adecuada, siempre con el profesor como guía para lograr estos objetivos (Farias y Pérez, 2010).

Como vemos, incorporar las TIC a las aulas permite a los estudiantes aprender distintos aspectos de la lengua meta de manera lúdica. Es por esto que, se dice que las nuevas tecnologías son un gran soporte tanto para el desarrollo cultural como intelectual de las personas y por otro lado, transforman el conocimiento, la escuela y la educación en general.

A medida que nos interconectemos, muchos de los valores de una nación estado dejarán lugar a los valores de las comunidades electrónicas que serán, a la vez, más grandes y más pequeñas. Socialmente nos relacionaremos en forma de comunidades digitales, en las que el espacio físico será irrelevante y el tiempo desempeñará un rol diferente. Las escuelas cambiarán, transformándose en museos y lugares de juego para los niños, que armarán rompecabezas de ideas y tendrán intercambio social con otros niños de todo el mundo. El planeta digital parecerá del tamaño de la cabeza de un alfiler (Negroponte, 1995: 14-15).

En suma, numerosos estudios e investigaciones han señalado que algunos aspectos que tienen que ver con el aprendizaje se pueden ver mejorados con un buen uso de las nuevas tecnologías, siempre y cuando sean utilizadas en clase para fomentar cambios y mejorar el ambiente educativo, así como de ampliar los métodos y materiales didácticos.

Por último, cabe destacar que a mi modo de ver, para realizar un buen método de enseñanza-aprendizaje apoyado en las TIC, deben tenerse en cuenta los siguientes aspectos:



Figura 3: Aspectos para tener en cuenta en la realización de una metodología basada en las TIC

Como vemos en esta figura, la realización y posterior puesta en práctica de una metodología basada en las TIC debe ser un proceso gradual que comienza con una preparación por parte del docente, continúa con el planteamiento de proyectos, sigue con el docente como supervisor de las actividades planteadas enfocando la atención y el protagonismo al alumno y finaliza al llegar a la cúspide de la pirámide, cuya meta es formar alumnos competentes.

4. EL COMPONENTE LÚDICO EN CLASE: JUEGOS Y VIDEOJUEGOS

Primeramente, antes de definir qué son los videojuegos, debemos tener claro el concepto de juego, que según Huizinga (2002) es “una actividad libre que se mantiene conscientemente fuera de la vida corriente por carecer de seriedad, pero al mismo tiempo absorbe intensa y profundamente a quien la ejerce”. Por otro lado, Ortiz, A. L. (2005) en Sánchez, G. (2010): “es una actividad amena de recreación que sirve para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz”.

Por último, según Fred Genesee, profesor de psicología en la universidad de McGill, (Canadá):

Usar juegos en el aula de lengua extranjera es un elemento imprescindible en el propio proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua, especialmente en sus primeras etapas puesto que nos introduce en ciertas habilidades necesarias para la sociedad actual desde un prisma didáctico (1994: 264).

Como sabemos, los juegos pueden ser una herramienta perfecta para la práctica de las formas verbales o el vocabulario. Del mismo modo, el juego es una estrategia de memorización en sí y si este juego es cooperativo permite establecer y propiciar una comunicación real dentro del aula, al igual que un clima emocional y afectivo basado en la seguridad, la aceptación y la confianza. Por consiguiente, nos permite conocer como docentes, el conocimiento que nuestros alumnos adquieren. De esta manera, se podría decir que cualquier juego podría convertirse en un juego educativo cuando el objetivo es aprender o comprender algún contenido relacionado con el ámbito académico, es decir, el juego y el aprendizaje tienen en común diversos aspectos: el entretenimiento, la práctica de estrategias que conducen a superar dificultades o el afán de superación. En definitiva, el juego facilita el aprendizaje y la comunicación.

En lo que se refiere a la enseñanza de la lengua, el componente lúdico comienza a ser un recurso casi imprescindible a partir del enfoque comunicativo, es toda aquella actividad en la que se presenta un contexto real y una necesidad de utilizar el idioma y vocabulario específico con una finalidad lúdico-educativa (Andreu Andrés, M.A. y García Casas, M., 2000: 122).

El MCER (2002) le da importancia al uso de la lengua para fines lúdicos, así como el Plan Curricular del Instituto Cervantes (2006) donde se recomienda el aspecto lúdico como procedimiento para el aprendizaje de ELE. En la actualidad, podemos encontrar un sinnúmero de juegos tanto en materiales complementarios como incluidos en los distintos manuales para la enseñanza del español.

Como afirma el filósofo y psicólogo Gregorio Fingermann: “el juego es un factor de desenvolvimiento social en el individuo. Mediante el juego no solo se ejecutan las tendencias sociales sino que se mantiene la cohesión y la solidaridad del grupo” (1970: 38).

De esta forma, el aprendizaje es una consecuencia de la práctica constante y continuada de los procesos de enseñanza-aprendizaje que está muy presente en la enseñanza de segundas lenguas. En este sentido, el videojuego fomenta un aprendizaje prolongado, reflexivo y significativo que puede transferirse a través de la práctica.

Por todo esto, se piensa que el juego y la cultura están ligados entre sí y los psicólogos demuestran su valor como impulso para el aprendizaje, ya que el valor educativo de esto contribuye al desarrollo de los aprendientes en el plano afectivo-motivacional, conductual e intelectual-cognitivo. En este sentido, podemos resaltar la siguiente afirmación de Huizinga: “el juego existió antes de toda la cultura y la cultura surge en forma de juego” (1968: 37).

Como sabemos, un juego educativo o destinado para el aprendizaje es aquel que incorpora una serie de objetivos en el modo de juego para que los alumnos los consigan. Además, una de las características de estas herramientas son sus contenidos repetitivos que animan al jugador a practicar una combinación de habilidades y comportamientos.

Estos juegos educativos se diferencian de los videojuegos porque estos últimos contienen reglas, metas, una buena gráfica, sonidos, jugabilidad, música y avatares que captan la atención del usuario, aunque no todos los videojuegos educativos contienen obligatoriamente todos estos puntos. Como afirma María Toth: “un juego es una actividad con reglas, un objetivo y un elemento importante de diversión” (1995: 48).

Por otro lado, hay que dejar claro el concepto de videojuego, que se refiere a cualquier tipo de juego interactivo digital indistintamente de su soporte y plataforma, o dicho de otro modo, el videojuego es cualquier programa informático creado con el fin de entretener y que se utiliza en un ordenador, un teléfono, red de Internet o una consola, y como expone Frasca (2001) a este respecto: “incluye cualquier forma de software de entretenimiento por computadora, usando cualquier plataforma electrónica y la participación de uno o varios jugadores en un entorno físico o de red.” De este modo, cabe decir que la interacción entre los jugadores y el videojuego puede ser por grupos, múltiple o individual y también existen los juegos on-line que en la actualidad son muy utilizados y permiten disfrutar de experiencias que en ocasiones sería muy difícil vivir en la vida real.

El videojuego se ha mostrado siempre como un simple vehículo de entretenimiento, mas es ante todo un juego y conecta estrechamente con el aspecto lúdico del ser humano. De esta forma, esta herramienta actúa como motor de conocimiento, y es obvio que no funciona igual un juego comercial que un juego diseñado para un determinado uso, ya sea científico o didáctico, llamado comúnmente “serious games”⁵.

Como apunta Gee (2004: 83):

En buena medida, el aprendizaje es, entre los seres humanos, un efecto de la práctica. Los seres humanos necesitan practicar mucho lo que están aprendiendo antes de dominarlo. Además, suelen perder una buena parte de lo que aprenden, incluido lo que aprendieron en la escuela, en cuanto dejan de practicar las habilidades asociadas con ese aprendizaje en sus vidas cotidianas.

Por todo esto, el videojuego en el aula debe ser un medio para la reconstrucción del conocimiento colectivo, construir ideas, para adquirir conocimientos y habilidades y para reflexionar y posicionarse sobre conductas y valores. Sin embargo, se considera que los videojuegos son recursos didácticos importantes que se han desaprovechado durante años en lo que a la educación se refiere, ya que los docentes reaccionaban negativamente ante la utilización de este material considerado como un aspecto lúdico que poco a poco va haciéndose hueco en la metodología didáctica de los profesores.

⁵ También llamados “juegos formativos” que están diseñados para un propósito principal diferente al de la pura diversión.

Aranda y Sánchez (2009) los definen como una herramienta básica de aprendizaje o un recurso cultural que aporta habilidades y competencias a los usuarios que los utilizan. Este juego digital proporciona la adquisición de nuevas habilidades y hace que los jugadores sigan adelante en la historia del videojuego para alcanzar las distintas metas que van apareciendo; esto es lo que da éxito a estos juegos.

Como vemos, los videojuegos fomentan el aprendizaje constructivista, tienen un gran potencial de motivación y nos brindan la posibilidad de aprovecharnos de las destrezas y estrategias que se adquieren con la práctica de estas herramientas. Por eso cuando hablamos de las nuevas tecnologías, los videojuegos juegan un papel muy importante que proporcionan un acceso directo e igualitario a las TIC. Y es que tal y como afirmó Friedrich Schiller (1795): “El hombre solo juega cuando es libre en el pleno sentido de la palabra, y solo es plenamente hombre cuando juega”⁶. Por otro lado, cabe decir que se han convertido en uno de los productos de entretenimiento y de ocio, incluso superando a la industria musical y de cine.

La interacción que estos juegos propician entre los aprendientes mientras juegan permiten crear unos espacios de participación tanto individuales como grupales y es que a través del videojuego se crea una dinámica de gestión del entendimiento que se desvincula del concepto de clase tradicional. Que los videojuegos se utilizan cada vez más como material complementario es una realidad, ya que estos permiten al docente usarlos como una herramienta importante y poderosa para transmitir conocimientos proporcionando dinamicidad a la clase y por tanto, divirtiéndolo a los alumnos mientras aprenden, y es que el énfasis y la importancia de los juegos hace hincapié en el éxito de la comunicación y no en la corrección del lenguaje como se cree.

Por consiguiente, jugar significa aprender, descubrir y desarrollarse continuamente, tanto a nivel social como emocional y físico. De esta forma, jugando conseguimos educar a nuestros alumnos de manera divertida y dinámica. Utilizando el contenido lúdico aprenden a compartir y a superarse, pero no hay que olvidar que el juego es educación por lo que también tiene que formar parte de él el respeto hacia los demás y por supuesto hacia el docente.

⁶ En *Cartas sobre la educación estética del hombre*.

4.1. Características y rasgos de los videojuegos

La característica más importante es que los videojuegos educativos pretenden conseguir objetivos educativos. Como características secundarias pero no menos relevantes se destacan las siguientes:

- Motiva y divierte: estos dos aspectos van estrechamente unidos y se pueden interrelacionar entre sí.
- Origina interés: debido a su carácter motivador y divertido, el videojuego promueve el interés por parte de los alumnos, puesto que mientras están jugando se interesan también por los contenidos académicos.
- Favorece el aprendizaje significativo, porque los alumnos usan la lengua de manera real y aunque esté controlada ven el uso de la lengua como algo útil.
- Disminuye la ansiedad⁷, porque los alumnos adquieren más confianza en sí mismos y pierden el miedo a cometer errores.
- Proporciona al profesor una diversa gama de actividades amenas para aumentar la motivación de los alumnos.
- El videojuego debe corresponderse con los objetivos y contenidos del proyecto, es decir, debe utilizarse con una finalidad y en un momento determinado.
- Crea y desarrolla actitudes de cooperación, respeto y compañerismo.

Por otro lado, para que el videojuego surta efecto las reglas del juego deben explicarse de forma clara y mediante ejemplos comprobando que los alumnos han entendido en qué consiste y qué deben hacer en todo momento, aunque el docente deberá estar en todo momento con ellos y a disposición del alumno para lo que necesite⁸.

⁷ Los alumnos se relajan, ya que el juego beneficia y rebaja el nivel de estrés del alumno.

⁸ En esta metodología, como hemos hecho referencia anteriormente, el docente debe servir de guía a los alumnos ofreciéndole su ayuda en todo momento, pues recordemos que estamos tratando con alumnos que no entienden a la perfección el idioma y pueden surgirle problemas de entendimiento.

