

Homo ludens, los videojuegos y las TICs y el aprendiz de ELE

Robert Blake¹
Universidad de California, Davis. EE.UU.

Resumen

Ya es un tópico observar que el ser humano es en el fondo una criatura lúdica: nos gusta jugar y convertir las rutinas en juegos. El estudiante de ELE tiene en común con todos nosotros esta predilección de querer jugar siempre que pueda. También el aprendiz moderno se siente muy cómodo con las TICs. En esta presentación se quiere abogar a favor de infundir estas dos tendencias en un plan curricular de ELE por medio de los juegos interactivos porque ofrecen un fuerte estímulo para el aprendizaje de una lengua extranjera, lo cual es un trabajo que requiere muchos años de dedicación. Examinaremos los rasgos principales de los juegos interactivos:

- Proporcionan una experiencia guiada o *diseñada*.
- Dan la posibilidad de interpretar roles permitiendo al aprendiz adoptar la perspectiva de actor y no de mero receptor de la educación.
- Construye un terreno para comprobar las hipótesis y practicar sin cesar con el beneficio de la retroalimentación.

Se examinarán unos ejemplos de juegos interactivos para la enseñanza de lenguas extranjeras y se hablará de las futuras tendencias.

Agradecimiento

Quiero agradecerle profundamente a FIAPE y, muy en particular, a José María Izquierdo la amable invitación para participar en este congreso tan interesante sobre la enseñanza del español como lengua extranjera, un tema que me apasiona. También me agrada mucho estar de vuelta en Santiago de Compostela después de muchos años; ya era hora de hacer esta peregrinación de nuevo.

Introducción

Los videojuegos en general constituyen un terreno relativamente inexplorado en el campo de la educación de las lenguas extranjeras, aunque no falta el interés en lo ludo-educativo. He aquí unas referencias del Ministerio de Educación español²:

¹ rjblake@ucdavis.edu

² Para un análisis actualizado de todo tipo de videojuegos, véase el siguiente sitio web: <http://vandal.es>.

- Estudio sobre los videojuegos³
- Felicia, P. (2009). *Videojuegos en el aula: manual para docentes.*
- European Schoolnet⁴.
- Lista de videojuegos en español⁵:

Muchos creen que se trata de una influencia medio diabólica que distrae a nuestros hijos/estudiantes apuntando a la vez una nefasta dirección en el campo de la educación (las novedades y la necesidad de iniciar un cambio raras veces nos agrada). Por ser un campo tan nuevo, parece lógico que no se haya sondeado el valor de los videojuegos y hasta qué punto se podría incorporarlos en el plan curricular de ELE. Hasta la fecha, apenas hay aplicaciones de videojuegos para la enseñanza de lenguas extranjeras. No obstante, espero convencerles a través de esta breve exposición de que vale la pena examinar la dinámica de estos videojuegos porque hay algo muy bueno en ello que nos hace falta en el aula de ELE.

Ahora bien, somos todos maestros, instructores de ELE, ¿por qué deben de interesarnos los videojuegos? Hay dos razones, una de raíz social y otra de naturaleza cognitiva. Primero, fijémonos por un momento en la venta del videojuego *Halo 2* que tuvo lugar el 9 de noviembre de 2004: se gastaron unos 124 millones de dólares solo durante el primer día de venta. Claro está, esta cifra refleja la compra en los EE. UU., pero el interés no fue menor en España u otros países de habla hispana. O sea, los estudiantes se sienten cómodos con este medio: les gusta y les motiva. Y por lo tanto, pasan horas y horas enganchados a las actividades de los videojuegos (Bissell, 2010): en pocas palabras, nuestros estudiantes son **nativos digitales**. Por lo tanto, quiero sugerirles que hay un fenómeno aquí del cual podemos aprovecharnos para lograr nuestros propósitos, o sea, para avanzar en la enseñanza de ELE.

