

AULA DE ENCUENTRO

experiencias
reflexión
comunicación
innovación



Postigo Fuentes, Ana Yara; Fernández Navas, Manuel. (2020). La percepción de jugadores de esports sobre su aprendizaje de lengua extranjera. *Aula de Encuentro*, volumen 22 (núm.1), pp. 194-226.

LA PERCEPCIÓN DE JUGADORES DE ESPORTS SOBRE SU APRENDIZAJE DE LENGUA EXTRANJERA

ESPORT PLAYERS PERCEPTION ABOUT THER FOREIGN LANGUAGE LEARNING

Postigo Fuentes, Ana Yara¹; Fernández Navas, Manuel²

¹Universidad de Málaga, anayara@uma.es

²Universidad de Málaga, mfernandez1@uma.es

RESUMEN

El crecimiento de la industria de los videojuegos, y en concreto de los eSports, en diferentes países y el hecho de que estos se jueguen en línea han permitido y fomentado la comunicación de jugadores españoles con jugadores hablantes de una lengua distinta a la de ellos. Estos jugadores han vivido también la enseñanza de la lengua extranjera en la escuela. Atendiendo a estas circunstancias hemos querido comprender cómo han percibido este proceso en ambos contextos y cómo los videojuegos lo han afectado. Para ello se ha llevado a cabo un estudio de caso. Esta investigación nos ha permitido comprender qué oportunidades presentan estas competiciones de videojuegos para el aprendizaje de una lengua extranjera.

AULA DE ENCUENTRO

experiencias
referencias
obscurecidas
no incluye



Postigo Fuentes, Ana Yara; Fernández Navas, Manuel. (2020). La percepción de jugadores de esports sobre su aprendizaje de lengua extranjera. *Aula de Encuentro*, volumen 22 (núm.1), pp. 194-226.

PALABRAS CLAVE: aprendizaje de lengua extranjera, videojuegos, aprendizaje relevante, eSports, motivación.

ABSTRACT

The growth of the videogame industry, particularly in the case of eSports, in different countries and the fact that these videogames are played online have allowed and promoted Spanish players to communicate with players in a different language. These players have experienced foreign language learning at school. Considering all this situation, the objective of this study is to understand how this learning process has been experienced by players and the organization team in both contexts and how eSports have affected it. A case study was carried out to understand this context. This research has allowed us to understand what opportunities introduces these game competitions to learn foreign languages.

Keywords: *Foreign language learning, videogames, meaningful learning, eSports, motivation.*

1. INTRODUCCIÓN

Las formas de comunicación han cambiado: actualmente es constante y la información está al alcance de todos. Gracias a internet, antes de comenzar a ir a clase, y paralelamente, el alumnado está expuesto a toda la información que pueda interesarle (Fernández, 2006). Por ello, tenemos que volcar la mirada hacia el aprendizaje informal, que se muestra más flexible y próximo a las nuevas formas culturales de aprender (Pozo, 2016) y que, además, permite aprender en contextos

AULA DE ENCUENTRO

experiencias
referencias
oportunidades
iniciaciones



Postigo Fuentes, Ana Yara; Fernández Navas, Manuel. (2020). La percepción de jugadores de esports sobre su aprendizaje de lengua extranjera. *Aula de Encuentro*, volumen 22 (núm.1), pp. 194-226.

complejos, inciertos, multidimensionales indagando y ofreciendo una conexión inmediata con la práctica, condición indispensable para el aprendizaje relevante (Pérez-Gómez, Soto, Sola y Serván, 2009).

Uno de los contextos informales que más repercusión ha tenido debido al crecimiento de su industria ha sido los videojuegos. En este sentido, entendemos el videojuego como una versión moderna del juego tradicional que ha evolucionado gracias a las oportunidades que las nuevas tecnologías digitales ofrecen, al igual que ha sucedido en otras esferas de las relaciones humanas (Cabañes, 2019), ya que a través de ellos se construyen igualmente relaciones sociales; lo que cambia es el medio a través de las que estas se construyen (Fernández-Navas, 2015; Pérez Gómez, 2012), de ahí la necesidad de trabajos e investigaciones que ahonden en la comprensión de estas construcciones. Estos juegos se han convertido en una de las opciones más popular entre jóvenes (Fanjul-Peyró, González-Oñate y Peña-Hernández, 2019). Este crecimiento se ha visto reflejado recientemente en el fenómeno de los eSports, (Heaven, 2014; Hewitt, 2014; Hope, 2014), que podríamos definir como (McCutcheon, Hitchens y Drachen, 2018, p. 532),

«eSports are considered to be, in general, a competitive approach to computer games. For example, Hamilton et al. (2012) defined eSports to be “the high-level play and spectating of digital games”. Several other authors and theses agree in general terms with the simple definition of eSports as competitive computer games».

Videojuegos e eSports forman parte de la vida cotidiana de los nuestros jóvenes. Sin embargo, suelen permanecer fuera del ámbito de la educación formal,

AULA DE ENCUENTRO

experiencias
reflexión
comunicación
innovación



Postigo Fuentes, Ana Yara; Fernández Navas, Manuel. (2020). La percepción de jugadores de esports sobre su aprendizaje de lengua extranjera. *Aula de Encuentro*, volumen 22 (núm.1), pp. 194-226.

provocando una ruptura cada vez mayor entre las vivencias reales y las académicas. Esta situación nos invita, ahora más que nunca, a volcar la mirada hacia su potencial educativo, que difiere del aprendizaje lineal y carente de estímulos que a menudo continuamos encontrando en la escuela, cuya principal fuente de acceso al conocimiento parece seguir siendo la lectura (Fernández Navas, 2015) y donde generalmente se sigue manteniendo la visión del aprendizaje como memorización y reproducción de contenidos.

Mientras, la reciente aparición de los eSports no ha permitido que existan todavía muchas experiencias de implantación en la escuela. Sí existe, sin embargo, tradición de experiencias escolares con videojuegos. No obstante, estas, salvando honrosas excepciones, suelen pasar por la denominada institucionalización (Pérez Gómez, 2000), que provoca que cualquier herramienta o estrategia incorporada a la institución escolar, por potente que sea, se acabe acomodando al funcionamiento tradicional de esta, como sucediera con las TIC (Sola & Murillo, 2011). Esto mismo hemos visto que ha ocurrido con la integración de prácticas como la gamificación, el Aprendizaje Basado en Juegos o los Serious Games. Estas prácticas perpetúan su legitimidad, respaldadas con investigaciones, centradas en el rendimiento académico, pero han recibido muchas críticas porque no está claro si existe una relación directa entre el rendimiento académico y la transformación y mejora de los procesos de aprendizaje (Fernández Navas, 2016).

Cuando nos centramos en el caso del aprendizaje de lenguas extranjeras (LE), a menudo se resaltan aquellos resultados que exponen una mejora del aprendizaje relacionada con la obtención de una mayor puntuación o adquisición de vocabulario. Esto puede dar a entender que el aprendizaje de una LE es divisible de manera taxonómica, cuando la realidad es que a menudo es difícil -si no imposible- separarlo en niveles estancos (Postigo-Fuentes y Fernández-Navas,

AULA DE ENCUENTRO

experiencias
referenciales
o-biografías
no-cuando



Postigo Fuentes, Ana Yara; Fernández Navas, Manuel. (2020). La percepción de jugadores de esports sobre su aprendizaje de lengua extranjera. *Aula de Encuentro*, volumen 22 (núm.1), pp. 194-226.

- El desarrollo de la metacognición a través de la propia evolución del jugador, de su avatar y del avance en la narrativa del juego, clave para que se desarrolle su autonomía.
- El desarrollo de las habilidades y conocimientos necesarios para completar con éxito la historia del juego -y que en muchas ocasiones obliga a recurrir a contenidos transversales y a conocimientos sobre diferentes disciplinas académicas como la historia, geografía, etc (Begg, Dewhurst y Macleod, 2005), lo que permite darle un valor de uso al conocimiento académico (Pérez Gómez et al., 2009; Santos Guerra, 2001).

En el caso de los eSports, se le suma un fuerte componente estratégico que implica el trabajo en equipo y la capacidad de liderarlos (Sedeño, 2010), pero también valores como la solidaridad, el esfuerzo y la colaboración, esenciales en el deseo de los jugadores de dar lo mejor de sí mismos para contribuir en la victoria del equipo (Marcano Lárez, 2014). Esto nos recuerda en cierto modo a los valores que tradicionalmente se encuentran en los deportes.

Los eSports llevan a los jugadores, además, a entrar en contacto en una situación informal con una LE. Esta lengua tiende a ser el inglés porque la mayor parte de los videojuegos se desarrollan directamente en este idioma (Gil Berrozpe y Puerto Cano, 2020). Además, la comunicación entre los miembros de un equipo ha de atender a la globalización, en la que los jugadores españoles entran en contacto directo con jugadores de otros orígenes que hablan una lengua diferente a la de ellos. Por otro lado, los comentaristas de las partidas (o casters, como se les denomina en la jerga) describen las partidas en inglés, ya que el avance tecnológico permite la retransmisión online de los eventos (Olsen, 2015). En esta modalidad no podemos olvidarnos de los metatextos (Postigo-Fuentes y Fernández-Navas, 2019), es decir, los textos que se producen sobre el juego externos al videojuego en sí,

AULA DE ENCUENTRO

experiencias
referencias
comunicación
innovación



Postigo Fuentes, Ana Yara; Fernández Navas, Manuel. (2020). La percepción de jugadores de esports sobre su aprendizaje de lengua extranjera. *Aula de Encuentro*, volumen 22 (núm.1), pp. 194-226.

como entrevistas, noticias o foros, donde las novedades en este campo se actualizan antes en esta LE. Todas estas circunstancias han hecho del inglés la lengua franca de los videojuegos a nivel competitivo. Este fenómeno presenta ciertas similitudes con el de las series de TV y el incremento de sus seguidores en inglés subtulado ya que aparecen antes en este formato.

El Marco Común Europeo de Referencia de las Lenguas (MCERL) se desarrolla en base a las tres dimensiones del aprendizaje por las que se tiene en cuenta al aprendiz como agente social, como hablante intercultural y como aprendiente autónomo. Estas dimensiones se relacionan íntimamente con los mencionados principios de aprendizaje en los videojuegos, así como con aquellos que se encuentran en el aprendizaje relevante: valor de uso, práctica y motivación intrínseca (Pérez Gómez et al., 2009; Postigo-Fuentes, 2020). Por eso existe cada vez más interés en investigar cómo se aprende una LE cuando se juega a videojuegos (Chen, 2014; Chik, 2014; Gee, 2007; Godwin-Jones, 2014; Reinders, 2014; Reinhardt y Sykes, 2014(a); 2014(b); Sundqvist y Sylvén, 2012(a); 2012(b); 2015). En el caso de los eSports hablamos necesariamente de la interacción de una comunidad de jugadores que utilizan la comunicación del equipo como fin para un medio. Entonces, no se trata de estudiar la lengua de forma aislada y descontextualizada, sino que el propio contexto ofrece un propósito y la lengua es el medio como se llega a alcanzar.

Estamos convencidos de que esta forma informal de aprender LE con videojuegos e eSports tiene que ver con la difícil adaptación de estas posibilidades que ofrecen con la lógica escolar y académica más tradicional que se focaliza en homogeneizar momentos y conceptos de aprendizaje para todo el alumnado (Fernández Navas, 2015). La finalidad de esta investigación es comprender en

AULA DE ENCUENTRO

experiencias
referencias
o-biografías
no-cuando



Postigo Fuentes, Ana Yara; Fernández Navas, Manuel. (2020). La percepción de jugadores de esports sobre su aprendizaje de lengua extranjera. *Aula de Encuentro*, volumen 22 (núm.1), pp. 194-226.

profundidad las percepciones de los jugadores de eSports sobre su propio proceso de aprendizaje de una LE en este entorno de competiciones de videojuegos.

2. MÉTODO/ DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

El trabajo de campo se ha llevado a cabo en la liga de eSports Survival en los torneos de los juegos *League of Legends*, *Hearthstone* y *Clash Royale*. Se ha escogido este contexto por ser una liga amateur, es decir, los jugadores no son profesionales. Esto es relevante porque, cuanto mayor es el nivel al que se compita en los torneos, más posibilidad habrá de jugar en un equipo internacional y de participar en torneos internacionales, en los que la lengua de comunicación será el inglés. Esta liga tuvo una duración de 5 meses cada viernes y sábado y, a diferencia de otras ligas, se jugaba de manera presencial, es decir, los equipos se enfrentan en el mismo espacio físico en lugar de online. Estas partidas se comentan por *casters* que se encargan de analizar las partidas, explicar las jugadas y transmitir emoción a los espectadores.

Todos los jugadores de esta liga son varones, por lo que el género no ha sido un criterio para seleccionar el muestreo teórico. Dentro de los jugadores que habían mostrado interés se han seleccionado de diferentes edades. La edad de los jugadores va, pues, entre los 18 y los 30 años. Se trata de personas que, no siendo nativas o bilingües de esta LE, han percibido que existe una relación entre su uso de los videojuegos, tanto a nivel competitivo como a nivel de aficionado, y el aprendizaje de una LE. De acuerdo con la información que se recogió en las entrevistas todos juegan entre dos y doce horas diarias. En cuanto a sus ocupaciones, también son heterogéneas: desde estudiantes -bachillerato, formación profesional o estudios universitarios- hasta trabajadores en todos los

AULA DE ENCUENTRO

investigación
comunicación
experiencias
reflexión
comunicación



Postigo Fuentes, Ana Yara; Fernández Navas, Manuel. (2020). La percepción de jugadores de esports sobre su aprendizaje de lengua extranjera. *Aula de Encuentro*, volumen 22 (núm.1), pp. 194-226.

sectores. Se tratan de casos particularmente típicos (Flick, 2007) en lo que el objeto de la investigación se refiere. A pesar de que muchos de ellos manifestaron abiertamente que no precisaban el anonimato, se ha decidido mantener los preceptos éticos de la investigación cualitativa y se nombrarán a los jugadores como J1, J2, etc., y a la organización como O1, O2, etc., con el objetivo de guardar el anonimato.

El diseño emergente de la investigación de este estudio de caso se debe a que se ha construido en interacción con el análisis de la información (Stake, 2010). Mi presencia como investigadora ha sido precisa en el contexto en cuestión durante un periodo de tiempo suficiente para obtener la información necesaria, con el objetivo de comprender en profundidad las claves de la práctica y pensamiento de los agentes. Se ha contado con una amplia variedad de fuentes de información - el desarrollo de entrevistas semiestructuradas en profundidad, observaciones sistemáticas y análisis de documentos- desde diferentes ángulos que posibilita cumplir de forma sistemática con el requisito metodológico de la triangulación de datos (Gibbs, 2012; Simons, 2011) y explorar diferentes perspectivas y su interacción en contextos determinados y distintos que se concretan en el diseño y desarrollo de la siguiente matriz:

Tabla 1. Fuentes de información y análisis de los datos

Fuente de información	Análisis de los datos
29 entrevistas en grupo e individuales a jugadores y organización	Transcripción de las entrevistas y categorización. Se ha hecho un análisis tras cada entrevista para explorar la información necesaria
3 observaciones no participantes de partidas	Se anotaron en el diario de investigación las características de la comunicación en los e-sports para profundizar en ellas a través de las otras fuentes.

