



UNIVERSIDAD
DE BURGOS

Máster en Enseñanza del Español
como Lengua Extranjera



UNIVERSIDAD DE BURGOS

**Facultad de Humanidades y
Comunicación**

TRABAJO DE FIN DE MÁSTER

EL APRENDIZAJE DE LÉXICO EN ESPAÑOL A TRAVÉS DE LOS VIDEOJUEGOS

Autora: Miriam Martín Bethencourt

Director: Rafael Pontes Velasco

2022

ÍNDICE

1. Resumen	3
2. Introducción: La didáctica a través de los videojuegos.....	5
3. Objetivos	8
4. Revisión teórica.....	8
5. Metodología	15
6. El aprendizaje del español con los videojuegos	16
6.1. Factores que contribuyen al aprendizaje del léxico	16
6.1.1. La narrativa y el contexto	16
6.1.2. El componente audiovisual.....	17
6.1.3. La inclusión de un avatar del jugador en el mundo ficcional	19
6.1.4. El alumno como ente independiente que dirige su aprendizaje.....	20
6.1.5. La falta de obligación y el gusto por lo que no es académico	21
6.2. El léxico en los videojuegos	23
6.2.1. La clasificación del léxico: la temática y los campos semánticos	23
6.2.2. Desarrollo de las destrezas auditivas	26
6.2.3. El factor contextual para la deducción del significado.....	29
6.3. El ejercicio de la traducción y la comparación en los videojuegos	31
6.4. Las variedades del español en los videojuegos	34
6.5. Algunas propuestas para el aula	36
6.6. Novedades terminológicas en el ámbito de los videojuegos	42
7. Conclusiones	47
8. Bibliografía	50

1. RESUMEN

En el presente trabajo, se comienza abordando el aspecto didáctico de los videojuegos. A continuación, se determinan tanto los objetivos como el estado de la cuestión. Junto con la metodología empleada, se explica cómo se han concebido los videojuegos hasta ahora y el cambio que se está produciendo en el campo educativo. Se detalla cómo es el proceso de aprendizaje del léxico en español a través de los videojuegos y qué factores inherentes en estos contribuyen a la adquisición y práctica de vocabulario. Así mismo, se analiza cómo es presentado el léxico en los videojuegos ante el aprendiente que se aventura en ellos.

Se repasa tanto el factor narrativo y contextual como el componente audiovisual. Se clasifica el léxico y se repasan las distintas variedades del español en los videojuegos. También se profundiza en el ejercicio didáctico de la traducción y la comparación en los videojuegos. Finalmente, se exponen una serie de propuestas que pueden ser llevadas a cabo en el aula y se recopila una serie de términos nuevos que han surgido en las comunidades de videojuegos. El trabajo se completa con las conclusiones a las que se han llegado.

PALABRAS CLAVE: Videojuegos, léxico, didactismo, aprendizaje, español.

ABSTRACT:

In the present work, the work begins by addressing the didactic aspect of video games. Next, both the objectives and the state of the question are determined. Along with the methodology used, it explains how video games have been conceived so far and the change that is taking place in the educational field. It details how is the process of learning the lexicon in Spanish through video games and what factors inherent in these contribute to the acquisition and practice of vocabulary. Likewise, it is analyzed how the lexicon is presented in videogames before the learner who ventures into them.

Both the narrative and contextual factor as well as the audiovisual component are reviewed. The lexicon is classified and the different varieties of Spanish in video games are reviewed. The didactic exercise of translation and comparison in video games is also deepened. Finally, a series of proposals that can be carried out in the classroom are presented and a series of new terms that have emerged in video game communities are compiled. The work ends with the conclusions reached.

KEYWORDS: *Videogames, vocabulary, didacticism, learning, Spanish.*

2. INTRODUCCIÓN: LA DIDÁCTICA A TRAVÉS DE LOS VIDEOJUEGOS

La tecnología se ha modelado en función de las necesidades de los individuos. Si bien las distintas sociedades han convivido con sus avances a lo largo de las décadas, en la actualidad ha adquirido un desarrollo extraordinario. En un oxímoron que nuestro cerebro puede aceptar, podría decirse que su incorporación a la vida cotidiana ha sido tan paulatina como rápida. Dado que se precisa cierta distancia temporal para apreciarlo, es posible que los más jóvenes no sean conscientes de la evolución que han experimentado los recursos tecnológicos ni de su trascendencia en la época contemporánea.

Un adolescente no concibe el mundo sin internet, redes sociales o teléfono móvil, pero son muchos los que recuerdan los tiempos en los que no se disponía de estas herramientas. Si nos situamos mentalmente en ese momento y observamos el fenómeno con perspectiva, *veremos lo rápido que pasa el tiempo*. Y decimos *veremos* porque la vista es, precisamente, uno de los principales factores del cambio de costumbre.

Sin embargo, en ese lapso, ha habido individuos que han podido acostumbrarse o aceptar mejor que otros *esas nuevas revoluciones* que han venido para quedarse —y que llevan ya un tiempo considerable entre nosotros—. En lo relativo a estos avances, hay que destacar, no obstante, el rechazo inherente en algunas personas. A este repudio, por otro lado, también han contribuido los medios de comunicación. Entre los cambios tecnológicos que no son *vistos* con buenos ojos por gran parte de la sociedad, sobresale, sin duda, el caso de los videojuegos.

Los videojuegos alcanzaron gran notoriedad en la década de los ochenta con el célebre *Pac-Man*, a pesar de que se puede señalar su existencia en épocas más tempranas. Su aparición modificó, en esencia, la manera en la que los menores se entretenían, tal y como ocurriría poco después con la generalización del empleo del ordenador personal y de internet.

Sin embargo, la concepción de que los videojuegos son *cosas de niños* se ha consolidado en algunos sectores de la sociedad. Esa mala fama, como se comentaba, no es nueva y se manifiesta en nuestros días como una sonata irritante que ensordece todas las ventajas que siempre han ofrecido. Numerosos medios de comunicación se han dedicado a demonizarlos, como cuando los artículos y reportajes que vieron la luz en España a raíz del famoso caso de José Rabadán, «El asesino de la Catana», en el año 2000, los culpaban de fomentar la violencia.

Con todo, la clave está en cómo se usan. Hay padres que utilizan los videojuegos como herramienta para que sus hijos no molesten; otros, no ejercen ningún control sobre qué

videojuegos consumen —algo similar a lo que sucede con las películas y las series—; otros los prohíben con contundencia; y muy pocos se detienen a informarse sobre las ventajas y los inconvenientes que acarrea esta tecnología, este avance, en definitiva.

Como todo progreso, los videojuegos se han abierto paso en el día a día de muchas personas a pesar de los prejuicios que suele conllevar su empleo. Cuando apareció internet, muchos lo condenaron —y lo siguen haciendo—; pero, hoy en día, en plena pandemia, el teletrabajo y la posibilidad de impartir la enseñanza en línea han demostrado que la tecnología está al servicio de los seres humanos y que contribuyen a su bienestar.

Por tanto, estos avances propician una nueva forma de enseñar y de aprender —ahora más notoria que nunca—; es decir, en el ámbito educativo se ha producido una simbiosis necesaria entre las nuevas herramientas y la instrucción tradicional. Pues bien, los videojuegos también han llegado para converger en el camino de la educación. Tal y como menciona el lingüista Ricardo Casañ Pitarch (2017): «La fusión entre videojuegos y educación era algo inevitable que iba a llegar antes o después» (Casañ, 2017:1).

El estudio de este campo y del componente educativo de los videojuegos no lleva asentado tanto tiempo, pese a la larga trayectoria que tienen los videojuegos en las sociedades. No obstante, poco a poco han visto la luz diferentes investigaciones, como la mencionada anteriormente, sobre el beneficio del empleo de los videojuegos en los ámbitos educativo y académico, tanto por lo que enseñan como por lo que aportan. Destacan, por ejemplo, los trabajos de Pindado (2005), de Van Eck (2006), de Voorhees (2009), de Watson, Mong y Harris (2011), de Iturriaga y Téllez (2014) o de Rodríguez y Gutiérrez (2016), por citar algunos de ellos.

Como se comentaba, a pesar de la mala imagen que ha acarreado su uso, diversos autores han reivindicado los videojuegos e, incluso, han llevado a las aulas propuestas muy interesantes. Tal es el caso de Egea, Ferrer y García (2017), cuya labor explica así Ibagón Martín (2018):

Egea, Ferrer y García (2017) establecieron un modelo de evaluación a partir del análisis de impacto del uso de un videojuego diseñado para aprender el valor del patrimonio histórico, el cual estaba dirigido específicamente a estudiantes de secundaria. Por medio del uso de pretest y postest determinaron la cantidad y calidad de contenidos históricos que los estudiantes lograron incorporar a sus explicaciones luego de utilizar el videojuego (Ibagón Martín, 2018:130).

Como han demostrado estos autores, los videojuegos presentan numerosos beneficios. Además de las ventajas que se tratarán en este trabajo en relación con la enseñanza y aprendizaje de lenguas, aportan una nueva forma de interactuar con la información. Por ejemplo, en una

asignatura de historia, el videojuego permite revivir un periodo histórico recreado con fidelidad, de manera que el jugador pueda *visitarlo* y experimentar cierta sensación de *realidad*. Así, la impresión de las imágenes y de lo que acontece en el entorno ficticio le ayudará a recordar mejor y a hacerse una idea más completa de cómo era la época que estudia en sus clases.

También ayudan a memorizar y a aprender de forma más entretenida. Si en lugar de leer una y otra vez una lección, se le permite jugar con ella, al estudiante no le supondrá un gran esfuerzo y no se dará cuenta de que está *estudiando*. Su cerebro tendrá presente la idea de que está divirtiéndose y ese factor facilitará la incorporación de nuevos contenidos en su mente.

Por otro lado, contribuyen a la agilidad mental. Abundan juegos que permiten practicar los reflejos, y no nos referimos en exclusiva a aquellos en los que hay que disparar. También predominan los que desarrollan la espacialidad y la orientación. Cuando a los niños se les ofrece una exposición controlada y supervisada a videojuegos aptos para su edad, podrán desarrollar estos aspectos con los llamados *de plataformas*. Un ejemplo de estos son los pertenecientes al conocido personaje de Mario. En muchas ocasiones, los niños deberán moverse por distintos territorios mediante una espacialidad, unas longitudes y unas guías concretas. Ese recorrido por el mapa los mantendrá en constante alerta para decidir por dónde deben ir, a qué distancia, si, por ejemplo, pueden llegar saltando o si ya han pasado por el mismo sitio.

También mejorarán la psicomotricidad fina con el uso de los botones, tanto de forma alterna como simultánea. Algunos juegos requieren la utilización de más controles que otros; o, también, de combinaciones de estos un poco más complicadas. Estas prácticas favorecerán que el joven desarrolle no solo su agilidad mental y otras capacidades, sino también, como se comentaba, los movimientos y la coordinación de las manos. Así mismo, aumentará su concentración mientras juega, porque debe atender a los controles y a la pantalla.

Por tanto, los videojuegos aportan más de lo que parece a primera vista. De hecho, se han desarrollado técnicas de aprendizaje que trasladan las mecánicas típicas, no todas, de los videojuegos y juegos en general. El ejemplo central es la gamificación (Redó y Orcos, 2017), que se vincula con el carácter didáctico de los videojuegos. Si no fuesen eficaces, su carácter lúdico no se trasladaría a los procesos de aprendizaje. La enseñanza y aprendizaje de lenguas, en este caso concreto, la del español, es una aplicación más que los videojuegos ofrecen. En ella se centrarán la atención y los objetivos de este trabajo. Como casi cualquier otra manifestación cultural —series, películas, libros, etc.—, los videojuegos ayudan al aprendiente

a desarrollar y mejorar sus competencias lingüísticas, principalmente, e incluso aspectos de la lengua que otros materiales, como los libros, suelen dejar atrás.

Los conceptos clave que diferencian la enseñanza y el aprendizaje de una lengua a través de los videojuegos, y que se tratarán más adelante, son la inmersión y la participación del usuario tanto en la adquisición de contenidos como en su propia aventura. Por tanto, además de detenernos en la enseñanza y en el aprendizaje del léxico español, también nos centraremos en este proceso a través de los videojuegos que supongan un reto personal para el usuario; es decir, juegos con un contexto, con una finalidad, con una intención y una interactividad plena. Por suerte, la mayoría de los videojuegos, tal y como son concebidos por el público jugador, en general, presentan estas cualidades. No obstante, son los matices y las peculiaridades de cada uno los que influyen en el aprendizaje del léxico.

3. OBJETIVOS

Los objetivos que se persiguen con este trabajo, según el orden de su desarrollo, son los siguientes:

- ✓ Cuestionar la concepción de que los videojuegos no tienen ninguna utilidad;
- ✓ Demostrar los beneficios que proporcionan los videojuegos en general;
- ✓ Explicar el carácter didáctico de los videojuegos y las posibilidades que ofrecen a la hora de desarrollar estrategias de aprendizaje;
- ✓ Exponer el potencial que alberga el uso de los videojuegos en la enseñanza de una segunda lengua o una lengua extranjera;
- ✓ Y, finalmente, plantear algunas propuestas para su uso en el aula.

4. REVISIÓN TEÓRICA

Como se adelantaba al comienzo, en la sociedad existen, sobre todo, padres y profesionales de la educación que niegan el valor educativo de los videojuegos. Suele haber cierta incompreensión respecto a las causas por las que los videojuegos motivan a sus usuarios y despiertan el sentido del esfuerzo que los lleva a jugar durante horas. Cabe precisar que hay videojuegos que requieren un amplio número de horas para su dominio total, dado que, en muchas ocasiones, no se presentan todas las mecánicas de estos desde un inicio.

No obstante, distintos autores han recalcado en sus investigaciones las capacidades individuales que se ven potenciadas por el uso de esta forma de entretenimiento. Es de vital

importancia señalarlas, porque estableceremos un punto de partida inequívoco a la hora de explicar el beneficio de los videojuegos en el aprendizaje del léxico de una lengua.

La profesora María Teresa Gómez del Castillo Segurado (2007) ha realizado un trabajo extraordinario compilando muchas de las competencias que fomentan los videojuegos y que han sido tratadas por varios autores como Gee (2004), el equipo de trabajo formado por docentes de aprovechamiento didáctico de los juegos de ordenadores Grupo F9 (1992), Alfageme y Sánchez (2003). Ella los ha organizado en cuatro grupos diferentes: aspectos cognitivos, destrezas y habilidades, aspectos socializadores y alfabetización digital.

Dentro del primer grupo podemos encontrar los siguientes beneficios: memorización de hechos; observación hacia los detalles; percepción y reconocimiento espacial; descubrimiento inductivo; capacidades lógicas y de razonamiento; comprensión lectora y vocabulario; conocimientos geográficos, históricos, matemáticos; y resolución de problemas y planificación de estrategias (Gómez del Castillo, 2007:4).