4.1.1. Principios característicos de los videojuegos según Gee

A este respecto, Gee (2004) en su libro habla sobre lo que los videojuegos inciden en el aprendizaje y alfabetismo proponiendo 36 principios que son característicos de estos juegos digitales. De estos, los más representativos son:

1. Principio de la práctica: mucho tiempo realizando tareas que conduzcan al aprendizaje sin que los alumnos se aburran.
2. Principio de alcance: actividades que conlleven un premio o aliciente si se realiza correctamente para estimular la adquisición del conocimiento.
3. Principio de competencia: el alumno funciona al límite de lo que puede hacer intentando llegar siempre más allá.
4. Principio de modalidades múltiples: el alumno adquiere conocimientos a través de muchas modalidades, no solo a través de las palabras y el texto.
5. Principio del aprendizaje activo y crítico: aprender es algo que se realiza activamente, del mismo modo que las actividades de los videojuegos.
6. Principio de inclusión: el alumno funciona como un individuo con posibilidad de realizar todo lo que se le pide, a la altura del docente.
7. Principio del autoconocimiento: con los videojuegos los alumnos aprenden por sí solos consiguiendo las distintas metas propuestas en el mismo.
8. Principio del aprendizaje permanente: al cambiar la metodología habitual, los contenidos aguardan en la memoria del aprendiente durante más tiempo.
9. Principio de descubrimiento: las explicaciones explícitas son mínimas, ya que el estudiante descubre y aprende a través de su propia experimentación.
10. Principio de moratoria psíquico-social: los riesgos del aprendizaje con videojuegos son menores que con las consecuencias que se experimentan en la vida real.

En cuanto a los rasgos de todo videojuego, tanto Prensky (2001) como Gee (2007) han estudiado los videojuegos desde un punto de vista educativo. Es por esto que los videojuegos educativos suelen tener los siguientes rasgos:

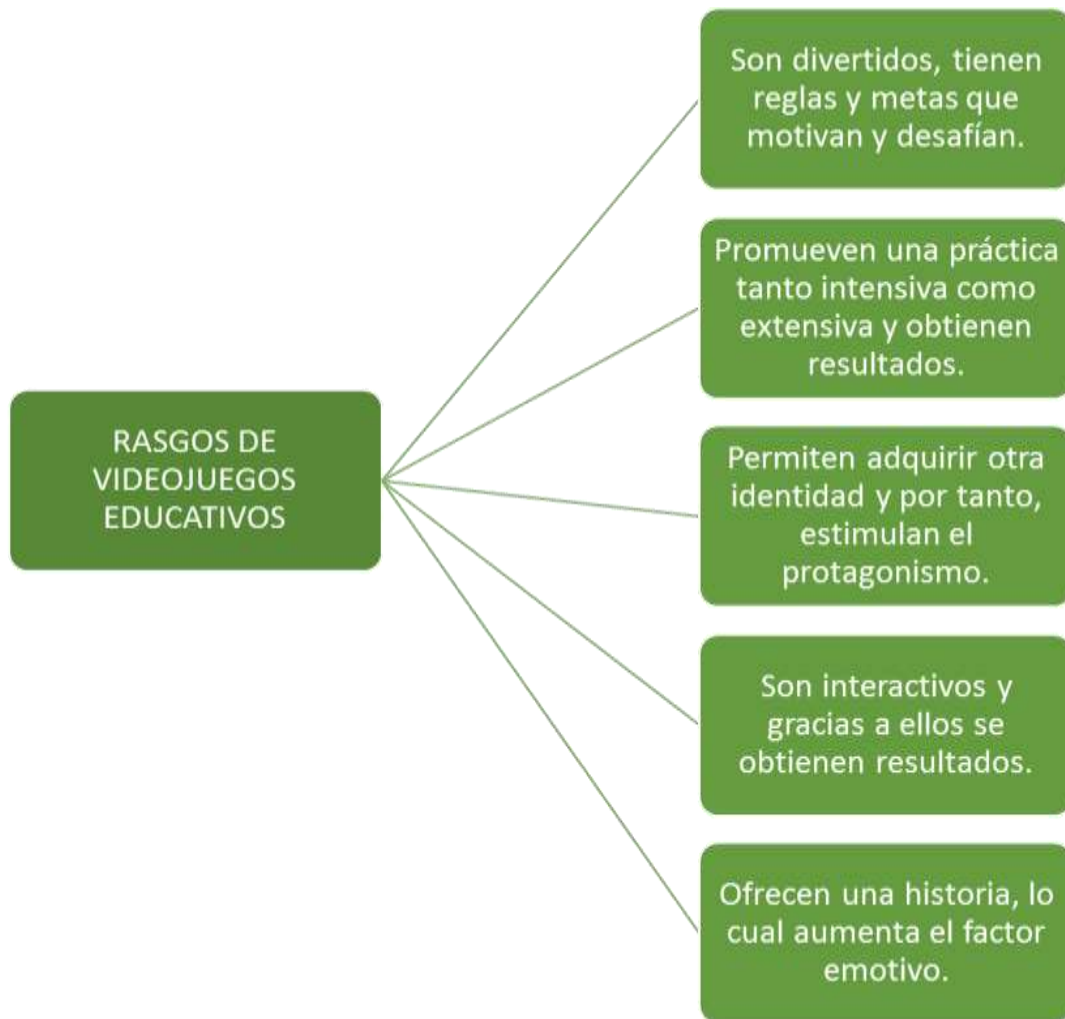


Figura 4: Rasgos de videojuegos educativos

Por consiguiente, como aparece en esta figura, el videojuego para que tenga éxito debe ser divertido, ofrecer una historia para aumentar el factor emotivo, involucrar a todos los estudiantes para mantenerlos interesados, animar a los estudiantes a centrarse en el uso de la lengua a aprender en lugar de la propia y por supuesto, involucrar la competencia amistosa ofreciendo a los estudiantes la oportunidad de aprender, revisar y practicar el material.

4.2. Tipos de videojuegos

Sin duda los videojuegos en general mejoran la psicomotricidad, la autonomía de los jugadores y los reflejos, y dentro del ámbito educativo contribuyen a determinados objetivos educativos.

Hay multitud de clasificaciones en cuanto a la tipología de juegos, ya que pueden dividirse tanto por niveles como por edades, etc. En este sentido, encontramos un problema metodológico clave que todos los docentes se plantean, y es cómo utilizar estas herramientas y cómo sacarles el mayor partido posible.

La profesora británica Jill Hadfield (1987) establece una clasificación al margen de aplicaciones y objetivos atendiendo al funcionamiento interno de cada tipo de juego.

En primer lugar, se establece una división general sobre estos:

- Juegos cooperativos: en estos, la participación de todo el grupo es necesaria para conseguir los objetivos propuestos al comienzo del juego.
- Juegos competitivos: el interés se centra en ser el primero que alcance un determinado fin.

Mediante los juegos cooperativos se logra conseguir un ambiente de mutuo entendimiento y relajado. Por otro lado, aunque los competitivos suelen ser muy productivos, un uso excesivo no es recomendable porque puede alterar el ambiente de la clase y crear conflictos entre alumnos hasta el punto de perder el interés por aprender.

Como afirmaba el psicólogo ruso Daniil B. Elkonin, padre y precursor de la teoría del juego: “llamamos juego a una práctica social consistente en reconstruir en acción, en parte o en su totalidad, es decir, cualquier fenómeno de la vida real al margen de su propósito práctico real” (1984: 75-76).

En cuanto a tipos de videojuegos que podemos utilizar dentro de un aula de lengua extranjera, podemos concretar los siguientes:

- ✓ Los juegos de aventura y rol pueden proporcionar información y construir una fuente de motivación para la enseñanza de una segunda lengua intentando conseguir objetivos que se van planificando dentro del juego. En este tipo de videojuegos se desarrolla una historia donde el jugador tiene que ir avanzando

descubriendo una serie de misterios. En este tipo de juegos, los guiones y diálogos son muy importantes, sobre todo para estudiantes que no tienen este idioma como lengua materna, ya que deberán completar el videojuego o “pantalla” gracias a ellos y por ello debe existir una comprensión lectora por parte del aprendiente.

- ✓ Los simuladores (deportes, vehículos...) permiten investigar y experimentar el funcionamiento de fenómenos y situaciones. Por ejemplo, en este tipo de videojuegos es importante el vocabulario que se utiliza para que mientras juegan simulando que están en un avión, aprendan el vocabulario del interior y exterior del mismo. Del mismo modo, resultan muy útiles para tomar conciencia sobre el funcionamiento de dichos fenómenos y la posible intervención en los mismos.
- ✓ Los juegos de práctica y resolución de problemas, así como de preguntas que desarrollan la creatividad, imaginación y percepción espacial de la que hacemos referencia constantemente. En este sentido destacan los juegos ortográficos o lógicos donde se debe practicar con verbos, lectoescritura, ortografía y vocabulario.
- ✓ Los juegos de plataformas contribuyen al desarrollo de la orientación espacial de los estudiantes, aspecto útil en el caso de los más pequeños. En los videojuegos de plataformas, el jugador debe controlar a un personaje que tiene que avanzar por distintos escenarios evitando obstáculos. Cabe destacar que este tipo de juegos fueron los primeros que aparecieron en los ordenadores y a pesar de ser un género muy popular entre los años 80 y 90, su popularidad ha disminuido en los últimos años.
- ✓ Los juegos de estrategias que exigen administrar diferentes recursos (dinero, armas, tiempo...) y trazar estrategias de actuación para lograr unos objetivos concretos. Estos juegos ofrecen al estudiante la posibilidad de aumentar su capacidad para conseguir lo más rápido posible y con el menor esfuerzo el objetivo propuesto para superar el videojuego.
- ✓ Juegos musicales: inducen a la interacción del alumno con la música y cuyo objetivo es simplemente seguir los patrones de una canción previamente elegida. Este videojuego puede ser efectivo y útil para el aprendizaje de nuestros alumnos, ya que aprenderán vocabulario y gramática leyendo en una pantalla y relacionándolo con una canción.

Los juegos educativos, si están bien diseñados no deben presentar ningún riesgo específico y por lo tanto, deben resultar beneficiosos para el proceso de enseñanza-aprendizaje y para el bien de nuestros alumnos. Podemos disponer de diversos videojuegos para cuando lo consideremos “premiar” a los alumnos que han mejorado o han realizado bien un trabajo concreto. Y es que no podemos hacer de los videojuegos una metodología de enseñanza diaria, sino que hay que alternarlo con teoría y actividades formativas ya sean sacadas de manuales o de nuestra propia cosecha. Por otro lado, los videojuegos también pueden utilizarse como instrumento para la sociabilización y hay que evitar que este entusiasmo por los videojuegos suponga un problema para la realización de otras actividades educativas que se realizan en el aula. También podemos utilizar estos juegos digitales para analizar los valores que representan y debatir en clase sobre ello y sobre lo que hemos aprendido.

Por todo ello, podemos afirmar que los beneficios o desventajas de los videojuegos dependerán del profesorado, del acierto en la selección de los mismos, de su habilidad y de la forma y el momento de su utilización. Sin embargo, tenemos que tener en cuenta algunos consejos para que el uso de estos juegos digitales sea una actividad placentera y beneficiosa.



Figura 5: Consejos para jugar

Como apreciamos en esta figura, hacemos hincapié en estos tres consejos que sirven para jugar de manera beneficiosa, y es que, para que el proceso de enseñanza-aprendizaje surta efecto debemos, en primer lugar, fijar un día o realizar un cronograma de tareas donde dejemos claro qué vamos a hacer en la sesión en concreto para que los alumnos sepan cómo jugar y qué reglas seguir; en segundo lugar, debemos evitar que jueguen solos para fomentar, de este modo, el juego en equipo; y por último, tenemos que aplicar juegos de distinto tipo para que no resulte aburrido y se pueda realizar una enseñanza de los distintos aspectos importantes para el aprendizaje de una lengua meta.

4.3. Ejemplos de videojuegos

La elección de un videojuego es algo que no debemos tomar a la ligera, ya que el juego debe adaptarse al alumno y a los contenidos que estamos tratando en ese momento. Por ello se debe tener muy en cuenta las necesidades de nuestros alumnos, los objetivos que queremos conseguir y el nivel en el que se encuentran nuestros aprendientes.

En este sentido, como ejemplos concretos de videojuegos para utilizar en un aula de ELE podemos observar los siguientes:

- ✚ *Naraba World*⁹: Este videojuego trata de un viaje a un mundo de fantasía llamado Naraba, en el que el usuario deberá explorar las islas que han aparecido y resolver los acertijos que se le presentan para poder superar el juego. Este ha sido diseñado teniendo en cuenta los contenidos referentes a niños de 4-9 años.



