TERCER BLOQUE

Tecnología y mediación tecnológica en el ámbito del español LE/L2/LH

DON JUAN: EL VIDEOJUEGO. PROPUESTA PARA APRENDER ESPAÑOL COMO LENGUA EXTRANJERA

Lucas Ballesteros de la Cruz
Universidad de Burgos
lucasbacru@gmail.com

Resumen

Los videojuegos han ganado en los últimos años mucha popularidad, no solo en los hogares como entretenimiento, sino también como material de clase en colegios, academias y universidades. Por ello, en las siguientes páginas se presenta una propuesta de videojuego educativo, destinado a aprendientes de español como lengua extranjera de nivel B1, inspirado en el mito de don Juan.

El carácter universal de la trama y su aceptación en diversos lugares y épocas lo convierten en una elección adecuada para un gran número de alumnos. No obstante, su viabilidad se demuestra a partir de los datos obtenidos en una encuesta realizada a aprendientes de distintas nacionalidades y edades.

Este proyecto, basándose en el *point and click*, en las sugerencias del *PCIC* y en las variables afectivas y cognitivas, expone cómo los docentes son relevantes en el diseño de los videojuegos destinados al aprendizaje del español.

1. INTRODUCCIÓN

La industria de los videojuegos está en auge, cada día son más accesibles y tienen mejor acogida entre jóvenes y adultos. Su repertorio es tan amplio y sus accesorios tan diversos que permiten desde hacer deporte hasta conocer a nuevos amigos. Su adaptación a diferentes formatos propicia que los usuarios los jueguen en su hogar, en la calle o en el metro, durante diez minutos o un día entero. Por lo tanto, es innegable que los juegos interactivos para consolas, ordenadores o móviles inteligentes son un medio de entretenimiento muy habitual.

El sistema de gamificación en el que se basan y sus mecánicas han servido para diseñar programas de todo tipo con fines educativos. Desde la infancia, el ser humano juega y, cuando llega a la madurez, es raro que pierda el hábito, ya sea apostando o pasando tiempo con sus nietos.

Apoyándose en esto, son múltiples las instituciones públicas y privadas que los emplean para formar o ayudar a sus estudiantes, trabajadores y usuarios. A modo de muestra, el ejército americano empleó *America's Army*, un simulador de batalla en primera persona, para reclutar cadetes (Martorell y Rom, 2010, p.84) y, en varios hospitales, recomendaban el uso del videojuego *Remission-II*, ya que conseguía reducir la depresión que sufrían los pacientes con cáncer tras ser diagnosticados (Abbasi et al., 2022). Por lo tanto, es evidente que ya no son solo un medio de diversión, sino que su efectividad es tan amplia y valiosa que ignorarlos constituiría una desventaja.

Partiendo de esta idea nace *Don Juan: el videojuego*, una propuesta interactiva para aprender español, basada en un mito que ha cautivado al público durante varias épocas en diferentes partes del mundo: el de un seductor atrevido y cruel que, en este caso, como en la obra de José Zorrilla, se redimirá de sus pecados si el aprendiente progresa.

2. CONSIDERACIONES PREVIAS

2.1. Sobre el mundo de los videojuegos

Los videojuegos son programas que se ejecutan en dispositivos electrónicos, como videoconsolas o teléfonos inteligentes, implicando a uno o a más jugadores. Algunas definiciones también incluyen su contenido artístico duradero en el tiempo y el reto mental que supone superarlos (De Sanctis et al., 2017, p. 5).

Su objetivo es proporcionar una experiencia lúdica al usuario, aunque, dependiendo del videojuego, esta también será social, educativa, cultural… (De Sanctis et al., 2017, p. 8). Dentro de un programa de estas características destacan los gráficos, formados por píxeles que representan de manera visual lo que acontece en la historia, y la música, que ambienta cada escena o proporciona pistas. Asimismo, en su interior encontramos diferentes partes, como el menú principal, los tutoriales para aprender a manejar el sistema, los modos de juegos y los niveles. Hay que señalar que para jugar a un videojuego será indispensable contar con algún periférico básico, como un mando o ratón, o complejo, como un volante.

Por otro lado, en relación con los videojuegos cuya finalidad es enseñar LE/L2, se observa que contienen una serie de elementos para facilitar el aprendizaje:

1. Objetos: conseguir e intercambiar los diferentes alimentos, prendas o herramientas que necesita el protagonista para subsistir o ganar motiva a sus usuarios y permite que, a través del razonamiento y de la observación, el aprendiente distinga unos de otros, por lo que adquiere léxico o conocimientos culturales. Además, hay casos en los que, para lograrlos, dialoga y negocia o resuelve acertijos. «Este proceso además promueve que el jugador manipule objetos y como consecuencia de estas acciones pueda crear sus propios mapas mentales basados en el uso de dichos objetos y facilita su retención» (Casañ, 2017, p. 14).
2. Puzles: los juegos de lógica como los puzles activan los procesos cognitivos para comprender el significado de un enunciado, pasar al siguiente nivel o encontrar un objeto. Además, pueden proponerle al usuario ordenar de manera correcta una oración, una receta o un mensaje oculto (Casañ, 2017, p. 15).
3. Cuestionarios: los cuestionarios evalúan qué han aprendido los jugadores o cuáles son sus conocimientos previos. Su formato es diverso, desde respuestas de rellenar huecos hasta de opción múltiple. La rápida retroalimentación que ofrecen los videojuegos aporta emoción y rivalidad contra otros o contra sí mismo (Casañ, 2017, p. 17).
4. Diálogos: los videojuegos en la actualidad suelen incorporar textos. El resto de los personajes interactúan con el protagonista empleándolos, por lo que el usuario recibe este *input* para comprenderlo y actuar en consecuencia y, si la configuración se muestra en la segunda lengua, todo constituirá una muestra de *input* real, desde el inicio hasta el final, pasando por la pantalla de ajustes. Asimismo, hay videojuegos que permiten enviar *output* y, en función de lo que se manifieste, la historia toma un rumbo u otro (Casañ, 2017, p. 18).

Si se analizan las características de estos programas, ya sean videojuegos como tales o aplicaciones basadas en la gamificación, se descubrirá que presentan varias dimensiones. Así, cuidan diferentes apartados, como el visual y el auditivo para ofrecer *input* y recibir *output.*

Por añadidura, las ventajas del empleo de videojuegos lúdicos o serios en la educación consisten en que incrementan la motivación de los aprendientes que sienten predisposición hacia ellos y facilitan, en ciertos casos, la comprensión de informaciones complejas. Hay programas que promueven las inteligencias múltiples y ayudan al desarrollo de diversas habilidades y capacidades (Grande, 2018, pp. 38-43). Por ejemplo, los cooperativos mejoran la empatía y la comunicación entre los escolares (Martínez et al, 2018, p. 14). También, optimizan la competencia digital y promueven el aprendizaje activo, debido a que los usuarios observan, reflexionan y toman decisiones. Los retos son motivadores y el *feedback* con los errores y aciertos se encuadra en un contexto lúdico, por lo que errar no debería ser motivo de frustración, sino de superación para hallar la respuesta apropiada a través de la experimentación y el razonamiento (Martínez et al., 2018, p. 1).

Además, los premios suponen un beneficio y los hitos que alcanzan los aprendientes se recompensan de múltiples maneras —por ejemplo, con nuevos accesorios para su avatar u ocupando un buen puesto en el *ranking*— para que sigan jugando (Blanco y González, 2018, p. 48).

Sin embargo, incluir los videojuegos en el aprendizaje educativo requiere evaluar y solventar sus desventajas. En primer lugar, es posible que su uso necesite la supervisión de un adulto para evitar que otros jugadores interaccionen con menores de modo inapropiado si es *online* o para acceder a él si se precisan conocimientos informáticos complejos (Grande, 2018, p. 44). En segundo lugar, jugar más de dos horas diarias a videojuegos favorece el sedentarismo y, en algunos casos, crea adicciones (Catalán, 2022, p. 168). En tercer lugar, pueden generar competitividad y actitudes hostiles entre los jugadores (Arévalo et al., 2019, p. 24).

Por último, hay estudiantes que prefieren emplear herramientas más tradicionales para aprender, por lo que se desmotivarán con ellos. Además, acceder a un videojuego, muchas veces, conlleva un desembolso económico que no todos pueden asumir (Molina, 2015).

2.2. Sobre el mito de don Juan

«Hablar de Don Juan inevitablemente remite a la imagen de un seductor, pero no a cualquiera, sino al más emblemático, al burlador por excelencia. Al decir su nombre viene a nuestra mente una imagen de engañador, de criminal, de pillo […]» (Tlapale, 2018, p. 1). La tradición que rodea a esta reconocida figura surge de entrelazar la leyenda del convidado de piedra y el estereotipo del seductor, lo que, desde el principio, resultó muy atractivo para muchos escritores a lo largo del tiempo, como Molière, Lord Byron o Azorín (Tlapale, 2018, p. 7).

Tal es el auge del mito de don Juan, que las variantes que poseemos de él son «hasta mediados de la década de los ochenta del siglo pasado, […] medio millar» (Marín, 1982, p. 389 como se citó en Tlapale, 2018, p. 8), ya que este mito recorrió todo el mundo en diferentes dimensiones y formatos. No obstante, quien le dio un apellido al seductor fue José Zorrilla, bautizándolo como don Juan Tenorio en su *Don Juan Tenorio: drama religioso-fantástico en dos partes*, estrenado en 1844 en el Teatro de la Cruz (Alonso, 2017), obra que destaca por su visión cristiana y conservadora. Al final de esta, el protagonista se redime de sus pecados, transmitiendo esperanza al público (Tlapale, 2018, p. 20).

Debido a su éxito este drama se sometió, por ejemplo, a la parodia de Valle-Inclán en *Las galas del difunto*, donde los personajes se convertían en el boticario, el soldado y la prostituta. «La carta sentimental que la Daifa escribe a su padre para que éste le disculpe su vida de pecadora y le deje volver a casa no consigue despertar su amor, como lo hizo la que el don Juan zorrillesco envió a su Doña Inés» (Mańkowska, 2019, p. 455).

Además, la actualización que hizo en 2008 Campos García del mito, centrándose en el drama de Zorrilla, es destacable. Titulada d.juan@simetrico.es *(La burladora de Sevilla y el Tenorio del siglo XXI)*, presenta a una mujer valiente y rebelde como don Juan, que quiere conquistar a un investigador informático (Mańkowska, 2019, p. 160).