Pensando más en los procesos cognitivos de aprendizaje, la posibilidad de usar los videojuegos para ELE se hace más interesante si se contempla la necesidad, por parte del estudiante en vías de desarrollo, de alcanzar un nivel mínimo de competencia en la que deberá invertir unas 700 horas de estudio: o sea, para llegar al nivel C del *Marco Europeo* o al nivel avanzado del Consejo Americano de Maestros de Lenguas Extranjeras o ACTFL. Obviamente, si se trata de una

³ <http://ares.cnice.mec.es/informes/02/documentos/indice.htm>

⁴ <http://www.scribd.com/doc/21533732/Videojuegos-Educativos-Manual-Para-Docentes>

⁵ http://ares.cnice.mec.es/informes/02/documentos/iv04_0500a.htm

lengua como el chino o el árabe (lenguas denominadas por ACTFL como *difíciles* (es decir, de *categoría IV*), la faena implicará más horas aún.

Malcolm Gladwell (2008) calcula que hacen faltan unas 10.000 horas de práctica para llegar a ser *experto*. Gladwell citó como un buen ejemplo de este principio de 10.000 horas al director de *Microsoft* Bill Gates que andaba de joven por la Universidad de Washington justamente en el momento en que se inició el *tiempo compartido* (en inglés *time sharing*) con las grandes computadoras. Este evento le brindó a Gates la posibilidad de pasar horas y horas perfeccionando su conocimiento técnico. Ahora bien, reflexionando sobre mi propia trayectoria para perfeccionar la lengua española (mi segunda lengua), la cifra de 10.000 horas comprende todos los años de estudio hasta terminar con el doctorado, o sea, once años. Intuitivamente, le doy la razón a Gladwell; me llevó todo ese tiempo para poder sentirme cómodo y competente con una segunda lengua. Sea cual fuere la cifra exacta, el tiempo en el aula no es suficiente para aprender una segunda lengua en un período razonable de tiempo. ¿Qué debemos hacer entonces como maestros de ELE? Frente a esta coyuntura, debemos emplear todos los medios posibles y todas las TICs habidas y por haber para proporcionarles a nuestros alumnos el contacto con la lengua que aprenden—hacen falta muchísimas horas de contacto. Los videojuegos figuran de manera prominente en ese contacto y figurarán más y más en el futuro. Es una actividad con la cual nuestros estudiantes pasan mucho tiempo fuera del recinto de clase.

Hay otra razón de índole cognitiva para interesarnos en estos videojuegos que tiene que ver con la naturaleza de la memoria humana. En una cumbre sobre los juegos educativos que se celebró en 2006, la Asociación de Científicos Norteamericanos⁶ llegó a la conclusión de que el ser humano se acuerda de:

- el 20% de lo que escucha;
- el 30% de lo que ve;
- el 50% si ve a otra persona actuar mientras explica (lo cual ha sido la meta de mi presentación en el congreso);
- el 90% si lo hace o lo lleva a cabo, incluso si solo es una simulación digital (como los videojuegos).

Aunque estas conclusiones (véase también a Menn 1993) solo ofrecieran una visión muy parcial de la naturaleza de la memoria humana, todavía nos incumbiría indagar

⁶ <http://www.fas.org/gamesummit/>

más en los procesos y beneficios para ELE de los videojuegos. Por consiguiente, propongo cumplir con las siguientes metas en este estudio:

1. Definir las características más sobresalientes de todo videojuego.
2. Abstracter los elementos del videojuego que pueden constituir un recurso pedagógico para ELE contando con la motivación de todos nosotros como seres de tipo *homo ludens*, el hombre que juega.
3. Ver las adaptaciones de estos juegos para la enseñanza de una segunda lengua; es decir, examinar algunos ejemplos.