En el segundo grupo sobresalen el autocontrol y la autoevaluación; la implicación y la motivación, además del instinto de superación; la inversión de esfuerzo que es reconocido de forma inmediata; las habilidades motrices, de reflejos y respuestas rápidas; percepción visual, coordinación óculo-manual y percepción espacial, como ya se adelantaba al principio; y la curiosidad y la inquietud por probar e investigar (Gómez del Castillo, 2007:4-5).

En el penúltimo grupo están incluidos los siguientes aspectos: un aumento de la autoestima, porque los videojuegos proporcionan un sentido del dominio, del control y del cumplimiento, fomentado, en su mayoría, por las recompensas personalizadas; y las interacciones con amigos o con nuevas personas de manera presencial o en línea sin un carácter jerárquico presente (Gómez del Castillo, 2007:5).

Finalmente, en cuanto a la alfabetización digital, Gómez del Castillo destaca que los videojuegos suelen ser la herramienta que introduce a los más pequeños en la informática, en función del tipo de juego del que se trate, como es obvio (Gómez del Castillo, 2007:5).

Entre estos aspectos recopilados y expuestos por la autora, se incluye el aspecto lingüístico y se adelantan algunos de los factores que beneficiarán el aprendizaje de una lengua extranjera. No solo se habla de la comprensión lectora y del vocabulario, que contribuyen a la lengua materna y al aprendizaje de una L2, sino también de otras habilidades que se ven favorecidas como la memorización, el descubrimiento inductivo, las capacidades lógicas y de

razonamiento, la implicación y la motivación, el esfuerzo reconocido de manera inmediata y, uno de gran importancia, el aspecto interactivo.

En el marco del aprendizaje de lenguas extranjeras, estamos ante aspectos que sin duda van a influir en la práctica y adquisición del léxico. En los apartados siguientes, se tratarán varios de los puntos en profundidad, sobre todo en la medida en que los videojuegos ayudan a la memorización de palabras. Su continua aparición en los cuadros de diálogos o narraciones de personajes benefician la retención y contribuyen a la comprensión lectora y auditiva según el tipo de juego. Por otro lado, tiene lugar un descubrimiento inductivo, pero también un aprendizaje, por tanto, inductivo del léxico. A raíz del contexto y de la situación, además de la línea de la historia y la temática del juego, el usuario puede llegar a la comprensión de un significado sin que se lo expliquen de manera explícita. Esto fomentará también el desarrollo de sus capacidades lógicas y de razonamiento dentro de la esfera lingüística. Por otro lado, la implicación y la motivación que suscitan los videojuegos convergen en el aprendizaje de la lengua.

Estos son dos aspectos que se retroalimentan simultáneamente. Si el juego motiva al usuario y permite que este se implique, estará más expuesto a esa lengua y querrá continuar y avanzar. Por otro lado, la ampliación y la práctica de los conocimientos de esa lengua propiciará que esa motivación aumente, porque entenderá mejor el videojuego a pesar de que esté en otro idioma. Por tanto, la motivación y la implicación serán bidireccionales y convergerán de manera constante. Finalmente, la satisfacción de la recompensa contribuye al reconocimiento de los esfuerzos que ha hecho el usuario, no solo a través del juego, sino a través del *estudio indirecto* que ha realizado de la lengua extranjera en la que lo ha jugado. Además, no hay que olvidar uno de los factores más importantes: la interacción.

En el campo del aprendizaje de una L2, se debe orientar la interacción en un sentido práctico; es decir, hay que centrar la atención en los videojuegos que ofrecen una interacción en línea, de manera que el usuario pueda practicar alguna de las competencias de esa lengua extranjera. Por ello, si el juego facilita que se pongan en contacto jugadores de todo el mundo, lo que conocemos como servicio *multijugador online*, las ventajas en el aprendizaje de dicha L2 serán mayores. El usuario podrá entrar en contacto con producciones reales de la lengua, si bien esto está sujeto a las comunidades de jugadores en las que el juego en concreto se haya asentado, es decir, a los países en los que haya triunfado.

Entre los estudiosos que han realizado investigaciones sobre la aplicación de los videojuegos en la enseñanza y el aprendizaje de ELE a través de los videojuegos, destaca Casañ (2017), citado anteriormente. Este autor ofrece, en primer lugar, una introducción al estado del juego. En este sentido, resulta imprescindible entender esta importante matización:

En la actualidad, los videojuegos ya no se dirigen exclusivamente a los niños y adolescentes, sino también a los adultos. De hecho, la edad actual de los niños que nacieron durante las décadas de 1970 y 1980 es de entre 25 y 45 años. Muchos de estos niños crecieron jugando con videojuegos y también lo han seguido haciendo de manera ininterrumpida hasta el día de hoy; esto significa que el rango de edad de los clientes potenciales también ha aumentado. Como resultado, hoy en día la industria del videojuego se centra en los niños, adolescentes y adultos (Casañ, 2017:4).

Hay videojuegos para todas las edades, por lo que el público potencial al que van dirigidos es amplio. Por tanto, los padres deben prestar atención a los juegos que usan sus hijos y a cuáles les compran. Si se entiende esto, la concepción de que los juegos son solo *cosas de niños* se disiparía, y, también, la idea de que fomentan la violencia y el mal comportamiento.

Así como sucede con las películas en el cine, los juegos se clasifican por edades. Esto viene indicado en España con la famosa pegatina del sistema PEGI (*Pan European Game Information*), la cual, según el número que la acompaña, explicita las edades recomendadas para su empleo.

Casañ también considera que, a través de los videojuegos, se pueden poner en práctica diferentes competencias relacionadas con el aprendizaje de una lengua extranjera:

En este sentido, los videojuegos pueden centrarse en la lectura, escritura, comprensión auditiva, y expresión oral o en la gramática y el vocabulario a través de una serie de tareas que en el mundo ficticio del videojuego se pueden definir como acciones dentro de unas misiones concretas (Casañ, 2017:12).

Además, propone una explicación sobre la investigación que realizó Kiili (2005) y el modelo que elaboró, el cual exponía, como menciona Casañ (2017), «el funcionamiento del enfoque pedagógico DGBL» (Casañ, 2017:12). Este último autor menciona que el propósito de Kiili (2005) era crear una conexión entre un juego y el aprendizaje experimental (Casañ, 2017:12).

En el modelo de Kiili (2005), el pilar central eran los objetivos que se buscaba aprender a partir de los contenidos de la asignatura en cuestión; es decir, se ha de establecer qué es lo que se desea enseñar y conectarlo con el empleo de un videojuego que proporcione los contenidos que el usuario debe adquirir.

En el aprendizaje del léxico del español, el usuario, sea docente o aprendiente, debe realizar una pequeña investigación previa y un ejercicio de reflexión para determinar el léxico que pretende reforzar, aprender u obtener. Es decir, si el objetivo de jugar a videojuegos en español como lengua extranjera es, por ejemplo, reforzar el léxico relacionado con el ámbito urbano o escolar, lo más recomendable será seleccionar un juego cuyo contexto abarque o propicie ese tipo de léxico.

Casañ (2017) insiste en que es necesario, por tanto, que los alumnos sean conscientes de que hay un objetivo educativo detrás el uso de los videojuegos, y aporta algunos ejemplos de cómo un docente puede cumplir con esta tarea. Una de las técnicas que recomienda es enfatizar el uso de las estructuras que tienen que aprender mediante un efecto visual, como el subrayado; o aportar transcripciones de los textos orales.

El autor concluye que podría existir una taxonomía de cinco tipos de actividades interesantes que se pueden realizar con los videojuegos para la enseñanza de lenguas extranjeras. Estas serían: «[1] conseguir y usar objetos, [2] puzles, [3] cuestionarios, [4] diálogos, [5] habilidad y simulación directa. Todas estas actividades se pueden encontrar por separado o combinadas, pudiendo ser tareas más simples o complejas» (Casañ, 2017:21). Al final de este trabajo, también se aportan algunas propuestas didácticas para la enseñanza y el aprendizaje del léxico del español que siguen una línea semejante.

Otro autor destacable es José Ramón Calvo Ferrer (2012). Una de las conclusiones que se pueden extraer de su tesis, en la que analiza el videojuego *The Conference Interpreter* dentro del marco del aprendizaje de lenguas extranjeras, es que la mejor forma de conocer los beneficios educativos de los videojuegos reside en investigar qué es lo que aportan y de qué manera (Calvo Ferrer, 2012:284). Calvo Ferrer (2012) no considera productivos ni beneficiosos los debates sobre si el uso de los videojuegos contribuye o no al aprendizaje; para él, lo importante es que los estudios se dediquen a probar qué y cómo enseñan, es decir, de qué manera se produce el aprendizaje de la lengua extranjera y en qué consiste realmente.

Por otro lado, otra de las cuestiones que señala es que los videojuegos son, en esencia, prácticos. Los videojuegos no pueden ni deben sustituir las clases ni la instrucción de la L2. Calvo Ferrer (2012), como también veíamos en Casañ ((2017) y en el modelo de Kiili (2005), defiende que es recomendable definir previamente el aprendizaje que se busca «y, tras, ello, hacer uso de los mecanismos y herramientas más adecuados para su medición» (Calvo, 2012:284).

Finalmente, otra importante conclusión de su tesis doctoral es la siguiente:

De igual manera, teniendo en cuenta los numerosos y dispares tipos de videojuegos, se ha recomendado una prudente generalización de los resultados alcanzados en la investigación, entendiendo que quizá sea arriesgado extrapolar los resultados obtenidos con un único videojuego a la totalidad de tipologías de videojuegos existentes, puesto que cada una de ellas ofrece práctica de destrezas distintas y, en consecuencia, distintos tipos de aprendizaje (Calvo, 2012:285).

Como ya se adelantaba al principio, cada videojuego presenta una serie de particularidades que propiciarán un aprendizaje diferente. Dado que cada videojuego ofrece una historia, unas características, una narrativa y unas mecánicas distintas, las experiencias nunca van a coincidir y, por tanto, el aprendizaje será diferente con cada uno. Al igual que no nos podemos bañar dos veces en el mismo río, como decía Heráclito, dos usuarios que jueguen al mismo videojuego adquirirán aprendizajes distintos.

La investigación de la autora Taha Basaran (2020) aporta dos ideas fundamentales desde el punto de vista de la formación de los docentes. Dado que no todos dominan el ámbito de la formación tecnológica, Basaran observó que había profesores en la investigación que se mostraron reacios al uso de los videojuegos debido al poco conocimiento que tenían sobre ellos. Esto refleja la reticencia que se exponía al principio del trabajo y es un claro ejemplo de cierto rechazo a las innovaciones tecnológicas. En numerosas ocasiones, esto puede deberse al apego a las tradiciones, a la costumbre; y, en otras, al miedo al ridículo, a mostrar su inexperiencia.

En este caso que expone Basaran (2020), encontramos una combinación de ambos. Hay personas que se adaptan con más facilidad que otras. Quien lleve años jugando a diferentes videojuegos no tendrá problemas en emplearlos dentro del ámbito educativo; sin embargo, quien no se ha familiarizado con este método de entretenimiento, encontrará dificultades para adaptarse. No obstante, también es una cuestión de paciencia y voluntad. Hay profesores poco avezados en las nuevas tecnologías que, debido a la pandemia, se han aclimatado al nuevo tipo de enseñanza en línea con determinadas herramientas digitales. Así, el empleo de los videojuegos dentro del ámbito educativo se asemeja a la máxima de: *si se quiere, se puede*.

La segunda idea que aporta Basaran (2020) tiene relación con la inexperiencia. Hubo un porcentaje importante de profesores que reconocían los videojuegos como una herramienta muy útil para el aprendizaje de segundas lenguas; sin embargo, la autora detectó el siguiente problema:

Es difícil para los maestros identificar cómo un juego en particular es relevante para algún componente del plan de estudios. También hay una falta de tiempo disponible para que los maestros se familiaricen con el juego y los métodos para producir los

mejores resultados para su uso. Los estudiantes están listos para ayudar a sus maestros en el uso del videojuego. Sin embargo, los maestros rara vez apoyaban el conocimiento de sus alumnos. No hay duda de que el papel del profesor es muy importante con respecto a cómo el juego se convierte en un proceso de aprendizaje (Basaran, 2020:56).

Es cierto que la poca flexibilidad de los programas docentes o académicos no permite innovar o introducir cambios con facilidad. Por otro lado, la carencia de tiempo para familiarizarse y hacer un reconocimiento y un análisis de esos materiales —los videojuegos— es un factor determinante para su poca utilización en las clases. Los propios jugadores tienen dificultades para compaginar sus obligaciones con su pasatiempo favorito, así que es comprensible que esto también afecte a su inclusión académica. Por tanto, debe realizarse una revisión conjunta del programa y los contenidos que ofrece el videojuego, o, más allá, de qué videojuegos se adaptan a las lecciones.

Basaran (2020) también subraya la desestimación, en algunos casos, de los conocimientos de los alumnos. Existen numerosas ocasiones en las que los profesores se sienten, de cierta forma, torpes y no soportan que los estudiantes los corrijan o sepan más sobre un determinado tema.

Por otro lado, y unido a una de las ideas que se comentaban anteriormente sobre el sistema PEGI y la clasificación por edades, Jesús Moral Álvarez (2017:18) afirma que este sistema es insuficiente para advertir a los educadores y a los padres de los contenidos de los videojuegos. Además, J. Guerra y F. I. Revuelta (2014) declararon en su trabajo lo siguiente:

Los padres europeos consultados reconocen que sus hijos/as utilizan videojuegos con clasificaciones inapropiadas. Para evitar este uso se utilizan mecanismos de *control parental* contenidos en las opciones de los mismos videojuegos o en la misma consola. España es uno de los mercados más concienciado según aDeSe con la aceptación del sistema PEGI, aunque también es uno de los que más lo incumple (Guerra y Revuelta, 2014:709).

Este factor contribuye a la repulsa de los videojuegos por la atención insuficiente que ofrecen los padres a las recomendaciones que contienen las propias carátulas de los juegos; y es aquí también donde converge una de las ideas que Basaran (2020) reflejaba en su investigación: la falta de tiempo para documentarse. Tanto educadores como padres no invierten el tiempo suficiente en informarse sobre este tipo de entretenimiento. Muchos argumentan que son violentos y muy poco académicos, pero la atención nula que destinan a revisar las advertencias debería desestimar sus consideraciones. En este sentido, encontramos una doble moral: prohíben los videojuegos, pero permiten que los menores consuman contenidos para adultos procedentes de otras fuentes de entretenimiento, como las series.