Por otro lado, respecto al mito de don Juan en el cine, en los años 2000 se estimó que se habían grabado cincuenta películas inspiradas, casi todas, en la obra del vallisoletano. En un primer momento, tanto ellas como los libros mantuvieron la figura del seductor, del padre asesinado, de la hija del difunto y de las apariciones fantasmales en el cementerio, si bien durante el siglo XX se abandonó el componente sobrenatural. A modo de muestra, el director Sáenz de Heredia dirigió en 1950 *Don Juan*, un filme repleto de elementos nacionalistas y religiosos ambientado en la época de Carlos V (García, 2000, p. 119-120).

Empero, tras la muerte de Francisco Franco, el cine, amparado en una mayor libertad, cambia y con él la visión que se tenía de la obra de Zorrilla, que «se convierte en una narración de amor y aventuras» (García, 2000, p. 121).

Por último, en el mundo de los videojuegos para ordenador, solo se tiene constancia de uno que trabaje el mito como tal, aunque apenas hay artículos sobre él (MobyGames, 2003 y La Console Retrogaming, 2019). Este se llama *Don Juan* y fue creado por la empresa No Man's Land en 1984. El objetivo del juego era conquistar a cuatro mujeres diferentes: "a mysterious brunette; a night-loving brunette, a volcanic brunette and a voluptuous blonde" (MobyGames, 2003). La mecánica del juego consistía en conversar con los diferentes personajes seleccionando cada respuesta entre dos o tres opciones.

2.3. Sobre los objetivos

El objetivo principal de este trabajo es ofrecer a los aprendientes universitarios que acuden a clases de español como lengua extranjera, nivel B1, un videojuego basado en don Juan para repasar contenidos vistos en el aula. Se han propuesto tres objetivos secundarios para alcanzar esta meta:

1. Averiguar el grado de interés del alumnado universitario que estudia ELE, nivel B1, por jugar al videojuego propuesto.
2. Confeccionar y adaptar el mito de don Juan a un videojuego y a los contenidos sugeridos por el *PCIC* para este nivel.
3. Recopilar los problemas que supone un proyecto con estas características para exponer, gracias al avance tecnológico, futuras mejoras.

2.4. Sobre la metodología

En primer lugar, la realización de los cuestionarios y la valoración de los resultados se organiza en tres fases. Al inicio, se delimita el tema y los objetivos; después, se detallan las preguntas que reciben los seleccionados para completarla y, en la etapa final, se tabulan y analizan los datos obtenidos para redactar el informe que aprueba o no el proyecto (Alelú et al., 2006, pp. 9-11).

El cuestionario creado es de carácter descriptivo y transversal, la información solo se recoge una vez durante el mes de abril del año 2023, en el Centro de Lenguas Modernas de la Universidad de Burgos, y los participantes son aprendientes de español de nivel B1, de distintas nacionalidades y edades. Esto permite realizar inferencias, obtener conclusiones de forma rápida y estudiar las relaciones que hay entre las diferentes variables en el momento que nos ocupa (Alelú et al., 2006, p. 18).

Para elaborar esta propuesta se siguen varios pasos, porque hay que escoger un método para analizar las encuestas que miden la viabilidad del proyecto, otro para confeccionar el videojuego y los más apropiados para trabajar los contenidos del *PCIC* con los aprendientes.

En segundo lugar, se valora la división en tres partes de las fases de un videojuego para garantizar la coherencia y el orden. Durante la preproducción, que es lo que aquí se desarrolla, se idea la temática del

videojuego y su guion; se seleccionan los personajes y sus características junto con la música y los lugares; se escoge también el género del videojuego y el número de jugadores y, para finalizar, se esboza la interfaz del apartado gráfico, los objetivos principales y las reglas (Manrubia, 2014, pp. 794-798).

A partir de la producción comienzan a trabajar los ingenieros informáticos y los diseñadores del apartado gráfico y sonoro. Con todos los elementos que creen —partituras, escenas en movimiento…—, «[…] se genera un documento marco conocido como *Biblia de Arte del juego*» (Manrubia, 2014, p. 796)». Asimismo, se estipulan las mecánicas, el funcionamiento de los personajes no jugables y se comprueba el programa (Manrubia, 2014, p. 797).

Una vez creado el producto, en la etapa de posproducción, el equipo de *marketing* lo promociona, lanza al mercado y mide su éxito real (Manrubia, 2014, p. 797).

En último lugar, se parte de la variable cognitiva y de la afectiva para trabajar los contenidos del *PCIC*. La primera atiende a los procesos de observación, reflexión y memoria, entre otros, que los aprendices son capaces de realizar (Arjonilla et al., 2008). Es por ello por lo que se cuida el apartado visual del videojuego y la trama para favorecer el aprendizaje activo. Además, el léxico se incluye teniendo en cuenta la transparencia y productividad de los afijos y de las bases o dentro de un contexto y de un cotexto que inviten a relacionar cada término seleccionado con su antónimo; y la gramática, sobre todo los aspectos más complicados, a partir de representaciones visuales que reflejan el punto de vista de los hablantes nativos —aunque aquí se diseñe un mundo ficticio y cerrado, se promueve el aprendizaje de la lengua real—.

Por su parte, para la pragmática las actividades se basan en los principios teóricos de la cortesía de Lakoff, en los de la cortesía de Leech, en los de la cortesía de Brown y Levinson y en los principios de cooperación de Grice —los aprendientes, salvo *cortés* y *descortés*, no tienen que comprender estos fundamentos teóricos, pero la selección de las múltiples opciones sí que se ha basado en ellas y en el planteamiento mental con que los usuarios las eligen con éxito—.

