



INFORME SOBRE EL TRABAJO DE FIN DE MÁSTER

doc. Mgr. Miroslava Aurová, Ph.D.

Instituto de Estudios Románicos

Facultad de Filosofía y Letras,

Universidad de Bohemia del Sur de České Budějovice, República Checa

Acerca del TFM presentado por D^a Enara Villán Mirás

con el título *El videoguego como herramienta didáctica para la enseñanza de ELE: una propuesta en torno a Hollywood Monstres 2*.

El objetivo del presente TFM es reflexionar sobre las posibilidades de la integración de los videojuegos en la enseñanza de ELE, y, a raíz de aproximaciones metodológicas, trazar una propuesta didáctica. El tema es, a mi juicio, muy interesante y prometedor, ya que, debido a la escasez del tratamiento de los videojuegos como herramienta didáctica, puede aportar, por una parte, una visión generalizadora y, por la otra, una guía concreta para llevar a cabo unidades didácticas en el aula.

En la parte introductoria, la autora establece el punto de partida, basándose en diversas publicaciones al respecto. La línea argumentativa del trabajo es obvia y lógica: de una exposición de los aspectos básicos y la tipología del juego (y el videojuego), en la que se recogen diferentes clasificaciones, se pasa a la explicación del porqué del videojuego. En este respecto, la autora parte de la idea de que el videojuego comparte características con las del cine, al menos en cuanto a su explotación didáctica (como la narración, imagen y sonido, trama y narrador, personajes etc.). Pero mientras que el cine “*es una herramienta didáctica consagrada que ya ha sentado sus bases para su explotación*” y “*ha sido masivamente aceptado por el profesorado como método de enseñanza*” – se explica en la pág. 39 –, la posibilidad de incorporar los videojuegos en los procesos de enseñanza-aprendizaje se ha estudiado en años recientes. La autora prosigue presentando estudios sobre el tema para concluir con la pregunta sobre la posibilidad de “*explotar un videojuego comercial de forma igual o parecida que se viene haciendo con el cine*” (pág. 44).



Como respuesta a esta pregunta ofrece la autora toda una serie de argumentos y razones para implementar el videojuego en la enseñanza de idiomas, a saber, el input, la repetición, la motivación, la impresión, la interacción, efectos cognitivos, inteligencias, etc., todo respaldado por las referencias bibliográficas y relacionado con la era digital. Visto el valor pedagógico del videojuego, se explican las premisas para su uso (cap. 4.2): según la autora, el trabajo con el videojuego es actividad libre (aunque vinculada al proceso educativo), guiada por el profesor e integrable en los currículos, siempre que el profesor motive, guíe y evalúe al alumno.

Expuestas todas estas bases teóricas, se procede a la propuesta didáctica (cap. 5), basada en el videojuego *Hollywood Monsters 2*. Aplicando el esquema didáctico que se utiliza para el cine, la autora expone razones de la elección de dicho videojuego: su cercanía al cine, la forma cerrada de la trama, los diferentes grados de dificultad ajustables al nivel de la lengua, la integración del humor (especialmente el verbal), la calidad del doblaje español, la facilidad del manejo, el habla coloquial y la poca exigencia técnica. En lo que refiere al nivel de la lengua, la autora lo sitúa, correctamente, “*por encima de los niveles medios*”), debido a su complejidad y abundancia de coloquialismos, colocaciones, locuciones complejas de índole variada (cap. 5.3). La propuesta está bien diseñada y bien secuenciada; integra diferentes contenidos y destrezas, e incluye tanto propuestas de las pre- y post-actividades, como hojas de trabajo, interesantes en cuanto al contenido y a la forma gráfica.

El trabajo de Enara Villán Mirás parte presenta una minuciosa revisión bibliográfica, a raíz de la cual ha llegado a trazar puntos de partida, bien argumentados, para integrar la explotación del videojuego en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En ninguna parte no he identificado imprecisiones ni argumentación errónea. Todo lo contrario, la tesis de Enara Villán Mirás es un trabajo coherente, bien estructurado, apoyado en bases teórica sólidas.

A modo de conclusión, creo que gracias a la preparación teórica y al diseño de la metodología utilizada, la autora ha podido obtener resultados fidedignos. Hay que subrayar que ha realizado un buen trabajo sobre este espacio. Asimismo, la tesis de Enara Villán Mirás abre puertas para futuros planteamientos e investigaciones sobre aspectos al respecto, siendo una apreciable contribución solo a la linguodidáctica. Creo que la autora ha logrado hacer una síntesis teórica y transformarla adecuadamente al material lingüístico, creando una propuesta didáctica coherente; por lo cual



opino que han sido cumplidos los requisitos necesarios para este tipo de trabajo. Si a todo esto añadimos que la redacción y la presentación son excelentes, considero que el presente TFM cumple los requisitos para ser presentado y defendido, siendo la nota propuesta **SOBRESALIENTE**.

Fecha 21 de mayo de 2019

Firmada Miroslava Aurová