Esto otorga una falsa visión del alcance de los videojuegos y, por tanto, propicia la generalización de prejuicios sobre ellos. Esta mala imagen también se les inculca a los menores, lo que impide que disfruten adecuadamente de una herramienta de entretenimiento que, además, puede resultar ser educativa. Estos mismos padres quizá no verán con buenos ojos que en los centros educativos se empleen los videojuegos.

Finalmente, hay que destacar la investigación de Lacasa, García-Pernía y Herrero (2011). Una de las conclusiones que extrajeron del taller de videojuegos que describieron fue la siguiente: «La presencia de los videojuegos en las aulas puede contribuir a establecer puentes entre lo que se aprende dentro y fuera de la escuela» (Lacasa *et al.*, 2011:80). Es importante esta idea debido a la inercia que se produce al separar la ficción y la realidad como si fuesen polos opuestos. Los alumnos valoran que los contenidos impartidos en clase tengan una relación y una utilidad fuera del aula, sobre todo si hablamos del aprendizaje de una lengua extranjera. El empleo de los videojuegos es una manera, no solo de trabajar en clase, sino de llevar los contenidos fuera del aula misma, porque el usuario puede practicarlos en su casa.

Por tanto, es fundamental concebir los videojuegos como una herramienta de apoyo en el aula; como un recurso para reflejar la realidad y un puente con la vida real; y como una fuente inagotable de aprendizaje susceptible de amoldarse a los distintos usuarios según sus gustos e, incluso, según sus habilidades.

5. METODOLOGÍA

La metodología que se adopta para la elaboración del trabajo consiste, en primer lugar, en una revisión bibliográfica de los temas estudiados. Se realiza una selección previa del contenido bibliográfico y se configura una relación con los aspectos que se tratan a lo largo de la investigación.

A continuación, se analizan una serie de videojuegos, centrando la atención en los puntos que se detallan en los diferentes apartados. La elección de los videojuegos se ajusta de forma estrecha a lo que se quiere reflejar, de manera que también resulta comprensible desde el punto de vista del conocimiento general.

Tras estos pasos previos, se exponen las conclusiones que se han extraído de los análisis para ilustrarlos con los videojuegos escogidos como ejemplos.

6. EL APRENDIZAJE DEL ESPAÑOL CON LOS VIDEOJUEGOS

En el presente apartado, se ahonda en los dos pilares fundamentales que sustentan la práctica y adquisición del léxico a través de los videojuegos. Está dividido en dos bloques: en el primero, se explican los elementos inherentes a los videojuegos que favorecen el aprendizaje del léxico; en el segundo, nos detenemos en cómo contribuye a la adquisición la exposición del léxico que ofrecen los videojuegos y su organización.

6.1. Factores que contribuyen al aprendizaje del léxico

Dentro del primer bloque se exponen los diferentes factores que presentan los videojuegos y de qué manera benefician e influyen en el aprendizaje y adquisición del léxico en español; cuál es la repercusión que ocasionan durante el proceso didáctico y por qué puede resultar tan atractivo y eficaz el uso de los videojuegos para la enseñanza y aprendizaje del léxico.

6.1.1. La narrativa y el contexto

La narrativa y el contexto que proporcionan los videojuegos son determinantes para la práctica y adquisición del léxico en español. Posteriormente, en otro apartado, se abordan de forma más detallada los distintos contextos y su repercusión en el aprendizaje de los estudiantes; pero aquí se destaca la importancia que implica la incorporación de contenidos lingüísticos dentro de una narrativa, cosidos e hilados por una serie de contextos que permiten situar los elementos y las estructuras con un sentido.

En primer lugar, hay que distinguir el término *historia* del término *narrativa* en los videojuegos. La historia es lo que ocurre en el videojuego, pero la narrativa es la manera en la que el videojuego presenta la historia, cómo se le ofrece al jugador y los recursos que emplea, como si se tratara de un libro o una película.

Existen numerosos ejercicios en los libros de ELE en los que se intentan crear contextos e historias para enmarcar y ejemplificar los contenidos del temario. Sin embargo, los videojuegos van un paso por delante. La profesora Mar Marcos (2012) lo ilustra a la perfección:

El videojuego se esboza así como una propuesta pedagógica renovada que tiene la capacidad de generar entornos lúdicos como lugares para la diversión pero también como espacios para la reflexión: “la propuesta lúdica y el relato que se despliega en estos particulares entornos interactivos constituyen un espacio cultural simbólico privilegiado de simulación y construcción de interacciones sociales” (BORDIEU,

1990) que hay que conocer y reconocer para poder incorporar a propuestas con exigencias de aprendizaje (Marcos, 2012:78).

Los videojuegos ponen en marcha un entramado de hilos y contextos que conforman toda una historia en la que encajamos estos contenidos lingüísticos que el aprendiente puede adquirir y practicar. Se trata de un aspecto fundamental, porque el usuario cuenta con el factor de la expectativa, el misterio y el interés que le susciten la historia y la narrativa del videojuego, lo que fomentará sus ganas de aprender. Como se menciona más adelante, los videojuegos no ofrecen un contenido descontextualizado, lo que supone un gran beneficio.

A diferencia de un libro de clase, en los videojuegos vemos los contenidos en acción, funcionando en consonancia en contextos y estructuras que se emplean para contarle algo al jugador. Sin embargo, debemos tener cuidado tanto los docentes que planeamos utilizar los videojuegos como los aprendientes. Hay videojuegos para todos los jugadores, pero cada narrativa dependerá del nivel de español del usuario y de sus procesos mentales. Por ejemplo, si se utiliza un videojuego en el que se usa la técnica narrativa de la fragmentación, es posible que, si no se tiene un buen dominio del español aún, este procedimiento cause frustración debido a que la comprensión de la historia por parte del estudiante se ve afectada.

No obstante, como se adelantaba, esto varía en función de factores personales, ya que no todos los jugadores tienden a la reflexión y a los enigmas, por ejemplo. Algunas personas prefieren una historia sencilla y lineal sin muchas complicaciones, pero otras optan por un poco de complejidad narrativa, porque es la manera en la que disfrutan y se nutren de experiencias.

Cualesquiera que sean las preferencias narrativas de los aprendientes, lo importante es que el videojuego les ofrece una historia detrás de lo que aprenden, en la que los elementos lingüísticos están contextualizados y guardan cohesión y coherencia. Esto los motivará a aprender y a querer conocer qué es lo que ocurrirá *en el siguiente capítulo*.

6.1.2. El componente audiovisual

La importancia del componente audiovisual es una de las aportaciones más importantes que nos dejó el método audiovisual (AA.VV., 2008: párr. 8). Es cierto que el cine fue una de las primeras fuentes de producción audiovisual en la historia, pero los videojuegos no se han quedado atrás en este aspecto.

El componente audiovisual simultáneo no lo ofrecen los libros, por ejemplo; sin embargo, en los videojuegos confluye lo mejor del cine y de la literatura en cierta forma. Estos

contienen una narrativa ampliamente enriquecida por los componentes audiovisuales que presentan: las cinemáticas animadas (como una serie), las cinemáticas *in game* (cinemáticas a partir de los modelos de los personajes confeccionados para el juego en sí, de modo que estos no dejan de controlarse), los efectos de sonido y la banda sonora, en la que se profundiza en un apartado posterior.

La influencia que ejercen estos elementos en el aprendizaje del léxico del español es notable. Las imágenes, los movimientos y los sonidos ayudan a crear un vínculo relacional con el significado de los términos y el contenido lingüístico. También contribuyen a la creación, en la nueva lengua, de una imagen mental del objeto que nutre el significado de lo que aprende el estudiante.

Además, los elementos audiovisuales también permiten deducir el significado del léxico que aparecerá en la pantalla del aprendiente. Si, por ejemplo, el estudiante acaba de pasar por un puente durante el videojuego, aunque no sepa cómo se denomina la estructura que ha atravesado, podrá relacionar la imagen del puente con su significado cuando la historia o algún personaje hagan referencia a ello. En cambio, si al aprendiente le dicen la palabra *puente*, pero no le enseñan ninguna imagen, lo más probable es que se olvide de esa palabra más fácilmente que si tuviese retenida en su memoria la construcción a través de una imagen o una cinemática.

Por otro lado, este significado se verá reforzado si, además, ha podido atravesar la estructura de forma virtual, es decir, dentro del videojuego como personaje ficticio.

La importancia de los elementos audiovisuales es un aspecto que podemos apreciar en múltiples formas dentro de la enseñanza de una lengua extranjera en general. Un ejemplo de ello son las conocidas *flashcards*. Estas tarjetas suelen llevar un dibujo en una cara y la palabra escrita en la otra. La fotografía o el dibujo ayudan a que los estudiantes asocien con facilidad esa palabra con su referente en la realidad; es decir, la conexión con el elemento físico en la vida real hace más efectivo el aprendizaje.

Este punto es importante para comprender la relevancia de los videojuegos, porque, si bien su ámbito es ficticio, establecen una conexión con el mundo real —hay *puentes* tanto en el mundo real como en el de los videojuegos—. Así, el aprendiente interactúa en el videojuego y graba en su mente una imagen *procedural* de su encuentro con los distintos elementos que lleva asociados un vocablo. Vivir la experiencia gracias a los componentes audiovisuales favorece indudablemente la adquisición y la práctica del léxico.

6.1.3. La inclusión de un avatar del jugador en el mundo ficcional

La inclusión de un avatar del jugador en el mundo ficcional es uno de los aspectos clave del uso de los videojuegos. Es un factor que solo puede ofrecer un videojuego y que se ve ampliado exponencialmente si tenemos en cuenta la existencia de videojuegos en realidad virtual como *L.A. Noire: The VR Case Files*, *The Elder Scrolls V: Skyrim VR*, *Resident Evil 7 VR* o *Beat Saber*.

Sin embargo, dejando a un lado los juegos compatibles con la realidad virtual, la integración del usuario en las historias por medio de un personaje manejable propicia una inmersión que ningún otro medio, de momento, puede dar. Lo más parecido a esto que se tenía años atrás en los libros era la posibilidad de elegir qué curso debía seguir la historia, como sucede con obras como *Rayuela* de Julio Cortázar. El poder que poseía el lector para influir en el curso de la historia al apostar por un camino u otro resultaba muy atractivo.

Una oportunidad parecida se brinda en los videojuegos. Cuando juega a un videojuego, ya sea con un protagonista de libre creación o uno preestablecido, el usuario pasa a formar parte de una realidad que no es la suya y toma la iniciativa en un mundo nuevo. Se produce así un efecto de inmersión innegable. Así como elige cada acción y movimiento, el jugador dirige su aprendizaje, aspecto que se trata en el siguiente apartado.

Tomemos como ejemplo el videojuego de *Odyssey*, de la saga *Assassin's Creed*. Si el jugador decide visitar Atenas y conocer su historia, puede hacerlo; si opta por ayudar a las personas de ese mundo, podrá realizar *misiones* al respecto; si prefiere aprender más sobre la arquitectura griega o cómo se organizaban las ciudades, nada se lo impide. Y todo ello podrá llevarlo a cabo sin apenas moverse en el plano real.

El hecho de que las decisiones del usuario tengan una incidencia directa en un mundo ficcional, dentro de una realidad a la que quiere pertenecer y en la que puede moverse, contribuye a su aprendizaje en la lengua extranjera. Esto se debe a que querrá vivir la aventura que está diseñada para él, para su propia experiencia.

En los libros, en las películas y en las series los espectadores no disponen de un factor de decisión tan evidente como en los videojuegos. Si bien algunos videojuegos permiten mayor libertad que otros, la base de su atractivo reside en que el usuario puede experimentar la inmersión total en la historia. Cuando leemos un libro que nos gusta o vemos una película, en ocasiones, quisiéramos formar parte de ese mundo o ser físicamente partícipes del mismo, es

decir, aparecer representados; los videojuegos hacen realidad este deseo. El aprendiente puede interactuar con el entorno, con los personajes, sintiéndose envuelto en todo lo que lo rodea y *caminando* por ese mundo. La profesora Marcos lo explica de esta manera:

El desarrollo tecnológico ha propiciado en el videojuego llevar al extremo esta posición fingida, ya que gracias a la interfaz se produce una ‘transvivencia’ empática en la que el jugador es el propio personaje: el jugador se cree el centro de la representación porque lo es, porque ha creado un personaje vicario para desplazarse por ese universo paralelo con la capacidad de actuar sobre él. El mecanismo complejo de identificación y proyección sobre el relato deviene un efecto estructural en palabras de Barthes: “Yo soy aquel que ocupa el mismo lugar que yo” (Cfr. AUMONT, 1992, p. 272) haciéndose virtualmente efectivo en el videojuego cuando el jugador es capaz de moverse por sí mismo en dicho universo (Marcos, 2012:77).

Este aspecto, como se comentaba, influye en la atención del usuario, en la medida en que querrá descubrir la historia que ofrece ese mundo ficcional. Esto, sin duda, lo llevará a involucrarse y aprender más de la lengua extranjera que estudia para entender a un nivel más profundo lo que el videojuego quiere contarle.

6.1.4. El alumno como ente independiente que dirige su aprendizaje

Los actuales avances en la didáctica implican una reflexión sobre el papel del profesor y del alumno. Gran parte de la enseñanza impartida tradicionalmente seguía una dinámica unidireccional: el profesor presentaba una serie de contenidos y el alumno los recibía.

Sin embargo, el análisis de esta situación ha producido renovaciones en el ámbito docente y ahora resulta habitual que la dinámica de las clases sea bidireccional; es decir, se han reelaborado los roles del alumno y del profesor. En cuanto al primero, podemos observar que muchos docentes e investigadores han concluido que el alumno también puede —y debe— ser dueño de su proceso de aprendizaje. Por tanto, tiene la capacidad de dirigir su adquisición de un idioma si así lo desea.

Siempre han existido personas autodidactas en la sociedad, pero, en este caso, se busca una situación equilibrada en la que se fomente el autoaprendizaje. El profesor Aitor Álvarez (2020) habla de ello en estos términos:

Las clases magistrales en las que el docente trasmite unidireccionalmente sus conocimientos a los alumnos están desapareciendo en esta situación para darles un papel más autónomo, fomentando el denominado **autoaprendizaje**. Cada vez parece más claro que una actitud activa del alumnado fomenta su implicación y mejora la adquisición de conocimientos. Recibir información de forma pasiva conlleva en muchas ocasiones una caída de la atención porque las tareas monótonas aburren al cerebro, que necesita variedad y novedad (Álvarez, 2020: párr. 4-5).

Por tanto, ha quedado demostrado que la autonomía, en ciertos aspectos, favorece el desarrollo del alumno y su desempeño en clase. Esto se ve propiciado por el uso de los videojuegos como herramientas de práctica y adquisición del léxico, en tanto que el propio aprendiz se responsabiliza —en última instancia— de su aprendizaje. Así, lo motivará la sensación de tomar decisiones sobre qué y cómo aprende.