AULA DE ENCUENTRO

experiencias
reflexión
comunicación
iniciación



Postigo Fuentes, Ana Yara; Fernández Navas, Manuel. (2020). La percepción de jugadores de esports sobre su aprendizaje de lengua extranjera. *Aula de Encuentro*, volumen 22 (núm.1), pp. 194-226.

Análisis documental de 8 audios de los jugadores en partidas	Análisis de las mecánicas de comunicación de los jugadores en las partidas y análisis del léxico propio del juego
Análisis documental de vídeos de 2 partidas comentadas	Análisis de la prosodia del comentarista y del léxico y mecánica propios del juego
Pruebas de destrezas oral y escrita	Se utilizan estos resultados como referencia para saber qué nivel tienen con respecto a una referencia de aceptación social

Se han llevado a cabo entrevistas tanto individuales como grupales a un total de veintiocho jugadores y dos personas que forman parte del equipo organizador de la liga utilizando el mismo universo de intereses. Todas las entrevistas formales han sido grabadas cumpliendo rigurosamente el acuerdo ético del que se había informado antes a los participantes. Las entrevistas transcritas fueron aquellas a quienes define Morse (1998) como «buenos informantes», es decir, jugadores que, además de tener a su disposición el conocimiento y la experiencia necesarios para responder a las preguntas, eran capaces de reflexionar sobre estas. Se dejaron de hacer entrevistas una vez agotada la información. Con anterioridad a las entrevistas formales y las observaciones, se mantuvieron tanto con la organización como con los jugadores un número indeterminado de conversaciones informales, que no se grabaron, pero cuyas conclusiones se anotaron en el Diario de Investigación y fueron determinantes para redactar este documento, configurar el universo de intereses y elaborar las preguntas de investigación que se detallan a continuación:

Tabla 2. Preguntas de investigación

Foco de estudio	Pregunta de investigación
Consciencia de aprendizaje	¿Perciben los jugadores que practican la LE o no son conscientes? ¿Cómo perciben que es ese aprendizaje? ¿Tienen consciencia de la relación entre esports y desarrollo de una LE?

AULA DE ENCUENTRO

experiencias
reflexión
comunicación
motivación



Postigo Fuentes, Ana Yara; Fernández Navas, Manuel. (2020). La percepción de jugadores de esports sobre su aprendizaje de lengua extranjera. *Aula de Encuentro*, volumen 22 (núm.1), pp. 194-226.

Motivación	<p>¿Hay motivación para el aprendizaje de LE en los esports?</p> <p>¿Qué tipo de motivación, intrínseca o extrínseca?</p> <p>¿Para qué les sirve la LE a los jugadores de esports?</p> <p>¿Hay valor de uso de esta LE o valor de cambio?</p> <p>¿Quieren desarrollar su nivel en esta LE? ¿Por qué?</p> <p>¿Qué siente hacia el aprendizaje de inglés antes y después de jugar?</p> <p>¿Ha motivado esta práctica en los eSports a continuar aprendiendo?</p>
Comunicación	<p>¿Cuánta comunicación en LE hay entre los jugadores?</p> <p>¿Cómo es esa comunicación?</p> <p>¿Es fluida?</p> <p>¿Qué tipo de vocabulario usan?</p> <p>¿Es una comunicación correcta o utilitaria?</p> <p>¿Cómo es la negociación de significados?</p> <p>¿Y la corrección de fallos?</p>
Comparación con aprendizaje escolar	<p>¿Cuál es la percepción del aprendizaje de inglés en contextos formales?</p> <p>¿Perciben que aprenden más jugando a videojuegos o en contextos formales?</p> <p>¿Sienten que este aprendizaje se retroalimenta con el de la escuela?</p>

En coherencia con el enfoque cualitativo de investigación, estas preguntas no podían plantearse como hipótesis a confirmar en el trabajo de campo, sino como una concreción del foco inicial que ayuda a los investigadores a focalizar el diseño de investigación y a cómo conducirlo (Fernández Navas y Postigo-Fuentes, 2020; Maxwell, 2010; Miles y Huberman, 1994) cuya finalidad última es comprender en profundidad la perspectiva de los participantes en los eSports del aprendizaje de una LE a través de los eSports, por lo que nos vamos a centrar particularmente en las siguientes:

- ¿Perciben los jugadores que practican inglés o no son conscientes?
- ¿Cómo perciben que es ese aprendizaje?
- ¿Sienten que este aprendizaje se retroalimenta con el de la escuela?

AULA DE ENCUENTRO

experiencias
reflexión
comunicación
innovación



Postigo Fuentes, Ana Yara; Fernández Navas, Manuel. (2020). La percepción de jugadores de esports sobre su aprendizaje de lengua extranjera. *Aula de Encuentro*, volumen 22 (núm.1), pp. 194-226.

- ¿Qué siente hacia el aprendizaje de inglés antes y después de jugar?
- ¿Ha motivado esta práctica en los eSports a continuar aprendiendo?

El análisis de toda esta información se hizo mediante un proceso de categorización (Flick, 2007; Maxwell, 2012; Santos Guerra, 2005) por el cual la información transcrita se agrupó por temas o categorías, de forma que permitiera la aparición de categorías emergentes. Este proceso facilita la triangulación de información, así como el proceso de análisis de la misma cumpliendo con los criterios de validez en investigación cualitativa a los que se ha hecho mención con anterioridad. Estas categorías incluyen multitud de subcategorías de análisis que no han sido incluidas en este trabajo ya que nuestra intención es mostrar brevemente la investigación general en la que se localiza el estudio de caso para focalizarnos únicamente en los aspectos relacionados con la percepción de los procesos de aprendizaje de los jugadores de eSports. Es por ello que no se muestra el desarrollo categorial completo incluyendo las subcategorías de análisis. Las categorías construidas en el grueso de la investigación son las siguientes:

- Videojuegos y sociedad
- Efecto de la traducción y doblaje de videojuegos
- La conciencia de aprendizaje de una LE
- La motivación para aprender una LE
- Perfil de hablante intercultural
- Retroalimentación con los contenidos del aula
- Aprendizaje de LE en diferentes contextos
- Recursos de comunicación en inglés
- Videojuegos en la escuela
- Competencias transversales de los videojuegos

AULA DE ENCUENTRO

experiencias
referencias
compartir
conocer
investigar



Postigo Fuentes, Ana Yara; Fernández Navas, Manuel. (2020). La percepción de jugadores de esports sobre su aprendizaje de lengua extranjera. *Aula de Encuentro*, volumen 22 (núm.1), pp. 194-226.

No obstante, en este trabajo presentamos únicamente la información y los análisis realizados sobre los aspectos relacionados con las percepciones sobre su propio aprendizaje respecto a LE que tienen los jugadores que han sido objeto de esta investigación. Estas categorías en las que nos centramos son las siguientes:

- La conciencia de aprendizaje de una LE
- Aprendizaje de LE en diferentes contextos
- La motivación para aprender una LE
- Retroalimentación con los contenidos del aula.

3. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Atendiendo a la metodología cualitativa que se ha utilizado para la investigación, los resultados y su discusión se presentan en conjunto, ya que entendemos que no existen resultados «puros», sino que estos siempre dependen del contexto, generando así «conocimiento situado» (Flyvbjerg, 2006). Por ello, detallamos los resultados de forma agrupada para facilitar su comprensión global, en lugar de clasificados en las categorías utilizadas durante el proceso de análisis.

3.1. La percepción de los jugadores sobre su aprendizaje del inglés en la escuela

En nuestro sistema educativo la lengua se suele abordar alejada del contexto real, planteamiento normalmente achacado a la escasez de los tiempos y el deber de abordar diversos contenidos del currículum por parte de los docentes (González, 2018). De esta manera se pierde el sentido último del aprendizaje de una lengua, que es la capacidad de comunicarse y no la reproducción de estructuras

AULA DE ENCUENTRO

experiencias
referencias
obscurecimiento
invisibilidad



Postigo Fuentes, Ana Yara; Fernández Navas, Manuel. (2020). La percepción de jugadores de esports sobre su aprendizaje de lengua extranjera. *Aula de Encuentro*, volumen 22 (núm.1), pp. 194-226.

gramaticales (Orcera, Moreno y Risueño, 2017), la cual desemboca en el cumplimiento de ejercicios obligatorios, que no se traducen en una mejora de su práctica en la LE (González, 2018), lo que acaba por no generar motivación intrínseca. Es decir, sin una práctica real del conocimiento académico, este no adquiere valor de uso (Santos Guerra, 2001), ya que no ayuda a la reconstrucción de las estructuras cognitivas del alumnado para resolver problemas de la vida real (Pérez Gómez et al., 2009). Por la tanto, al servir este conocimiento exclusivamente para seguir avanzando en el propio sistema educativo, no genera motivación intrínseca por seguir aprendiendo.

«Yo creo que esto puede ser por culpa de la educación, porque te dan las pautas, pero no te dicen en realidad cómo tienen que ser las cosas. Te dan las pautas, te mandan ejercicios y sabes escribir, pero a la hora de la verdad cuando quieres decirle algo a alguien a la cara o estás manteniendo una conversación en inglés, ¿qué le vas a decir, te vas a acordar del futuro perfecto y se lo vas a decir?» (Extracto de la entrevista con J3).

A esto se le suma la sensación de que a menudo la enseñanza de LE se enfocaba a superar una prueba y obtener una calificación, en lugar de crear un escenario propicio en el que se construya un conocimiento que pueda ser útil en un contexto real y permita al alumnado continuar con su aprendizaje autónomo (Sylvén y Sundqvist, 2015).

AULA DE ENCUENTRO

experiencias
reflexión
comunicación



Postigo Fuentes, Ana Yara; Fernández Navas, Manuel. (2020). La percepción de jugadores de esports sobre su aprendizaje de lengua extranjera. *Aula de Encuentro*, volumen 22 (núm.1), pp. 194-226.

«No hay exámenes en los videojuegos. Nadie te hace un examen así “de tranquis”. En un videojuego con algo de base puedes entender más o menos de qué ibas. Las clases de inglés te pedían “o te aprendes esto, o estás suspenso”. En los videojuegos aprendes inglés por gusto, buscabas las palabras que no entendías». (Extracto de la entrevista con J13).

Aun así, precisamente por este motivo, los casos de éxito de aprendizaje de inglés en aula señalados incluyen docentes que han sabido despertar su motivación acercando al aula contenidos reales y expresiones de utilidad para el éxito en situaciones fuera del aula, lo que invita a pensar que, bien usados, los eSports podrían representar una oportunidad para potencia el aprendizaje de LE.

«Dedicaba todo el día sobre todo a hablar. Claro que daba su temario, daba su ejercicio y tal, pero continuamente, el mismo ejercicio lo introducía hablando. Lo que la gente le veía a la asignatura es que de verdad le estaba sirviendo, de verdad le estaba motivando más que otra asignatura de “tengo que hacer estos ejercicios que me han mandado para casa”. Y que él mandaba un montón de cosas, pero hacía las clases muy entretenidas, y te obligaba a estar atentos. Si tú estabas en la parra, te saltaba en inglés y “está mirando pajaritos”, “estás en las nubes” y era más vocabulario que entraba. Luego, por ejemplo, aprovechaba un montón de cosas, por ejemplo, a las chicas les había dejado el novio u hoy estaban triste...Pues te daba vocabulario como “nunca tires la toalla”». (Extracto de entrevista con J1).

AULA DE ENCUENTRO

experiencias
reflexión
comunicación
interacción



Postigo Fuentes, Ana Yara; Fernández Navas, Manuel. (2020). La percepción de jugadores de esports sobre su aprendizaje de lengua extranjera. *Aula de Encuentro*, volumen 22 (núm.1), pp. 194-226.

3.2. La percepción del aprendizaje de inglés en los eSports

Si bien hemos hablado de cómo se percibe el aprendizaje de inglés en aula, será de interés entender cómo perciben los jugadores el aprendizaje de la LE cuando juegan a videojuegos y, posteriormente, concretarlo en cómo se viven en los eSports. Para entender esto, el factor clave es el papel de la práctica en el aprendizaje. Cuando los jugadores llegan a la situación comunicativa en los videojuegos, lo hacen con su memoria semántica experiencial (Pérez Gómez, 1991) a partir de la cual tienen recursos para comunicarse con el resto de jugadores. Este conocimiento entra en interacción con el del resto de jugadores, iniciando así un proceso de negociación que es doble: por un lado, del contenido en sí del mensaje, por otro, de la LE en la que lo hace (Arnold, 2009; Chik & Breidbach, 2011; Lamb, 2004; Pearson, 2004; Purushotma, 2005; citados en Sundqvist & Sylvén, 2016). Si esta comunicación resulta problemática, puede generar un conflicto cognitivo, en el que se dará cuenta de qué sabe y qué no sobre la LE (Kim y Kim, 2018), lo que propiciará una reestructuración de su estructura cognitiva y podrá generar aprendizaje relevante (Pérez Gómez et al., 2009).

El jugador utiliza diferentes recursos para resolver el conflicto comunicativo en el que se encuentra, puesto que su objetivo sigue siendo obtener la victoria. El feedback que recibe el jugador de la situación del juego o de los otros jugadores funciona como informante que permite evaluar su acción en el juego y construir el aprendizaje necesario para realizar las acciones con éxito (Alfageme y Sánchez, 2002).

AULA DE ENCUENTRO

experiencias
reflexión
comunicación
iniciación



Postigo Fuentes, Ana Yara; Fernández Navas, Manuel. (2020). La percepción de jugadores de esports sobre su aprendizaje de lengua extranjera. *Aula de Encuentro*, volumen 22 (núm.1), pp. 194-226.

«Sí jugaba, pero tenía que aprender de una forma u otra, con el traductor de Google y empezar a traducir todo lo que tenía por ahí, o con el diccionario y apuntaba las cosas, no me quedaría de otra. En muchos juegos me ha pasado, pero ya no».
(Extracto de la entrevista con J3).

En el proceso de negociación, el aprendiz y su interlocutor modifican y reestructuran la información durante la interacción por las dificultades de comunicación que puedan presentarse en el momento de comprensión de los mensajes (Long, 1996). De esta manera, vemos que buscará información en la red, preguntará a otros jugadores o continuará con el ensayo-error para encontrar el conocimiento que necesita y solucionar esta situación.

Este aumento de la conciencia metalingüística permite al aprendiz responsabilizarse gradualmente de su propio proceso de aprendizaje, por lo que favorece la autonomía (Karen Lancaster, 2018), una de las dimensiones en base a la cual se desarrolla el MCERL (Centro Virtual Cervantes, 2018), a su vez muy relacionada con la motivación, ambos aspectos claves cuando hablamos de aprendizaje de una LE en un contexto informal, como podrían ser los eSports. Esta motivación también desarrollaría el perfil como agente social (Centro Virtual Cervantes, 2018), que implican el desarrollo de la conciencia metalingüística, fundamental en la configuración de las creencias, identidades y actitudes lingüísticas, factores determinantes en el proceso de aprendizaje de una segunda lengua (Moreno, 2000). Al despertarse interés por la LE en sí, se entra en contacto con la cultura que la envuelve. De hecho, uno de los motivos principales para aprender una LE sería la integración en la comunidad de la cultura en la que esta

AULA DE ENCUENTRO

experiencias
referencias
obscurencia
noivessitio



Postigo Fuentes, Ana Yara; Fernández Navas, Manuel. (2020). La percepción de jugadores de esports sobre su aprendizaje de lengua extranjera. *Aula de Encuentro*, volumen 22 (núm.1), pp. 194-226.

lengua se habla (Gardner, 2001). La globalización de las interacciones en los eSports conforma un medio muy particular en el que se produce la construcción de este conocimiento que lleva al desarrollo del perfil del hablante intercultural, por el que el aprendiz es capaz de identificar los aspectos relevantes de la nueva cultura a la que accede a través de la LE y establece puentes entre la cultura de origen y la de los países que hablan esta lengua (Centro Virtual Cervantes, 2018).