De manera conjunta, la variable afectiva abarca las emociones, los intereses y las experiencias de los alumnos, debido a que, si se cuida, se obtiene «la colaboración activa del alumno en todas las actividades del aula, la disminución o neutralización de sus emociones negativas y el estímulo de la vivencia de sentimientos de gratificación y logro en el aprendizaje» (Arjonilla et al., 2008). Por ello, se ha escogido el mito de don Juan, ya que, como se ha visto, trata temas universales con los que los aprendientes pueden conectar. También, la decisión de crear un videojuego no ha sido al azar, puesto que el sistema de recompensas que se halla en ellos premia el acierto y el esfuerzo a través de un medio cada vez más instaurado en la vida de los humanos.

3. ANÁLISIS DE RESULTADOS

La encuesta realizada, en el Centro de Lenguas Modernas de la Universidad de Burgos, a los 17 alumnos de nivel B1 que estudian allí español, contenía preguntas enfocadas en su interés por los videojuegos y por su competencia digital, así como otras relativas al uso que les dan a las TIC para aprender español o dirigidas a averiguar si un proyecto de estas características es de su agrado. Asimismo, dado que el videojuego aún no existe en formato físico y algunos de los resultados revelaron su atractivo, sería recomendable crearlo:



Figura 1. Horas a la semana que juegan los aprendientes a videojuegos.

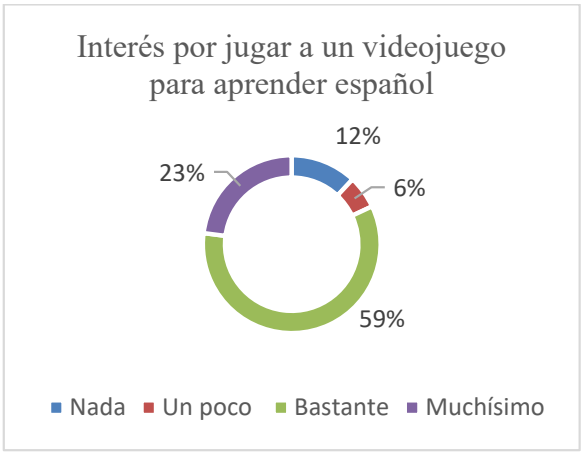

Figura 2. Interés de los aprendientes por jugar a un videojuego para aprender español.

Es cierto que los aprendientes apenas juegan a videojuegos a la semana, puesto que un 65% afirma que no les dedica ni un solo minuto. Sin embargo, el estudio aporta resultados favorables cuando se les interroga sobre la posibilidad de jugar a un videojuego para aprender ELE, ya que el 82% muestra un nivel de interés que oscila entre bastante y muchísimo. Asimismo, un 64% los utilizaría como material de clase.

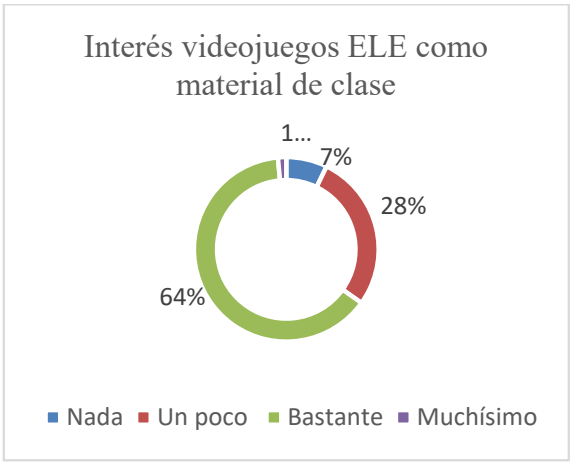

Figura 3. Interés que tienen los aprendientes por emplear un videojuego como material de clase.

Ya centrándonos en la propuesta de *Don Juan: El videojuego*, un 33% afirmó que jugar a un videojuego inspirado en un famoso mito le atraería bastante, seguido por un 39% que mostró un poco de interés.

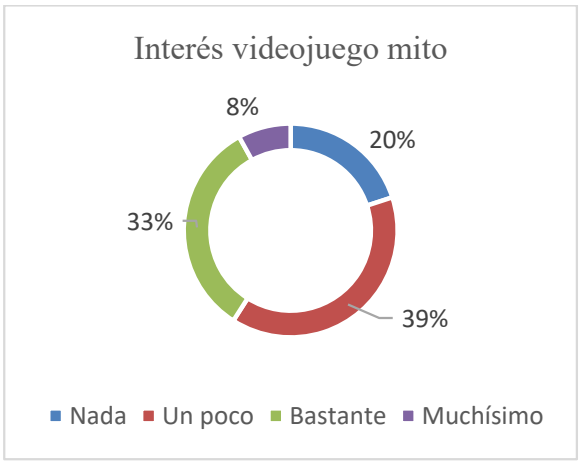

Figura 4. Interés que muestran los aprendientes por jugar a videojuegos basados en mitos famosos.

4. PROPUESTA DE *DON JUAN: EL VIDEOJUEGO*

4.1. Resumen del videojuego

Por el formato presente, no se verán cada una de las pantallas que conforman el videojuego, sin embargo, se plasma un resumen completo en el que aparecen los cuatro niveles en los que este se divide, cada uno de los juegos que los completan, sus respectivos títulos y todos los contenidos del *PCIC* de nivel B1 que se trabajan:

Tabla 1: Resumen completo del videojuego.