Esta sensación también le otorga cierta confianza en sí mismo cuando observa los resultados. En cierta manera, escoge los materiales con los que va a practicar o aprender, por lo que percibe que tiene esa libertad y ese derecho de decidir lo que hará dentro de su propia aventura de aprender una lengua extranjera.

Esas sensaciones contribuyen a su motivación y a que se interese más por su aprendizaje, de modo que evalúe qué contenidos le resultarán útiles para aprender un léxico determinado. Recoger los frutos es importante, pero el camino para llegar a la meta es lo verdaderamente enriquecedor. Tal y como acaba diciendo el profesor Álvarez: «(...) no debemos olvidar que “solo se aprende aquello que emociona”» (Álvarez, 2020: párr. 11).

6.1.5. La falta de obligación y el gusto por lo que no es académico

El estudioso Fernando Trías de Bes (2007) aporta un interesante punto de partida que servirá para entender el contenido del presente apartado:

La necesidad de transgredir. Dos rasgos motores de nuestra condición humana explican ese afán por lo vetado: la curiosidad y la libertad. La primera es uno de los factores que explican la formidable evolución de nuestra raza en la dimensión racional. Por otro lado, tenemos la tendencia natural del hombre a la libertad (de Bes, 2007: párr. 3).

Cuando le prohibimos algo a un estudiante, por ejemplo, lo más probable es que su tendencia innata sea hacer precisamente lo que se le prohíbe. Un ejemplo claro es el uso de los teléfonos móviles en el colegio o en el instituto, en definitiva, en el ámbito académico. Es muy probable que más de un profesor haya visto transgredida esta norma y no haya tenido más remedio que retirarle el teléfono al alumno.

El estudiante siente atracción, deseo o curiosidad hacia lo que no puede hacer; sin embargo, no desarrolla el mismo entusiasmo hacia lo que se le obliga a hacer. Lo que socialmente se considera mal visto puede interpretarse como una prohibición en sí misma, ya que el peso de las miradas, las críticas y las reprobaciones se instalan en la mente y hacen que lo registremos como indebido.

Si un profesor permitiese utilizar el teléfono móvil en el aula, lo más probable es que los alumnos dudaran al respecto. Si se les concede este permiso, el interés por usar el móvil disminuirá considerablemente, al menos, en circunstancias normales.

El efecto que produce el hecho de que lo obligado y normativo pierda interés y lo prohibido lo gane se refleja en los videojuegos. Dado que están poco prestigiados en la sociedad, se presupone que no deben usarse en clase. Restringidos al ámbito concreto del hogar, nadie pensaría jamás en jugar a los videojuegos de forma legítima en un lugar donde las tecnologías de este tipo suelen prohibirse o ignorarse.

Sin embargo, cuando se rompe esa pared con el alumno y se le enseña que con los videojuegos puede aprender, además de divertirse, la perspectiva cambia. Cuando, junto con la diversión, se le proporciona al aprendiente razones que la sociedad consideraría *de peso* para emplear su tiempo en algo que *no sirve para nada*, es muy posible que se sienta más motivado que nunca. Ese efecto, también, impulsará el interés, el deseo, la curiosidad y las ganas de aprender, de suerte que le otorgue un uso nuevo a algo que siempre —o nunca— ha utilizado.

Incluso si no se lleva al aula, cabe la posibilidad de que el docente anime y enseñe a sus alumnos a través de pautas que incentiven el aprendizaje de un tema determinado por medio de los videojuegos. Con esta mayor predisposición, podemos imaginar la cara de motivación de un estudiante al que un profesor le haya mandado una tarea para casa que implique el uso de los videojuegos. Esto ocurre por los matices diferentes, nuevos, *prohibidos* por lo general, que conllevan los videojuegos en sí.

Por otro lado, fuera del ámbito académico, un aprendiente se mostrará más predisposto también a utilizar un videojuego como material de refuerzo para su adquisición de una lengua extranjera que una lista de vocabulario que deba memorizar. No tendrá la impresión de que le obligan a jugar un videojuego, como sí la tendría si tuviera que aprender una lista del vocabulario concreto del que lo examinarán. Si ese vocabulario —y un léxico más amplio— lo puede adquirir a través de un método didáctico, divertido, entretenido y que le suponga menor esfuerzo, ¿por qué no iba a elegirlo?

La ausencia de obligación asociada a los videojuegos es un factor atractivo que influye en su uso. Cuando algo se hace por voluntad propia, el empeño y el interés dedicados se interpreta de modo positivo. Así ocurre con los materiales que están fuera de lo *estrictamente* académico, es decir, con lo que no se emplea por obligación. Estos materiales no son inadecuados, sino que ayudan a construir un equilibrio entre el aprendizaje y la diversión. Por

tanto, hay que comenzar a percibir los videojuegos como una herramienta provechosa en el aula.

6.2. El léxico en los videojuegos

En este segundo bloque, se hablará sobre el léxico en los videojuegos y sobre la manera en la que la presentación del vocabulario facilita su aprendizaje y adquisición, tanto desde el punto de vista de la producción escrita como de la oral.

6.2.1. La clasificación del léxico: la temática y los campos semánticos

A la hora de adquirir o practicar un tipo o una cantidad determinada de vocabulario en los videojuegos, hay que tener en cuenta un factor muy importante: su temática, es decir, cómo y dónde se desarrolla la historia. Aunque parezca un aspecto baladí, no basta con seleccionar cualquier videojuego y jugar.

Al igual que sucede con cualquier instrucción educativa, el uso de los videojuegos como herramienta para aprender el léxico del español debe ser consciente e intencional. Como usuarios de estos, debemos considerar los contenidos del videojuego que elijamos. Por ejemplo, si el objetivo es reforzar el vocabulario relativo a la escuela, un videojuego ambientado en la jungla o en el espacio no es la mejor opción.

En relación con la temática, debemos tener en cuenta la disposición del léxico y qué nos ofrece el videojuego. Una de las ventajas de los videojuegos en este aspecto es la manera en la que presentan el léxico. Si bien no se trata de un material manipulado para su uso docente o didáctico, sí que encontramos una organización vinculada a cómo se muestra el vocabulario al usuario: mediante campos semánticos.

En muchos libros de ELE se incluye un glosario con el vocabulario que se aprende en un nivel o en una unidad en concreto. En el caso de los videojuegos podría suceder de manera similar. Si bien no encontramos este tipo de glosarios en los videojuegos para un uso beneficioso y aprovechable de los mismos, conviene que realicemos una lista previa del léxico que deseamos mejorar o adquirir: animales, ropa, verbos básicos de uso cotidiano, etc.

Para la realización de una lista, el docente puede recurrir a los materiales académicos que emplee en sus clases de español, los cuales vendrán organizados según el nivel de dominio. En este aspecto, cabe destacar la importancia que reside en las directrices del *PCIC*. Se trata de una herramienta a la que se puede acceder en línea y que aporta una estructura sólida sobre el

léxico distribuido según los niveles. El *PCIC* cuenta con un apartado muy útil, «Nociones específicas», en el que el profesor podrá determinar el léxico adecuado al nivel de los alumnos y que está clasificado en los distintos centros de interés que recoge el documento oficial. La clasificación facilita la consulta del léxico y permite que el docente oriente al estudiante en el ámbito que más le interese adquirir o mejorar. El usuario encontrará desde centros de interés relativamente generales, como la alimentación, la educación o el trabajo, hasta otros más complejos, como la economía, la industria, el Gobierno, la política y la sociedad. De esta manera, podrá centrarse en la temática que prefiera y organizar su lista previa de vocabulario de acuerdo con su nivel.

Sin embargo, siempre hay que tener en cuenta que la clasificación establecida posee cierto grado de arbitrariedad y que podemos encontrar términos en más de una categoría, porque, tal y como indica el propio documento «no son taxonomías de límites discretos» (Instituto Cervantes, 2006: párr. 3). Hay que considerar que proporciona una clasificación orientativa, que se ha elaborado para cumplir unos criterios más o menos comunes y para que los alumnos obtengan una enseñanza y un aprendizaje homogéneos, aunque se encuentren en países diferentes.

Por otro lado, la consulta del documento también supone un importante punto de referencia dialectológico, porque advertirá al estudiante del uso exclusivo de un término en un territorio determinado. Esto es importante en la medida en que, si se quiere adquirir una variedad del español concreta, se deberán seleccionar los términos que se empleen en la variante en cuestión.

Una vez establecido el vocabulario meta, atenderemos a las temáticas que ofrecen los videojuegos para analizar aquellos que nos pueden ayudar con nuestro objetivo. Si nos interesa el léxico vinculado al ámbito escolar, debemos elegir videojuegos que se desarrollen en escuelas o institutos, por ejemplo. En este ámbito destacan *Persona 5 Royal*, *Doki Doki Literature Club*, *Life is Strange* o *My Universe: School Teacher*. Dada la gran variedad de videojuegos, habrá que centrarse en aquellos en los que el escenario académico sea más recurrente. Estos juegos presentarán campos semánticos, susceptibles de gradación y fijación, como los meses del año y los días de la semana.

Podemos encontrar, entre otros, campos formados por antónimos, en función de la historia narrada; por ejemplo, si el videojuego muestra el ciclo del día y de la noche, aparecerán los antónimos relativos a ello; si hay disputas amorosas o sentimentales, observaremos términos

contrapuestos como *amor* y *odio*. Por otro lado, también detectaremos campos asociativos y abiertos, lo que con probabilidad resulte más beneficioso para el alumno.

Los campos semánticos que presentan los videojuegos difieren en función de la temática. La mayor variación reside en los mencionados campos asociativos y abiertos. Si optamos por practicar un léxico centrado en la cocina, por ejemplo, requeriremos un vocabulario perteneciente a los utensilios y los alimentos, así como verbos como *cocinar*, *hervir* o *cortar*. Estas necesidades se cubrirían, por ejemplo, con la saga *Cooking Mama*.

Así mismo, hay juegos que proporcionan un considerable listado de vocabulario dentro de campos semánticos como los muebles de una casa (*Los Sims 3*), los animales de granja (*Story of seasons*), los dioses o personalidades del mundo griego (*Assassin's Creed Odyssey*) o los deportes (*Riders Republic*).

A lo largo del historial léxico que ofrece el videojuego al completo, podemos detectar también familias de palabras y formas derivadas de las mismas. En ese sentido, una buena propuesta de ejercicio consistiría en que el usuario completase familias de palabras con el vocabulario que encuentra durante su aventura ficticia.

Esta disposición en torno a campos semánticos y familias de palabras resulta fundamental. Los aciertos y los fracasos de diversas metodologías o formas de enseñar han llevado a varios estudiosos a desarrollar nuevos métodos de enseñanza. El enfoque léxico, en el que se potencia la adquisición de nuevas palabras a partir de la morfología derivativa y las relaciones que se establecen entre ellas, es uno de esos métodos.

Como menciona la autora Rosa Ana Martín Vegas (2018), citando a Fernández Bravo: «La innovación docente consiste precisamente en aplicar una metodología que genere mejores resultados con menor esfuerzo» (Vegas, 2018: 269). Los videojuegos favorecen este propósito y solventan los aspectos que lo dificultan, como la frecuencia de aparición o de uso de una palabra en la lengua o en su producción. La duración de la historia y la repetición de acciones en el videojuego permiten que el alumno incorpore palabras con facilidad, incluso si algunas de ellas no tienen un grado de frecuencia alto en las interacciones sociales más comunes. De hecho, la práctica del vocabulario específico puede resultar más difícil de aplicar en el aula. No obstante, cabe preguntarse si el usuario debería centrarse en el léxico de uso general que aparece en el videojuego, de modo que su aprendizaje sea viable y rentable.

Enseñar palabras menos habituales puede ser un método efectivo en algunos contextos. Parte del léxico pasivo que un usuario aprende permite también interpretar producciones del idioma y deducir su significado. Si a través de los videojuegos encuentra una manera de incorporar una gran cantidad de léxico sin que le suponga un esfuerzo tan tedioso como el que implica la memorización, estaremos ante una oportunidad única para el uso de los videojuegos como herramienta de aprendizaje.

El MCER y el *PCIC* contribuyen enormemente a la organización y distribución del léxico en español según los niveles de dominio, pero también son susceptibles de ampliarse en algunos casos. No podemos acotar el léxico que aprende un alumno de B1 por el hecho de que algunos términos se recomienden para el nivel B2.

Los videojuegos facilitan el proceso de adquisición y práctica del léxico a través de una didáctica específica y única. La forma en la que aparece presentado el léxico, como se comentaba, se ajusta, en la mayoría de las ocasiones, a contextos reales y a usos cotidianos de la lengua, salvando las distancias del léxico pertenecientes a los ámbitos fantásticos y de ciencia ficción.

Se podría decir que la enseñanza basada en la asociación a través de campos semánticos, de familias de palabras y de las derivaciones responde a la forma natural en la que funciona el cerebro, en cuyo lexicón mental se desarrollan las capacidades de organización lingüística y las realidades concretas y abstractas propias del ser humano. Nuestro cerebro compartimenta y relaciona recuerdos, lugares e, incluso, sensaciones, de suerte que fomentamos la adquisición del léxico cuando lo vinculamos a estos aspectos. Los videojuegos, tal y como se explicó en un apartado posterior, brindan esta y muchas más posibilidades.

Los videojuegos refuerzan de manera lúdica y divertida esa capacidad del cerebro para nutrir el lexicón mental, conectándolo a través de redes con sentido. Esto propicia no solo que el usuario adquiera vocabulario, sino también que lo rescate de su lexicón con mayor facilidad.

6.2.2. Desarrollo de las destrezas auditivas

Un aspecto relevante que diferencia los videojuegos como herramienta de aprendizaje de los libros, las películas y las series es la exposición auditiva al texto. Un videojuego, con matices que se mencionan a continuación, otorga un *input* más completo, ya que permite que el usuario perciba el texto y su pronunciación prácticamente de manera simultánea.

Las películas y las series, en ocasiones, cuentan con subtítulos, pero no es lo común. En función de la plataforma en la que se consuman, la opción de visualizar el contenido en español con los subtítulos en español varía. El caso de los libros es similar. Hoy en día tenemos a nuestra disposición los audiolibros, pero son muy pocos los libros que incluyen grabaciones.

En el caso de los videojuegos, esta opción está disponible. No obstante, hay que señalar aquí su único inconveniente: su aplicación dependerá de si se ha realizado o no el doblaje en los juegos. La posibilidad de escuchar y leer el idioma que se aprende conlleva que vengan doblados en esa lengua; cuando se produce esta situación, se convierte en una herramienta mucho más efectiva. Junto con los demás factores que se han comentado anteriormente, el usuario puede escuchar lo que lee e incluso aprender o practicar la pronunciación.