Figura 6: Naraba World

⁹ Fuente: <http://www.micronet.es/tienda/index.php/default/naraba-descarga.html>

- ✚ *SimCity Edu*¹⁰: Es un conocido videojuego de simulación en la que los jugadores deben crear y gestionar una ciudad. En este se facilitan una serie de propuestas didácticas para aprovechar el valor educativo de este juego para trabajar temas como tecnología, matemáticas, política, resolución de conflictos y economía. De esta manera, se pueden aprender contenidos del español en niveles avanzados.

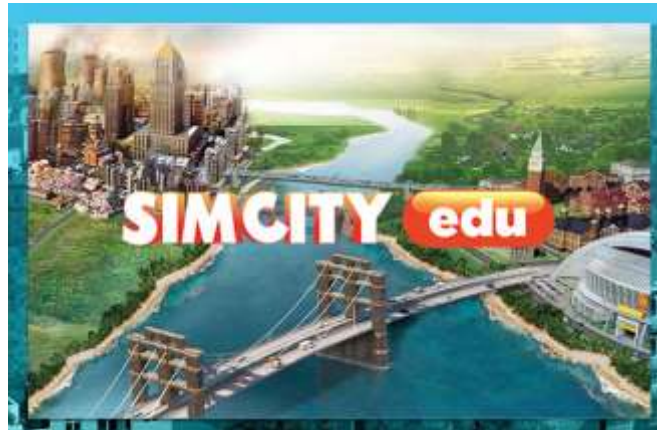


Figura 7: SimCity Edu

- ✚ *El conejo lector*¹¹: Este videojuego (4-7 años) es válido para aprender a leer y por tanto, se amplía el vocabulario. En este se pretende que los alumnos desarrollen un hábito de lectura por medio de las nuevas tecnologías.



Figura 8: El conejo lector

¹⁰ Fuente: <https://www.glasslabgames.org/games/SC>

¹¹ Fuente: <http://www.intercambiosvirtuales.org/cursos-multimedia/el-conejo-lector-pack-de-juegos-para>

- ✚ *Guadalingo*¹²: Este videojuego válido para todas las edades, está creado por la editorial Edinumen en el cual el estudiante podrá crear y personalizar su avatar, acceder a nuevos contenidos y conseguir recompensas aprendiendo y practicando español. Los contenidos que se trabajan se han desarrollado siguiendo el *Plan curricular del Instituto Cervantes*, el *Marco común europeo de referencia para las lenguas* y el *American Council on the Teaching of Foreign Languages* y constan de tres niveles: A1, A2 y B1¹³.



Figura 9: Guadalingo

- ✚ *Los Sims*¹⁴: Videojuego creado para mayores de 7 años que consiste en crear personajes, aprender a relacionarse¹⁵, satisfacer sus necesidades, concretar sus aspiraciones y cumplir sus sueños. Este juego se puede utilizar para personas que ya tengan adquiridos los conocimientos básicos de español, para que puedan ampliar su vocabulario y conocer más a fondo los distintos aspectos que tratan, ya que este videojuego dispone de multitud de extensiones: *Los Sims: Superstar*, *Los Sims: magia potagia*, *Los Sims: de vacaciones* o *Los Sims: animales raudales*.



Figura 10: Los Sims

¹² Fuente: <https://www.edinumen.es/guadalingo/index.html>

¹³ Anexo 1

¹⁴ Fuente: <http://www.bluestacks.com/es/apps/simulation/the-sims-freeplay-on-pc.html#gref>

¹⁵ Anexo 2

- ✚ *Travian*¹⁶: Videojuego clásico en el que los jugadores deben construir un edificio llamado “Maravilla” que es imposible realizarlo solo, por eso tienen que aliarse a otros jugadores para reunir los recursos necesarios, para ello, deben seguir las instrucciones y completar una serie de misiones¹⁷. Aquí estaría muy presente el trabajo cooperativo y destacaría la importancia de saber trabajar en equipo para poder ayudarse unos a otros.



Figura 11: Travian

- ✚ *Spanish Language Route*¹⁸: Es un videojuego interactivo que se utiliza concretamente para la enseñanza de ELE y se basa en cinco rutas del Camino de Santiago. Cada una de estas rutas se refiere al origen idiomático de los alumnos incluyendo en uno de sus apartados, las variantes del español de América. Este juego te sumerge en el rol de un personaje que acaba de llegar a una ciudad española y que debe aprender a desenvolverse con elementos cotidianos como saber presentarse, preguntar una dirección o saber indicarla. Está disponible para todos los niveles (A1-A2, B1-B2, C1-C2)¹⁹.



Figura 12: Spanish Language Route

¹⁶ Fuente: <https://travian.softonic.com/>

¹⁷ Anexo 3

¹⁸ Fuente: <https://spanishlanguageroute.net/>

¹⁹ Anexo 4

✚ *Abrapalabra*²⁰: Es una colección interactiva para niños que completa el proceso de aprendizaje desde el desarrollo de funciones psicológicas básicas, hasta la lectura y la comprensión lectora. Cuenta con 6 ambientes de juego para reforzar los contenidos aprendidos: *Cantapalabra*, que es una máquina musical que contiene canciones para aprender las vocales, el abecedario y algunas letras más complicadas; *karaoke*, para que los niños canten y graben canciones; *memorice*, que es un juego donde el niño debe encontrar el par que corresponde y las parejas a encontrar pueden ser dibujos, palabras o letras iguales; *reconocimiento de letras*, para que el alumno se familiarice con las letras del teclado y reproduzcan un conjunto de letras para formar palabras determinadas; *caligrafía*, que es un ambiente que modela el movimiento correcto del lápiz para la realización de cada letra del abecedario y por último los *imprimibles*²¹, que sirven de apoyo y refuerzo al aprendizaje de la lectura.



Figura 13: Abrapalabra

²⁰ Fuente: <http://www.intercambiosvirtuales.org/cursos-multimedia/abrapalabra-la-magia-de-aprender-a-leer-v-2-0-2007-dvd-espanol>

²¹ Anexo 5

✚ *SingStar*²²: Videojuego musical de karaoke con el que a través de canciones populares y actuales se puede aprender español, ya que todas las canciones van acompañadas de la letra en forma de subtítulos para que los usuarios las canten mientras leen y así les sea más sencillo el juego. Esto puede resultar interesante a los alumnos, ya que aprenderán vocabulario mientras se divierten cantando.



Figura 14: SingStar

✚ *Lost in La Mancha*²³: Es un curso de español en línea basado en un videojuego 3D, en el que se aprende a hablar español y está enmarcado para hablantes anglosajones. Este videojuego está coordinado por la Universitat Oberta de Catalunya y consiste en introducirte en un entorno en el cual se debe adquirir el conocimiento necesario de español para poder sobrevivir en un pueblo remoto de La Mancha, de ahí su nombre. Además, el juego versa sobre situaciones reales de comunicación²⁴. Este videojuego está creado para el nivel A1 y la formación se centra en los siguientes ámbitos:

Saludos y presentaciones	La familia	Nacionalidad, profesión y estudios.	Medios de comunicación e información
--------------------------	------------	-------------------------------------	--------------------------------------



Figura 15: Lost in La Mancha

²² Fuente: <https://www.singstar.com/home.html>

²³ Fuente: <http://www.lostinlamancha.net/>

²⁴ Anexo 6

✚ *HiHOLA*²⁵: Videojuego creado por la Universidad de Salamanca que tiene grandes parecidos a *Los Sims*, pero con una gran diferencia, y es que en este videojuego se recrea lugares de Salamanca, es un juego digital que se basa en un mundo virtual en 3D. El objetivo es poner a prueba distintas destrezas comunicativas. Puesto que la mejor manera de aprender un idioma es vivirlo, este videojuego recrea todo tipo de situaciones cotidianas para enseñar español en un entorno divertido y dinámico. Todas estas recreaciones están creadas para desarrollar habilidades comunicativas y ampliar el vocabulario. Asimismo el videojuego dispone de una plataforma que funciona como “caja o laboratorio de idiomas” donde se hace hincapié al complemento gramatical y de léxico. Del mismo modo, el videojuego cuenta con un sistema de chat donde los alumnos pueden hablar entre ellos y concertar tutorías con su profesor, quien podrá ver y corregir las charlas. Disponible para el nivel B1.



Figura 16: HiHOLA

Todos estos videojuegos pueden resultar interesantes para el aprendizaje de una segunda lengua porque con ellos se proporciona dinamismo e interactividad en clase, puesto que en la mayoría de ellos se debe jugar por parejas o en grupos y por tanto también se fomenta el compañerismo y el aspecto cooperativo. Pero también cabe decir que existen muchos más videojuegos que no aparecen en la lista anterior.

²⁵ Fuente: <http://hihola.usal.es/es/formacion/matricula>

Por otro lado, también podemos mencionar un videojuego que se ha puesto de moda en los últimos años, llamado *Minecraft*²⁶, que ha sido adaptado para utilizarlo en las aulas. Este videojuego es útil para que los alumnos aprendan cuestiones de medio ambiente, urbanismo o incluso para planificar ciudades para el futuro, que a simple vista no puede parecer importante para la enseñanza de ELE, pero sí es interesante porque funciona como herramienta educativa y fomenta la creatividad. Si tratamos con niños pequeños, podemos asignarles tareas simples con objetivos alcanzables, ya sea generando mapas que solo tengan que explorar o visualizaciones para que reconstruyan escenarios. Estas últimas pueden resultar útiles para evaluar el grado de comprensión tanto de lectura como de órdenes simples.



Figura 17: Minecraft

Por último y para acabar con este apartado, solo destacar otro videojuego: *World of Warcraft*²⁷ del cual Soares (2010) hizo un estudio sobre sí misma jugando en español como aprendiz de un nivel intermedio durante tres meses y pudo concluir en un estudio etnográfico de índole cualitativa que su nivel mejoró mucho en cuanto al entendimiento de los protocolos pragmáticos del español hablado.



Figura 18: World of Warcraft

²⁶ Fuente: <https://education.minecraft.net/>

²⁷ Fuente: <https://worldofwarcraft.com/es-es/>

5. VIDEOJUEGOS, REALIDAD VIRTUAL Y REALIDAD AUMENTADA

La realidad virtual²⁸ es “una simulación de un ambiente tridimensional generada por computadoras, en el que el usuario es capaz tanto de ver como de manipular los contenidos de ese ambiente” (Roehl, 1996).

O también, según Botella Arbona, García-Palacios, Baños Rivera y Quero Castellano, (2007: 17):

Una tecnología que permite la creación de espacios tridimensionales por medio de un ordenador; es decir, permite la simulación de la realidad, con la gran ventaja de que podemos introducir en el ambiente virtual los elementos y los eventos que consideremos útiles, según el objetivo que nos propongamos.

Esta realidad permite sumergirse en primera persona en escenarios virtuales de 360°, donde el usuario deja de ver el lugar en el que se encuentra para visualizar “otra realidad”. La aplicación de esta realidad, aunque en un principio estaba centrada al terreno de los videojuegos y del entretenimiento en sí, se ha extendido a otros campos, como la medicina, la creación artística o incluso el entrenamiento militar. En esta RV, no existe nada real, todo se modela a través de 3D donde no se puede apreciar la realidad existente.

La RV es una tecnología adecuada para la enseñanza, ya que es útil para captar la atención de los estudiantes a través de la inmersión en mundos virtuales relacionados con los conocimientos que ellos quieren adquirir, lo cual puede ayudar al aprendizaje de contenidos. La RV tiene una serie de condiciones que debe cumplir para poder ser reconocida como tal, que son las siguientes:

Interacción	Simulación	Percepción
Se debe tener el control del sistema para que las acciones del usuario produzcan cambios en el mundo virtual.	Tiene que convencer al usuario de que constituye una situación paralela a la realidad.	Es un factor primordial, ya que los sistemas de esta realidad se dirigen a los sentidos, pero es posible que en un futuro lleguen directamente al cerebro para evitar los interfaces sensoriales externos.

²⁸ En adelante RV.

Una aplicación que podría utilizarse para la enseñanza de ELE es la siguiente:

- 🚩 Aprende idiomas de Mondly²⁹: Esta aplicación sirve para aprender idiomas de una manera dinámica y real, ya que los usuarios pueden tener conversaciones reales con personajes ficticios en tres lugares típicos: tren, restaurante³⁰ y un hotel.



