


Creatividad y aprendizaje de lenguas a través de narrativas digitales, traducción audiovisual didáctica y Los Sims / Creativity and Language Learning through Digital Narratives, Didactic Audiovisual Translation and 'The Sims'

*Antonio-Jesús Tinedo-Rodríguez**

Investigador en la EIDUNED y en el Departamento de Filologías Extranjeras y sus Lingüísticas de la UNED. Formo parte de los grupos de investigación TRADIT en la Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED) en Madrid, España, y del grupo SEJ-551 en la Universidad de Córdoba (UCO). Mis áreas de interés se centran en la Lingüística Aplicada a la Enseñanza de Lenguas, la Traducción Audiovisual Didáctica y los Estudios de Traducción.

 <https://orcid.org/0000-0002-8023-3212>

Recibido el 07 jul. 2023. **Aprobado** el: 02 ago. 2023.

Cómo citar este artículo:

TINEDO-RODRÍGUEZ, Antonio-Jesús. Creatividad y aprendizaje de lenguas a través de narrativas digitales, traducción audiovisual didáctica y Los Sims. *Revista Letras Raras*. Campina Grande, v. 12, n. 2, p. 42-61, ago. 2023. Doi: 10.5281/zenodo.8299795.

RESUMEN

En un mundo digitalizado en el que la multimodalidad forma parte de la rutina diaria es de gran interés explorar las posibilidades didácticas de las narrativas digitales. En ese sentido, partiendo de un paradigma paidocéntrico, se ha diseñado una propuesta pedagógica que tiene como objetivo que el alumnado sea capaz de crear sus propias narrativas digitales en una L2/LE, aplicando la Traducción Audiovisual Didáctica (TAD) mediante técnicas de doblaje y subtítulo. De esta forma se pretende que se trabajen de forma integrada las destrezas lingüísticas en la L2/LE junto con las competencias digitales. Para crear los materiales audiovisuales se propone que el alumnado haga uso del videojuego Los Sims debido al hecho de que este juego es gratuito y que permite simular situaciones de la vida real. Se espera que la motivación causada por la producción de materiales audiovisuales propios, junto con la exposición a la L2/LE, permita que el alumnado adquiera la competencia lingüística a la vez que desarrolla su creatividad en entornos virtuales.

PALABRAS CLAVE: Tecnologías educativas; Traducción Audiovisual; Enseñanza de lenguas; Gamificación; Videojuegos.

ABSTRACT

*

 ajtinedo@flog.uned.es

In a digitalized world where multimodality is part of daily routine, it is of great interest to explore the didactic possibilities of digital narratives. In this regard, based on a student-centred paradigm, this pedagogical proposal has been designed with the aim of enabling students to create their own digital narratives in a second/foreign language (L2/FL) by combining two Didactic Audiovisual Translation modes: subtitling and dubbing. To create the audiovisual materials, it is proposed that students make use of the video game "The Sims" due to its availability and its potential to simulate real-life situations. It is expected that the motivation derived from producing their own audiovisual materials, combined with exposure to the L2/FL, will enable students to acquire the language while fostering their creativity in virtual environments.

KEYWORDS: *Educational technologies; Audiovisual Translation; Language teaching; Gamification; Video games.*

1 Introducción

La revolución tecnológica que se ha experimentado en las últimas décadas ha supuesto un cambio sin precedentes, debido esencialmente a la vertiginosa velocidad con la que las tecnologías están irrumpiendo en la rutina diaria de muchas sociedades. Esta transformación se puede calificar de beneficiosa, puesto que ha facilitado y democratizado el acceso a la información, se han agilizado tiempos, se han roto distancias entre personas y esto ha creado nuevos paradigmas comunicativos. Asimismo, ha tenido consecuencias negativas, como la transposición de las brechas entre clases sociales al universo digital, lo que se conoce como brecha digital, y los problemas relacionados con la seguridad y privacidad en entornos virtuales, el desempleo por automatización del trabajo o el alto grado dependencia tecnológica.

En el ámbito educativo es de vital importancia explorar cuáles son los retos y oportunidades ligados a las tecnologías educativas (Sampedro Requena 2015). En este sentido, los videojuegos han supuesto un aspecto interesante debido a que su percepción social ha sido generalmente negativa y ha estado ligada a prejuicios que se reproducen en los medios de comunicación y en la sociedad (Aranda 2017). No obstante, aunque a priori pueda parecer contradictorio, existen investigaciones académicas que certifican que los videojuegos han tenido un papel relevante en lo que concierne a la ruptura con estigmas y prejuicios ligados a temas de gran relevancia social como el racismo (Burgess et al. 2011), la exclusión social (Zyzik 2021) o la educación para la paz (Benatov, Berger y Tadmor 2021). Es decir, a pesar de que la sociedad tiene prejuicios contra los videojuegos, estos parecen tener un potencial rupturista contra prejuicios sociales. Aranda (2017) subraya la importancia de explorar el potencial educativo del videojuego y, en esta línea, Sampedro-Requena y McMullin (2015) ponen de relieve que pueden suponer un recurso esencial en lo que concierne a la educación inclusiva. Asimismo, Sampedro-Requena et