Cabe destacar que no estamos ante un material manipulado para la enseñanza, es decir, no están pensados para un uso didáctico de la lengua. Este hecho, lejos de suponer un obstáculo, favorece que el aprendiente se encuentre con una producción oral y escrita más natural que en los libros de ELE. Además, como se explica en otro apartado, los doblajes facilitan que se escuchen distintas variedades del español.

La temática en los videojuegos también incide en las destrezas auditivas. En función de dicha temática, encontramos una producción oral más adaptada a un registro lingüístico u otro; es decir, el tipo de juego propicia que el doblaje presente unas tendencias u otras, de modo que el usuario podrá escuchar fórmulas orales más propias de un género que de otro. Algunos ejemplos de juegos doblados son los del universo de Marvel, como el de *Spiderman* y *Spiderman: Miles Morales*, o el de *Guardianes de la Galaxia*. Estos videojuegos cuentan con una producción oral basada en diálogos en acción, es decir, conocemos el punto de vista de los protagonistas por sus intervenciones, sus opiniones y sus diálogos con otros personajes, al estilo teatral.

En este sentido, el usuario no escuchará fórmulas prototípicas de las narraciones, sino conversaciones o parlamentos centrados en la acción que aporta la historia del videojuego. Por otro lado, tenemos videojuegos como *ManEater* o *Biomutant*. Ambos se distinguen por la particularidad de ser narrados, sin interacciones directas. En el caso de *ManEater*, encarnamos a un tiburón, por lo que resulta lógica la inexistencia de diálogos. En un juego interesante desde el punto de vista narrativo, aunque no nos adentraremos en un análisis profundo, nuestras acciones como jugadores —como tiburón— marcan el contenido que narra un periodista y que

se va a convertir en la materia sustancial de su reportaje; es decir, el periodista relata lo que el tiburón —el jugador— hace, de forma que tenemos la sensación de presenciar un documental.

Esta fórmula de periodismo de investigación facilita que el usuario reciba otro tipo de producción oral y sea consciente del lenguaje que se emplea en los textos narrativos, periodísticos y documentales; aunque también existen en el juego escenas de diálogos directos entre el periodista y el antagonista, no son las predominantes.

El caso de *Biomutant* es similar, pero difiere en varios aspectos. En el juego, el usuario encarna a una mutación animal, creada a su gusto. En este mundo postapocalíptico, las mutaciones animales hablan entre sí un idioma que el jugador no conoce, no se transcribe en el texto y no se puede entender; sin embargo, aquí entra la función del narrador. Este nos cuenta en estilo indirecto lo que dicen los personajes. El narrador se dirige al jugador cuando relata los sucesos que acontecen a lo largo de la historia, con expresiones como *te está pidiendo o espera que le ayudes*¹. No hay signos teatrales en la producción oral; por tanto, las fórmulas que escucha el jugador son diferentes en cada situación, así como las construcciones de los verbos o del léxico, por ejemplo. No es lo mismo escuchar el imperativo *matemos* que la oración compuesta *te pide que le ayudes a matar*. Además del número de elementos, encontramos diferencias en la disposición de verbos: primero aparecen en su forma conjugada y luego en infinitivo.

Por tanto, los videojuegos constituyen una herramienta muy útil para trabajar las destrezas auditivas. Además, hay que tener en cuenta que la transcripción de lo que dicen los personajes o el narrador aporta mayor enriquecimiento lingüístico que subtítular un texto que no procede de una producción oral. En el lenguaje oral hay una naturalidad y espontaneidad que no se refleja en el lenguaje escrito. Gracias a ello, el usuario no solo practicará la pronunciación, sino que, además, distinguirá fórmulas propias del registro escrito u oral siempre que el juego esté doblado y subtítulado al español.

¹ Ejemplos en cursiva tomados del propio videojuego.

6.2.3. El factor contextual para la deducción del significado

El contexto en el aprendizaje y adquisición de una lengua extranjera es un aspecto fundamental. En el ámbito de ELE, marca un hito en este sentido la publicación en 1993 de la obra *The Lexical Approach. The State of ELT and a Way Forward* de Michael Lewis. Gracias a este autor, en los años noventa comienza a desarrollarse un importante avance en el aprendizaje y adquisición del léxico en la enseñanza del español como lengua extranjera. Poco después surgiría el enfoque léxico (Paz, 2007:427).

Una de las citas claves que podría resumir a la perfección la relevancia que siempre ha tenido el contexto del léxico es la que aporta Gabriela Marina Paz (2007) a propósito de las propuestas de Lewis:

Durante varias de sus presentaciones, Lewis fue blanco de duras críticas, ante las cuales se defiende abriendo mano de la siguiente frase: *Cuando uno viaja para un país del cual no conoce la lengua, ¿qué es lo que lleva consigo? ¿Un libro de gramática o un libro de frases?* (Paz, 2007:427).

La pregunta de Lewis es crucial como punto de partida para entender la necesidad de que los alumnos adquieran el léxico dentro de un contexto. Cuando se les enseña un listado de vocabulario sin un marco lingüístico ni social, es probable que no sean conscientes de los usos de las palabras ni sepan con qué otras unidades combinarlas.

Los videojuegos siempre están insertos en un contexto, lo que supone una gran ventaja a la hora de utilizarlos como herramienta para el aprendizaje, práctica y adquisición del léxico. En su ámbito, este contexto se otorga de múltiples formas. En primer lugar, el aprendiente nunca encontrará un vocablo descontextualizado ni aislado. El *input* léxico que recibe siempre estará asociado a una narración, un diálogo, un monólogo o una reflexión. Podrá inferir el significado de una palabra gracias a los componentes lingüísticos que lo preceden y lo siguen.

En segundo lugar, los videojuegos aportan un contexto social; sin embargo, aquí habría que entenderlo como un contexto inserto en una comunicación social ficticia. Esto permite que el usuario pueda reconocer patrones según la situación: si el videojuego se desarrolla en un ambiente escolar (*Persona 5 Royal*), en una oficina de abogados (*Phoenix Right*), en un entorno detectivesco (*Sherlock Holmes: Chapter One*) o en circunstancias personales e íntimas (*Catherine: Full Body*). Los videojuegos le ofrecen al usuario un contexto social en *tiempo real*, siempre en función de su temática y, en la mayoría de las ocasiones, de su trama.

En tercer lugar, presentan un contexto visual y musical. En este caso, no solo hablamos de la situación ficticia que se crea con la producción oral y escrita, sino también del apoyo visual que proporciona un videojuego a través de la visualización en pantalla de los personajes, sus expresiones, su ropa, el lugar en el que se hallan, etc. También hay que tener en cuenta las cinemáticas que contribuyen al refuerzo visual. En este sentido, las bandas sonoras, como ocurre en las películas, van en sintonía con la ambientación. Si estamos ante un suceso triste, sonará una música melancólica, lo que nutre de un clima determinado al contexto general de la situación y propicia que la mente del estudiante relacione ciertas sensaciones con el tipo de léxico utilizado, por ejemplo.

Finalmente, los videojuegos le ofrecen al aprendiente un contexto situacional. Esto está en consonancia con el contexto social; sin embargo, se trata ahora de la situación que se produce dentro de unos ámbitos específicos. Así, por ejemplo, se emplea un léxico distinto durante una conversación en clase entre un alumno y un profesor que cuando son dos alumnos o dos profesores los que hablan entre sí. Esto también es importante, ya que el aprendiente podrá percatarse de las diferentes estructuras que se usan en las diversas interacciones en función del estatus socioeconómico o laboral de los personajes.

Los videojuegos constituyen una completa herramienta a la hora de contextualizar la práctica y adquisición del léxico. El sistema relacional que conforman a partir de la unión de todos los contextos mencionados los convierte en un valioso productor de *input*. Al aprendiente le resultará más fácil inferir el significado de un término gracias a los distintos tipos de contextos en tiempo real y de manera simultánea que aparecen en los videojuegos. Además, el refuerzo visual y musical resultan decisivos no solo para la ejemplificación del léxico, sino también para la recuperación de los términos dentro del lexicón mental del usuario; es decir, cuantos más datos de referencia y contextuales tenga asociados el alumno a una palabra, más rápido será su restablecimiento para su uso práctico y más fácilmente podrá recordarlas

La intervención de todos estos factores favorecerá que el aprendiente retenga durante más tiempo el léxico adquirido. Además, si tenemos en cuenta que jugar a un videojuego, por lo general, implica sesiones que sobrepasan las dos horas, la repetición constante de ese léxico junto con sus contextos facilitará su fijación.

6.3. El ejercicio de la traducción y la comparación en los videojuegos

Este apartado puede concebirse como una propuesta didáctica en sí misma. La traducción es un ejercicio interesante y puede resultar muy productivo desde el punto de vista del aprendizaje. El método de enseñanza tradicional o el método gramática-traducción ha sido muy criticado. Tanto es así que, debido a estas críticas, surgieron otros métodos más tarde, como el método natural.

Sin embargo, podemos aplicarlo al aprendizaje de los videojuegos y modificarlo o matizarlo para que resulte operativo desde el punto de vista didáctico. La mayor parte de los videojuegos contiene más de una lengua en sus archivos. Los usuarios que juegan, por lo general, prefieren que estos vengan en su lengua materna, pero no siempre ocurre así; sin embargo, observemos una situación en la que se dé el caso contrario primero, es decir, en la que un usuario tenga a su disposición un videojuego en su lengua materna y la posibilidad de cambiar el idioma al español.

Antes de nada, destaquemos que este beneficio que otorgan la traducción y la comparación de versiones lingüísticas en los videojuegos no es un ejercicio que puedan realizar todos los aprendientes, al menos, no de forma completa. Hay numerosas lenguas que, por lo general, no se incluyen en los videojuegos, así que una parte del ejercicio quedará inhabilitada para una serie de usuarios; pero hay otra alternativa, la cual se explica a continuación.

Pensemos en la situación siguiente: tenemos a un alumno extranjero que está aprendiendo español. Este alumno es, por ejemplo, de nacionalidad coreana. Como le gustan los videojuegos y quiere seguir mejorando su español, puede combinar su pasatiempo con su objetivo de aprendizaje. Uno de los videojuegos a los que más suele jugar es el *Lost Ark*, un juego *MMORPG* (un juego de rol de acción en línea de fantasía y que, como su nombre indica, implica el concepto de multijugador masivo). *Lost Ark* procede de una desarrolladora coreana, es decir, su contenido está en coreano. No obstante, este juego llegó en febrero de 2022 a Occidente y cuenta, desde entonces, con los siguientes idiomas: inglés, francés, alemán y español.

Este es el punto clave del ejercicio. El alumno coreano ya conoce el juego, puesto que lo ha jugado en su idioma materno. Ahora es el turno de que lo haga en español. ¿Este cambio de idioma supondrá un problema? No necesariamente. Veámoslo:

- El usuario ya conoce el juego, la historia y las mecánicas en su idioma.
- Aunque nunca haya jugado en español, el esquema automático que se desarrolla debido al uso repetido de los controles, las mecánicas y la interfaz facilita la comprensión en la lengua extranjera.
- La actividad de traducción se produce casi automáticamente a partir de estos puntos de partida.

El ejercicio de traducción e interpretación ayudará al usuario a mejorar sus conocimientos del idioma y, por supuesto, ampliará su léxico; permitirá que se acostumbre a jugar en español y a consumir este tipo de contenido en dicha lengua; desarrollará sus competencias lingüísticas; y su conocimiento previo del juego propiciará que extrapole significados y los compare con su lengua materna.

Por tanto, el ejercicio reside en que el alumno obtenga provecho de su conocimiento previo del juego a la hora de aprender a jugarlo en español. La actividad constante de traducción e interpretación lo llevará a comparar la lengua meta con su propia lengua y a identificar las diferencias en cuanto a las estructuras. Existen numerosas formas de plasmar este procedimiento de manera efectiva. Así, el alumno puede:

- Comenzar una partida nueva y jugar de forma simultánea en las dos lenguas;
- Tomar apuntes y comparar ambos textos;
- Anotar ciertos diálogos o palabras del juego o de la interfaz y traducirlos a su propia lengua, o viceversa;
- Crear un glosario del juego para recopilar todo lo que aprende;
- Aprender los diferentes contextos en los que se insertan las palabras que adquiera.

Como se ha podido ver, existen distintos modos de extraer beneficios de la traducción y la comparación entre la lengua materna del alumno y el idioma español, en este caso. Por otro lado, se trata de una actividad que no se puede llevar a cabo si el juego no contiene tanto la lengua materna del alumno como la lengua meta. Sin embargo, hay muchos países con lenguas minoritarias como Dinamarca, en el que los hablantes conocen el inglés a la par que su propio idioma; es decir, hablan las dos lenguas como si fueran maternas. De esta manera, los nativos de estos países pueden mantener relaciones fuera de sus fronteras. Dado que el danés, por ejemplo, solo se habla en Dinamarca, es evidente que el empleo del inglés solventa muchos problemas.

En estos casos, donde el inglés equivale a una segunda lengua materna, de alguna forma supone una ventaja que la *verdadera* LM no esté incluida normalmente en los videojuegos. Si se domina a la perfección, se puede realizar este ejercicio a partir del inglés; y esto sirve para cualquier ejemplo, no solo para dicho idioma. Si se conoce en profundidad una lengua que suele incluirse en los videojuegos, se puede obtener un gran rendimiento de esta habilidad.

¿Y qué sucede si la lengua materna del estudiante no viene incluida en los videojuegos y no conoce otra lengua de la que tenga un buen dominio? Si bien las posibilidades se reducen, no dejan de ser interesantes. Este tipo de prácticas están recomendadas para aprendientes que poseen una base de español, no para principiantes absolutos. Aunque incluso en este caso resulta un procedimiento útil, existiría un importante riesgo de fosilización de errores, entre otros aspectos.

Sin embargo, con estas peculiaridades, todavía se puede practicar el español y aprender del proceso. En España, en muchas ocasiones, cuando los juegos no llegan traducidos al español, hacen acto de presencia los *fansubs* (voz compuesta procedente del inglés, formada por acronimia entre *fan* y *subtitled*). Los *fansubs* son comunidades de seguidores, por lo general, que dedican su tiempo a subtitar los contenidos de series, películas, videojuegos, etc. Los aprendientes, en este caso, pueden actuar de manera similar. Si no se dispone de una lengua materna con la que traducir y comparar, pueden crear su propia traducción a su idioma o viceversa, subtitar al español palabras o expresiones de su idioma.

No tiene que ser una traducción perfecta, por supuesto, pero permite otro tipo de entretenimiento y práctica. Si escogemos un videojuego y lo traducimos con nuestros recursos lingüísticos, aprenderemos de otra manera. El interés por el contenido motivará al usuario a descifrar cómo sería en su propia lengua, si está en español, o en español, si está en su LM.