Figura 19: Mondly

Por otro lado, destacamos el metaverso³¹ Second Life, donde los estudiantes de diferentes países pueden interactuar y mejorar su competencia comunicativa e intercultural. Los usuarios pueden explorar el mundo virtual, establecer relaciones sociales y participar en diversas actividades tanto en grupo como individuales. Este juego está destinado a mayores de 18 años.



Figura 20: Second life

²⁹ Fuente de descarga:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.atistudios.mondly.languages&hl=es>

³⁰ Anexo 7

³¹ Entorno donde los humanos interactúan económica y socialmente a través del ciberespacio que se utiliza como una metáfora del mundo real.

Por su parte, la realidad aumentada³² permite incorporar datos virtuales (audio, vídeo, texto...) partiendo de un objeto del mundo real y al igual que la RV ya está presente en aulas y ayuda a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Con la RA podemos aprender de lo que vemos, porque se trata de un concepto diferente de aprendizaje que se basa en el descubrimiento y se considera una herramienta útil dentro de clase, que ayuda a asentar y reforzar los conocimientos a través de la visualización de modelos 3D.

Es por ello que, hay que distinguir entre RV y RA, mientras que en esta última nos servimos del mundo virtual para ampliar la información de la realidad interactuando con ella, la RV no genera información del mundo real, sino que hace que nos sumerjamos en un mundo virtual.

En ambas realidades, tanto en la virtual como la aumentada, existen distintos tipos de aplicaciones con diferentes niveles de interacción. Cabe destacar que existen diferentes realidades ante nuestros ojos: las que no permiten la interacción con ellas y las que abren infinitas posibilidades educativas y facilitan esta experiencia.

En este sentido, alguna de las ventajas de esta realidad en el ámbito educativo:

- Se logra interactividad entre sujeto y objeto de estudio
- Se enriquece el entorno educativo
- Se puede añadir a los libros, objetos de aprendizaje, textos o materiales educativos en general como información complementaria
- Permite que tanto docentes como alumnos y familias puedan crear escenarios, itinerarios y experiencias basadas en la geolocalización
- Es una tecnología muy interesante para que los aprendientes exploren su realidad más cercana desde otra perspectiva
- Se puede utilizar en diversas áreas curriculares como idiomas, ciencias o matemáticas.

³² En adelante RA.

Dos de las herramientas más importantes en este contexto son Augment³³ y Estarteco³⁴. Con la primera, podemos observar objetos 3D de nuestro entorno real utilizando un Smartphone o una Tablet. La única interacción que podemos tener con ellos es en cuanto al tamaño o cercanía y lejanía de los objetos. Por otro lado, de la segunda herramienta podemos decir que es una aplicación que facilitan los objetos 3D animados y sí nos aporta interacción con ellos. Del mismo modo, existe una aplicación creada por la Universidad de Valladolid para el aprendizaje de los animales. Estos han construido un parque zoológico en el que se han creado escenas con animales.

Por otro lado, en cuanto a aplicaciones de RA, podemos destacar las siguientes:

- Magic Book³⁵: Esta aplicación ofrece una nueva perspectiva para la lectura de libros válido para los más pequeños de la casa, porque podrán ver dibujos, personajes animados o cualquier tipo de información que les pudiera ayudar a comprender de manera diferente el libro que están leyendo. De esta forma, parece que se ilustra el libro dotándole de vida. Dicha aplicación podría ser utilizada en un aula de ELE, por un lado, para ofrecer dinamismo y que los alumnos se interesaran por la lectura y por otro lado, para que estos comprendan el significado de lo que van leyendo.



Figura 21: Magic Book

³³ Fuente: <http://www.augment.com/es/>

³⁴ Fuente de descarga: <http://www.estarteco.com/es/descarga>

³⁵ Fuente: <http://cubensisproject.com/magic-book/>

- Mentira³⁶: Se trata de un juego de realidad aumentada para aprender español que dispone de tecnología GPS. Es un juego de un asesinato ubicado en el barrio de Los Griegos en Albuquerque. Solo puede utilizarse en teléfonos móviles y versa sobre una serie de conversaciones dirigidas entre el usuario y los personajes ficticios con respecto al asesinato y a su solución, ya que lo importante es resolverlo sabiendo cuanto antes quién es el asesino. Cada una de estas conversaciones se sitúa a una hora y en un lugar determinado entre la ficción y la realidad. Por esta razón, este juego puede ser útil para la enseñanza de ELE puesto que los usuarios deben conversar y para ello tienen que conocer el idioma e interactuar.



Figura 22: Mentira

Podemos acabar este apartado con la siguiente afirmación:

Cuando hablamos de aprendizaje virtual en educación debemos saber diferenciar entre estos dos conceptos: los entornos virtuales y la realidad virtual. Esta última no tiene que ver con los LMS³⁷, sino con otro tipo de tecnología muy diferente. En ambos entornos se adquiere un aprendizaje desde lo virtual, pero no se trata de la misma tecnología ni el proceso de aprendizaje es el mismo (Catalina Ortega y López García, 2015: 93).

³⁶ Fuente: <http://www.mentira.org/the-game>

³⁷ Learning Management System es un sistema de gestión de aprendizaje online, que permite distribuir, evaluar y apoyar diferentes actividades diseñadas y programadas previamente.

6. PAPEL DEL DOCENTE Y POTENCIAL DE LOS VIDEOJUEGOS EN LA EDUCACIÓN

Mientras los alumnos se motivan jugando, el docente en esta tarea juega un papel muy importante, concretamente el profesor debe tener las siguientes características:

- Acompañante y guía que lleva a los alumnos hacia la comprensión de uno o varios contenidos académicos por medio del juego.
- Debe seleccionar, organizar y elaborar las estrategias en función de la finalidad con la que se deben utilizar y del mismo modo, debe revisar el uso de las estrategias empleadas por los alumnos y analizar los resultados.
- Persona activa, no solo observa lo que va ocurriendo sino que está apoyando, ayudando, aconsejando y haciendo preguntas a sus alumnos.
- Debe ofrecer a sus alumnos la información necesaria para poder utilizar todos los medios que tienen a su alcance y encontrar oportunidades para practicar la lengua: ofrecer direcciones de Internet relacionadas con temas que les interesen; promover la práctica de todo tipo de lectura (revistas, periódicos, novelas, etc.).
- Persona flexible porque ofrece libertad a sus alumnos y facilita a los alumnos un contexto real de comunicación en la medida de lo que el juego permite.
- Mediador entre los diferentes grupos de alumnos y conocedor de las necesidades de sus alumnos para ofrecerles soluciones.
- Debe crear necesidades reales para practicar la lengua tanto dentro como fuera del aula; informarles de conciertos, películas o eventos culturales.
- Debe promover la comunicación en clase y permitir que los alumnos participen activamente en la elección de temas que les interesen proponiendo tareas y escuchando sus opiniones.
- Es accesible mostrándose cercano con sus alumnos, empatizando y ofreciéndoles toda la ayuda posible.

Por otro lado, en cuanto al potencial en la educación, es importante destacar que los videojuegos son importantes recursos didácticos que durante años se han estado desaprovechando en el ámbito educativo. Morales Corral (2009) señalaba esto en uno de sus estudios, destacando cómo los docentes siempre han reaccionado negativamente a la utilización de estas herramientas que han sido consideradas como simplemente lúdicas en el desarrollo de las clases y no válidas para el aprendizaje de una segunda

lengua. La implantación de estas herramientas en clase es cada vez más habitual, puesto como apunta este investigador en su estudio: “son las herramientas del presente y lo serán más aun en el futuro”.

Por consiguiente, tal y como anuncian Durán, R., Gutiérrez, G. y Beltrán, F. (2006: 37) “el docente posee conocimientos del sistema lingüístico de la lengua extranjera y de las reglas de uso que gobiernan los aspectos pragmáticos de la comunicación”. Como vemos, está muy patente que los alumnos jueguen en grupos para fomentar el aprendizaje cooperativo y es que el trabajo en grupo, como señala Crandall (1999: 249-26) aporta importantes beneficios:



Figura 23: Beneficios del trabajo cooperativo

Como podemos observar en esta figura, el uso de videojuegos en las aulas es coherente si los utilizamos junto a una teoría basada en el desarrollo de conocimientos, actitudes y competencias que se deben adquirir para el aprendizaje de una segunda lengua. En este sentido, y como hemos dicho en reiteradas ocasiones, los videojuegos permiten la integración social, mejorar el rendimiento escolar, motivar el aprendizaje (Rosas, et al, 2003) y el desarrollo de habilidades sociales (Dondi, Edvinsson y Moretti, 2004) y además, mejoran el pensamiento y la concentración (Kirriemuir y Mcfarlane, 2004). Por esto, los videojuegos son un medio para lograr grandes logros, como facilitar la introducción de tecnologías de la información y la comunicación o posibilitar nuevos medios de interacción con el entorno.

7. VENTAJAS Y DESVENTAJAS DE LOS VIDEOJUEGOS

A través de los videojuegos se constituye un acceso al mundo de la tecnología, utilizando estos como herramientas para la enseñanza de las nuevas tecnologías y es que como hemos dicho en diversas ocasiones, el público de estas herramientas puede adquirir habilidades manuales, de orientación y de coordinación dando lugar al aprendizaje cooperativo en el momento que se crean situaciones en las que se deben interrelacionar con otros compañeros. Sin embargo, es muy importante dejar claro que los videojuegos pueden ser un recurso para aprender distintos conceptos y estrategias siempre y cuando se utilicen de una manera adecuada y sepamos escoger qué juegos son idóneos para su aprendizaje y cómo plantearlos en el aula.

Por todo esto, los videojuegos se han convertido en un recurso didáctico para fomentar la participación activa de los alumnos en clase, pero como ocurre en la mayoría de recursos educativos, podemos encontrar ventajas e inconvenientes sobre el uso de estas herramientas.

Comenzando en primer lugar por las ventajas, cabe destacar una afirmación de Hadfield, (1987, III): “Los juegos proporcionan una oportunidad de comunicación real, aunque dentro de unos límites definidos artificialmente, por lo que constituyen un puente entre la clase y el mundo real”. En este sentido, se podrían exponer las siguientes ventajas:

- Estimulan la capacidad de razonamiento y discernimiento.
- Permiten la interdisciplinariedad, puesto que en un solo videojuego podemos desarrollar varias áreas.
- Incitan a la participación, esto es, durante el tiempo que dura el juego todos están concentrados y participan de manera activa en el proceso. De esta forma, se disminuye el tiempo de intervención del profesor.
- Fomentan la motivación y creatividad del alumnado, así como favorecer un clima relajado, de confianza, positivo y de intercambio mutuo.
- Facilitan la atención a la diversidad porque permite adaptar el nivel de contenidos según las necesidades de cada alumno y establecer distintos ritmos de aprendizaje.

- Proporcionan interactividad, es decir, permiten al alumno ser un sujeto activo y participativo mientras lo usa.
- Permiten el dominio de habilidades y estrategias, puesto que los alumnos tienen la opción de repetir las acciones hasta dominarlas completamente.

Como vemos, los videojuegos educativos suponen un avance importante y estos beneficios surtirán efecto siempre y cuando la planificación del proceso de enseñanza-aprendizaje sea eficiente.

Cabe destacar en este sentido, las opiniones de los investigadores Martha Lengeling y Casey Malarcher (1997: 42) que dividen los beneficios de los videojuegos en cuatro áreas generales:



Figura 24: Beneficios de los videojuegos

a) Beneficios afectivos: fomentan un uso espontáneo y creativo de la lengua, motivan y son divertidos.

b) Beneficios cognitivos, que se usan para reforzar y son útiles para revisar y ampliar el uso de la gramática de una forma comunicativa.

c) Beneficios dinámicos: el profesor actúa como guía y facilitador, fomenta la participación de todo el alumnado y promueve la competencia sana haciendo hincapié en los juegos centrados en los alumnos.

d) Beneficios de adaptabilidad: los juegos son fáciles de ajustar para la edad, intereses y niveles y requieren una mínima participación por parte de los aprendientes.

Como hemos podido observar, los juegos aumentan la motivación proporcionando un incentivo claro para usar la lengua extranjera, por ello, los estudiantes estudian la segunda lengua al igual que su lengua materna sin ser conscientes de que la están estudiando y aprendiendo.