División interna del videojuego		
Niveles	**Juegos**	**Contenidos del PCIC y actividades comunicativas de la lengua**
Nivel 1 *Máscaras y secretos*	Juego 1 *El mejor disfraz el tiempo te lo dará*	Léxico: ropa, calzado y complementos (Nociones específicas, 12.2.) Gramática: oraciones subordinadas sustantivas con verbos desiderativos (15.1.2.) Comprensión lectora
	Juego 2 *Solo sabrás la verdad si te pones a escuchar*	Comprensión auditiva (contenidos léxicos, gramaticales...)
	Juego 3 *Contaba lo que escuchó y tu ayuda necesitó*	Gramática: diferencias entre el pretérito indefinido y el pretérito imperfecto de indicativo
Nivel 2 *Amor y boda*	Juego 4 *Siempre trata a doña Inés con bondad y su amor recibirás*	Pragmática: cortesía verbal atenuadora (3.1.)
	Juego 5 *Don Juan se quiere casar y para ello va a cambiar*	Gramática: perífrasis aspectuales de infinitivo y de gerundio: *dejar de; ponerse a; seguir* (12.1.)
	Juego 6 *Si dices la verdad, el anillo encontrarás*	Gramática: condicionales reales en presente o futuro (15.3.6.) Comprensión lectora
	Juego 7 *Distingue vaca y baca y el dinero tuyo será*	Ortografía: las consonantes (1.3.); reglas generales de acentuación (2.1.); diéresis (3.1.4) Comprensión auditiva
Nivel 3 *Incendio en el convento*	Juego 8 *Para ganar el mal hay que organizar*	Gramática: diferencias entre el pretérito indefinido de indicativo, el pretérito perfecto de indicativo y el pretérito pluscuamperfecto de indicativo
	Juego 9 *Hablar y hablar y a doña Inés enamorar*	Función: presentar contraargumentos (2.1.2.) Marcadores del discurso contraargumentativos (1.2.)
	Juego 10 *Defiende el hogar y no morirás*	Léxico: posibilidad de prefijación en los adjetivos evaluativos o valorativos
Nivel 4 *Visita al cementerio*	Juego 11 *El pueblo maldito en indicativo o en subjuntivo*	Diferencias entre el modo indicativo y el modo subjuntivo
	Juego 12 *Donde esté doña Inés, a ese lugar iré*	Comprensión escrita Léxico: antónimos de adjetivos
	Juego 13/ juego final *Si eres el ganador, perderá el desamor*	Repaso de contenidos

4.2. Descripción del videojuego

El primer nivel se inicia con una secuencia audiovisual en la que don Juan y don Luis, sentados en la misma mesa, beben vino en una fonda. Tanto ellos como la gente a su alrededor están disfrazados porque es carnaval, algunos bailan y ríen. De fondo se escucha la canción «Hoy comamos y bebamos» de Juan del Encina, compuesta en el siglo XV e interpretada por dos tenores y dos sopranos, acompañados por un laúd y un violonchelo.

4.2.1. Juego 1: El mejor disfraz el tiempo te lo dará

Una voz en *off* da paso al primer juego y expone al usuario por qué don Gonzalo quiere disfrazarse para espiar a don Juan:

Don Gonzalo padre de doña Inés / sospecha que don Juan algo malo hará. / Quiere conocer qué se esconde detrás de su bondad /. No confía en él y para descubrir la verdad / disfrazado quedará.

Después, se muestra en la pantalla un enunciado en el que se detallan las instrucciones: el jugador cumplirá las órdenes de don Gonzalo para confeccionar su disfraz.

En este juego se trabaja el léxico relacionado con la ropa, el calzado y los complementos, a la vez que se promueve la comprensión lectora y se abordan las oraciones subordinadas sustantivas de verbos desiderativos.



Figura 5. Pantalla del juego 1.

4.2.2. Juego 3: Contaba lo que escuchó y tu ayuda necesitó

El tercer juego se centra en la gramática, puesto que los usuarios tendrán que diferenciar en qué situaciones emplean los hispanohablantes, sobre todo de España, el pretérito indefinido de indicativo y el pretérito imperfecto de indicativo. —Si no lo recuerdan bien, se proporciona una explicación visual basada en la gramática cognitiva; si el emisor visualiza la acción desde dentro, en proceso, se utiliza el imperfecto, en cambio, si la describe desde fuera, finalizada, el indefinido— (Ruiz Campillo et al., 2021, pp. 138-140).

Después de leer el enunciado y observar la ilustración, se mostrará a los jugadores una serie de escenas que representan lo que don Gonzalo quiere expresar. De este modo, considerando el ejemplo anterior, completarán una carta en la que el padre de doña Inés le explica a esta los actos del galán.



Figura 6. Explicación visual del pretérito imperfecto/pretérito indefinido de indicativo.



Figura 7. Ejemplo de pantalla del juego 3.

4.2.3. Juego 4: Siempre trata a doña Inés con bondad y su amor recibirás

En el cuarto juego, inspirado en la idea propuesta por Álvarez (2021, p. 33), el usuario escogerá los enunciados que don Juan emitirá para responder a doña Inés, ya que ahora ella no quiere casarse con él. Para convencerla de lo contrario y enamorarla, cuidará la cortesía desde el punto de vista de un hablante del español. Su diseño, como se ha mencionado, parte de las propuestas de varios estudiosos:

I: *Don Juan, no hablaré con usted, me ha engañado.*

a) Yo, en su lugar, primero escucharía.

b) Es muy egoísta, escúcheme primero.