Los rasgos de todo videojuego

Tanto Prensky (2001) como Gee (2007) han estudiado los videojuegos desde una perspectiva educativa. Desde el punto de vista de un estudiante, los videojuegos ofrecen las siguientes características:

1. Son **divertidos**, lo cual deleita y apasiona (lo que llamaría yo *el factor homo ludens*).
2. Tienen **estructura**; hay **reglas** a las cuales se somete el estudiante para poder seguir jugando (véase también a Klopfer/Osterweil/Salen 2009).
3. Tienen **metas** que motivan, emocionan y desafían.
4. Permiten experimentar con otros **papeles** o roles para fingir o adquirir otra identidad.
5. Estimulan el **protagonismo** (es decir, el usuario se ve a sí mismo como un verdadero agente que dirige sus propias acciones).
6. Son **adaptativos**, los resultados no son siempre los mismos, lo cual disminuye el tedio de aprender una segunda lengua.
7. Son **interactivos**, lo cual permite formar grupos sociales.
8. Tienen **resultados** y **retroalimentación**, lo cual implica un proceso de aprendizaje.
9. Tienen **un estímulo competitivo para ganar**, lo cual gratifica.
10. Ofrecen una **historia**, lo cual también aumenta el factor **emotivo**.
11. Permiten comprobar **hipótesis** siguiendo un proceso de **descubrimiento**.
12. Promueven una **práctica tanto intensiva como extensiva**.

Vale la pena detenerse a examinar el rasgo número 4: el poder de fingir otras identidades. Yee y Bailenson (2007) hablan de una extensión de este rasgo al que

llaman *El efecto de Proteo*, o sea, la conducta verbal de una persona cambia con su autopresentación digital, ya que puede adoptar otra vida y otro lenguaje. En gran medida el aprendizaje del ELE es un proceso donde el maestro quiere que el estudiante adopte otra identidad nueva, más allá de la personalidad ocasionada por la lengua materna, con nuevas formas de expresión (un nuevo lenguaje).

Como es de esperar, no todos los juegos son iguales. Los hay individuales, para parejas o para grupos grandes, lo que se llama MMORPG (MMO) (*un videojuego de rol multijugador masivo en línea*). Asimismo, cada juego tiene su propio ritmo y sus propias ventajas. Thorne et al. (2009) los clasifican en tres categorías:

1. **La sociedad virtual** como *Second Life* (aunque estrictamente este no constituye un juego pero tiene muchos elementos lúdicos).
2. **Los videojuegos comerciales** como *WoW*,
 - **De enigmas:** *Grim Fandango, Curse of MonkeyIsland.*
 - **De simulaciones:** *Sims2, Runescape, Travian.com.*
 - **Los ARG (realidad alternativa)⁷.**
 - **Los MMORPH (rol online de multijugador masivo).**
3. **Los de ambientes sintéticos de inmersión**, o sea, los juegos para propósitos educativos como *Croquelandia* y *Xenos Island*.

De todo esto, ¿qué se puede sacar en limpio para formar una pedagogía no solo válida para el diseño de los videojuegos sino para implementarlos en un plan curricular de ELE junto con la praxis de ELE?

Una pedagogía de ELE basada en los videojuegos

Gee (2004), en su fascinante libro *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*, propone unos 36 principios que son característicos de los videojuegos, de los cuales he seleccionado unos pocos para sugerir una pedagogía para cualquier ambiente de aprendizaje de una segunda lengua:

1. **El principio de aprendizaje crítico:** el acto de aprender es activo como las actividades de los videojuegos, no pasivo.

⁷ <http://ilovebees.com>

2. **El principio de moratoria psíquico-social:** los riesgos son menores con los videojuegos que con las consecuencias experimentadas en la vida real.
3. **El principio de identidad:** los juegos permiten que el estudiante haga una mediación entre una identidad previa y otra nueva (por ejemplo, una nueva identidad en la segunda lengua).
4. **El principio de ampliación de *input*:** con poco *input*, el estudiante produce mucho, se amplía el *output* o la producción de la segunda lengua.
5. **El principio de alcance:** en todos los niveles hay premios o alicientes para estimular la adquisición del conocimiento.
6. **El principio de práctica:** mucha práctica con poco aburrimiento; mucho tiempo haciendo tareas que conducen al aprendizaje.
7. **El principio de competencia:** como la idea de Krashen de $<i + 1>$, el estudiante funciona al límite de lo que puede hacer, siempre buscando un poco más allá.
8. **El principio de significado en contexto:** el significado de las actividades no se presenta descontextualizado.
9. **El principio de modalidades múltiples:** se adquiere el conocimiento a través de muchas modalidades (gráficas, vídeo, audio), no solo las palabras y el texto.
10. **El principio de aprender siempre y cuando se quiera:** el estudiante recibe instrucciones explícitas o retroalimentación justamente cuando se las exige.
11. **El principio de descubrimiento:** las explicaciones explícitas son mínimas y bien pensadas; el estudiante descubre y aprende a través de su propia experimentación.
12. **El principio de inclusión:** desde el primer momento, el estudiante se incluye como parte de la jerarquía de control. Es un verdadero *hacedor*, a la altura de un maestro.
13. **El principio de herramientas *inteligentes*:** los videojuegos se acompañan de herramientas que almacenan el conocimiento, las soluciones, las historias ya vistas y los pensamientos, de manera que el

estudiante puede concentrarse en otras cosas y luego, cuando quiera, combinarlo todo con el conocimiento almacenado por medio de estas herramientas (diccionarios, bases de datos, esquemas, corpus, etc.).

Creo que estos rasgos no se restringen a describir una pedagogía para los videojuegos sino más bien un acercamiento general o ideal para el estudio de ELE, apuntando a las metas que quiero alcanzar con los estudiantes de segunda lengua. O sea, los videojuegos ofrecen al estudiante un lugar para jugar, pero no al azar sino siguiendo una estructura y una serie de reglas de juego (véase también a Squire (2006) y sus ideas sobre el videojuego como una experiencia guiada). También facilitan el desarrollo de una nueva personalidad por medio del uso de la segunda lengua, lo que Kramsch (2009) ha llamado el encuentro del *tercer lugar* (entre L1 y L2) de un bilingüe incipiente. Los videojuegos hacen que el estudiante tome un papel activo en su propia enseñanza sin sufrir grandes riesgos psicológicos y sociales. Mientras tanto, el estudiante/jugador puede explorar, formular y comprobar hipótesis sobre la segunda lengua por medio de múltiples vías con mucha práctica.

Un comentario pedagógico más sobre el aspecto de la práctica: no solo son importantes los éxitos sino también los **fracasos**; es decir, cómo reacciona el programa o el juego cuando el estudiante da una respuesta incorrecta. Poder ofrecer retroalimentación es muy importante tanto para el proceso de aprendizaje como para la práctica en toda clase de ELE y debe ser una parte primordial de todo juego (Purushotma, Thorne y Wheatley, 2008), como debe ser una parte de la práctica en toda clase de ELE. Se tiene que hacer que los fracasos sean interesantes y variados y que contribuyan a una mayor comprensión de la lengua y sus usos. Es decir, los fracasos son necesarios: es un elemento integral del juego.

Finalmente, casi todos los videojuegos proveen la posibilidad de consultar y formar grupos a través de una herramienta de chat con texto y sonido y, a veces, vídeo para sacar provecho del trabajo en conjunto. Esta comunicación social por la red se ha vuelto una obsesión en la juventud. Se forman comunidades de práctica (Steinkuehler, 2004 y 2006; Soares, 2010) donde los *noobs* (los novatos) se convierten en *beta vets* (veteranos) a través de sus interacciones sociales.

