

Sobre el enfoque lúdico en los procesos de enseñanza y aprendizaje de segundas lenguas

Game-based Approach in Foreign Language Teaching and Learning

Francisco José Herrera Jiménez

Clic International House Cádiz.

francisco@clic.es

Herrera Jiménez, F. J. (2016). Sobre el enfoque lúdico en los procesos de enseñanza y aprendizaje de segundas lenguas. *Revista Nebrija de Lingüística Aplicada* (2016) 20.

RESUMEN

El objetivo de este trabajo es el de comentar el artículo de Emilio Ceruti sobre ludolingüística y uso colaborativo de las TICs, en particular, la posibilidad de afiliar este tipo de investigaciones dentro de los llamados *game studies* y su relación con los conceptos de gamificación del aula y del uso de *serious games* en la planificación y la gestión de la clase de segundas lenguas.

Palabras clave: *game based learning*, *serious games*, gamificación, gamificación del aprendizaje

ABSTRACT

The objective of this work is to comment on Emilio Ceruti's article on linguistic games and the collaborative use of IT, in particular the possibility of incorporating this type of research within that called "game studies", and the relation between this type of research and the concepts of gamification in the classroom and the use of "serious games" in the planning and management of the second language classroom.

Keywords: game based learning, serious games, gamification, gamification of learning

Fecha de recepción: 4/2/2016

Fecha de aceptación: 19/3/2016

La lectura del estudio de Emilio Ceruti, que busca el punto de encuentro entre competencias, creencias y actitudes con los usos tecnológicos en el aula y, aún de una forma más específica, con el enfoque lúdico de los procesos de enseñanza y aprendizaje, me ha parecido muy fructífera. Sólo por el mero hecho de intentar levantar un puente entre diferentes esferas (lo motivacional, lo tecnológico y lo ludológico) ya merece la pena su lectura. No obstante, este trabajo nos permite ir más allá y contar con datos empíricos para poder hablar con más precisión sobre las cuestiones debatidas.

Por otro lado, creo que una cala profunda en la bibliografía sobre la ludología y su desarrollo actual bajo el paraguas de los *game studies* habría dado una cobertura teórica mucho más rica y compleja al estudio aquí comentado. En la lectura también se echa de menos una definición clara del papel del juego en el aula, una mayor concreción de las propuestas de juego didactizado que se han realizado durante el estudio, unos modelos o ejemplos específicos de actividades lúdico-tecnológicas que se consideren eficaces, así como una argumentación sólida sobre las ventajas de tecnologizar los procesos de juego en el aula de segundas lenguas.

El desarrollo del área interdisciplinar de los llamados *game studies* ha permitido en los últimos años abrir nuevas vías de investigación y debate sobre el papel del juego en la sociedad actual de una forma muy amplia, en relación con propuestas que van desde el ámbito de la cultura o la política hasta cuestiones relacionadas con la digitalidad, la semiótica o la narratología. Sin embargo, el grueso de las producciones científicas de esta área se ha centrado sobre todo en la definición del fenómeno del juego como tal, con el fin de mostrar los límites del concepto y, en especial, los mecanismos que lo convierten en uno de los sistemas más eficientes de interacción humana.

En este sentido uno de los hitos fundacionales de esta disciplina fue la aparición en 2001 del primer número de la revista digital *Game Studies*, (www.gamestudies.org), una publicación editada gracias al apoyo de varias instituciones como The Swedish Research Council, la IT University de Copenhague y la Universidad de Lund. Del mismo modo, la línea editorial especializada del MIT Press también ha resultado fundamental para el desarrollo y la promoción de estos estudios y en ella han aparecido publicaciones de gran calado de autores como Brian Upton o Juul Jesper.

Es evidente que los *game studies* nacieron como una rama independiente de los estudios culturales, de los que heredaron su naturaleza multidisciplinar. Como indica Frans Mäyrä (2008), en uno de las monografías fundamentales sobre esta disciplina: *Game studies is faced with the double challenge of creating its own identity, while at the same time maintaining an active dialogue with the other disciplines*. En los últimos años hay que destacar varias aportaciones muy relevantes a los estudios ludológicos de investigadores españoles como Oliver Pérez Latorre (2014) o Miguel Sicart (2014).

En las investigaciones de los últimos quince años se muestra un panorama en el que destacan tres acercamientos principales al enfoque lúdico dentro de los procesos de enseñanza y aprendizaje, todos ellos aplicables como es lógico al aula de segundas lenguas.

En primer lugar hay que hablar del **aprendizaje basado en juegos** o *game based learning* (GBL), una corriente didáctica que ha tenido gran éxito, sobre todo en el ámbito de la enseñanza norteamericana. Desde la perspectiva del GBL los juegos se presentan como ecosistemas de enseñanza y aprendizaje de alta eficacia, ya que el docente parte de artefactos lúdicos y tecnológicos previamente existentes para desarrollar cualquier materia de estudio. A menudo se cita la obra de Ian Bogost (2005) como el punto de partida de su conceptualización.

El segundo concepto que hay que tener en cuenta a la hora de entender el papel del juego en el aula es el de los llamados **serious games**. Es probable que la que nos dan **David Michael** y **Sande Chen** (2005) sea la definición que ha alcanzado mayor reconocimiento entre los investigadores. Estos autores consideran que se puede hablar de *serious games* cuando nos referimos a *games that do not have entertainment, enjoyment or fun as their primary purpose*. Nos encontramos, por lo tanto, ante juegos diseñados para alcanzar un objetivo no lúdico, en nuestro caso, una meta didáctica.

La tercera noción que queremos destacar es la más actual y la que en los últimos años está alcanzando más éxito, tanto en la educación como en otros ámbitos: la **gamificación**. Con esta etiqueta nos referimos al uso de elementos del diseño de juego en ámbitos que no son de juego (Kevin Werbach y Dan Hunter, 2013). Al contrario que en los presupuestos anteriores, las propuestas gamificadoras no se basan en el uso de artefactos lúdicos, sino en la deconstrucción de su funcionamiento, el análisis de sus componentes y la implementación de estos elementos en la planificación y la gestión de cualquier proceso.

Como se puede ver el desarrollo de los *game studies* en relación con el área de la didáctica ha abierto en los últimos años grandes perspectivas para la investigación y la práctica docente. En este sentido hay que destacar las propuestas de Nicola Whitton (2012 y 2014) sobre la relación entre tecnología y herramientas lúdicas, los trabajos sobre gamificación del aula de Karl Kapp (2012 y 2013) y Rowan Tulloch (2014 y 2015) y en especial la monografía de Julie M. Sykes y Jonathon Reinhardt (2013) sobre el uso de juegos digitales en la enseñanza y el aprendizaje de segundas lenguas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bogost, I. (2005). *How to Do Things with Videogames*, Univ Of Minnesota Press, Minneapolis, Minnesota.
- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*, Pfeiffer, San Francisco, California.
- Kapp, K. M. (2013). *The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook: Ideas into Practice*, Pfeiffer, San Francisco, California.

- Michael, D. y Chen, S. (2005). *Serious Games: Games That Educate, Train, and Inform*, Cengage Learning, Independence, Kentucky.
- Pérez Latorre, O. (2012). *El lenguaje videolúdico. El lenguaje de la significación del videojuego*, Laertes, Barcelona.
- Sicart, M. (2014). *Play Matters*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts.
- Sykes, M. J. Y Reihardt, J. (2013). *Language at Play. Digital Games in Second and Foreign Language Teaching and Learning*, Pearson, Boston, Massachusetts.
- Tulloch, R. (2014). "Reconceptualising gamification: Play and pedagogy", *Digital Culture & Education*, volume 6, issue 4, págs. 317-333.
- <http://www.digitalcultureandeducation.com/cms/wp-content/uploads/2014/12/tulloch.pdf>.
- Tulloch, R. (2015). "Gamification: not a gimmick but a radical new way of teaching", *EduResearch Matter*, A voice for Australian educational researches. <http://www.aare.edu.au/blog/?p=893>
- Werbach, K. y Hunter, D. (2013). *Gamificación. Revoluciona tu negocio con las técnicas de los juegos*, Pearson, Madrid.
- Whitton, N. (2012). "The place of game-based learning in an age of austerity", *EJEL e-Journal of e-Learning*, Volume 10, Issue 2 Special ECGBL, pp. 159-256. <http://www.ejel.org/issue/download.html?idArticle=197>
- Whitton, N. (2014). *Digital Games and Learning: Research and Theory*, Routledge, Londres.