Si se atiende a los principios teóricos de la cortesía de Brown y Levinson, la respuesta apropiada es la primera, porque la segunda ataca de forma directa la imagen personal de la interlocutora (Ridao y Vivas, 2015, p. 222).



Figura 8. Ejemplo de pantalla del juego 4.

4.2.4. Juego 5: Don Juan se quiere casar y para ello va a cambiar

En el quinto juego don Juan, haciendo caso a las palabras anteriores de doña Inés, decide cambiar y demostrarle que, ahora, es buena persona. Para conseguirlo, el jugador unirá las diferentes partes de las perífrasis aspectuales de infinitivo y de gerundio que se proponen con un hilo verde —aquellas que el personaje debería realizar— o con un hilo rojo —las que no tiene que hacer—.

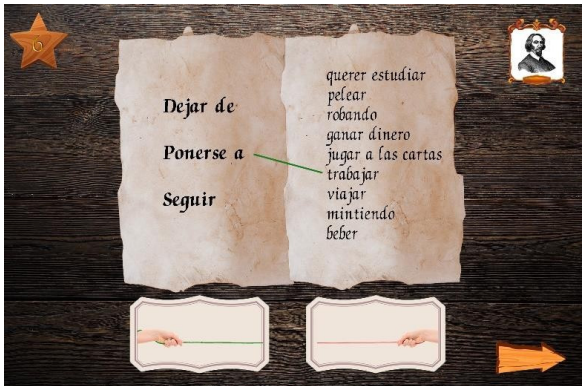

Figura 9. Pantalla completa del juego 5.

4.2.5. Juego 10: Defiende el hogar y no morirás

Al inicio del noveno juego, se reproduce una secuencia audiovisual en la que don Luis, junto con don Gonzalo, llama a la puerta del hogar de don Juan. Golpea con fuerza hasta que el seductor abre; entran los dos de manera abrupta y desenfundan sus espadas. Don Juan hace lo mismo para defenderse.

El usuario tiene que evitar que maten a don Juan. Leerá unos enunciados emitidos por los dos jóvenes en los que falta, para completar una palabra, el prefijo *-des* o el prefijo *-in*. Cada acierto con *-des* equivale a un ataque y con *-in* a un movimiento de defensa.

En este apartado, se trabaja la posible prefijación de los adjetivos valorativos y evaluativos a través de dos prefijos transparentes y muy productivos en español.



Figura 10. Ejemplo de pantalla del juego 10.

4.2.6. Juego 11: El pueblo maldito en indicativo o en subjuntivo

En el undécimo juego, el usuario encontrará un pergamino al lado de la tumba de don Gonzalo. En el enunciado se indica al usuario que el pueblo está maldito, todas las gentes del lugar hablan en subjuntivo por culpa del espíritu del padre de doña Inés. Solo el elegido podrá resolver el problema, corrigiendo todos los tiempos verbales en subjuntivo que deberían estar en modo indicativo.



Figura 11. Pantalla completa del juego 11.

Tras resolver el inconveniente, el espíritu de don Gonzalo se le aparecerá al jugador en pantalla para decirle: «¡Tú mataste a mi hija!»

4.2.7. Juego 12: Donde esté doña Inés, a ese lugar iré

Don Juan se acaba de enterar de la muerte de su amada, en la pantalla se le ve corriendo, desconsolado, de un lado para otro; de fondo suena la marcha fúnebre «Mater Mea», compuesta por Ricardo Dorado en 1962.

Una densa niebla rodea al personaje, no ve nada y termina inconsciente. Cuando despierta, un extraño monje lo ayuda a incorporarse. El usuario tendrá que salvar a este hombre de otra maldición, don Luis lo condenó a mentir. El jugador leerá lo que dice el extraño y el enunciado del juego. En este caso, si desea liberar al hombre de la maldición para que le diga la verdad y le indique dónde está la tumba de su amada, deberá seleccionar los antónimos de las palabras que aparezcan subrayadas en cada enunciado. —Esta idea se ha inspirado en Álvarez (2021, p. 41)—.



Figura 12. Ejemplo de pantalla del juego 12.

4.2.8. Juego final

En el juego final los aprendientes decidirán el futuro de don Juan. No habrá aciertos o errores, sino diferentes destinos para el protagonista.

Don Gonzalo y doña Inés interactuarán con el usuario y, en función de lo que digan, el jugador escogerá entre dos opciones. Si esta es apropiada, en función de la moral que ha impregnado el videojuego, el protagonista se acercará al Cielo; pero, si sucumbe a las provocaciones de don Gonzalo, se aproximará al Infierno.

Cuando finalicen las opciones, don Juan acabará en el lugar más cercano a su posición y el videojuego concluirá. No obstante, si el usuario no está conforme y dispone del *comodín Zorrilla*, podrá cambiar dos de las acciones anteriores para trucar el final.

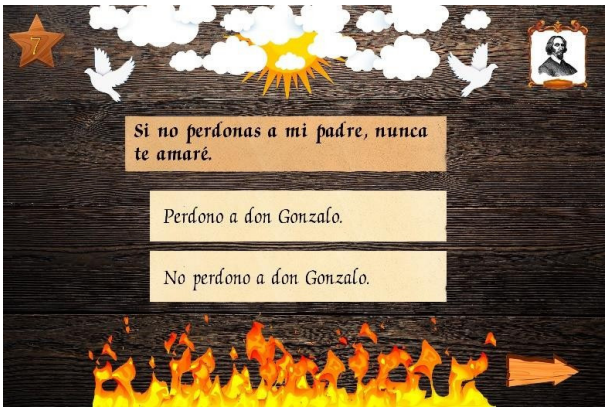

Figura 13. Ejemplo de pantalla del juego final.