al. (2017) analizan el papel que puede tener el videojuego digital en los procesos de enseñanza-aprendizaje en un estudio cuasiexperimental de corte cuantitativo, cuya conclusión principal es que refuerza los conocimientos, incrementa la motivación y ayuda a desarrollar capacidades cognitivas como la memoria, la comprensión o la resolución de problemas, además de ser de utilidad para fomentar las capacidades psicomotoras como la destreza visual, la discriminación perceptiva o la coordinación especial. Los videojuegos, además, están estrechamente ligados a la cultura, y su localización requiere un sólido conocimiento de los sistemas culturales involucrados (Mangiron 2016; 2021). Desde el punto de vista de la didáctica de lenguas, los estudios empíricos demuestran que los videojuegos pueden ser de gran utilidad para el aprendizaje del vocabulario general (Calvo-Ferrer 2017; 2021), la terminología especializada (Calvo Ferrer 2020) e incluso para la mejora de la competencia digital (Belda-Medina y Calvo-Ferrer 2022).

Una de las características esenciales de los videojuegos contemporáneos es la multimodalidad (Mangiron 2018), que es de especial interés en pedagogía porque implica la transmisión de la información por diferentes canales (visual, auditivo, etc.), es decir, mantiene una estrecha relación con el modelo VARK. En dicho modelo, “V” significa visual y alude a aquel alumnado que aprende mejor a través de representaciones gráficas de la información; “A” indica “auditivo” y está relacionado con la preferencia por escuchar la información; la “R” representa la lectura y la escritura, y se refiere a aquel alumnado que tiene preferencia por la información en formato textual (impreso o digital) y la “K” alude a la “kinestesia” o la preferencia por un aprendizaje a través de la experiencia, la práctica y el movimiento (Amaniyan et al. 2020). Tal y como señala Ogea-Pozo (2018), los textos audiovisuales tienen una naturaleza multimodal y es precisamente esa multimodalidad la que los hace un recurso de especial interés para el alumnado de lenguas, ya que adquieren información a través de formatos diversos e integrados, lo que hace que, atendiendo al modelo VARK, el espectro de alumnado que se puede beneficiar de este tipo de productos es más amplio que cuando se opta por recursos didácticos no multimodales.

El uso de productos multimodales tiene un potencial elevado para la enseñanza de lenguas puesto que el aducto está enriquecido (Krashen 1989) debido a que la información del canal auditivo se refuerza a la información visual. La interacción entre ambos canales supone una exposición enriquecida a la L2 desde el punto de vista pragmático e intercultural (Tinedo, 2022). En este mismo sentido, es de importancia tener presente que la hipótesis del aducto comprensible también se aplica a textos de naturaleza audiovisual (Di Carlo 1994), lo que significa que, cuando

se planifica hacer uso de este tipo de materiales, es fundamental que sean coherentes con el nivel real del alumnado, ya que, si es excesivamente elevado, posiblemente generará frustración, y si es muy bajo, será una posible fuente de desmotivación.

En coherencia con lo anteriormente expuesto, la Traducción Audiovisual Didáctica (en adelante, TAD) se erige como una disciplina de gran interés para el uso didáctico del videojuego en lo que concierne a la enseñanza de L2. La TAD es una disciplina que tiene como objetivo estudiar qué efecto tiene el uso de tareas en las que el alumnado de L2 hace un uso activo de la Traducción Audiovisual (en adelante, TAV) como creador de contenidos (Talaván y Lertola 2022b). Para ello el alumnado debe crear sus propios subtítulos (o subtítulos para sordos) o confeccionar sus propios guiones para doblaje, audio descripción o voces superpuestas que después grabará con su propia voz. Las modalidades de TAV se pueden clasificar en dos grandes grupos, esto es, *captioning* o subtítulo y *revoicing* o relucutado (Chaume, 2012, 2013; Díaz-Cintas, 2001; Ogea-Pozo, 2020). En sus orígenes, el uso de la TAV en la enseñanza de lenguas tenía un carácter pasivo y su finalidad era facilitar la comprensión haciendo uso de subtítulos (Talaván 2010; Vanderplank 1988; Díaz Cintas 1995). Es el auge de las tecnologías el que facilita que el usuario estándar pueda trabajar y editar materiales audiovisuales en ordenadores personales, y es por ello, por lo que en las tres primeras décadas del siglo XXI surgen numerosos proyectos de investigación y un gran corpus de literatura científica sobre el uso activo de la TAV, lo que se conoce como TAD. Estudios sobre el subtítulo didáctico (Incalcaterra McLoughlin y Lertola 2011; