

Principios Pedagógicos sobre el Proceso de Adquisición de Lenguas Extranjeras mediante el Enfoque Basado en Juegos Digitales

Ricardo Casañ Pitarch

Resumen

El comienzo de la comercialización masiva de los *Smartphone* o *Tablets* a finales de la década de los 2000 y comienzo de los 2010 parece haber sido uno de los principales motivos del inicio de la última revolución digital (Meyer, 2018). Como resultado de esta innovación tecnológica, la sociedad contemporánea ha sufrido multitud de cambios incluyendo principalmente nuevos conceptos en las telecomunicaciones, relaciones sociales, gestión del comercio y servicios, y también en la educación y el ocio (Ayala-Pérez, 2011). Precisamente, esta revisión bibliográfica se centra en explicar la conexión de estas dos últimas en base a los efectos de la mencionada revolución digital. Dichas herramientas digitales han traído consigo un nuevo sistema de creación, adquisición, gestión y uso de aplicaciones informáticas variadas a un coste bajo o incluso gratuito (Ramos-Méndez y Ortega-Mohedano, 2017). A pesar de la existencia de aplicaciones informáticas y estudios previos sobre la influencia del juego en la enseñanza, el actual contexto pedagógico mejorado tecnológicamente ha contribuido a desarrollar nuevas dimensiones en cuanto a la fusión de los juegos digitales y la enseñanza de lenguas extranjeras. El propósito de este estudio es exponer algunos de los principios pedagógicos acerca de cómo los estudiantes pueden aprender y adquirir lenguas extranjeras mediante distintos tipos de video-juego. El desarrollo de esta propuesta se basa en el tradicional modelo IPO - Input, Process, Output- (VanPatten y Sanz, 1995), conocido por su aplicación tanto en el campo de la informática como en el de enseñanza y adquisición de lenguas, entre otros. Este modelo sugiere que existen tres fases en el proceso de aprendizaje; siendo el orden de estas la entrada de nueva información, el procesamiento de esta por parte del alumno, y el producto que estos serán capaces de realizar aplicando el nuevo conocimiento adquirido. Este trabajo sugiere además que los video-juegos pueden aportar beneficios pedagógicos en cada una de estas tres fases, y que para ello los docentes deben ser consciente de los recursos que se pueden utilizar, el método de aplicación y la temporalidad.

Palabras Clave: *Adquisición de Lenguas Extranjeras, Enfoque Basado en Juegos, Videojuegos, Modelo IPO.*

Bibliografía

- Ayala-Pérez, T. (2011). El aprendizaje en la era digital. *Revista Electrónica Diálogos Educativos*, 11, 3-22.
- Ramos-Méndez, D., y Ortega-Mohedano, F. (2017). The revolution in Millennial's usage habits and consumption of video in smartphones, the revealed crossroads. *Revista Latina de Comunicación Social*, 72, 704-718.
- Meyer, H. (2018). Comprender la revolución digital y lo que realmente implica. *Anuario internacional CIDOB*, 24, 50-56.
- VanPatten, B., y Sanz, C. (1995). From input to output: Processing instruction and communicative tasks. *Second language acquisition theory and pedagogy*, 169-185.