4.3. Carencias de la propuesta y futuras líneas de investigación

Valorando las actividades comunicativas de la lengua, la expresión oral no se ha podido implementar de manera práctica y la mediación no existe. Si bien es cierto que, por ejemplo, la pronunciación se podría trabajar a través de algún *software* de reconocimiento de voz que registre las modulaciones y los resultados de los aprendientes, no tenía sentido diseñar una actividad así dirigida a un público con diferentes lenguas maternas, puesto que presentarían necesidades distintas al respecto y sería poco productivo que realizasen una actividad de pronunciación que no necesitan.

Por otra parte, cuando se diseñó la propuesta, las inteligencias artificiales aún no eran tan accesibles, pero ahora se podrían utilizar para que los personajes no jugables del juego interactuasen con el aprendiente de diversas maneras. «Un modelo de Inteligencia Artificial es una herramienta que se utiliza para que aprendan a hacer tareas específicas; son como cerebros electrónicos que les enseñan a reconocer patrones y a tomar decisiones basadas en esos patrones» (Cadena, 2023).

En esta línea, sería interesante diseñar un *chatbot* para los personajes, atendiendo a sus características y motivaciones en cada pantalla. Por añadidura, el usuario ganaría libertad para comunicarse y tomar decisiones. Si sus respuestas son coherentes, la inteligencia artificial contestaría de manera acorde; si no lo son, podría indicarle al aprendiente que reformulase su respuesta e, incluso, ayudarle a través de preguntas del tipo *¿has querido decir que…?, ¿te refieres a…?*

Además, para la expresión oral en general, la tecnología hoy permite incluir inteligencias artificiales que modifican su respuesta en función del enunciado que emita el usuario. En la mayor parte de los videojuegos existen y en este también, pero no ofrecen tantas opciones. El encargado de ellas configura solo unas pocas acciones, no les dota de tantas variables como poseen, por ejemplo, Chat GPT-4 o DALL-E 3.

En todos los casos, para futuras líneas de investigación incluirlo supone más ventajas que no hacerlo, puesto que, si se complementa con un programa de reconocimiento de voz, como el que utilizan los asistentes virtuales de los teléfonos inteligentes, se podría trabajar la expresión oral. Entre los inconvenientes, habría que analizar los errores tipo lingüístico, cultural y pragmático que comete la IA.

5. CONCLUSIONES

La elaboración de un videojuego serio es un proceso que requiere cuidar diversos aspectos, desde el apartado visual hasta los contenidos seleccionados, pasando por la trama, para que la fase de preproducción aporte un resultado coherente. Después, durante el desarrollo, con la ayuda necesaria del equipo de ingeniería, se establecerían las mejoras oportunas.

En este caso, se ha alcanzado el objetivo principal, crear una propuesta de videojuego inspirada en el mito de don Juan. La trama abarca de principio a fin su figura, de modo que el seductor es el protagonista. Además, a medida que se desarrollan los acontecimientos, el aprendiente debe resolver diferentes pantallas, empleando el español y los conocimientos que tiene sobre él. Los resultados de las encuestas y su posterior análisis aportaron resultados válidos para conocer el grado de interés que los aprendientes muestran por una propuesta así. Sus habilidades tecnológicas no fueron ningún impedimento, lo que resultó muy positivo para que el videojuego siguiese adelante con algunos cambios.

Desde el punto de vista de la enseñanza de ELE, se han detectado problemas o carencias que deberían solventarse. Si bien es cierto que se han incluido en el juego el enfoque cognitivo, el grado de transparencia y de productividad de los afijos para aprender léxico y la (des)cortesía, entre otros componentes, no se han podido trabajar todas las actividades comunicativas de la lengua. Esto se debe a que el formato escogido, el *point and click*, y su modalidad, *offline*, reducen mucho el número de posibilidades. Ahora bien, si el equipo de ingeniería en la fase de desarrollo crease un *chatboot* para cada personaje o a modo de ayuda, junto con un programa de reconocimiento de voz, no sería necesario crear un videojuego *online* para practicar la expresión oral. No obstante, habría que medir su margen de error o las desventajas que implica, como los fallos que comete o la inversión económica que conlleva.

Este proyecto puede servir para que otros, en el futuro, tengan en cuenta los inconvenientes que aquí se han hallado y midan sus consecuencias o los solventen de manera previa. Por ejemplo, seleccionar una trama ya confeccionada como es un mito guía la historia de forma segura, pues se cuenta con un principio, un desarrollo y un final. Sin embargo, también implica partir de un marco cerrado que, a pesar de las adaptaciones pertinentes, puede ocasionar una sensación de artificialidad cuando se incluyen aspectos educativos que no tienen cabida en la historia.

Por otra parte, este trabajo refleja la importancia que tienen los profesores en el diseño de los videojuegos serios destinados al aprendizaje del español como lengua extranjera. Sus conocimientos son necesarios para crear productos que vayan más allá de los ejercicios de repetición y memoria.