Una pequeña muestra de ejemplos

En lo que sigue, se recoge una descripción de unas aplicaciones o herramientas de Internet que ponen en evidencia los principios ya sobredichos de todo videojuego. El primero se llama *Langbot* (véase la Figura 2), producto de Scott Payne de Amherst College en Massachussetts (USA)⁸ y es un buen ejemplo de una herramienta cuasi *inteligente*. *Langbot* funciona como un amigo más en la lista que se tiene en cualquier programa de *instant messenger* (IM). Se le pide al programa las definiciones de una palabra en español y la aplicación ofrece una traducción más unas oraciones donde se emplean tal palabra o frase en el corpus de *Wikipedia* en español⁹. La base de datos se acuerda de las palabras buscadas y luego le ofrece al estudiante una prueba con las palabras que ha buscado. *Langbot* tiene la ventaja de funcionar en el móvil con cualquier *app* de chateo; es decir, está disponible cuando le hace falta al estudiante para ayudarle con su lectura en español. El maestro o investigador tiene a mano una lista de todas las peticiones de los estudiantes porque *Langbot* las almacena automáticamente. De los resultados preliminares de una tesis doctoral de la Universidad de California (Davis) parece que el uso de *Langbot* ayuda a mejorar el tamaño del vocabulario del estudiante intermedio.¹⁰

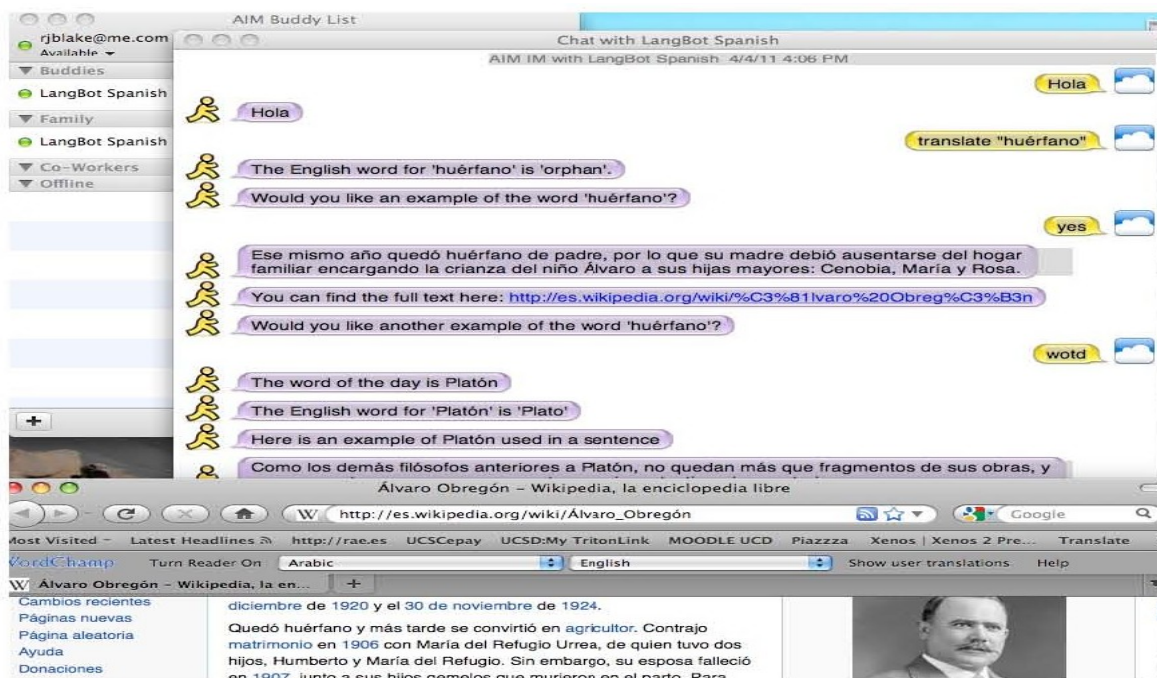


Figura 1. Una conversación con *Langbot* a través de *iChat*.

⁸ <https://www.amherst.edu/aboutamherst/news/faculty/node/144997>

⁹ <http://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Portada>

¹⁰ Según comentarios de Kelly Arispe (kcbilinski@ucdavis.edu), doctoranda en UC Davis. Sus datos y resultados estarán disponibles a partir del verano de 2012.