Por otro lado, si hacemos referencia al uso de los videojuegos como elemento de aprendizaje, nos encontramos con un problema adicional, y es que existe una gran diferencia entre alumnos y profesores en cuanto a las tecnologías en general y ante los juegos digitales en particular, haciendo referencia a las habilidades de unos y otros de los videojuegos. En este sentido, podemos destacar las siguientes desventajas de estas herramientas:

- Puede resultar costoso para el centro educativo en el que nos encontramos, tanto por la adquisición de los videojuegos como por los programas que son necesarios para ejecutarlos.
- Puede generar adicción, ya que el uso excesivo de estos puede causar rechazo hacia otros medios didácticos.
- Si no utilizamos diversos videojuegos en clase la imaginación y creatividad no se utilizará de la misma forma.
- Un uso excesivo de estas herramientas tanto fuera como dentro del aula puede provocar estrés y fatiga ocular.
- Mayor planificación por parte del docente, puesto que antes de utilizar el videojuego en clase debe saber cómo se utiliza.

7.1. Por qué utilizar videojuegos en clase

Tras esto, nos podemos hacer la siguiente pregunta: ¿Por qué debemos utilizar videojuegos en este proceso enseñanza- aprendizaje?

Como apunta Ortiz, A. L., (2005): “una actividad amena de recreación que sirve para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz”.

La respuesta es bastante sencilla y según Matthew Peterson (2015) son solo tres requisitos los que debemos cumplir para proporcionar un aprendizaje de calidad:

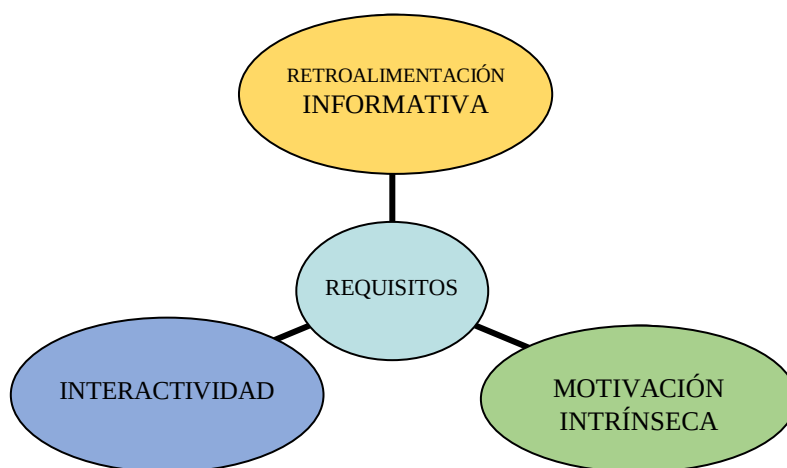


Figura 25: Requisitos para un aprendizaje de calidad

Retroalimentación informativa: nos ofrece explicaciones inmediatas sobre qué respuesta es la adecuada y por tanto, correcta o incorrecta. Poder ofrecer retroalimentación es muy importante tanto para el proceso de aprendizaje como para la práctica en la clase de ELE y debe ser una parte imprescindible de todo juego. Los fracasos en este sentido son necesarios, pues es un elemento integral del juego para contribuir a una mayor comprensión de la lengua y sus usos.

Motivación intrínseca: Siempre que la respuesta es adecuada los estudiantes se motivan con las recompensas transaccionales. La clave aquí está en utilizar juegos donde los resultados encajen con lo que nos esperábamos, ya sea un resultado afectivo, psicomotor o cognitivo.

Interactividad: Los videojuegos deben ser interactivos, puesto que si no se generaría un efecto contrario: la desmotivación por parte de los estudiantes al ver que no consiguen ningún resultado con estos juegos.

En este sentido, Prensky (2011) señala que los alumnos deben obtener aprendizajes significativos que les permitan ser protagonistas en este proceso de aprendizaje y que guarden una relación estrecha con lo que hacen en su vida diaria. Es por ello que los estudiantes quieren que sus opiniones se valoren y se tengan en cuenta, seguir sus intereses, trabajar con sus compañeros, tomar decisiones y competir entre sí, esto es, quieren una educación que no sea simplemente relevante para su vida, sino que esté conectada con la realidad.

7.2. Aspectos para tener en cuenta sobre los videojuegos

Por último y para acabar con este apartado, debemos tener claro cómo utilizar un videojuego en procesos de enseñanza-aprendizaje y para esto debemos tener en cuenta varios aspectos:

1. Decidir qué personas participan en este proyecto: edad, sexo, intereses, nivel...
2. Definir los objetivos dejando claros los contenidos y las competencias que se quieren trabajar.
3. Establecer la metodología de trabajo que tiene que ser colaborativa y práctica y decidir si se va a jugar en grupos, por parejas o individualmente.
4. Seleccionar el videojuego que mejor se adapte a los intereses y edad de los alumnos.
5. Informar al alumnado del proyecto.
6. Realizar la instalación, preparar los equipos del centro, instalar el juego y el hardware en caso de que fuera necesario.
7. Comenzar el videojuego explicando la dinámica de trabajo.
8. Acompañar en todo momento a los estudiantes para facilitar cualquier aspecto, ya que se trata de personas que no son nativas en este idioma.
9. Por último, se debe valorar y evaluar el proceso de los alumnos en cuanto a la actividad propuesta.

En este último punto debemos tener en cuenta los objetivos que hemos planteado al principio de la planificación, la motivación adquirida, la valoración de los estudiantes y las dificultades que han detectado a lo largo del proyecto.

En suma, es el enfoque pedagógico, la forma de tratar esta herramienta y la planificación de las actividades lo que da lugar a experiencias educativas significativas. Nos encontramos pues, con una herramienta sugestiva y potente a la hora de diseñar procesos de enseñanza-aprendizaje cuyas claves son la motivación, diversión, interactividad y exploración.

8. SEMEJANZAS Y DIFERENCIAS ENTRE JUEGOS CONVENCIONALES Y JUEGOS DIGITALES

Es llamativo ver cómo la tecnología ha entrado en nuestras vidas para quedarse y cómo estas cambian todas nuestras tradiciones, incluyendo los juegos. Los niños utilizan los juguetes electrónicos cada vez más temprano y por ello, se puede decir que las formas de jugar están cambiando y por supuesto se está transformando la educación con la incorporación de estos juegos a la vida cotidiana, tanto en casa como en el aula.

Los juegos tecnológicos no solo proporcionan dinamicidad al aula, sino también estimula la coordinación psicomotora, la capacidad para realizar y perseverar en una tarea y las estrategias para la resolución de problemas. Además, le aportan experiencias que no pueden vivir y sentir a través de los juegos tradicionales, porque incluso existen juegos digitales que ayudan a tratar algunas discapacidades o problemas del aprendizaje.

La principal semejanza que existe entre juegos tradicionales y tecnológicos es que ambos motivan al usuario, lo divierten, potencian su creatividad e imaginación, esto es, los entretiene, porque cada actividad complementa a la otra y aporta beneficios. Pero hay que tener en cuenta que lo importante no es que solo se entretengan, sino que aprendan y adquieran nuevos conocimientos que puedan ser importantes para su progreso en la vida cotidiana y a nivel académico. Otra semejanza al respecto, es que tanto con el juego tradicional como el digital los usuarios se socializan, por tanto, no es del todo cierto que con los videojuegos los usuarios de los mismos no mantengan relaciones sociales con otras personas, porque existen juegos que como regla principal está el juego cooperativo y para ello se debe mantener relaciones sociales con otras personas. Sin embargo, sí es cierto que las relaciones que se mantienen no son físicas,

pero de igual modo se comunican. Y no solo esto, sino que también existen videojuegos con chats en tiempo real para poder hablar con otras personas.

Por otro lado, en cuanto a las diferencias existentes entre el juego tradicional y el digital, podemos destacar que aunque ambos posean reglas, en los juegos tradicionales estas se pueden modificar pero en los digitales dichas premisas son inamovibles, ya que al estar programadas no te permiten completarlo si no es cumpliendo esas pautas. Asimismo, esto es algo que con los juegos tradicionales no ocurre, pues estos pueden recrearse constantemente. En este sentido, los juegos tradicionales no requieren de materiales excesivos y no son costosos, a diferencia de algunos juegos digitales. También mencionar que algunos videojuegos pueden llegar a tener consecuencias negativas por la dependencia que causan; algo que en los juegos educativos no suele ocurrir. Por último, otra diferencia destacable es que al contrario de lo que ocurre con los juegos tradicionales, hay padres que desconocen las ventajas y los videojuegos educativos en general, creyendo que todos los juegos digitales solo sirven para divertirse sin obtener ningún beneficio.

9. CONCLUSIONES

Para concluir este trabajo, podemos decir que el uso de los videojuegos en las aulas es una herramienta de gran utilidad gracias a sus características, entre las que podemos destacar la capacidad de motivación y dinamismo, la interactividad con el alumno y la facilidad para atraerlos y que estos adquieran nuevos conocimientos.

Estos cambios tecnológicos han afectado a nuestra sociedad y —en cierto modo— a los métodos de enseñanza. Como ocurre en la mayoría de ocasiones, hay detractores que opinan que los videojuegos no deberían pertenecer a una metodología para la enseñanza de ELE porque provoca un cambio no favorecedor y hace que los alumnos se distraigan constantemente; pero esto no es del todo cierto, ya que utilizando una metodología activa y participativa podemos crear un ambiente diferente y que los alumnos se sientan motivados. Y es que desde mi punto de vista, para enseñar una lengua debemos dejar atrás la metodología tradicional donde el docente imparte una clase magistral y los estudiantes simplemente escuchan para dar paso a una enseñanza participativa donde los protagonistas son los alumnos y el profesor sirve de guía.

En este sentido, los videojuegos forman parte de esta nueva metodología, no de manera diaria, sino habitualmente para impartir contenidos de una forma más dinámica.

Del mismo modo, tenemos que tener muy en cuenta el contexto de cada aula y el potencial y nivel de nuestros alumnos para sacar el máximo partido a este recurso que potencia la capacidad de cooperación y el autoaprendizaje, ya que a medida que avanza el juego aumenta la dificultad, los logros e incluso el interés por seguir aprendiendo y superar el juego.

Por lo tanto, teniendo en cuenta los objetivos expuestos en el apartado correspondiente y tras la finalización de este trabajo, podemos extraer las siguientes conclusiones:

- Las TIC están cada vez más inmersas en el ámbito educativo.
- Los videojuegos también pueden ser educativos y presentan infinidad de ventajas para un aprendizaje significativo.
- Los juegos digitales y las TIC en general suponen una ayuda en la impartición de distintos contenidos.
- Existen videojuegos específicos para la enseñanza de ELE.
- Es importante valorar y elegir el momento adecuado para hacer uso de estas herramientas.
- Es cierto que los videojuegos pueden llegar a tener ciertas desventajas en cuanto al entorno externo (precio, que el centro no disponga de medios suficientes, etc.), pero en lo que se refiere al contenido y la finalidad educativa las desventajas –si las hubiera- son mínimas.

Para finalizar, como hemos podido comprobar, los videojuegos nos pueden servir para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje durante la enseñanza de ELE, ya que es un recurso que no solo pueden utilizar dentro del aula, sino también fuera de ella. Por consiguiente, a mi modo de ver, utilizar los videojuegos como recurso tecnológico en el aula puede proporcionar situaciones muy favorecedoras en el aprendizaje, ya que dan pie a la investigación, a la exploración, a la interconexión e interacción entre personas de distintas localizaciones y al descubrimiento por cuenta propia.

10. BIBLIOGRAFÍA

- Andreu Andrés, M.A y García Casas, M. (2000): Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico. *Actas I Congreso Internacional de español para fines específicos*. Madrid, pp. 121-125. Recuperado de www.cvc.cervantes.es/obref/ciefe/pdf/01/cvc_ciefe_01_0016.pdf
- Aranda, D., Sánchez-Navarro, J., Tabernero, C., Tubella, I. (2009). Los alumnos del siglo XXI y la alfabetización digital. *VI Congreso de Inspectores de Educación de Galicia*. Lugo.
- Botella Arbona, C., García Palacios, A., Baños Rivera, R. M^a., y Quero Castellano, S. (2007). Realidad virtual y tratamientos psicológicos. *Cuadernos de medicina psicosomática y psiquiatría de enlace. Psicoterapia y Nuevas Tecnologías. Parte II*. España.
- Cabero, J. (2004). Reflexiones sobre la brecha digital y la educación. En F. Soto y Rodríguez, F. J. *Tecnología, educación y diversidad: retos y realidades de la inclusión digital* (23-42) Murcia: Consejería de Educación y Cultura.
- Cabero, J. (2017). Aplicaciones de la Realidad Aumentada en educación. *Revista de Educación Mediática y TIC. Volumen (1)*, pp. 4-8. Recuperado de <https://www.uco.es/ucopress/ojs/index.php/edmetic/article/view/5805>
- Camacho Pérez, S. (1995). Formación del profesorado y nuevas tecnologías en Rodríguez Diéguez, J.L., Sáenz Barrio, O. y otros: *Tecnología Educativa. Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación*. (pp. 413-442), Alcoy, Marfil.
- Catalina Ortega, C. y López García, C. (2015). La integración de la Realidad Virtual en educación: un reto por alcanzar. *Comunicación y pedagogía: Realidad Virtual y Educación*.