En definitiva, realizar la preproducción de *Don Juan: El videojuego* ha servido para demostrar su viabilidad y para que los futuros diseñadores de videojuegos centrados en la enseñanza de ELE puedan seguir, desde el principio, una plantilla y reflexionar sobre los posibles problemas y soluciones.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Abbasi, A. et al. (2022). Serious video games and psychological support: A depression intervention among young cancer patients. *Entertainment Computing,* 41, 1-9. https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1875952122000039

Alelú, M. et al. (2013). *Estudio de encuestas.* [Trabajo de Grado Universidad Autónoma de Madrid]. DocPlayer. https://docplayer.es/2983730-Estudio-de-encuestas-marta-alelu-hernandez-sandra-cantin-garcia.html

Alonso, L. (2017). *¡Atención! Se estrena Don Juan Tenorio.* Biblioteca Nacional de España. https://www.bne.es/es/blog/blog-bne/atencion-se-estrena-don-juan-tenorio#:~:text=El%2028%20de%20marzo%20de,dar%C3%ADa%20vida%20a%20Don%20Juan.

Álvarez, M. (2021). *Las aventuras de Preciosa: una propuesta de videojuego para el aprendizaje del español como lengua extranjera a partir de la «Gitanilla de Cervantes».* [Trabajo Fin de Grado Universidad Nacional a Distancia]. ResearchGate. https://www.researchgate.net/publication/351228665_Las_aventuras_de_Preciosa_una_propuesta_de_videojuego_para_el_aprendizaje_del_espanol_como_lengua_extranjera_a_partir_de_La_gitanilla_de_Cervantes

Arévalo, C., Padrón, F., Reyes, R. y Soto, J. (2019). Videojuegos y su impacto en la salud mental: Estudio experimental sobre exposición a videojuegos violentos en estudiantes universitarios. *Educativa Revista CONAIC,* 7(1), 24-30 https://terc.mx/index.php/terc/article/view/12/12

Arjonilla, A. et al. (2008). *Diccionario de términos clave de ELE*. Editorial SGEL

Blanco, F. y González, S. (2018). Emociones con videojuegos: Incrementando la motivación para el aprendizaje. *Revista Electrónica Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad,* 9(3), 69-92. https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/79659/00820103009837.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Cadena, R. (2023). ¿Sabes cómo funciona Chat-GPT? *Expost.* https://www.iexe.edu.mx/blog/como-funciona-chat-gpt/

Casañ, R. (2017). Videojuegos en la enseñanza de lenguas extranjeras: Actividades y recursos para el aprendizaje. *Tonos digital: Revista de estudios filológicos,* 33, 1-28. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6039968

Catalán, L. (2022). Uso de videojuegos y su influencia en la salud. Adicción a videojuegos, problemas de sueño y sedentarismo. *Revista Atalaya Médica*, 24, 167-199. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8541462#:~:text=Conclusiones%3A%20Este%20estudio%20confirma%20la,videojuegos%20y%20problemas%20de%20sue%C3%B1o

De Sanctis, F. et al. (2017). Efectos positivos y negativos en la psicología de los videojuegos. *Acta Psiquiátrica y Psicológica de América Latina,* 63(2). https://repositorio.uca.edu.ar/handle/123456789/6180

García Castañeda, S. (2000). Don Juan en el cine español. Hacia una teoría de la recreación fílmica. *España contemporánea: Revista de literatura y cultura,* 15(1), 119-121. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7890595

Grande De Prado, M. (2018). Beneficios educativos y videojuegos: revisión de la literatura española. *Education in the Knowledge Society,* 19(3), 15-35. https://revistas.usal.es/tres/index.php/eks/article/view/eks20181931535

Instituto Cervantes (2006). *Plan Curricular del Instituto Cervantes*. https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/plan_curricular/default.htm

Mańkowska, J. (2019). Don Juan Tenorio en los espejos cóncavos de la literatura española. *Boletín Hispánico Helvético*, 33, 447-469. https://bhh-revista.ch/wp-content/uploads/2020/07/23-BHH-33-34-Mankowska.pdf

Manrubia, A. (2014). El proceso productivo del videojuego: fases de producción. *Historia y Comunicación Social,* 19, 791- 801. https://revistas.ucm.es/index.php/HICS/article/view/45178

Marín, D. (1982). «La versatilidad del mito de Don Juan». *Revista Canadiense de Estudios Hispánicos*, 6(3), 389-403. https://www.jstor.org/stable/27762188

Martínez, E., et al. (2018). Videojuegos activos y cognición. Propuestas educativas en adolescentes. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia,* 21(2), 3-16. https://revistas.uned.es/index.php/ried/article/view/19799

Martorell, C., y Rom, J. (2010). Comunicar jugando: Los "advergames" a través del análisis de "America's Army". *Icono14,* 4, 83-96. https://www.researchgate.net/publication/260175093_Comunicar_jugando_Los_advergames_a_traves_del_analisis_de_America's_Army

Molina, A.M. (2015). El proceso de comunicación mediado por las tecnologías de la información. Ventajas y desventajas en diferentes esferas de la vida social. *MediSur,* 3(4). http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=s1727-897x2015000400004

Ridao, S., y Vivas, J. (2015). «Lo siento, pero me parecen horribles!!!». Análisis pragmalingüístico de la descortesía en la red social Facebook. *Revista de Filología* de *la Universidad de la Laguna,* 33, 217-236. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5120315

Ruiz Campillo, J.P., et al. (ed. 2021). *Gramática Básica del Estudiante de español.* Editorial Difusión.

Tlapale, A. (2018). *Don Juan: Revisión y vigencia de un mito literario.* [Tesis de Fin de Maestría Universidad Autónoma de Estado de Morelos]. Repositorio Institucional RIAA. http://riaa.uaem.mx/xmlui/handle/20.500.12055/1748