«Porque juego por internet y porque por parte de mi trabajo antes hablaba mucho en inglés con gente de fuera. Trabajaba en un festival de eSports a nivel europeo con griegos, alemanes, daneses, americanos, y hablas con todos en inglés. Llevo en esto desde el 2009. [...] Conocí gente que trabajaba en una lan-party que se hace a nivel Europa y hubo una parada en España, conocí a un amigo y estuve colaborando con ellos y demás. En el 2014 les hacía falta un tío que les echase una mano con todo y fui yo, y mi labor era *caster* de LOL y administrador de turnos [...] Y teníamos a un jugador de América, uno de los mejores jugadores de Grecia, estaba también otro equipo que son todos franceses y había otro chaval más alemán y otro que era de Australia, y los españoles estaban allí y la mayoría preferían hablar en inglés que en español porque como yo hablaba en inglés se pensaban que solo hablaba inglés».

(Extracto de la entrevista con O2).

Este conocimiento de la LE que se construye está contextualizado, por lo que serán las reglas del videojuego las que limiten y estimulen las interacciones. no todos los videojuegos permiten el mismo tipo de interacción, por lo que, cuanto más

AULA DE ENCUENTRO

experiencias
referencias
comunicación
interacción



Postigo Fuentes, Ana Yara; Fernández Navas, Manuel. (2020). La percepción de jugadores de esports sobre su aprendizaje de lengua extranjera. *Aula de Encuentro*, volumen 22 (núm.1), pp. 194-226.

permita hablar e interactuar entre los jugadores, más necesidad habrá de utilizar diversas funciones de la lengua y más exposición y producción de gramática, léxico y recursos pragmáticos serán necesarios para cumplir estas funciones (Postigo-Fuentes y Fernández-Navas, 2019). De esto también se dan cuenta los jugadores en su experiencia:

«Entonces jugar con tus amigos a LOL no vas a aprender nada, como mucho la jerga, pero si no hablas con gente inglesa o de otro país, en plan que tengáis que utilizar otro idioma, realmente no vas a ponerlo en práctica. La comunicación es lo principal dentro un equipo, si juegas a FIFA y juegas solo pues no, pero si juegas en un equipo de cinco jugadores sí». (Extracto de entrevista con J16).

Así, el videojuego ofrece un contexto sociocultural realista (Schwienhorst, 2002) que propicia diálogos, intercambios de opinión y conocimientos y favorece el aprendizaje de segundas lenguas por sus principios de inmersión, autenticidad y motivación (Karen Lancaster, 2018) y que antes solo podía darse yendo al país extranjero. De esta manera, los videojuegos se convierten en un espacio favorable para aprender a situar y construir significados a través de la experiencia (Gee, 2004).

El error también está unido al contexto, puesto que lo que puede ser erróneo en ciertas circunstancias, en otras es perfectamente aceptable porque facilita la comunicación. Por ejemplo, esto ocurre cuando en los videojuegos no se utiliza una fórmula gramaticalmente correcta, pero que semánticamente tiene sentido debido a la celeridad del contexto (Postigo-Fuentes & Fernández-Navas, 2019). El

AULA DE ENCUENTRO

experiencias
reflexión
comunicación
interacción



Postigo Fuentes, Ana Yara; Fernández Navas, Manuel. (2020). La percepción de jugadores de esports sobre su aprendizaje de lengua extranjera. *Aula de Encuentro*, volumen 22 (núm.1), pp. 194-226.

tratamiento del error en el aprendizaje de una lengua extranjera es siempre un tema controvertido (Ellis, 2009; Lasagabaster & Doiz, 2018; Lasagabaster & Sierra, 2005). Cuando hablamos de error en la lengua, entendemos que este siempre se mueve en la tríada clásica de la complejidad, la precisión y la fluidez, (Housen & Kuinen, 2009), pero que está fuertemente limitado por la situación lingüística.

«Al principio nada más que [sabes] decir “vamos por este lado o este otro”, “hay un enemigo por ahí o por allá” y cuando ya ves que te están zurrando porque no puedes comunicarle a tu amigo qué es lo que te está pasando realmente como a ti te gustaría en español, pues ya poco a poco tú vas escuchando a ellos cómo sí que lo hacen, te quedas con sus palabras, se te quedan a ti también, las vas usando y poco a poco las vas aprendiendo. Entre eso y foros y tal y cual, al final uno aprende». (Extracto de la entrevista con J24).

Esto se encuentra muy vinculado con la idea del uso del error como fuente de aprendizaje (Pérez-Gómez et al., 2009). El intercambio con el medio es el causante de la reconstrucción de las estructuras cognitivas y el error, por tanto, una fuente inestimable en ese intercambio, ya que permite la aparición de disonancias cognitivas, causantes, en última instancia, de la reconstrucción de estructuras cognitivas. Si atendemos a esta característica, es comprensible que una de las virtudes del aprendizaje del idioma en los eSports sea precisamente aprender mediante el ensayo-error en un contexto donde fallar no tiene consecuencias reales.

AULA DE ENCUENTRO

experiencias
referenciales
comunicativas
interculturales



Postigo Fuentes, Ana Yara; Fernández Navas, Manuel. (2020). La percepción de jugadores de esports sobre su aprendizaje de lengua extranjera. *Aula de Encuentro*, volumen 22 (núm.1), pp. 194-226.

3.3. El encuentro entre el conocimiento de la escuela y el aprendizaje de LE en eSports

Ya hemos visto que cuando los jugadores se encuentran en una situación en la que tienen que comunicarse, ponen en juego los conocimientos de los que disponen. Así, la gran mayoría de los jugadores -92%- concluye que ha puesto en relación los contenidos del aula en el videojuego, y un 100% de los jugadores afirma haber utilizado el contenido aprendido cuando juega a videojuegos en el aula.

«Hay muchas de reglas gramática, que en clase no me he enterado muy bien, pero al final eso mismo con los videojuegos, series, películas, me acabo enterando porque lo escucho y en mi cabeza, es difícil explicarlo, pero como que lo relaciono, que empiezas a relacionar conceptos. “Esto lo escuché en clases” y luego ya en clase lo sé. Como que tú no sabes que es una regla de gramática, pero tú siempre sabes que, detrás de eso que has escuchado, siempre escuchabas esto, y ya, aunque no sepas que es como una regla de gramática, realmente no lo vas a hacer mal. No te tienes que poner en el ordenador, buscar la regla gramatical y aprenderla en tu cabeza. Quizás tendrías que mirarla un poco por encima para tener una idea, pero una vez que tengas una idea súper básica, yo creo que ya simplemente con los videojuegos o cualquier tipo de cosa en inglés, cualquier tipo de actividad de ese tipo, y teniendo el concepto básico, ya con eso lo aprende perfectamente». (Extracto de la entrevista con J24).

AULA DE ENCUENTRO

experiencias
referencias
oportunidades
iniciaciones



Postigo Fuentes, Ana Yara; Fernández Navas, Manuel. (2020). La percepción de jugadores de esports sobre su aprendizaje de lengua extranjera. *Aula de Encuentro*, volumen 22 (núm.1), pp. 194-226.