- Correa, M., Cumsille, P., Flores, P., Marianov, V., Nussbaum, M., y Rosas, R. (2003). Beyond Nintendo: Design and assessment of educational video games for first and second grade students. *Computers and Education*. Vol 40, pp. 71-94.
- Crandall, J. (1999). El aprendizaje cooperativa de idiomas y los factores afectivos, en J. Arnold (coord.): *Los factores afectivos en el aprendizaje de idiomas*: 243-264. (trad. A. Valero, 2000). Cambridge: Cambridge University Press.
- Consejo de Europa (2002): *Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación (MCER)*. MECD/Instituto Cervantes y Anaya Ed. Recuperado de www.cvc.cervantes.es/obref/marco
- Dondi, C., Edvinsson, B., Moretti, M. (2004). Why choose a game for improving learning and teaching processes? En: Pivec, M., Koubek, A. and Dondi, C (ed.) *Guidelines for game-based learning*. Pabst Science Publ, Lengerich, 20.76.
- Durán, R. Gutiérrez, G. y Beltrán, F. (2006). *Guía internacional de prácticas docentes en centros de educación primaria / International Guide for Placement Abroad in Primary Schools*. Salamanca, Ediciones Universidad de Salamanca
- Elkonin, D. B. (1984). *Psicología del juego*. Madrid, Aprendizaje- Visor.
- Farias, D. y Pérez, J. (2010). Motivación en la Enseñanza de las Matemáticas y la Administración. Recuperado de <http://www.scielo.cl/pdf/formuniv/v3n6/art05.pdf>
- Fingermann, J. G. (1970). *El juego y sus proyecciones sociales*. Buenos Aires, Ateneo.

- Frasca, G. (2001). *Videogames of the Oppressed: Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate*.: Institute of Technology, Tesis del Máster of Information Design and Technology. Georgia. Recuperado de www.ludology.org/articles/thesis
- Gabriel, J., y Hernán, J. (2012). Lo lúdico como componente de lo pedagógico, la cultura, el juego y la dimensión humana. Recuperado de <http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/LO-LODUCICOCOMO-COMPONENTE-DE-LO-PEDAGOGICO.pdf>
- Gee, J.P. (2004). *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*. Málaga, Aljibe.
- Gee, J.P. (2007). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York, Palgrave MacMillan.
- Genesee, F. (1994). *Educating Second Language Children*. Cambridge, Cambridge University Press.
- Gil, A. Y Vida, T. (2007). *Los videojuegos*. Barcelona, UOC.
- Gómez, M. y Vidangos, K. (2010). El impacto de las tecnologías de Información y Comunicación en el proceso “enseñanza.aprendizaje”. Recuperado de <http://www.univalle.edu/publicaciones/journal/journal18/pagina05.htm>
- Hadfield, J. (1987). *Advanced Communication Games*. Harlow, Longman.
- Henao, O. (2002). La red como medio de enseñanza y aprendizaje en la educación superior. Recuperado de http://www.colegiovirtual.org/pr03_02.html
- Huizinga, G. (1968). *Homo ludens*. Barcelona, Ediciones MC.

Huizinga, G. (2002). *Homo ludens*. Madrid, Alianza.

Instituto Cervantes (2006). *Plan Curricular del Instituto Cervantes*. Biblioteca Nueva.

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación de Profesorado. (2017). Marco Común de Competencia Digital Docente. Madrid: Ministerio de Educación, Ciencia y Deporte. Reino de España. Recuperado de <http://educalab.es/documents/10180/12809/MarcoComunCompeDigiDoceV2.pdf>

Kirriemuir, J. y McFarlane, A. (2004). Literature review in games and learning. Recuperado de http://www.futurelab.org.uk/download/pdfs/research/lit_reviews/Games_Review1

Koster, R. (2013) *Theory of Fun for Game Design*. O`Reilly Media, Inc, USA

Latorre, L. (2003). *Juego y educación*. Madrid, España: Comunidad de Madrid. Conserjería de Educación, Dirección General de Promoción Educativa.

Lengeling, M., y Malarcher, C. (1997). *Index Cards: A National Resource for Teachers*. English Teaching Forum.

Morales Corral, E. (2009). El uso de los videojuegos como recurso de aprendizaje en educación primaria y Teoría de la Comunicación. *Diálogos de la comunidad*. Volumen nº78.

Morales, J y J. Villanueva (2009). Didáctica del español en entornos virtuales: el proyecto NIFLAR. *FIAPE. III Congreso internacional: La enseñanza del español en tiempos de crisis*. Cádiz (España). Recuperado de <http://www.mecd.gob.es/dam/jcr:f810c529-6c23-4538-9ad7-7c991f169e46/2010-esp-09-15moralesvillanueva-pdf.pdf>

Moreno, C. et al. (2005). *Actividades lúdicas para la clase de español*. Madrid, SGEL.

- Negroponte, N. (1995). *Ser digital*. Buenos Aires, Atlántida.
- Ortiz Ocaña, A.L. (2005): Didáctica Lúdica. Jugando también se aprende. *Centro de Estudios Pedagógicos y didácticos*, Barranquilla. Recuperado de <http://www.monografias.com/trabajos26/didactica-ludica/didactica-ludica.shtml>
- Prensky, M. (2001): *Digital game-based learning*. New York, NY, McGraw-Hill.
- Prensky, M. (2011). *Enseñar a nativos digitales*. Editorial SM.
- Roehl, B. (1996). *Special Edition Using VRML*. Mc Millan Computer Publishers.
- Sánchez Bolado, J. (2017). El potencial de la realidad aumentada en la enseñanza de español como lengua extranjera. *Revista de Educación Mediática y TIC, edmetic* nº 6, volumen 1, pp. 62-80. Recuperado de <https://www.uco.es/ucopress/ojs/index.php/edmetic/article/view/5808/5442>
- Schiller, F. (1795). *Cartas sobre la educación estética del hombre*. Editorial Anthropos.
- Sepúlveda Ruíz, M.P. y Calderón Almendros, I. (2007). Las TIC y los procesos de enseñanza-aprendizaje: la supremacía de las programaciones, los modelos de enseñanza y las calificaciones ante las demandas de la sociedad del conocimiento. *Revista Iberoamericana de Educación*.
- Soares, D. (2010). *Second language pragmatic socialization in World of Warcraft* (tesis doctoral). University of California, Davis.
- Squire, K. (2002). “Cultural Framing of Computer/Video Games”, *GameStudies*, vol. 2.
- Toth, M. (1995). *Children's Games*. Oxford, Heinemann Publishers.

Vera, G. y J. A. Ortega (2003). La realidad virtual y sus posibilidades didácticas. *Revista Etic@net* n° 2, volumen 2. Recuperado de <http://www.ugr.es/~sevimeco/revistaeticanet/Numero2/Articulos/Realidadvirtual.pdf>

Winnicott, D. (1995). *Realidad y juego*. Barcelona, Gedisa.

Zizek, S. (2006). *Porque no saben lo que hacen*, Traducción Jorge Piatigorsky, 1ª edición, 2ª reimpresión, Buenos Aires, Paidós.

11. ANEXOS

ANEXO 1

Índice de contenidos del videojuego *Guadalingo* dividido en tres niveles: contenidos del nivel A1, A2 y B1 con la serie de misiones que deben cumplir para pasar de nivel. En estas tablas vemos el título de la misión, la descripción, los contenidos funcionales y los lingüísticos y el vocabulario.




Índice de contenidos

NIVEL A1

Misión	Título	Descripción	Contenidos funcionales	Contenidos lingüísticos	Vocabulario
Misión 1	Bienvenido.	En la academia vas a aprender los sonidos del español, a saludar y a presentarte.	• Saludar y despedirse • Presentarse.	• Pronombres personales sujeto: yo / tú. • Verbo llamarse: me llamo / te llamas. • Verbo ser: soy / eres.	• Alfabeto. • Países y nacionalidades.
Misión 2	¿Quién soy?	En la academia vas a aprender a dar información sobre ti.	• Dar información personal.	• Presente de indicativo (yo, tú): vivo / vives, tengo / tienes, hablo / hablas.	• Números del 1 al 10.
Misión 3	¡Quiero ayudar!	Has visto un anuncio de una ONG y vas a la oficina para informarte.	• Preguntar y dar información personal.	• Interrogativos: ¿en qué? / ¿dónde? / ¿cuántos? / ¿qué? • 1.ª y 2.ª persona del singular del presente de indicativo de los verbos ser, tener, llamarse, dedicarse a y hablar.	• Profesiones.
Misión 4	Nos vamos a la fiesta.	Vas a una fiesta donde dan premios si vas con un amigo nativo y demuestras que lo conoces bien.	• Presentar a una tercera persona: nacionalidad, edad, lengua, profesión y dirección.	• 3.ª persona del singular del presente de indicativo de los verbos ser, tener, llamarse, dedicarse a y hablar.	• La familia.
Misión 5	Mis compañeros de clase.	Vas a casa de la anfitriona y hablas con ella sobre los nuevos compañeros de la clase.	• Describir el físico de una persona.	• Adjetivos posesivos: mi / tu / su.	• Adjetivos de descripción física.
Misión 6	Una amiga muy simpática.	Vas a casa de la anfitriona porque necesitas ayuda para estudiar y habláis de cómo es vuestro carácter.	• Describir el carácter de una persona.	• Soy / eres / es + adjetivo • Estoy / estás / está + adjetivo	• Adjetivos de descripción de carácter.
Misión 7	Conociendo la ciudad.	Eres nuevo en la ciudad y necesitas las direcciones para conocer y moverte por tu barrio.	• Preguntar y dar direcciones.	• Verbos para preguntar y dar direcciones: haber / estar.	• Números del 1 al 100.

Misión	Título	Descripción	Contenidos funcionales	Contenidos lingüísticos	Vocabulario
Misión 8	¿Cómo es tu casa?	Vas a casa de la anfitriona y describes cómo es su casa.	• Describir la casa.	• Preposiciones y locuciones para localizar: <i>a / en / al lado de / cerca de / encima de / debajo de</i> .	• Muebles y habitaciones de una casa.
Misión 9	Cambiando la casa de color.	Tu amiga quiere pintar su casa y tú le ofreces ayuda.	• Describir muebles y objetos, y decir dónde están.	• <i>Hay + objeto + en / al lado de / encima de / debajo de... + lugar.</i>	• Los días de la semana. • Objetos de la casa.
Misión 10	¿Cómo te sientes?	Estás un poco aburrido en el parque y hablas con el artista y un amigo.	• Expresar estados de ánimo y físicos.	• Presente de indicativo de los verbos <i>estar</i> y <i>tener</i> . • Interrogativo: <i>¿por qué?</i> • Conjunción causal: <i>porque</i> .	• Adjetivos para expresar estados de ánimo y físicos. • El parque.
Misión 11	Delicias gastronómicas.	Vas a un bar español con un amigo y pides algo para comer y beber.	• Dialogar en un bar/café/tercería.	• Preguntas y respuestas para desenvolverse en un bar: <i>¿Qué va(n) a tomar? / Yo, un(a)... / ¿Cuánto es? / ¿Algo más?</i>	• Objetos del bar. • Comidas y bebidas.
Misión 12	Un día cualquiera...	Estás con un amigo en la academia y habláis sobre vuestros hábitos y rutinas diarias.	• Hablar de hábitos cotidianos.	• Adverbios de frecuencia: <i>siempre / a veces / nunca</i> . • Verbos de acciones cotidianas: <i>levantarse / ducharse / ir / comer / trabajar</i> .	
Misión 13	Un cambio de imagen.	Vas de compras a una tienda de ropa para renovar tu vestuario.	• Responder a una encuesta.	• Morfología del presente de indicativo para verbos regulares. • Verbos <i>gustar</i> y <i>encantar</i> .	• Ropa. • Centros comerciales.
Misión 14	¡Sorpresa!	Quieres hacer una fiesta a tu hermano y necesitas preparar la lista de la compra para ir al supermercado.	• Pedir confirmación de información.	• Presente de indicativo verbos irregulares comunes.	• Comida y bebida.
Misión 15	¿Qué haces el fin de semana?	Vas al cine y allí te encuentras con un amigo. Hablas con él sobre los planes para el fin de semana.	• Hablar de planes.	• Adverbios de frecuencia: <i>a menudo / muchas veces / alguna(s) vez (veces) / casi nunca</i> . • Presente de indicativo: <i>ir / viajar / salir / bailar / comprar / hacer</i> .	• Hábitos del fin de semana.
Misión 16	¿Hacemos algo hoy?	Hablas con tu amiga sobre vuestro plan para esta tarde.	• Preguntar por la habilidad para hacer algo. • Preguntar por el conocimiento de algo.	• Verbos <i>saber</i> y <i>conocer</i> . • Interrogativos: <i>¿qué? / ¿cuál?</i>	• Acciones habituales.