En ambos casos, se podrían considerar, sin embargo, más adecuados los videojuegos que no disponen de excesivos momentos de acción frenética si no se cuenta con un dominio del idioma muy alto. El español y el japonés son las lenguas que más rápido se hablan (Pycha, 2012: párr. 2), así que, para evitar frustraciones en el aprendizaje en general, recomendamos comenzar con videojuegos que alternen escenas de tranquilidad con otras de acción. No obstante, como se ha dicho, esto depende de las preferencias y de la osadía

de cada usuario y, por supuesto, del docente que vaya a emplear el material en el aula. Hay videojuegos para todos los jugadores y para todos los aprendientes.

6.4. Las variedades del español en los videojuegos

Las traducciones y los doblajes siempre han sido una operación controvertida. Las discusiones acerca de qué doblaje es mejor predominan en las comunidades que consumen medios audiovisuales como series o películas; incluso los filmes de Disney son objeto de polémica. Sin embargo, en este apartado, se enfoca la cuestión con una perspectiva positiva y se exponen las ventajas que pueden extraerse de los distintos doblajes y las traducciones en los videojuegos.

Hasta hace unos años, a finales de la primera década aproximadamente, no podía hablarse con rigor de variedades del español en los videojuegos. Incluso hoy en día solo se doblan y se traducen los videojuegos a dos variedades: el español de España y el español de Latinoamérica. Así es como vienen especificados en la ficha informativa de los videojuegos, aunque, si aplicamos de manera estricta los criterios lingüísticos, sabemos que esta distinción no es del todo correcta.

Los videojuegos suelen dividirse en tres grandes regiones para su distribución y comercialización en el mundo: la zona americana, la europea y la asiática. Las versiones que se distribuyen suelen contener detalles diferentes, además de los idiomas incorporados en los datos de los juegos o en las carátulas. En un principio, cuando las compañías empezaron a traducir y a doblar juegos en español, se utilizó el español de España para su distribución en Europa en exclusiva (Del Campo *et al.*, 1995:26-27).

Sin embargo, en la zona americana, los juegos que llegaban a Latinoamérica procedían de Estados Unidos y, en consecuencia, estaban en inglés. No se traducían al español y no será hasta el final de la década de los noventa cuando aparezca en Latinoamérica el primer juego en español. Sin embargo, se trataba del español europeo. El autor César Núñez explica en su artículo (2021) que este hecho se debió a la fama que suscitó la franquicia de *Pokémon*:

Los juegos de *Pokémon Edición Roja / Azul* originarios de España venían con el código impreso DMG-APES-ESP, mientras que los de México o Latinoamérica dictaban DMG-APES-LTN. Ambas versiones en castellano y solo con diferenciación regional al final. (...) Estas versiones mantienen el honor de ser los únicos juegos de *Game Boy* y *Pokémon* en ser lanzados específicamente para el mercado latinoamericano (Núñez, 2021: párr. 10).

Por tanto, hasta bien entrado nuestro siglo no podemos hablar de variedades propiamente dichas. A pesar de que solo contamos con dos hoy en día, la española y la latinoamericana, llamadas popularmente *neutras*, su establecimiento puede servir de ayuda para los aprendientes. Tanto en España como en Latinoamérica hay territorios con un léxico base común, es decir, un léxico general. Sin embargo, hay también un pequeño porcentaje de léxico propio, donde encontramos incluidos los dialectalismos. Estas particularidades léxicas no aparecen representadas del todo en los doblajes ni en las traducciones de los videojuegos, pero, a pesar de ello, pueden ser de utilidad.

En la actualidad, los estudiantes que quieran aprender español pueden elegir una de las dos variedades señaladas. Algunos tomarán la decisión de aprender el español de un país latinoamericano y, otros, el español de España ya sea por preferencia, por gusto, por fines laborales, etc. Para poder sacarle partido a los videojuegos y poner en práctica la variedad que estén aprendiendo, deberán, en primer lugar, seleccionar un videojuego que contenga el idioma español. Después, tendrán que asegurarse de que han escogido la variedad que están aprendiendo dentro de las dos que se han comentado.

En este punto, habrá que tener en cuenta el bloqueo regional. Si compramos un videojuego que pertenece a una zona concreta, por ejemplo, Europa, es posible que no funcione en la consola o en el ordenador que se vaya a emplear si el aprendiente procede de otro territorio. Si bien existen excepciones y medios para sortear esta medida, no se tratarán en este trabajo.

En el proceso de selección del videojuego, también se debe tener en cuenta el doblaje. Hay juegos que llegan doblados al español, es decir, se doblan los diálogos, las narraciones, etc.; sin embargo, no son la mayoría. Lo normal es que solo los subtítulos estén traducidos. La ventaja que obtendrá el usuario que escoja un juego doblado y traducido es evidente. Además de practicar o adquirir el léxico en concreto, podrá escuchar cómo se pronuncia y cómo es el acento. Cualquiera de los dos casos, solo traducido o también doblado, le resultará beneficioso al jugador.

Como ya se ha visto a lo largo del trabajo, los videojuegos poseen una serie de características que facilitan la adquisición y la práctica del léxico. Las distintas variedades del español que se incluyen en estos es solo un aspecto más que favorece el proceso de aprendizaje del español como lengua extranjera. ¿Hay variedades del español en los videojuegos? Sí, pero no todas. No vamos a encontrar un doblaje o unos subtítulos en la variedad argentina, por ejemplo. Pero hay una base común a cada variedad de los dos grandes territorios, y eso le

permitirá al usuario, en un nivel poco complejo de dialectalismo, adentrarse y empaparse de la variante en la que está interesado.

No obstante, en función de la temática del videojuego y de su complejidad narrativa, la dificultad del léxico oscilará. Esto siempre hay que tenerlo en cuenta.

6.5. Algunas propuestas para el aula

En el presente apartado se proponen cinco ejercicios que pueden realizarse dentro del aula con las herramientas necesarias. Las actividades presentan cierta complejidad en su desarrollo, debido a que se requieren consolas u ordenadores, según la plataforma en la que se adquiera el juego, y la compra de los propios videojuegos. No obstante, hay propuestas que se pueden llevar a cabo de forma colectiva con un solo soporte tecnológico.

Recurriremos a cinco videojuegos para las propuestas. Algunos se destinarán al aprendizaje de un léxico específico, vinculado a la temática; y otros, a la práctica y adquisición de un léxico más amplio y general.

1) *Los Sims 4*:

Los Sims 4 pertenece a una serie de videojuegos de simulación social y de vida cotidiana. Como se infiere del propio vocablo *simulación*, encontraremos en el juego un léxico vinculado a los ámbitos de la vida y su aspecto social. Su única desventaja es que los personajes no hablan un idioma oficial, es decir, el juego cuenta con una lengua inventada; sin embargo, las opciones y las mecánicas son los aspectos que nos interesan en esta propuesta.

A pesar de que se pueden formular múltiples ejercicios en el aula con este juego, nos centraremos en la mecánica de creación del *sim*, término que se refiere al personaje o personajes protagonistas que el usuario puede manejar. Esta propuesta está planteada para practicar el léxico relacionado con el aspecto físico y psicológico del ser humano. El videojuego presenta numerosas opciones para la personalización del personaje: tipo de pelo (*melenas*), de corte (*de punta*), de color (*pelirrojo*), el tipo de cuerpo (*atlético*), accesorios (*pendientes*), ropa (*trajes*), tatuajes, maquillaje (*sombra de ojos*), altura, anchura, etc. Por otro lado, el apartado psicológico y de propósitos vitales del personaje no ofrece tanta variedad, pero resulta útil también².

² Ejemplos en cursiva tomados del propio videojuego.

Se pueden plantear numerosas propuestas únicamente con la personalización del *sim*. El docente puede optar, por ejemplo, por las siguientes, las cuales hemos dividido en dos grupos:

❖ **Un solo juego o un ordenador permite:**

- Presentar el léxico vinculado al aspecto físico y psicológico.
- Plantear ejercicios en los que cada alumno tenga que añadir en un personaje que creen de forma colectiva una característica y después realizar una redacción en la que describan a dicho personaje por completo.
- Que los alumnos individualmente creen un personaje a partir de las características que se mencionen en un texto.

❖ **Más de un juego o un ordenador permite:**

- Que se proporcione a los aprendientes una ficha de un personaje inventado o procedente de un libro para que ellos lo recreen en el videojuego.
- Organizar grupos para que cada uno cree una unidad familiar y luego la exponga y la describa oralmente.
- Recrear una historia o inventársela, así como crear a los personajes de la misma. Luego, los alumnos deberán adivinar qué personaje de esa historia es cada *sim* creado previamente y justificar sus respuestas.

Estas breves propuestas están pensadas para que los estudiantes aprendan y practiquen el vocabulario indicado. Hemos decidido centrarnos en la mecánica de creación de personajes, pero se puede ahondar más en el juego y practicar o enseñar vocabulario relacionado con las partes de una casa, los muebles o, incluso, con las profesiones y los verbos de acción habituales de la vida cotidiana.

2) *Will: A Wonderful World:*

Es un videojuego que ofrece diferentes y entretenidas historias individuales con unas mecánicas y una resolución de puzzles de gran interés. La narrativa del juego nos permite ser una especie de diosa que, según la voluntad del jugador, cambia para bien o para mal el destino de los personajes. Cada personaje pertenece a un sector diferente de la sociedad: una estudiante deportista, un policía novato, un teniente, una joven mexicana que viaja por el mundo, un artista, etc.

La variedad de las historias propicia que cada camino sea único y, por tanto, que el léxico aprendido y practicado se caracterice por la diversidad y no se base en tecnicismos. La

dinámica principal del juego consiste en avanzar en las historias de cada personaje y descubrir qué ocurre en ellas. En cada trama, tenemos que intervenir más de una vez para arreglar la situación. A lo largo del juego, debemos alterar o combinar los sucesos para que todo desemboque en el final deseado.

Al jugador le contarán la situación que acaba de ocurrir y este deberá resolver el puzzle cambiando el orden de los sucesos, los cuales aparecen representados en forma de recortes de papeles. Las propuestas para este juego son:

- ❖ **Un solo juego o un ordenador:** si solo se puede contar con un ordenador y un juego, el ejercicio se torna colectivo en su mayoría. La actividad principal que se plantearía en este caso es la resolución de los puzzles. Pueden intentar completarse entre todos; sin embargo, también puede realizarse una pequeña competición. El docente dividiría la clase en grupos y cada uno solucionaría uno de los puzzles. Finalmente, se comprobaría qué grupo tarda menos en resolver su rompecabezas.
- ❖ **Más de un juego o un ordenador:** en esta situación, el docente podría escribir los personajes en una pizarra y que cada alumno escogiera uno. Estos deberán descubrir la historia de dicho ser imaginario, que los llevará a jugar, indudablemente, la historia de otros, dado que los personajes se interconectan. A continuación, explicarán la historia individual del personaje que han elegido. Por ejemplo, si dos alumnos han optado por el policía novato, luego se pondrán de acuerdo para explicar la historia. Para ello, pueden usar diapositivas, capturas del juego, dibujos o cualquier otra herramienta de creación artística.

Es un videojuego que, a pesar de suponer una aventura narrativa personal, resulta muy útil para fomentar el trabajo en equipo. Las historias son sencillas, ya que tratan de eventos del día a día o sucesos cotidianos, lo que contribuye a reforzar o enseñar el léxico de frecuencia general.

3) *Cities: Skylines*:

Cities: Skylines es un videojuego centrado en la construcción de ciudades. Su léxico abarca de los términos más básicos a los más especializados, así que estamos ante uno de los más completos en ese aspecto. Una de las ventajas que presenta, además, es el contenido aislado que se puede adquirir y que añade un grado más de especificación en ciertos sectores del juego. Por ejemplo, uno de sus contenidos se llama *Industries*.

Gracias a este contenido, el sector industrial que puede construirse en el juego se amplifica y se especializa aún más. Este videojuego puede funcionar muy bien para practicar el vocabulario vinculado a las construcciones públicas (*colegios*), civiles (*autopistas*), servicios de todo tipo (*reciclado de basura*), etc³. El usuario podrá crear casas, edificios, institutos, hospitales, universidades, parques, espacios deportivos, aeropuertos, trenes, etc. Incluso, hay secciones del juego más específicas que permiten regular los impuestos, los suministros e imponer leyes a los barrios o a las ciudades. Algunas de las propuestas son:

❖ **Un solo juego o un ordenador:**

- El docente puede pedirles a los alumnos que describan los elementos del mapa (un río, una montaña, el mar, etc.).
- Podrá avanzar por una ciudad creada y preguntarles a los alumnos los nombres de los lugares, objetos y señales que ven (una tienda, un colegio, un parque, un banco, una fuente, un coche, un paso de peatón, etc.)
- Podrá proponer una actividad colectiva en la que, a partir de un modelo, se intente replicar una ciudad en el juego. Los alumnos intentarán aportar los diferentes elementos de esa ciudad para que sea lo más parecida posible a la real.

❖ **Más de un juego o un ordenador:**

- El docente proporcionará a cada alumno una lista de elementos que tendrán que incluir en una ciudad predeterminada para todos por defecto.
- Podrá pedirles que recreen su barrio o su ciudad ideal y que, a continuación, expliquen lo que han creado.
- Podrá llevar a los alumnos a alguna parte de la ciudad real en la que se encuentren, sacar fotos de todos los detalles y luego animarlos a recrearla en el juego con todos sus componentes.

Cities: Skylines es una herramienta entretenida de la que se pueden derivar múltiples actividades y ejercicios. Es un videojuego que permite practicar varias parcelas del léxico de forma simultánea, pero, a su vez, vinculadas al ámbito de la ciudad, entendida en todos sus aspectos. En este sentido, por ejemplo, favorece la adquisición de unidades léxicas relacionadas con los desastres naturales.

³ Ejemplos en cursiva tomados del propio videojuego.

4) *Story of Seasons: Pioneers of Olive Town*:

Story of Seasons: Pioneers of Olive Town es un videojuego de rol (RPG), de simulación de granjas. Uno de sus puntos fuertes es que la repetición de actividades facilita que se memoricen los componentes léxicos que se exponen a través del juego. Dado que se trata de granjas, ofrece un vocabulario diverso: desde nombres de cultivos (*berenjenas*) o frutas (*tomates*), hasta de estaciones (*otoño*), herramientas básicas (*regadera*), animales (*vacas*) y del entorno (*árboles*)⁴.

Además, cuenta con un componente social que permite que se establezcan relaciones entre los personajes del videojuego e, incluso, relaciones amorosas, por lo que dispone de un vocabulario completo y no restringido a un solo ámbito. Para este juego, las propuestas son las siguientes:

❖ **Un solo juego o un ordenador:**

- El profesor puede indicarle a cada alumno que se acerque a la mesa y realice una acción determinada, como, por ejemplo, recoger dos frutas en concreto o cepillar una vaca.
- Puede pedirles que describan las acciones que realiza el personaje principal.
- Puede animarlos a que asocien el vocabulario de las hortalizas, las frutas y los productos animales con lo que ven en la granja.