Aunque todos afirmaban esta relación de conocimientos, la mayoría de los jugadores, calificaban el aprendizaje de la LE en secundaria como demasiado sistemático y poco naturalista (o lo que es lo mismo, mucha teoría y poca práctica real). Algunos manifestaban ser conscientes de que existe un currículum que seguir y un temario que completar y que esto limitaba la forma de enseñar. De esta manera justifican que la forma de enseñar primero ocurra de manera teórica y luego en la práctica. Esto tiene que ver con el fenómeno de la institucionalización (Pérez Gómez, 2000) que hemos mencionado en la Introducción, ya que en la institución escolar se ha entendido la enseñanza de LE como un proceso primero teórico y luego se practicaba esta teoría. Esto ocurre usualmente porque a menudo se ha considerado que el alumnado rechazará y suprimirá sus conocimientos y teorías previas (memoria semántica experiencial) en cuanto reciba y estudie los conceptos y teorías académicas (memoria semántica académica) (Pérez Gómez, 1991), pero la realidad es que se vuelven a utilizar los conocimientos previos (Pérez Gómez et al., 2009).

Siguiendo esta línea, los jugadores destacan la escasa utilidad para su vida diaria que tiene el inglés que aprenden en las escuelas, lo que Santos Guerra (2001) denomina valor de uso del conocimiento, y, por lo tanto, la nula motivación intrínseca que despierta. Destacan, por otro lado, que en el caso de los eSports ocurre lo contrario, porque les ha permitido poner en práctica los conocimientos de inglés que tenían.

«Se ha dicho mucho y nunca se ha hecho el «bueno, pues vamos a estar las clases simplemente hablando el inglés, no se puede hablar en español» Entonces, si eso de verdad se hiciera me pasa sería como lo que me pasa también en el videojuego, pero

AULA DE ENCUENTRO

experiencias
reflexión
comunicación
interacción



Postigo Fuentes, Ana Yara; Fernández Navas, Manuel. (2020). La percepción de jugadores de esports sobre su aprendizaje de lengua extranjera. *Aula de Encuentro*, volumen 22 (núm.1), pp. 194-226.

más tipo de aula. Si le quiero decir cualquier cosa, ya tengo que decirlo en inglés y el hecho de que te frustres y digas «leche, no me puedo comunicar con mi compañero», pues ya te puede generar el interés. Pero al final no se ha hecho, porque al profesor no le apetecía, porque había un nivel muy bajo en general. [...] Yo tenía en mi clase gente que sabía el presente simple y ya, no te sabría decir nada». (Extracto de la entrevista con J6).

4. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Al esforzarnos por aprender una lengua nos damos cuenta sobre qué sabemos acerca de esta y qué podemos hacer con ella, es decir, desarrollamos esa conciencia metalingüística de la que hablábamos. Como apuntábamos, los jugadores se encuentran en una situación en la que tienen que comunicarse, por lo que reflexionan sobre qué conocimientos son de los que disponen para construir uno nuevo que favorezca el entendimiento de su mensaje. La mayoría de los jugadores coinciden en que el aprendizaje de la LE en la escuela ha sido demasiado sistemática y poco naturalista, característica que sí han encontrado en el aprendizaje en los eSports. Esto se debe a la escasa utilidad que tiene el inglés en la enseñanza tradicional en nuestras escuelas y, por lo tanto, la nula motivación intrínseca que se despierta en el alumnado, aspectos claves para el aprendizaje (Pérez, Soto, Sola y Serván, 2009).

Uno de los aspectos más favorables de llevar al aula este tipo de aprendizaje es hacer reflexionar sobre este (Martín Díaz, 2012). En el aprendizaje de lenguas, sabemos que es clave atender al principio de transparencia en el tratamiento de los

AULA DE ENCUENTRO

experiencias
reflexión
comunicación
interacción



Postigo Fuentes, Ana Yara; Fernández Navas, Manuel. (2020). La percepción de jugadores de esports sobre su aprendizaje de lengua extranjera. *Aula de Encuentro*, volumen 22 (núm.1), pp. 194-226.

errores, es decir, la presentación y explicación de reglas, que favorece la monitorización del aprendizaje, siempre y cuando se planteen objetivos que resulten explícitos (Vázquez, 2009). La comunicación en las partidas ofrece el contexto perfecto para plantear estos objetivos explícitos y tratar los errores lingüísticos in situ. Además, al tratar el error desde la perspectiva del hablante intercultural, podemos reflexionar que la gravedad de un error no siempre ha de estar ligada a los criterios lingüísticos, sino que también puede estarlo a criterios pragmáticos y retóricos (Vázquez, 2009).

En definitiva, parece que los videojuegos podrían conformar un contexto favorable de aprendizaje, ya que funciona como pretexto para propiciar diálogos, intercambios de opinión y conocimientos gracias su narrativa y posibilidades de interacción. Los eSports, además, al tener un formato competitivo en equipo ofrecen la oportunidad al jugador/a de poner en práctica su conocimiento de la lengua extranjera para comunicarse con el resto de jugadores, dándole así valor de uso a este conocimiento. Sentir que este conocimiento es de utilidad en la práctica hará que desarrolle su motivación para continuar en este aprendizaje (Pérez Gómez, 2019).

En conclusión, podríamos decir que, por su idiosincrasia, los eSports bien usados y con un diseño didáctico de calidad que los integre, pueden ser una herramienta muy potente para el aprendizaje de LE ya que como hemos visto potencian que la lengua tenga un uso inmediato y esto fomenta la motivación intrínseca que como sabemos es clave para un aprendizaje relevante (Pérez Gómez, 1991). Esto implica que hace falta conocer de forma detallada estas potencialidades de los esports y diseñar actividades que las aprovechen y no que las “entorpezcan”.

AULA DE ENCUENTRO

experiencias
reflexión
comunicación
innovación



Postigo Fuentes, Ana Yara; Fernández Navas, Manuel. (2020). La percepción de jugadores de esports sobre su aprendizaje de lengua extranjera. *Aula de Encuentro*, volumen 22 (núm.1), pp. 194-226.

Este, a nuestro juicio y como vemos en las declaraciones analizadas de los jugadores, es justamente el problema de la enseñanza tradicional de la LE, que lejos de potenciar estas posibilidades, su estructura y formas de entender el conocimiento y el aprendizaje del alumnado, choca con aquellas características de los esports que podrían hacer de ellos una herramienta potente para el aprendizaje de una LE.

Dada esta situación y la novedad del fenómeno de los eSports, consideramos que es necesario que haya más investigaciones como esta que presentamos enfocadas a comprender las posibilidades educativas de estos y sus posibles usos en un diseño didáctico. Es necesario que la comunidad educativa abra las puertas a la reflexión sobre la posible introducción de estas competiciones de videojuegos y sus posibilidades para potenciar la motivación y un aprendizaje relevante en el alumnado.

5. REFERENCIAS

- Abeysekera, L., y Dawson, P. (2015). Motivation and cognitive load in the flipped classroom: Definition, rationale and a call for research. *Higher Education Research and Development*, 34, 1-14.
- Alfageme, M.B., y Sánchez, P.A. (2002). Aprendiendo habilidades con videojuegos. *Comunicar*, 19, 114-119.
- Arnold, N. (2009). Extramural English in teaching and learning: From theory and research to practice. *Foreign Language Annals*, 42(2), 340-366.
- Beachboard, M.R., Beachboard, J.C., Li, W., y Adkison, S.R. (2011). Cohorts and relatedness: Self-determination theory as an explanation of how learning communities affect educational outcomes. *Research in Higher Education*, 52, 853-874.

AULA DE ENCUENTRO

innovaciones
tecnológicas
experiencias
reflexión
compartición



Postigo Fuentes, Ana Yara; Fernández Navas, Manuel. (2020). La percepción de jugadores de esports sobre su aprendizaje de lengua extranjera. *Aula de Encuentro*, volumen 22 (núm.1), pp. 194-226.