Misión	Título	Descripción	Contenidos funcionales	Contenidos lingüísticos	Vocabulario
Misión 17	Te presento... ¡Guadalupe!	Este fin de semana viene a visitarte un amigo y vas a enseñarle la ciudad.	• Describir ciudades. • Expresar la existencia y la falta de algo.	• Localización con el verbo <i>estar</i> + puntos cardinales. • El verbo <i>estar</i> : <i>Mi ciudad está... / Mi barrio está...</i> • Los indefinidos: <i>algo / nada / alguno / alguna</i> . • Haber para expresar existencia.	• Adjetivos para describir lugares. • Servicios en una ciudad.
Misión 18	La encuesta.	Vas a una tienda de ropa y le haces una encuesta a la dependiente para tu clase de español.	• Expresar opiniones y deseos.	• La diferencia entre <i>ser</i> , <i>estar</i> y <i>tener</i> para describir.	• Las tiendas.
Misión 19	¡Tengo que llenar la nevera!	Vas al supermercado porque tienes que hacer la compra semanal y pides información sobre los productos.	• Hacer la compra. • Pedir y dar información. • Preguntar sobre el precio.	• <i>¿Me pone...? / Quiero... / ¿Cuánto cuesta...? / ¿Algo más? / por favor / gracias</i> .	• Las secciones de un supermercado. • Envases y medidas.
Misión 20	Nos vamos al mercado de la plaza.	Vas al mercado para encontrar los productos que necesitas y hablas con tu amigo sobre los diferentes tipos de comercios.	• Argumentar y presentar un contraargumento.	• <i>Sí, es verdad / puede ser, pero...</i> • <i>Yo creo que...</i> • <i>No sé, pero yo creo que...</i>	• Tipos de comercios.
Misión 21	"Operación limpieza".	Tienes una visita inesperada el sábado y tu casa es un desastre. Vas a pedir ayuda a la anfitriona para limpiar la casa.	• Hablar de las tareas de la casa. • Conceder y denegar favores y permiso.	• <i>¿Limpias o cocinas? / A mí me gusta más...</i> • <i>En tu casa, ¿quién plancha / limpia / cocina...?</i> • <i>Sí, claro. / Sí, sí, adelante. / No, lo siento, pero...</i>	• Las tareas de la casa.
Misión 22	¡De vacaciones!	Estás planeando unas pequeñas vacaciones de fin de semana con un amigo y vas a una agencia de viajes para recibir información.	• Expresar acciones que están ocurriendo.	• <i>Estar</i> + gerundio.	• Las excusas.
Misión 23	Una situación un poco tensa...	Vas a la cafetería con un amigo y allí te encuentras con otras personas con las que estás enfadado. Quieres disculparte y solucionarlo.	• Pedir favores.	• <i>Poder</i> + infinitivo.	• Disculpas y agradecimientos.
Misión 24	¡Feliz cumpleaños!	Organizas una fiesta sorpresa de cumpleaños para la anfitriona en el <i>lounge</i> .	• Expresar necesidad, obligación o instrucción de manera personal e impersonal.	• <i>Tengo que</i> + infinitivo • <i>Hay que</i> + infinitivo • <i>Necesito / Es necesario</i> + infinitivo • <i>Es / Son necesario(s), os, as</i> + nombre	• Acciones habituales. • Objetos del <i>lounge</i> .
Misión 25	De viaje a isla Idioma.	Recibes una carta de una agencia de viajes en la que te informan de que eres el ganador de un viaje a isla Idioma y vas allí a informarte.	• Preguntar por los planes de los otros.	• <i>Ir</i> + infinitivo.	• Vacaciones.



Misión	Título	Descripción	Contenidos funcionales	Contenidos lingüísticos	Vocabulario
Misión 1	Soluciones al conflicto.	Un amigo viene a la casa preocupado porque ha tenido un problema con una persona y necesita la ayuda. Vas a acompañarle cómo solucionar este conflicto.	• Dar consejos. • Dar recomendaciones. • Expresar sentimientos.	• Hay que + infinitivo • Tener que + infinitivo • Verbos de sentimiento.	• Sentimientos. • Fiesta.
Misión 2	Negociando planes para el fin de semana.	Estás con la familia en su casa y vais a organizar vuestras actividades de ocio para el fin de semana.	• Valorar y pedir valoración. • Hacer sugerencias y proponer planes. • Mostrar acuerdo y desacuerdo.	• Formatos para hacer sugerencias y proponer planes.	• Actividades de ocio. • No es el viernes, ¿verdad? • Mostrar acuerdo y desacuerdo a una sugerencia.
Misión 3	Intercambios de idiomas.	Vas a tomar algo al lounge, donde hay un intercambio de idiomas, y tienes que hacer personas con quienes hablar.	• Expresar preferencias, gustos e intereses.	• Verbos gustar, encantar, interesar. • Verbo quedar. • Presente de indicativo. • Adverbios: también / tampoco. • Adverbios de cantidad: mucho / nada.	• Comida y bebida. • Actividades de tiempo libre. • Viajes y lugares.
Misión 4	Lo siento, pero no puedo.	Un amigo te invita a tomar algo, pero rechazas la invitación de forma cortés.	• Rechazar los planes con cortés. • Dar una razón o justificación.	• Imperativo afirmativo de verbos comunes (tú / vosotros).	• Estructuras para rechazar algo y dar una razón. • Moverse en la ciudad.
Misión 5	Tarde de ocio.	Vas con unos amigos al lounge para divertirse y hablar con ellos.	• Expresar causa y finalidad. • Hacer un comentario en el pasado. • Contar una anécdota.	• Porque / Para + infinitivo • Pretérito perfecto (participios regulares) • Acciones pasadas (ser / ir) • Introducción al pretérito indefinido • Marcadores temporales: hoy / este mes / este año...	• Hábitos subditivos: recibiendo. • Los viajes (introducción).

Misión	Título	Descripción	Contenidos funcionales	Contenidos lingüísticos	Vocabulario
Misión 6	Quiero aprender español.	Vas a la academia de idiomas para pedir información sobre los cursos que existen para aprender español.	• Expresar intenciones. • Hacer un comentario sobre algo. • Advertir sobre algo.	• Morfología del verbo: presente. • Hacer + infinitivo: hacer caso / hacer falta. • Imperativos con verbos sobre clima: lluvia. • Tener + gerundio: está leyendo.	• Evanes. • Climas. • Alimentos. • Formas de pago: monedas, tarjeta, efectivo.
Misión 7	La graduación.	Vas a acompañar a tu amigo a una tienda para comprar una camiseta para la fiesta de graduación.	• Conocer información en tienda. • Comprar en una tienda de ropa. • Hablar de la imagen y de las normas sociales en el vestir.	• Él... / ella... • Expresiones para comprar en una tienda de ropa. • ¿Cuánto vale / cuánto / cuánto / cuánto. • Preposiciones de complemento directo: ahí / allí.	• Camisetas. • Ropa. • Modales.
Misión 8	Me encanta la cultura.	Vas a la academia de idiomas para contribuir en clase de cultura española.	• Hacer comparaciones.	• Comparativos de igualdad, inferioridad y superioridad. • Superlativos.	• Formas: redondo, cuadrado, triangular, etc.
Misión 9	¿Lees gastarlo?	Vas a acompañar a tu amigo al restaurante para decidir si es adecuado para llevar a su familia la próxima semana.	• Preguntar por los ingredientes, la forma de cocinar y la especialidad de un restaurante. • Pedir y desmenuzarse en un restaurante. • Describir la forma de cocinar un plato.	• Expresiones para preguntar por los ingredientes, la forma de cocinar un plato y la especialidad de un restaurante. • Me gusta... / ¿Puedo ver la carta? / La cuenta, por favor. • Si + tercera persona del presente de indicativo.	• Comida y bebida: ingredientes, recetas de platos. • Diferentes tipos de bares y restaurantes.
Misión 10	¿Nos vamos de vacaciones?	Vas a encontrarla con un amigo para planificar las vacaciones.	• Planificar o reservar un viaje. • Hablar sobre experiencias en el pasado.	• Pretérito perfecto y participios irregulares. • Marcadores temporales para expresar experiencias: nunca / ya / todavía no / alguna vez.	• Alojamiento. • Medios de transportes.
Misión 11	Aprendiendo con el amigo.	Estás en la academia de idiomas y participas en una conversación.	• Agradecer y responder a un agradecimiento. • Expresar condiciones.	• Las agradecido / Muchas gracias por... • Si + presente, + presente.	• Actividades profesionales. • Métodos de comunicación.
Misión 12	Mi gran exposición de fotografía.	Vas a participar en una exposición fotográfica en un centro cultural y necesitas elegir las fotografías que vas a exponer.	• Contar datos biográficos.	• Pretérito indefinido de los verbos regulares.	• La fecha: En 1980 / En enero de 1980 / Estábamos a...

Misión	Título	Descripción	Contenidos funcionales	Contenidos lingüísticos	Vocabulario
Misión 13	Viajando desde el lounge.	Estás en el lounge y hablas con el camarero sobre viajes y lugares que visitar.	• Expresar acciones pasadas en un tiempo determinado.	• Pretérito indefinido de los verbos irregulares.	• Marcadores temporales: ayer / el mes pasado / nunca...
Misión 14	He tenido dos viajes.	Vas a un hospital porque te sientes mal y quieres recuperarte pronto.	• Hablar del estado físico propio y de otro. • Expresar acciones físicas, experimentales, científicas...	• Los verbos tener y estar. • Verbo estar. • Diferencia entre ser y estar.	• Las partes del cuerpo. • Síntomas y otros estados.
Misión 15	Un médico muy desafiante.	Has con un amigo al médico para darte consejos y ver qué médico puedes más desafiante. Le atraen consejos y soluciones a su problema.	• Dar recomendaciones, consejos y soluciones.	• Imperativo de verbos regulares e irregulares. • Imperativos negativos. • Repase de los usos de tú y usted.	• El hospital.
Misión 16	Una impresión muy cinematográfica.	Estás en el cine con un amigo para ver una película y te encuentras a un amigo con quien hablas de películas.	• Expresar impresiones y opiniones.	• Construcción de los pretéritos perfectos y el pretérito indefinido.	• La cine: relacionados con películas, viajes y acontecimientos sociales e históricos.
Misión 17	Conectando.	Apoyas a la familia a escribir su perfil en una página de contactos.	• Describir a una persona. • Explicar el resultado de una persona de una acción o situación.	• Construcción de ser y estar + presente / pasado.	• Nacionalidad, religión, aspecto físico y descripción emocional.
Misión 18	Tarot sobre el presente.	Haces un examen de tarot para ver si has aprendido a utilizar algunos tarot en el presente.	• Usar expresiones tipo en español en los contextos adecuados.	• Construcción de ser y estar + presente y adverbios.	• Adverbios de tiempo: aquí, ahora.
Misión 19	Un día de efectos...	Estás trabajando en el cine como cualquier día y hablas con tus compañeros.	• Localizar lugares y eventos con los verbos ser y estar.	• Construcción de ser y estar + localización.	• Lugares de trabajo y recreación.
Misión 20	¿Qué quieres?	Vas a la casa con un amigo y eliges la película que vas a ver.	• Pedir opinión en presente. • Preguntar por el significado de una palabra.	• Morfología del pretérito imperfecto. • Marcadores temporales en contextos interrogativos directos e indirectos.	• Actividades de ocio. • El cine.
Misión 21	Cuando damos saludos...	Estás en el parque y te encuentras con un amigo del colegio con el que empiezas a recordar algunos recuerdos de aquella época.	• Hablar de hábitos y costumbres en el pasado.	• Marcadores temporales del pretérito imperfecto.	• Hábitos y costumbres.