❖ **Más de un juego o un ordenador:**

- El docente puede invitarles a que cultiven un tipo de hortaliza en específico.
- Los estudiantes pueden comprar una determinada especie de animal, adoptar un número dado de la misma o sacarle una foto.
- También pueden conseguir una herramienta concreta y buscar materiales para la fabricación de una edificación según sus preferencias.

Como ya se adelantó antes, la repetición continuada de las acciones y las interacciones con los diferentes elementos favorecen la memorización del léxico a través de las mecánicas y la temática del videojuego. No solo encontramos un vocabulario, por ejemplo, relacionado con la ganadería o el cultivo, sino también con actividades básicas como dormir, comer, trabajar, fabricar, recolectar, saludar, hablar, relacionarse, etc. Es un juego que posibilita una experiencia relajada y disfrutable.

⁴ Ejemplos en cursiva tomados del propio videojuego.

5) *House Flipper*:

House Flipper es otro videojuego de simulación en el que nos convertimos en el jefe de nuestra propia empresa. En él nos dedicamos a arreglar casas, limpiarlas, decorarlas, restaurarlas y remodelarlas. Como se puede deducir, es un juego interesante para practicar el léxico de las partes de una casa, tanto de manera específica como de forma general. También se practican los verbos relacionados con las acciones mencionadas y, por ejemplo, los nombres de las herramientas.

House Flipper está más especializado en este ámbito del hogar y las reformas que *Los Sims 4*, así que su empleo supone una buena forma de ahondar, según el nivel de los alumnos, en este tipo de vocabulario. Las propuestas que pueden surgir de este juego son las siguientes:

❖ **Un solo juego o un ordenador:**

- El docente puede proponer a los alumnos que asocien el vocabulario con los elementos que se ven en pantalla.
- Puede invitarles a que describan, cada uno, un objeto o una estancia del lugar.
- Puede indicarles que se acerquen al ordenador y que añadan, por ejemplo, un sofá y que pinten la pared izquierda de color azul.

❖ **Más de un juego o un ordenador:**

- El docente puede elaborar un cuestionario de verdadero o falso, de modo que los alumnos paseen por la casa virtual y contesten las preguntas en función de lo que encuentren.
- Puede pedirles a los alumnos que recreen una habitación de su casa, de manera aproximada, o que inventen una habitación y luego realicen una descripción de esta.
- Puede proponer que diseñen una casa para un personaje de una serie, de un libro o una película, y que expliquen el porqué de su decisión.

Existen numerosas actividades que pueden derivarse de los videojuegos. Como se comentó anteriormente, sin embargo, se cuenta con un tiempo escaso para evaluar y analizar videojuegos para su uso en el aula. Por ello, animamos a los docentes a buscar un pequeño hueco de su tiempo para crear un nexo entre los videojuegos, el didactismo y el aprendizaje del léxico del español. Así ocurrió con el vínculo que se estableció entre Carlomagno y el anillo en la curiosa historia que nos cuenta Italo Calvino en su libro *Seis propuestas para el próximo*

milenio (2007), con la salvedad de que la diversión es la única magia que se instala en la conciencia de los estudiantes de ELE.

El emperador Carlomagno se enamoró, siendo ya viejo, de una muchacha alemana. Los nobles de la corte estaban muy preocupados porque el soberano, poseído de ardor amoroso y olvidado de la dignidad real, descuidaba los asuntos del Imperio. Cuando la muchacha murió repentinamente, los dignatarios respiraron aliviados, pero por poco tiempo, porque el amor de Carlomagno no había muerto con ella. El Emperador, que había hecho llevar a su aposento el cadáver embalsamado, no quería separarse de él. El arzobispo Turpín, asustado de esta macabra pasión, sospechó un encantamiento y quiso examinar el cadáver. Escondido debajo de la lengua muerta, encontró un anillo con una piedra preciosa. No bien el anillo estuvo en manos de Turpín, Carlomagno se apresuró a dar sepultura al cadáver y volcó su amor en la persona del arzobispo. Para escapar de la embarazosa situación, Turpín arrojó el anillo al lago de Constanza. Carlomagno se enamoró del lago de Constanza y no quiso alejarse nunca más de sus orillas (Calvino, 2007:24).

6.6. Novedades terminológicas en el ámbito de los videojuegos

El auge de los videojuegos ha ocasionado un enriquecimiento palpable de nuestro léxico. A través de las redes y el intercambio social que se produce en tiempo real gracias a las mismas, muchos usuarios han incorporado nuevos términos a nuestro caudal léxico. Si bien no aparecen recogidos en el *Diccionario de la lengua española*, estos neologismos resultan indispensables para entender, en muchas ocasiones, las conversaciones con otros usuarios y los comentarios que se comparten en las comunidades.

El objetivo de este apartado es no solo ayudar a las personas nativas de español que quieran adentrarse en este ámbito, sino también a los estudiantes de ELE que consuman contenidos de videojuegos en español y dentro de comunidades hispanohablantes. Se han recogido los términos más utilizados por los usuarios y se han clasificado en cuatro grupos según su procedencia y formación:

❖ **Neologismos semánticos:** un neologismo semántico es una palabra ya existente en cuyo significado se ha añadido una nueva acepción a las que tenía. Dentro de esta categoría, destaca la siguiente voz:

✓ **Caído:** este término proviene del verbo *caer*. En principio, el participio aludiría a algo que se ha caído; sin embargo, en el ámbito de los videojuegos, su uso hace referencia a que algún juego, contenido o edición ha sido comprado finalmente. Por ejemplo: *Al final no me he podido resistir y ha caído el Hades*. En este caso, el usuario quiere decir que ha acabado comprando el videojuego *Hades*. El registro lingüístico en el que se introduce este vocablo es coloquial.

❖ **Neologismos plenos:** la mayoría de las palabras de este tipo han sido tomadas de una voz inglesa y se han adaptado a la gramática española. Este grupo es el más numeroso. Tenemos algunos como:

- ✓ **Bugear/bugeado:** ambas proceden de la palabra inglesa *bug*, que significa ‘error’ en español. En primer lugar, *bugear* alude a la alteración del juego, provocando un error en él, para sacarle ventaja. En la actualidad, se utiliza también cuando un jugador se encuentra en medio de una partida y, por algún error o alguna acción extraña por su parte, el videojuego se queda trabado. Por ejemplo: *Ya has vuelto a **bugear** el juego por ponerte a dar vueltas*. Por otro lado, la palabra *bugeado* hace referencia al estado erróneo de la simulación. Cuando los juegos no están bien optimizados es frecuente que al jugador se le queden bloqueadas o trabadas —*bugeadas*— algunas misiones o algunos personajes y no pueda continuar. Por ejemplo: *Se me ha quedado **bugeada** la misión principal*.
- ✓ **Burstear:** proviene del término inglés *burst*, que en español se podría entender como ‘ráfaga’ o ‘explosión’. Se emplea para describir la acción de causar un gran daño a un enemigo o a un jugador durante el combate, normalmente en un periodo corto de tiempo. Por ejemplo: *Son especialistas en **burstear** muy fuerte, ten cuidado*.
- ✓ **Campear:** procede de la voz inglesa *to camp*, que en español es ‘acampar’. En los videojuegos se refiere a la táctica que consiste en posicionarse en un lugar estratégico o esconderse y esperar a que el rival cruce dicho lugar para atacarlo. En una partida entre varios equipos o jugadores, suele considerarse una estrategia poco ética. Por ejemplo: *En este juego, los enemigos solo **campean** para pillarte desprevenido / Este tío lo único que hace es **campear***.
- ✓ **Clipeado/clipear:** esta palabra proviene de la voz inglesa *clip*, que significa en español ‘acortar’, entre otros significados. Este término merece un inciso especial, pues, con el paso de los años, se ha identificado con una acepción errónea. Tal y como menciona Daniel Quesada, se empezó a usar para designar «un error gráfico consistente en que los objetos se atravesen entre sí» (Quesada, 2018: párr. 3). Sin embargo, como explica el autor, en realidad es una técnica en sí misma que se emplea para ocultar parte del escenario que ve el jugador con el

objetivo de «ahorrar memoria» (*Ibíd*). Por tanto, tenemos aquí dos usos: uno erróneo que se ha extendido, como un neologismo semántico dentro de un neologismo pleno, y otro con el significado original. Veamos un ejemplo de ambas acepciones: 1. *El soldado se ha quedado clipeado en las rocas* / 2. *El clipeado en este juego no funciona bien.*

- ✓ **Farmear:** proviene de los términos ingleses *farm* o *farming*, que significan ‘granja’ y ‘agricultura’. En el ámbito de los videojuegos, este vocablo se usa para designar la acción repetida de recolectar objetos, adquirir experiencias o la moneda del juego con el fin de lograr un objetivo. Al principio, solo se utilizaba para la recolección de utensilios necesarios dentro del juego, pero se ha extendido su uso. Por ejemplo: *Voy a tener que farmear experiencia si quiero pasarme el nivel.*
- ✓ **Frenetismo:** proviene del término *frenético*. En los videojuegos, se emplea para referir escenas y situaciones muy dinámicas, en las que el jugador debe estar muy pendiente de lo que ocurre en la simulación y reaccionar rápido si las mecánicas lo requieren. Algunos usos a este respecto son: *el frenetismo del juego* o *el frenetismo del gameplay*. Por ejemplo: *Hay algunas salas del Returnal en las que el frenetismo es una locura.*
- ✓ **Levelear:** procede de la palabra inglesa *level*, que significa ‘nivel’ en español. Con este término se define la acción de tener que subir de nivel a un personaje, bien para desbloquear una clase o un equipamiento o bien para que se enfrente a un enemigo más fuerte. Por ejemplo: *Como no te pongas a levelear desde el principio, te va a fundir el primer jefe.*
- ✓ **Lore:** esta palabra procede de la voz inglesa *folklore*. Dicha voz está compuesta por *folk*, que significa en español ‘pueblo’ o ‘gente’; y *lore*, que significa ‘tradición’, aunque también ‘saber popular’ o ‘conocimiento’. Precisamente, esta última acepción es clave. Cuando en un videojuego se habla de *lore*, se apunta a la historia del videojuego, a su trasfondo. Por tanto, podríamos traducirla como el *conocimiento* del trasfondo del videojuego. Por ejemplo: *Si no conoces el lore de Metroid, no podrás entender bien lo que se desvela en Metroid Dread.* Se trata de un término muy productivo, ya que también se puede aplicar a películas y series de televisión.
- ✓ **Procedural:** es un término derivado que guarda relación con la palabra base *proceso*. Se utiliza para hacer referencia al modo en el que se crea parte del

videojuego gracias al algoritmo instaurado por los programadores. Es el propio videojuego el que genera contenido sin la necesidad de que el desarrollador o el creador intervenga en ese proceso después de haberlo programado. Por ejemplo: *La parte procedural del Diablo está muy bien implementada, los desarrolladores se han asegurado de que haya un equilibrio con el contenido que han añadido ellos mismos.*

- ✓ **Rushear:** procede de la voz inglesa *rush*, que en español significa ‘prisa, carrera o acometida’. Precisamente, en los videojuegos se emplea para referirse a un ataque rápido, por lo general con la finalidad de coger desprevenido o indefenso al rival o al enemigo. Se utiliza como verbo transitivo. Por ejemplo: *Vamos a rushearlo antes de que fabrique más unidades.*
- ✓ **Scripteado/scriptado:** este término procede de la voz inglesa *script*, que en español significa ‘guion’. Hace referencia a los videojuegos o niveles que, haga lo que haga el usuario, están diseñados para que el resultado sea siempre igual, es decir, constriñen la libertad del jugador y establecen pautas muy cerradas. Por ejemplo: *Tengo que hacer esto sí o sí, está muy scripteado/scriptado el nivel.*
- ✓ **Targetear:** proviene del vocablo inglés *target*, que significa ‘objetivo’ en español. En los videojuegos, alude a la mecánica que sirve para fijar el blanco, es decir, al enemigo. Un ejemplo: *Odio los juegos en los que no me dejan targetear al bicho.*

❖ **Préstamos léxicos:** en este grupo contamos con cuatro términos. Algunos se han adaptado al español y otros han conservado su forma original:

- ✓ **Gameplay:** este término inglés se refiere a la parte jugable de un videojuego, es decir, al momento en el que el usuario puede moverse, interactuar y repercutir en la simulación como un personaje. Por ejemplo: *El gameplay de este juego es bastante original.*
- ✓ **Maná:** es un vocablo que tiene su origen en la mitología del territorio de la Polinesia. En los videojuegos se emplea para aludir a los ataques mágicos de los personajes, a la energía de la que se dispone para producir ataques mágicos durante la simulación. Por ejemplo: *Me quedo sin maná muy rápido y al final tengo que ir todo el rato con la espada.*

- ✓ **Melé:** es un término que proviene del francés *mêlée* y significa ‘pelea confusa’ en español. En los videojuegos trae a colación la acción de un enemigo o rival cuando ataca al jugador sin orden ni concierto, es decir, de forma desorganizada. Normalmente se usa para señalar que varios enemigos van a por el usuario a la vez. Con esta última acepción podríamos considerarlo un neologismo semántico también. Por ejemplo: *Vienen todos a melé y no me da tiempo ni de recargar el arma*. Como puede observarse, es frecuente la utilización de la colocación *ir a melé*.
- ✓ **Speedrun:** este término en español significa ‘carrera de velocidad’ y en el ámbito de los videojuegos se emplea para denominar las partidas rápidas. Suele tratarse de una competición que determina qué jugador supera antes la pantalla final. Consiste, por tanto, en empezar una partida y acabarla en el menor tiempo posible. Por ejemplo: *Estoy seguro de que hubo algún speedrun de Metroid Dread al día siguiente de su lanzamiento*.
- ❖ **Otros términos de interés:** finalmente, hay otro grupo de palabras que, sin bien no tiene su origen en los videojuegos, sí que se detecta en numerosas ocasiones dentro de la terminología de comunidades. Son los siguientes:
 - ✓ **Banear:** este neologismo proviene del verbo *to ban*, que significa ‘prohibir’ en español. Se utiliza en las plataformas que emiten contenidos como *YouTube* o *Twitch*. Indica que a alguien se le ha prohibido el acceso a una retransmisión, un videojuego, un chat o un contenido determinado. Por ejemplo: *Te van a banear como no respetes las normas y te calmes*.
 - ✓ **Hostear:** es un neologismo que proviene de la palabra inglesa *host*, que significa ‘anfitrión’ en español. Se emplea, en exclusiva, en la plataforma de *Twitch*. Esta plataforma permite que, cuando un usuario termina una retransmisión, este aloje en su canal la retransmisión de otro usuario. Por ejemplo: *Voy a hostear a mi amigo antes de irme*.
 - ✓ **Mutear:** en este caso, se trata de un neologismo que procede del verbo *mute*. Es cierto que en español ya disponemos de la palabra *silenciar*, pero dentro del mundo de los videojuegos se emplea en numerosas ocasiones el verbo *mutear*. Se usa normalmente para ignorar a alguien que no para de hablar o de molestar, ya sea en una partida de un videojuego o en una retransmisión. Por ejemplo: *Voy a mutear a este, que está pesadito hoy*.