- Begg, M., Dewhurst, D., y Macleod, H. (2005). Game-Informed Learning: Applying Computer Game Processes to Higher Education. *Innovate: Journal of Online Education*, 1(6).
- Cabañes, E. (2019). Videojuegos. Los dos lados de la pantalla. *Espacio Fundación Telefónica*, 2.
- Centro Virtual Cervantes. (2018). Plan curricular del Instituto Cervantes. https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/plan_curricular/default.htm
- Chen, D. (2014). Gamer perception of language learning and L2 interaction in MMORPGs. University of Birmingham.
- Chik, A. (2014). Digital Gaming and Language Learning: Autonomy and Community. *Language Learning & Technology*, 2(18), 85–100.
- Chik, A., y Breidbach, S. (2011). Online language learning histories exchange: Honk Kong and German Perspectives. *TESOL Quarterly*, 45(3), 553-564.
- Ellis, R. (2009). Corrective feedback and teacher development. *L2 Journal*, 1, 3-18.
- Fanjul-Peyró, C., González-Oñate, C., y Peña-Hernández, P. (2019). EGamers' influence in brand advertising strategies. A comparative study between Spain and Korea. [La influencia de los jugadores de videojuegos online en las estrategias publicitarias de las marcas. Comparativa entre España y Corea]. *Comunicar*, 58, 105-114. <https://doi.org/10.3916/c58-2019-10>
- Fernández, M. V. (2006). Las TIC en la enseñanza del Inglés como Lengua Extranjera (ILE): Una herramienta online y una off-line. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 2(5), 409-416.
- Fernández Navas, M. (2015). Internet, organización en red y educ@ción: Estudio de un caso de buenas prácticas en enseñanza superior. Universidad de Málaga.

AULA DE ENCUENTRO

innovaciones
experiencias
referencias
obscurecidas



Postigo Fuentes, Ana Yara; Fernández Navas, Manuel. (2020). La percepción de jugadores de esports sobre su aprendizaje de lengua extranjera. *Aula de Encuentro*, volumen 22 (núm.1), pp. 194-226.

Fernández Navas, M. (2016). ¿Qué es la innovación Educativa? En M. Fernández y N. Alcaraz (Eds.), *Innovación educativa. Más allá de la ficción*. (pp. 27-40). Pirámide.

Fernández Navas, M., y Postigo-Fuentes, A. Y. (2020). La situación de la investigación cualitativa en Educación: ¿Guerra de paradigmas de nuevo? *Márgenes*, 1(1), 45-68.

Flick, U. (2007). *Introducción a la investigación cualitativa (Segunda)*. Morata.

Flyvbjerg, B. (2006). Five Misunderstandings About Case-Study Research. *Qualitative Inquiry*, 2(12), 219–245.
<https://doi.org/10.1177/1077800405284363>

Gardner, R.C. (2001). Integrative motivation and second language acquisition. En Z. Dörnyei y R. Schmidt (Eds.), *Motivation and second language acquisition* (pp. 1-19). University of Hawai'i Press.

Gee, J. (2004). Learning by design: Games as learning machines. *Interactive Educational Multimedia*, 8, 15-23.

Gee, J. (2007). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan.

Gee, J.P., y Hayes, E.R. (2010). Public pedagogy through video games: Design, resources & affinity spaces. En J. A. Sandlin, B.D. Schultz, y J. Burdick, *Public Pedagogy: Education and Learning beyond Schooling* (pp. 185-193). Routledge.

Gibbs, G. (2012). *El análisis de datos cualitativos en investigación cualitativa*. Morata.

Gil Berrozpe, J. C., y Puerto Cano, R. (2020). Mundo 1. Press Start to play! Taller de localización de videojuegos (inglés-español).

AULA DE ENCUENTRO

no i n v e s t i g a c i o n e s
n o c a d e
i n f e r e n c i a s
o b s e r v a c i o n e s
e x p e r i e n c i a s



Postigo Fuentes, Ana Yara; Fernández Navas, Manuel. (2020). La percepción de jugadores de esports sobre su aprendizaje de lengua extranjera. *Aula de Encuentro*, volumen 22 (núm.1), pp. 194-226.

- Godwin-Jones, R. (2014). Games in Language Learning: Opportunities and Challenges. *Language Learning & Technology*, 2(18), 9–19.
- González, C. (2018). Contribuciones de los usos didácticos de las TIC para la formación literaria de jóvenes lectores. *Aula de encuentro*, 20(2), 21-34. <https://dx.doi.org/10.17561/ae.v20i2.2>
- González Tardón, C. (2014). Videojuegos para la transformación social. Aportaciones conceptuales y metodológicas. Universidad de Deusto.
- Heaven, D. (2014). Esport by Numbers. *New Scientist*, 2982(223), 19.
- Hewitt, E. (2014). Will Esports Ever Become Widely Accepted As Official Sports And How Will They Affect The Way We Entertain Ourselves If They Do? En J. Sharpe y R. Self, *COMPUTERS FOR EVERYONE* (pp. 81-83). <<http://computing.derby.ac.uk/ojs/index.php/c4e/article/download/90/67>>
- Hope, A. (2014). The Evolution Of The Electronic Sports Entertainment Industry And Its Popularity. En J. Sharpe y R. Self, *COMPUTERS FOR EVERYONE* (pp. 87-89). <<http://computing.derby.ac.uk/ojs/index.php/c4e/article/download/90/67>>
- Housen, A., y Kuinen, F. (2009). Complexity, accuracy, and fluency in second language acquisition. *Applied Linguistics*, 30, 461-473.
- Karen Lancaster, N. (2018). Extramural Exposure and Language Attainment: The Examination of Input-Related Variables in CLIL Programmes. *Porta Linguarum*, 29, 91-114.
- Kim, T.Y., y Kim, M. (2018). Relationships among Perceptual Learning Style, the Ideal L2 Self, and Motivated L2 Behavior in College Language Learners. *Porta Linguarum*, 30, 7-22.

AULA DE ENCUENTRO

no i n v e s t i g a c i o n e s
n o i n c u r r e n t e s
o i b i m a c r r e n n i
r e f e r e n c i a s
e x p e r i e n c i a s



Postigo Fuentes, Ana Yara; Fernández Navas, Manuel. (2020). La percepción de jugadores de esports sobre su aprendizaje de lengua extranjera. *Aula de Encuentro*, volumen 22 (núm.1), pp. 194-226.

- Lamb, M. (2004). 'It depends on the students themselves': Independent language learning at an Indonesian state school. *Language, Culture and Curriculum*, 17(3), 229-245.
- Lasagabaster, D., y Doiz, A. (2018). Language Errors in an English-Medium Instruction University Setting: How do Language versus Content Teachers Tackle them? *Porta Linguarum*, 30, 131-148.
- Lasagabaster, D., y Sierra, J. M. (2005). Error correction: Students' versus teachers' perceptions. *Language Awareness*, 14, 112-127.
- Long, M. H. (1996). The role of linguistic environment in second language acquisition. En W. Ritchie y T.K. Bhatia, *Handbook of second language acquisition* (pp. 413-468). Academic Press.
- Marcano Lárez, B. E. (2014). Graphics, playability and social interaction, the greatest motivations for playing Call of Duty. Educational reflections. *Journal of New Approaches in Educational Research*, 3(1), 34-41. <http://dx.doi.org/10.7821/naer.3.1.34-41>
- Martín Díaz, V. (2012). Investigando sobre el potencial psicosocieducativo de los videojuegos y juegos digitales. En *Los videojuegos y los juegos digitales como materiales educativos* (pp. 193-218). Síntesis.
- Maxwell, J. A. (2010). Using Numbers in Qualitative Research. *Qualitative Inquiry*, 6(16), 475-482. <https://doi.org/10.1177/1077800410364740>
- Maxwell, J. A. (2012). *Qualitative Research Design. An Interactive Approach*. Sage.
- McCutcheon, C., Hitchens, M., y Drachen, A. (2018). ESport vs irlSport. En A. Cheok, M. Inami, y T. Romão (Eds.), *Advances in Computer Entertainment Technology. ACE 2017. Lecture Notes in Computer Science*. (Vol. 10714). Springer.