Misión	Título	Descripción	Contenidos funcionales	Contenidos lingüísticos	Vocabulario
Misión 22	¡Dí, no! Tengo que hablar...	Estás en la academia de idiomas con tus compañeros y hay que presentar un trabajo sobre las circunstancias que rodean a un hecho o época del pasado.	• Dar los datos históricos.	• Uso del pretérito imperfecto para la descripción (Pasado).	• El gobierno.
Misión 23	Desconectado del mundo por un momento.	Estás en casa y no funciona Internet. Vas a llamar al servicio de atención al cliente para solucionar el problema.	• Preguntar la identidad de alguien en una conversación telefónica.	• Fases de la conversación telefónica: pedir hablar con alguien, identificarse, pedir identificación y despedirse.	• Modos de comunicación: WhatsApp, Skype, redes sociales.
Misión 24	Una cena muy especial.	Vas a organizar una cena especial con tu pareja el viernes por la noche y vas de compras al supermercado con un amigo.	• Formular buenas intenciones.	• Expresión del deseo: buena suerte / buen viaje / buen provecho. • El imperativo: déjame, pásame bien.	• Alimentación.
Misión 25	¿Qué planes tienes?	Estás en la cafetería con unos amigos y hablas sobre vuestros planes para el fin de semana.	• Hacer proposiciones y sugerencias.	• Verbo a... / Vamos a... / ¿Queréis? / ¿Por qué no...?	• Actividades de fin de semana: ocio nocturno y deportivo.



Índice de contenidos

NIVEL **B1**

Misión	Título	Descripción	Contenidos funcionales	Contenidos lingüísticos	Vocabulario
Misión 1	Mi profesión en imágenes.	Recibes una invitación para ver una exposición sobre las profesiones más originales de la ciudad y tienes que escribir un artículo para la revista de la ciudad sobre ella.	- Dar la bienvenida. - Presentar formalmente e informalmente a otras personas. - Escribir cartas formales e informales.	- Exponentes para escribir cartas: <i>Estimado... / Querido...</i> - Exponentes para dar la bienvenida y presentar a alguien: <i>Les doy la bienvenida... / Me gustaría presentarles...</i>	- Exposiciones y arte. - Actividades profesionales. - Expresiones hechas para escribir cartas.
Misión 2	¿Te acuerdas de aquello?	Vas a tomar un aperitivo con tus amigos en el Lounge mientras recordáis anécdotas que habéis tenido juntos.	- Preguntar si se recuerda algo. - Expresar que se recuerda o no se recuerda algo. - Contar anécdotas: crear el final de una anécdota.	¿Te acuerdas...? / Si, me acuerdo (muy) bien. / No, no me acuerdo. - Repaso del pretérito indefinido.	- Fiestas y reuniones. - El aperitivo y las tapas.
Misión 3	Visitando a un familiar hospitalizado.	Vas al hospital a visitar a un familiar y en la sala de espera te encuentras con una amiga con quien hablas sobre el pasado y los hospitales.	Narrar momentos importantes en la vida de una persona.	Contraste pretérito imperfecto e indefinido (narración vs. descripción).	El hospital.
Misión 4	¡Por fin es viernes!	Hoy es viernes y vas a la cafetería para tomar algo con tus amigos. Mientras los esperas, te encuentras con un evento muy interesante.	Hablar de normas sociales.	(No) se puede / (No) está permitido / Está (bien/mal) visto.	Costumbres culturales relacionadas con la comida.
Misión 5	Aprendiendo a cocinar.	Vas a asistir a una fiesta donde cada persona debe llevar un plato típico de su país. Necesitas aprender alguna receta y cómo hacerla.	Hablar de recetas y comidas.	Se + presente indicativo.	Utensilios de cocina.

Misión	Título	Descripción	Contenidos funcionales	Contenidos lingüísticos	Vocabulario
Misión 6	¿Cenamos?	Vas a cenar esta noche con un amigo y decidís ir al supermercado para hacer la compra con la lista que ha preparado él.	- Expresar la causa de algo. - Hacer la compra. (Repaso)	Usos básicos de <i>por</i>, <i>como</i> y <i>porque</i> para expresar la causa.	- Envases. - Cifras. - Alimentos. - Formas de pago: monedas, tarjeta, efectivo.
Misión 7	¿Qué tal me ha salido el examen?	Estás en la academia de idiomas porque quieres revisar el último examen que hiciste y conversas con un amigo.	Expresar la finalidad y la consecuencia.	Usos básicos de <i>para</i>.	Centros e instituciones educativas.
Misión 8	Culturizándonos.	Vas a ir con un amigo a una exposición en una sala de arte y allí habláis sobre espectáculos y exposiciones.	Rechazar una propuesta o invitación.	Excusas y explicaciones: <i>es que...</i> / <i>lo siento, pero...</i>	Espectáculos y exposiciones.
Misión 9	Mi madre viene a verme.	Tu madre viene a visitarte y decides informarte sobre lugares de interés que visitar con ella. Te encuentras con un amigo y con la anfitriona y habláis sobre vuestros planes futuros.	Expresar planes e intenciones.	- Morfología del futuro imperfecto / <i>ir a</i> + infinitivo. - Marcadores temporales que acompañan al futuro.	Espacios urbanos o rústicos.
Misión 10	Me gustaría...	Estás en el parque esperando a la anfitriona. Te encuentras con el artista y con tu amigo y habláis sobre vuestros deseos.	Preguntar y expresar deseos.	<i>Quiero / me gustaría / me encantaría...</i>	- Música y danza. - El parque.
Misión 11	Antiguas amistades.	Vas a invitar a cenar a un amigo del colegio con el que tenías una relación especial y estás un poco nervioso por este reencuentro.	Expresar ofrecimientos.	- Pretérito pluscuamperfecto. - Imperativo afirmativo.	- Utensilios de cocina. - En la cocina.
Misión 12	Haciendo limpieza.	Vas a hacer una limpieza profunda en tu casa y avisas a un amigo para que te ayude.	Expresar advertencias.	El condicional.	Ecología.
Misión 13	Infórmate.	Llegas a la academia de idiomas y, antes de empezar la clase, intentas enterarte de una noticia importante.	Introducir noticias.	Perífrasis verbales: <i>solet / volver a / dejar de / ponerse a / estar a punto de / seguir</i>.	Secciones de un periódico.
Misión 14	¿Te has enterado?	Estás en la plaza con un amigo y habláis sobre una noticia que ha oído.	- Expresar opinión. - Mostrar acuerdo o desacuerdo.	Verbos de opinión.	Vocabulario sobre las partes de una noticia.

Misión	Título	Descripción	Contenidos funcionales	Contenidos lingüísticos	Vocabulario
Misión 15	Recuerdos.	Paseas por un parque con tu amigo y recuerdas una anécdota que te pasó cuando estuviste allí con una amiga por primera vez.	- Hablar sobre lo que ha dicho otra persona. - Reformuladores.	- Preterito imperfecto en el estilo indirecto. - Repaso de pasados. - Reformuladores.	Gestos.
Misión 16	Historias amorosas.	La anfitriona te invita a su casa para hablarte de sus problemas de amor.	- Hablar de las relaciones personales. - Dar consejos y recomendaciones sobre temas amorosos.	- Imperativo negativo. - El condicional simple.	- Amistad. - Las relaciones de amor.
Misión 17	¡Que te vaya bien!	Hablas con un amigo en el <i>Lounge</i> sobre un problema que tiene y le expresas tus buenos deseos.	Expresar deseos.	Presente de subjuntivo para expresar deseos.	Siglas y acrónimos.
Misión 18	¿Qué te parece esto?	Estás en el parque leyendo el periódico y comentas con un amigo algunas noticias de la actualidad.	Valorar acontecimientos y opinar sobre ellos.	Recursos orales para valorar: <i>Me parece bien/mal/injusto...</i> + <i>que</i>	Ley y justicia.
Misión 19	Melodías.	Invitas a un amigo a tomar un refresco a tu casa y habláis sobre los gustos musicales de cada uno.	Expresar gustos.	Verbos para expresar gustos.	Instrumentos y géneros musicales.
Misión 20	¿Qué está pasando?	Vas al <i>Lounge</i> con un amigo para tomar algo y allí habláis sobre diferentes temas de actualidad que os preocupan a los dos.	Expresar sentimientos.	Presente de subjuntivo para expresar sentimientos.	Léxico relacionado con reivindicaciones: terrorismo, depresión, vivienda digna, empleo...
Misión 21	Cinéfilos.	Salos del cine con un amigo, habláis sobre la película que habéis visto y planeáis la siguiente que vais a ver.	Expresiones de duda o hipótesis.	Futuro perfecto	El misterio.
Misión 22	Sentimientos reales.	Has quedado con la anfitriona pero llegas tarde porque has ido a comprar el periódico y habláis sobre los sentimientos que genera leer algunas noticias.	Expresar gustos y sentimientos.	Uso del presente de subjuntivo con verbos y estructuras de sentimiento.	Sentimientos.
Misión 23	Déjame que te lo explique.	Tu amigo y tú tenéis una discusión antes de entrar a clase porque dice no le has ayudado a estudiar, pero tú te explicas con argumentos.	Opinar y argumentar.	Uso de conectores para organizar las ideas.	Verbos intransitivos pronominales.

Misión	Título	Descripción	Contenidos funcionales	Contenidos lingüísticos	Vocabulario
Misión 24	¡Nuevo trabajo!	Una empresa ha decidido contratarte después de ver tu curriculum y vas a una entrevista de trabajo.	Expresar finalidad.	<i>Para</i> + infinitivo. <i>Para que</i> + subjuntivo.	El trabajo.
Misión 25	Reflexiones vitales.	Está en casa y hablas con un amigo sobre las etapas, los estilos de vida y vuestros planes para cuando seáis mayores.	Hablar de planes, intenciones y proyectos para el futuro.	<i>Cuando / En cuanto</i> + presente de subjuntivo. - Repaso del futuro imperfecto. <i>Pienso</i> + infinitivo / <i>Estoy pensando en...</i> / <i>Tengo (la) intención de / Mi intención es...</i>	- El paso del tiempo. - Estilos de vida.

ANEXO 2

Situación comunicativa del videojuego *Los Sims*



ANEXO 3

Misión del videojuego *Travian*



ANEXO 4

Caminos correspondientes a los distintos niveles del videojuego *Spanish Language Route*

CAMINO COMPLUTENSE SLR

ETAPAS DEL RECORRIDO PARA APRENDER ESPAÑOL

NIVEL A1		NIVEL A2	
		6. SEGOVIA	
1. ALCALÁ DE HENARES		7. SANTA MARÍA LA REAL	
2. MADRID		DE NIEVA	
3. MANZANARES EL REAL		8. COCA	
4. RASCAFRÍA		9. OLMEDO	
5. LA GRANJA		10. MATAPOZUELOS	
		11. SIMANCAS	

CAMINO COMPLUTENSE SLR

NIVEL B1	NIVEL B2
12. VALLADOLID 	18. PASO HONROSO-HOSPITAL DE ÓRBIGO 
13. MEDINA DE RIOSECO 	19. ASTORGA 
14. VILLALÓN DE CAMPOS 	20. RABANAL DEL CAMINO 
15. SAHAGÚN 	21. CRUZ DEL HIERRO 
16. MANSILLA DE LAS MULAS 	22. MOLINASECA 
17. LEÓN 	23. PONFERRADA 

CAMINO COMPLUTENSE SLR

NIVEL C1	NIVEL C2
24. VILLAFRANCA DEL BIERZO 	30. PALAS DE REI 
25. O CEBREIRO 	31. O LEBOREIRO 
26. SAMOS 	32. SANTA MARÍA DE MELIDE 
27. SARRIA 	33. ARZÚA 
28. PORTOMARÍN 	34. MONTE DO GOZO 
29. CASTROMAIOR 	35. SANTIAGO DE COMPOSTELA 

ANEXO 5

Imprimible, ambiente de juego que está incluido dentro del videojuego *Abrapalabra*



ANEXO 6

Situación comunicativa real del videojuego *Lost in La Mancha*



ANEXO 7

Situación comunicativa real en un restaurante de la aplicación *Mondly*