Otro recurso que introduce al estudiante en el mundo del juego es *Second Life* (SL)¹¹. No es propiamente un videojuego, pero el estudiante adopta un nuevo personaje y una apariencia física para fingirse otro y jugar. Hay lugares en SL donde solo se habla español, como en la *Plaza de Barcelona* (169, 68, 23¹²). Algunas negocios de ELE ya usan el medio de SL para enseñar el español, como el *Instituto Español* (59, 160, 26). Aunque atrae mucho el ambiente lúdico de SL, tanto el maestro como el estudiante corren el riesgo de pasar mucho tiempo poniéndose ropa y trasladándose de un sitio a otro en busca de gente. Lamentablemente no se ha llevado a cabo hasta el momento ningún estudio que pruebe la eficacia de aprender lenguas a través de este medio digital.

Hablando de los videojuegos clásicos, *Travian.com* provee a más de 30.000 jugadores un ambiente donde pueden llevar a cabo toda la administración de un pueblo dominado por los romanos (véase la Figura 2). Cada jugador selecciona un papel, se viste de la forma apropiada y luego trata de cumplir con las tareas indicadas para tal persona en la sociedad romana. Permite utilizar mucho vocabulario y estructuras nuevas en función de realizar las aventuras sugeridas por el programa y el resto de la comunidad que lo juega.



Figura 2. La comunidad romana en Travian.com.

¹¹ <http://secondlife.com>

¹² Las cifras dan la localización exacta en el espacio de SL.

World of Warcraft (WoW, Figura 3) es otro videojuego muy popular con unos 12 millones de suscriptores mensuales. Hay servidores donde se juega solo en español. Soares (2010) hizo un estudio de sí misma como aprendiz a nivel intermedio y pasó tres meses jugando WoW solo en español. Es un estudio etnográfico de índole puramente cualitativa, no cuantitativa, pero la investigadora afirma que mejoró mucho en cuanto a entender los protocolos pragmáticos del español hablado. Es verdad que los jugadores emplean muchas rutinas lingüísticas—p. ej., *(we)nas* ‘buenas’, *byeito/dew* ‘adios’, *sip* ‘sí’ (como *yes + p = yep*) que ayudan poco al desarrollo lingüístico en una segunda lengua. En fin, hace falta más estudios sobre este juego, de todas formas la existencia de 4 millones de suscriptores en Europa reclaman un análisis en profundidad. De nuevo, el instructor tendría que completar este programa con una serie de actividades diseñadas específicamente para desarrollar las destrezas en lengua española.¹³



Figura 3. Una escena de una batalla de WoW.

¹³ Sykes (2009) diseñó el programa *Croquelandia* con la idea de dejar que el estudiante explorase la pragmática española, pero con una estructura más didáctica y guiada que la experiencia de jugar al WoW.

Un último ejemplo viene del mundo de *Xenos Isle*, un proyecto de la compañía sin lucro *Learning Games Network*¹⁴, que pretende crear una comunidad cibernética donde el estudiante juega con otros con la intención de aprender lo mismo: inglés, español, chino, etc. Los juegos tienen metas muy estructuradas que tienen que ver con el uso correcto de la lengua académica y enseñan la ortografía, la comprensión auditiva, la lectura y la escritura. También es una plataforma donde los maestros pueden inventar otros juegos y luego, compartirlos con la comunidad. El proyecto es una invitación abierta tanto para los estudiantes como para los maestros.

Con estas descripciones breves de software, no se cierra de ninguna manera la lista de juegos disponibles para adaptarse al mundo educativo. Los maestros tendrán que estudiar cómo adaptar a su plan curricular estos recursos y otros que quedan por crearse.



Figura 4. Darse de alta en Xenos.