AULA DE ENCUENTRO

innovaciones
tecnológicas
experiencias
reflexión
comunicación



Postigo Fuentes, Ana Yara; Fernández Navas, Manuel. (2020). La percepción de jugadores de esports sobre su aprendizaje de lengua extranjera. *Aula de Encuentro*, volumen 22 (núm.1), pp. 194-226.

- Miles, M. B., y Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook* (2nd ed.). Sage.
- Moreno, F. (2000). *Qué español enseñar*. Arco Libros.
- Morse, J. M. (1998). *Designing Funded Qualitative Research*. En N. Denzin y Y. S. Lincoln, *Strategies of Qualitative Research* (pp. 56-85). Sage.
- Niemiec, C.P., y Ryan, R.M. (2009). *Autonomy, competence, and relatedness in the classroom: Applying self-determination theory to educational practice*. *School Field*, 7, 133-144.
- Olsen, A. H. (2015). *The evolution of eSports: An analysis of its origin and a look at its prospective future growth as enhanced by Information Technology Management tools*. Coventry University.
- Orcera, E., Moreno, E., y Risueño, J.J. (2017). *Aplicación de las TAC en un entorno AICLE: una experiencia innovadora en Educación Primaria*. *Aula de encuentro*, 1(19), 143-162.
- Pearson, N. (2004). *The idiosyncrasies of out-of-class language learning: A study of mainland Chinese students studying English at tertiary level in New Zealand. Supporting independent learning in the 21st century*. Proceedings of the inaugural conference of the Independent Learning Association.
- Pérez Gómez, A. (1991). *Cultura escolar y aprendizaje relevante*. *Educación y sociedad*, 8, 59-72.
- Pérez Gómez, A. I. (2000). *La cultura escolar en la sociedad neoliberal*. Morata.
- Pérez Gómez, A. I. (2012). *Educarse en la era digital*. Morata.
- Pérez Gómez, A. I. (2019). *Ser docente en tiempos de incertidumbre y perplejidad*. *Márgenes*, 0(0), 3-17. <http://dx.doi.org/10.24310/mgnmar.v0i0.6497>

AULA DE ENCUENTRO

no i n v e s t i g a c i o n e s
n o i n c a u d e
o i b m a c r r e t n i i
r r e f e r e n c i a s
e x p e r i e n c i a s



Postigo Fuentes, Ana Yara; Fernández Navas, Manuel. (2020). La percepción de jugadores de esports sobre su aprendizaje de lengua extranjera. *Aula de Encuentro*, volumen 22 (núm.1), pp. 194-226.

Pérez Gómez, Á. I., Soto, E., Sola, M., y Serván, M. J. (2009). Aprender Cómo aprender. Autonomía y responsabilidad: El aprendizaje de los estudiantes. Ediciones Akal.

Postigo-Fuentes, A. Y. (2020). La influencia del contexto en el proceso de aprendizaje de una lengua extranjera: Del juego a los videojuegos e eSports. *ArtyHum Revista Digital de Artes y Humanidades*, Monográfico 1, 187-207.

Postigo-Fuentes, A. Y., y Fernández-Navas, M. (2019). Análisis multidimensional del aprendizaje de lengua extranjera en eSports. *Revista Electrónica de Investigación y Docencia (REID)*, 22, 69-86. <https://doi.org/10.17561/reid.n22.5>

Pozo, I. (2016). Aprender en tiempos revueltos. Alianza Editorial.

Purushotma, R. (2005). You're not studying, you're just.... *Language Learning and Technology*, 9(1), 80-96.

Reinders, H. (2014). Can I Say Something? The Effects of Digital Gameplay on Willingness to Communicate. *Language Learning & Technology*, 2(18), 101–123.

Reinhardt, J., y Sykes, J. (2014). Digital game and play activity in L2 Teaching and Learning. *Language Learning & Technology*, 18(2), 2-8.

Reinhardt, J., y Sykes, J.M. (2014). Special Issue Commentary: Digital Game Activity in L2 Teaching and Learning. *Language Learning & Technology*, 2(18), 2-8.

Ryan, R.M., Stiller, J.D., y Lynch, J.H. (1994). Representations of relationships to teachers, parents, and friends as predictors of academic motivation and self-esteem. *The Journal of Early Adolescence*, 14, 226-249.

Santos Guerra, M. A. (2001). Dime como evalúas (en la universidad) y te diré que tipo de profesional (y de persona) eres. *Tendencias pedagógicas*, 6, 89-100.

AULA DE ENCUENTRO

experiencias
referencias
comunicación
innovación



Postigo Fuentes, Ana Yara; Fernández Navas, Manuel. (2020). La percepción de jugadores de esports sobre su aprendizaje de lengua extranjera. *Aula de Encuentro*, volumen 22 (núm.1), pp. 194-226.

Santos Guerra, M. A. (2005). *Hacer visible lo cotidiano. Teoría y práctica de la evaluación cualitativa de los centros escolares*. Akal.

Schwienhorst, K. (2002). Why virtual, why environments? Implementing virtual reality concepts in computer-assisted language learning. *Simulation & Gaming*, 2(33), 196-209.

Sedeño, A. (2010). Videogames as cultural devices: Development of spatial skills and application in learning [Videojuegos como dispositivos culturales: Las competencias espaciales en educación]. *Comunicar*, 34, 183-189. <https://doi.org/10.3916/C34-2010-03-018>

Simons, H. (2011). *El estudio de caso: Teoría y práctica*. Morata.

Sola, M., y Murillo, J. F. (2011). *Las TIC en la educación. Realidad y expectativas*. Ariel.

Stake, R. E. (2010). *Investigación con estudio de casos*. Morata.

Sundqvist, P., y Sylvén, L. K. (2012). World of VocCraft: Computer Games and Swedish Learners' L2 English Vocabulary. En H. Reinders (Ed.), *Digital Games in Language Learning and Teaching* (pp. 189-208). Hayo Reinders. https://doi.org/10.1057/9781137005267_10

Sundqvist, P., y Sylvén, L. K. (2016). *Extramural English in teaching and learning: From theory and research to practice*. Palgrave Macmillan.

Sylvén, L. K., y Sundqvist, P. (2012). Similarities between playing World of Warcraft and CLIL. *Apples-Journal of Applied Language Studies*, 2(6), 113-130.

Sylvén, L. K., y Sundqvist, P. (2015). Extramural English in relation to CLIL: Focus on young language learners in Sweden. En S. Marsh, M. L. Pérez Cañado, y J. Ráez Padilla (Eds.), *CLIL in Action: Voices from the classroom*. (pp. 47-62). Cambridge Scholars Publishing.

AULA DE ENCUENTRO

investigación
comunicación
referencias
experiencias



Postigo Fuentes, Ana Yara; Fernández Navas, Manuel. (2020). La percepción de jugadores de esports sobre su aprendizaje de lengua extranjera. *Aula de Encuentro*, volumen 22 (núm.1), pp. 194-226.

Vázquez, G. (2009). El concepto de error: Estado de la cuestión y posibles investigaciones.

Whymaps. (2017). #WHYGAMES: Assassin's Creed Origins #jugareslaostia. <https://www.youtube.com/watch?v=MfmJnX5PDVU>

Zagalo, N. (2010). Creative Game Literacy. A Study of Interactive Media Based on Film Literacy. [Alfabetización creativa en los videojuegos: Comunicación interactiva y alfabetización cinematográfica]. *Comunicar*, 35, 61-68. <https://doi.org/10.3916/C35-2010-02-06>