

ImmerseMe: Un estudio de caso sobre el desarrollo de la competencia Lingüística en español entre estudiantes chinos.

Autores: Jingtao Gong y Ricardo Casañ Pitarch (Universitat Politècnica de València)

Resumen

El uso de videojuegos en el sector educativo parece haber tenido un auge especial desde la década de 2010. Sin embargo, la posibilidad de usar videojuegos con fines educativos se había comentado desde la década de 1970 (Clark, 1970; Gagnon, 1985; Malone, 1981). El desarrollo del ordenador con sistemas operativos de más fácil uso, y el acceso global a Internet fueron el punto de partida de la llamada "revolución digital". Más tarde, los ordenadores personales e Internet se volvieron móviles y los sistemas operativos se adaptaron a dispositivos informáticos de bolsillo como el teléfono inteligente. Estos avances hicieron que la tecnología se volviera individual y accesible para todos y lista para ser utilizada en cualquier lugar. En consecuencia, estos avances tecnológicos han revolucionado la sociedad, incluyendo la educación. En el presente, el uso de videojuegos con fines de aprendizaje ha aumentado considerablemente; y, en consecuencia, más empresas educativas están diseñando contenido docente utilizando este formato, ya sea como complemento de los libros en papel o como contenido independiente (Entertainment Software Association, 2014; Newzoo, 2016; Siwek, 2014). Uno de estos nuevos recursos gamificados es *ImmerseMe*, siendo este el foco principal de esta investigación. *ImmerseMe* es un juego basado en la realidad virtual y tiene como objetivo enseñar idiomas. Los jugadores interactúan con sujetos computarizados en entornos de 360° que representan situaciones de la vida real. Como su nombre sugiere, el juego se centra en proporcionar a los alumnos una inmersión en realidad virtual y, en consecuencia, acerca el proceso de aprendizaje al jugador. En este videojuego, el jugador tiene que elegir una de las opciones dadas en la pantalla para seguir la conversación simulada, y luego leerla en voz alta y clara para que la computadora pueda reconocer el enunciado. Luego, el jugador continúa con nuevas partes del diálogo hasta que se termine y se cumpla el objetivo principal de la conversación. El objetivo de esta investigación es analizar cómo este videojuego serio influye en el aprendizaje del español como lengua extranjera entre un grupo de estudiantes chinos. Para este propósito, se realizó un experimento con 22 estudiantes de español. En este caso, los participantes fueron evaluados inicialmente para determinar su conocimiento lingüístico en un contexto específico. Posteriormente, utilizaron el videojuego para estudiar los temas seleccionados y, una vez completada esta fase, hicieron una segunda prueba que se utilizó para evaluar su progreso. La hipótesis de esta investigación es que el uso de *ImmerseMe* puede ayudar a los estudiantes de idiomas extranjeros a mejorar su competencia lingüística.

Palabras Clave: *ImmerseMe, Videojuegos Serios, Enseñanza de Lenguas.*

Referencias

- Clark, C. A. (1970). *Serious games*. Nueva York: Viking.
- Entertainment Software Association (2014). *Games: Improving the Economy*. Retrieved June 20, 2019 from http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2014/11/VideoGames21stCentury_2014.pdf.
- Gagnon, D. (1985). Video games and spatial skills: An exploratory study. *Educational Communication and Technology Journal*, 33 (4), 263-275. DOI: 10.1007/BF02769363.
- Malone, T.W. (1981). What makes things fun to learn? A study of intrinsically motivating computer games. *Pipeline*, 6 (2), 50-51.
- Newzoo (2017). The global games market reaches \$99.6 billion in 2016, mobile generating 37%. Retrieved on 18/06/19 from <https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-reaches-99-6-billion-2016-mobile-generating-37>
- Siwek, S. (2014) *Video Game in the 21st Century: The 2014 Report*. Washington, DC: Entertainment Software Association. Retrieved June 20, 2019 from http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2014/11/Games_Economy-11-4-14.pdf