- ✓ **Retrocompatible:** es un neologismo que procede del ámbito informático, no del campo de los videojuegos; sin embargo, en las comunidades de jugadores se utiliza para denominar a una consola que puede ejecutar sin problemas videojuegos de la anterior generación. Por ejemplo: *La PlayStation 5 tiene retrocompatibilidad con los juegos de play 4.*

7. CONCLUSIONES

Como se ha comprobado a lo largo del trabajo, la consideración positiva de los videojuegos como herramienta para la enseñanza y aprendizaje de segundas lenguas o lenguas extranjeras ha requerido un arduo camino. No ha sido hasta una fecha relativamente reciente cuando han visto la luz estudios sobre el beneficio que supone su uso didáctico dentro y fuera de las aulas.

Si bien todavía quedan muchos kilómetros por recorrer, los pequeños pasos que se han dado han sido muy significativos. Aunque los primeros estudios no son tan antiguos, poco a poco han ido surgiendo nuevos investigadores y usuarios interesados en su empleo como recurso didáctico.

Esta investigación ha permitido localizar varios trabajos e, incluso, puestas en práctica tanto del uso de los videojuegos en la enseñanza de lenguas como en la instrucción de asignaturas básicas de nuestro sistema educativo, como la de Historia. Estas aportaciones demuestran que, con el paso del tiempo, se propiciará una mentalidad más abierta y más docentes contribuirán a este cambio en la concepción de los videojuegos.

En el lenguaje popular, siempre se ha dicho que todo en exceso es malo. Los videojuegos no son una excepción a esta regla, pero no es recomendable su prohibición en el aula. Por el contrario, se debe educar en su uso y gestión a fin de que las creencias tradicionales que se han arraigado durante décadas en la sociedad no condicionen la percepción de una herramienta útil que puede mejorar la vida de muchas personas.

Durante la época de la pandemia, la compra y el consumo de aparatos electrónicos y, sobre todo, de libros y consolas (y videojuegos, por tanto) se han incrementado de manera significativa. Existen diversas investigaciones sobre los efectos positivos que han causado los videojuegos en personas con enfermedades, por lo que es importante que seamos conscientes

de los beneficios derivados de la tecnología. Si bien los nuevos avances también implican perjuicios, no debemos ignorar su utilidad ni conformarnos con las ideas preconcebidas sobre su empleo.

Gracias a las tecnologías, la población ha podido mantener y continuar su trabajo desde casa de manera generalizada durante el período de confinamiento provocado por el COVID-19. La enseñanza, incluso, se ha visto lo menos afectada posible dentro de la situación en la que nos encontrábamos; y los videojuegos nos han ayudado a sobrellevar las consecuencias de la pandemia que seguimos sufriendo.

En la elaboración del trabajo, se han tenido que afrontar dos grandes inconvenientes: el primero es la carencia de estudios sobre el tema que se aborda en este proyecto y, el segundo, es la gran cantidad de videojuegos que pueden utilizarse como ejemplos y con los que muchos aprendices se verían beneficiados.

Sin embargo, se ha intentado aprovechar la oportunidad de acercar a más personas una herramienta tan valiosa como los videojuegos para el aprendizaje y la práctica del léxico en español. De la presente investigación, podemos extraer las siguientes conclusiones:

- 1) **Los videojuegos no son lo que parecen.** Ahondar en lo que desconocemos y reflexionar sobre las creencias que nos han inculcado o que nos han rodeado es el primer paso para descubrir y abrir un abanico de posibilidades que no nos planteábamos y que estaban a nuestro alcance.
- 2) **La rigidez en la enseñanza obstaculiza la renovación.** En ocasiones, los programas de algunas instituciones se caracterizan por estar muy cerrados y ceñidos a unas pautas específicas. Esto les deja a los docentes poco margen de actuación, lo que dificulta que se introduzcan innovaciones o nuevos métodos en el aula.
- 3) **Se carece del tiempo necesario para analizar los materiales.** Los videojuegos son materiales densos y, en ocasiones, presentan una duración muy larga. También es cierto que, en función de las habilidades de los docentes, algunos tardarán más o menos tiempo en manejarlos. Este lapso tan amplio implica que se vean incapacitados para llevarlos al aula; sin embargo, existe una alternativa que podría acelerar el proceso. Para agilizar el análisis o la visualización previa para decidir si el videojuego se ajusta a lo que debe, una opción sencilla consiste en observar un *gameplay*. No será igual que jugarlo, pero esta posibilidad permite adoptar una perspectiva general del videojuego y valorar si es una buena elección.

- 4) **Existen factores únicos que solo encontramos en los videojuegos.** El *input* simultáneo que ofrecen los videojuegos en cuanto a producciones orales y escritas no tiene parangón en la mayoría de los materiales actuales. Esto supone una oportunidad única para mejorar las destrezas lingüísticas y ampliar el vocabulario sin un margen de error alto.
- 5) **Muchas de las características inherentes a los videojuegos proporcionan grandes ventajas en la práctica y adquisición del léxico.** En el trabajo se han repasado los puntos fuertes de los videojuegos que inciden de manera favorable en la práctica y adquisición del léxico del español. Aspectos como los componentes audiovisuales o la contextualización del léxico dentro de una narrativa atraerán al alumno y le permitirán divertirse mientras aprende.
- 6) **Las decisiones voluntarias motivan al alumnado.** Si permitimos que los estudiantes elijan cómo y cuándo aprender, su motivación crecerá. Si les ofrecemos opciones para que practiquen y sigan nutriéndose de la nueva lengua con herramientas como los videojuegos, su predisposición propiciará una adquisición de la lengua más efectiva.
- 7) **Nuestra realidad no está tan alejada de la virtual en muchas ocasiones.** Como ya hemos comentado a lo largo del trabajo, los vínculos que se establecen entre la realidad física y la virtual son muy notorios. Esto contribuye a que el alumno interactúe en contextos, situaciones y entornos semejantes que afectan positivamente a su aprendizaje. Se aprende más sobre un puente viendo y cruzando uno que leyendo la palabra en el glosario final de un libro de texto.

Por último, es importante señalar la importancia que han tenido las interacciones entre los usuarios y las comunidades de videojuegos. Esto ha ocasionado que encontremos numerosos términos que han enriquecido nuestro léxico.

Después de todo, el léxico es el componente más flexible y abierto de la lengua. Se trata de una parcela que debe reflejar nuestra realidad; y no hay una mayor herencia de nuestras vivencias y nuestro paso por el mundo que la confluencia de voces que el ser humano va dejando a sus espaldas como un verdadero tesoro de la lengua. Solo se precisa que reflexionemos sobre ello para darnos cuenta de la historia y la cultura que contiene cada término.

8. BIBLIOGRAFÍA

- AA. VV. (2008). «Método audiovisual». *Diccionario de términos clave de ELE*. https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/metodoaudiovisual.htm#:~:text=los%20medios%20audiovisuales%20favorecen%20el,%20denominar%20an%20an%20lisis%20de%20necesidades.
- ALFAGEME, M. G. y SÁNCHEZ, P. (2003). Un instrumento para evaluar el uso y las actitudes hacia los videojuegos. *Pixel-Bit*, n.º 20, 17-22.
- ÁLVAREZ, A. (2020). El alumno como protagonista de su proceso de aprendizaje. *UNIR*. <https://www.unir.net/educacion/revista/el-alumno-como-protagonista-de-su-proceso-de-aprendizaje/>
- ANÓNIMO (2021). *Día Internacional del Gamer: un diccionario para entender la jerga de los videojuegos*. La Nación. <https://www.lanacion.com.ar/cultura/dia-internacional-del-gamer-un-diccionario-para-entender-la-jerga-de-los-videojuegos-nid27082021/>
- ARÍS REDÓ, N. y ORCOS, L. (Diciembre 12-14, 2017). Gamificación en el entorno educativo [Sesión de conferencia]. *2nd Virtual International Conference on Education, Innovation and ICT*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7013509>
- BASARAN, T. (2020). Integración de los videojuegos en la educación de los idiomas [Trabajo de Fin de Grado]. Universidad Pontificia Bolivariana. <https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/5600/Integracio%20C%81n%20videojuegos%20educacio%20CC%81n%20idiomas.pdf?sequence=1>
- CALVINO, I. (2007). *Seis propuestas para el próximo milenio*. Editorial Siruela. https://audiocreativa.files.wordpress.com/2017/03/calvino-italo_-seis-propuestas-para-el-proximo-milenio.pdf
- CALVO FERRER, J. R. (2012). Videojuegos y aprendizaje de segundas lenguas: Análisis del videojuego *The Conference Interpreter* para la mejora de la competencia terminológica [Tesis doctoral]. Universidad de Alicante.
- CAMPO, M. del, HERRANZ PALOMO, S. y DEL CARPIO, J. L. (1995). Videojuegos en castellano. *Hobby Consolas*, n.º 42, 26-30.
- CASAÑ PITARCH, R. (2017). Videojuegos y enseñanza de lenguas extranjeras: actividades y recursos para el aprendizaje. *Revista de estudios filológicos*, n.º 33, 1-28.
- EGEA, A. y FERRER, L. y GARCÍA, A. (2017). Videojuegos, historia y patrimonio: primeros resultados de una investigación educativa en educación secundaria. *Revista interuniversitaria de investigación en Tecnología Educativa*, n.º 2, 28-40.
- GASCÓ, T. (2019). *Procedural*. Geekno. <https://www.geekno.com/glosario/procedural>
- GEE, J. P. (2004). *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo* (1ª ed.). Ediciones Aljibe, S. L.
- GÓMEZ DEL CASTILLO SEGURADO, M. T. (2007). Videojuegos y transmisión de valores. *Revista Iberoamericana de Educación*, 43 (6), 1-10.

- GRUPO F9. *Acceder a la cultura informática a través de los videojuegos*. <http://www.xtec.cat/~abernat/altres%20articles/cultura.pdf>
- GUERRA, J. y REVUELTA, F. I. (2014). Estrategias de afrontamiento del riesgo en la infancia: videojuegos, familia y código PEGI [Sesión de conferencia]. *Congreso Internacional Infancia en Contextos de Riesgo*. <https://docplayer.es/60988704-52-estrategias-de-afrontamiento-del-riesgo-en-la-infancia-videojuegos-familia-y-codigo-peg.html>
- IBAGÓN MARTÍN, N. J. (2018). Videojuegos y enseñanza-aprendizaje de la historia. Análisis desde la producción investigativa. *Educación y Ciudad*, n.º 35, 125-136.
- INSTITUTO CERVANTES (2006). *Plan curricular del Instituto Cervantes*. https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/plan_curricular/niveles/09_nociones_especificas_introduccion.htm
- KIILI, K. (2005). Digital game-based learning: Towards an experiential gaming model. *The Internet and higher education*, 8 (1), 13-24. <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1096751604000776>
- LACASA, P., GARCÍA-PERNÍA, M. R. y HERRERO, D. (2011). Aprender en mundos digitales. *Revista Infancia Imágenes*, 10 (1), 74-83.
- MARCOS, M. (2012). La narración del videojuego como lugar para el aprendizaje inmersivo. *Revista de Estudios y Juventud*, 98, 77-90. http://www.injuve.es/sites/default/files/Revista98_completa.pdf
- MARTÍN VEGAS, R. A. (2018). Modelos de aprendizaje léxico basados en la morfología derivativa. *Rilce. Revista de Filología Hispánica*, 34 (I), 262-285.
- MORAL ÁLVAREZ, J. (2017). El uso de los videojuegos como recurso didáctico para el aprendizaje de inglés [Trabajo de Fin de Grado]. Universidad de Jaén. http://tauja.ujaen.es/bitstream/10953.1/5745/1/Moral_ Alvarez_Jess_TFG_Educacion_Primeria.pdf
- NÚÑEZ, C. (Octubre 23, 2021). *El primer videojuego traducido en español latino...que no estaba en latino*. GamerFocus. <https://www.gamerfocus.co/juegos/el-primer-videojuego-traducido-en-espanol-latino-que-no-estaba-en-latino/>
- PAZ, G. M. (2007). El enfoque léxico: una perspectiva innovadora en la enseñanza de ELE. https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/publicaciones_centros/PDF/rio_2007/45_paz.pdf
- PINDADO, J. (2005). Las posibilidades educativas de los videojuegos. Una revisión de los estudios más significativos. *Píxel-Bit*, n.º 26, 55-67.
- PYCHA, A. (2012). *Spanish is faster than English, but Mandarin is slow*. Scientific American. <https://www.scientificamerican.com/article/fast-talkers/>
- QUESADA, D. (2008). *Qué es el clipping en los videojuegos*. HobbyConsolas. <https://www.hobbyconsolas.com/noticias/clipping-videojuegos-hobby-basics-282635>
- REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: *Diccionario de la lengua española*, 23.^a ed., [versión 23.5 en línea]. <https://dle.rae.es>

- RODRÍGUEZ, M. y GUTIÉRREZ, D. (2016). Innovación en el aula de Ciencias Sociales mediante el uso de videojuegos. *Revista Iberoamericana de Educación*, 72 (2), 181-100.
- SANTOS GARGALLO, I. y HERNANDO VELASCO, A. (2018). *Cómo hacer un buen TFM en enseñanza del español como lengua extranjera*. Arco/Libro, S. L.
- TÉLLEZ, D. e ITURRIAGA, D. (2014). Videojuegos y aprendizaje de la Historia: la saga Assassin's Creed. *Contextos Educativos*, n.º 17, 145-155.
- TRÍAS DE BES, F. (2007). La atracción de lo prohibido. *El País*. https://elpais.com/diario/2007/04/08/eps/1176012954_850215.html
- TURNES, Y. (2013). *Diccionario online de términos sobre videojuegos y cultura gamer*. GamerDic. <https://www.gamerdic.es/>
- VAN ECK, R. (2006). Digital game-based learning: It's not just the digital natives who are restless. *Educause Review*, 41 (2), 17-30.
- VOORHEES, G. (2009). I play therefore I am: Sid Meier's Civilization, turn-base strategy games and the Cogito. *Games and Culture*, 4 (3), 254-275.
- WATSON, W., MONG, C., Y HARRIS, C. (2011). A case study of the in-class use of a video game for teaching high school history. *Computers & Education*, n.º 56, 466-474.