

Filozofická
fakulta
Faculty
of Arts

Jihočeská univerzita
v Českých Budějovicích
University of South Bohemia
in České Budějovice

INFORME SOBRE EL TRABAJO DE FIN DE MÁSTER

Lic. David Andrés Castillo, Ph.D. (acastillo@ff.jcu.cz)
Instituto de Estudios Románicos
Facultad de Filosofía y Letras
Universidad de Bohemia del Sur en České Budějovice, República Checa

Acerca del TFM presentado por D^a Enara Villán Millás,
con el título *El videojuego como herramienta didáctica para la enseñanza ELE: Una propuesta en torno a Hollywood Monsters 2*.

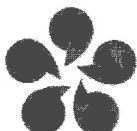
El TFM presentado por Enara Villán Millás tiene como propósito analizar el uso de los videojuegos en la enseñanza de ELE, presenta la historia de esta herramienta, novedosa actualmente, y hace una aplicación en una unidad didáctica. Desde el punto de vista científico, personalmente, considero el tema relevante y significativo y propone un campo con muchas posibilidades de cara a futuras investigaciones.

Para alcanzar los objetivos expuestos, la autora divide su trabajo en tres partes claramente diferenciadas: la primera parte, que para mí está constituida por los capítulos 1-3 supone la presentación del tema, en primer lugar, a través de la historia del juego como vehículo didáctico, para luego pasar a explicar en qué consisten el estudio crítico del videojuego y sus relaciones con otras plataformas como el cine y las video consolas.

La exposición del tema demuestra un gran conocimiento práctico de la *gamificación*, sin embargo, se echa en falta un trabajo de campo más profundo, se insiste en numerosas ocasiones en que hay pocas publicaciones al respecto, lo cual es cuando menos discutible, al menos en inglés, pero no se saca partido a este hecho, aun abriendo vías investigadoras y el trabajo se agota dándole planteamientos didácticos a veces bastante sencillos, que quizás no permitan aprovechar toda la capacidad de dinamismo que hoy en día nos ofrecen los videojuegos.

En la segunda parte se explica cómo se han ido introduciendo los videojuegos en el aula y como se utilizan en la actualidad. Después se centra en un tipo concreto de videojuegos, el narrativo, y se procede a su explicación y se propone un uso en el aula. Esta parte es especialmente destacable, da muchas ideas y es muy reveladora sobre las posibilidades de la gamificación en el aula.

La tercera parte es una propuesta didáctica en forma de unidades que se pueden llevar al aula, por niveles. Se elige un videojuego concreto: Hollywood



Monsters 2, justificando la elección, se contextualiza, se da una metodología y la secuencia didáctica.

El manejo de la bibliografía es un tanto deficiente en cuanto a la actualidad de algunos autores citados y los temas de estudio. Un ejemplo es el caso de Huizinga, que pese a ser un clásico, quizás no debería ser el centro bibliográfico de un trabajo del siglo XXI, ya que en lo que respecta a metodología, planteamientos y posibilidades de estudio está francamente superado. Es correcta su citación, pero se podría esperar bibliografía más actual y pormenorizada, ya que la hay y abundante en la red.

Por otro lado, afirmaciones como que el tema de la *gamificación* no tiene aún *modelos probados y estudios*, no son ni mucho menos rigurosas, ya que existen abundantes estudios desde las primeras décadas del siglo XXI. Por poner algunos ejemplos contrastados solo de principio de siglo:

Gee, J.P. (2003) *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan: New York.

Foster, J. (2003) *WebQuests and Simulation Gaming: The Perfect, Interface available*. <http://rsdweb.k12.ar.us/departments/tech/techint.htm>

McFarlane, A. E. ed (2003) *Assessment for the Digital Age, Assessment in Education*. vol 10(3).

En lo que respecta a la parte de metodología investigadora, hay errores de citación como por ejemplo el caso de Díaz 2012 de la pagina 16, que está incompleto. Asimismo en cuanto a la expresión escrita, correcta y cuidada, no hay errores que destaquen, salvo algunas erratas en la terminología, como HOMUS POR HOMO (pp. 9-11).

Me parece muy positiva la búsqueda de información sobre el juego y la enseñanza ELE a través del MCRE, de manera que queda clara la posición del videojuego en un entorno ELE y además deja patente la necesidad de actualizar el marco en lo que a metodología didáctica se refiere.

Para los fines de la defensa propongo las siguientes preguntas:

- a) ¿Qué tipo de actividades serían más apropiadas para llevar a cabo esta tecnología?
- b) Según su experiencia pedagógica en este país ¿cuál es el uso de las gamificación por parte de los alumnos checos o de los profesores en Chequia?
- c) ¿Cómo podrían formarse docentes que no están familiarizados con los videojuegos en esta técnica que propone?



Filozofická
fakulta
Faculty
of Arts

Jihočeská univerzita
v Českých Budějovicích
University of South Bohemia
in České Budějovice

Finalmente, y teniendo en cuenta todo lo anterior, considero que el trabajo presentado por Enara Villán Millás cumple los requisitos para ser presentado como trabajo final de máster, lo recomiendo para la defensa y propongo la calificación sobresaliente (Výborně).

En České Budějovice a 22 de mayo de 2019

Lic. David Andrés Castillo, Ph.D.