Conclusiones

¿Por qué les fascinan los videojuegos a nuestros estudiantes? La naturaleza humana consiste en ser *homo ludens*: a todos nosotros nos encanta salir de las limitaciones de nuestras vidas y ser algo más, fingir que somos otros. Como

¹⁴ <http://www.xenos-isle.com/>

maestros de ELE, eso es precisamente lo que les exigimos a los estudiantes: que sean otros, que entiendan la cultura de otros, que se metan en la médula de ese ambiente para convertirse en algo más allá de sus circunstancias de origen. ¿Acaso alguien tiene la misma identidad en una segunda lengua? De mi propia experiencia, diría que no. El ambiente de los videojuegos permite esa nueva identidad con pocos riesgos y sin que sea perjudicial para nuestro ego. ¡Qué fantástico! ¿Quién no querría salir de la rutina diaria para meterse en un ambiente con pocos riesgos psicológicos que, por una parte, es ficticio, pero, por otra, tan verosímil que podemos dejar que nos absorba por completo? Todos nosotros y nuestros estudiantes somos un ejemplo de *homo ludens*. La pedagogía del videojuego tiene mucho que decir en el campo de ELE -incluso si no empleamos los videojuegos en el plan curricular de ELE. Los principios pedagógicos valen igual. Aun así, los juegos no nos liberan del trabajo de adaptar estas experiencias cibernéticas a nuestra aula con tareas y actividades adecuadas que cumplan con las metas del curso. Seguimos siendo ejes centrales en la labor de la enseñanza, pero tenemos que estar preparados para este *mundo feliz* y digital.

Bibliografía

- Bissell, T. (2010): *Extra lives: Why videogames matter*. New York, NY: Pantheon Books.
- Gee, J. P. (2007 [2003]): *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York, NY: Palgrave Macmillan.
- Gladwell, M. (2008): *Outliers*. Boston, MA: Little, Brown and Company.
- Klopfer, E./Osterweil, S./Salen, K. (2009): "Moving learning games forward: Obstacles, opportunities & openness". Disponible en: http://education.mit.edu/papers/MovingLearningGamesForward_EdArcade.pdf
- Kramsch, C. (2009): *The multilingual subject*. Oxford: Oxford University Press.
- Menn, D. (1993): "Multimedia in Education: Arming Our Kids For the Future." En: *PC World*, 11, pp. 52-60.
- Prensky, M. (2001): *Digital game-based learning*. New York, NY: McGraw-Hill.
- Purushotma, R./Thorne, S. L./Wheatley, J. (2008): "10 key principles for designing video games for foreign language learning". Trabajo producido para el Open Language & Learning Games Project, Massachusetts Institute of Technology Education Arcade. Disponible en: <http://knol.google.com/k/10-key-principles-for-designing-video-games-for-foreign-language-learning#>.
- Squire, K. (2006): "From content to context: Videogames as designed experience". En: *Educational Researcher*, 35, pp. 19-29.
- Soares, D. (2010). *Second language pragmatic socialization in World of Warcraft* (tesis doctoral). University of California, Davis.
- Steinkuehler, C. A. (2004): "Learning in massively multiplayer online games". En

- Kafai, Y. B./ Sandoval, W. A./ Enyedy, N./ Nixon, A. S./Herrera, F. (eds.): *Proceedings of the Sixth International Conference of the Learning Sciences*. Mahwah, NJ: Erlbaum, pp. 521–528.
- Steinkuehler, C. A. (2006): “Why game (culture) studies now?” En *Games and Culture*, 1, pp. 97-102.
- Sykes, J. M. (2009): “Learner requests in Spanish: Examining the potential of multiuser virtual environments for L2 pragmatic acquisition”. En: L. Lomika, L./Lord, G. (eds.): *The next generation: Social networking and online collaboration*. CALICO Monograph Series (Vol. 8). San Marcos, TX: CALICO, pp. 199–234.
- Thorne, S. L./Black, R./Sykes, J. (2009): “Second language use, socialization, and learning in Internet interest communities and online gaming”. En: *Modern Language Journal*, 93, pp. 802-821.
- Yee, N./Bailenson, J. (2007): “The Proteus effect: The effect of transformed self-representation on behavior”. En: *Human Communication Research*, 33, pp. 271-290.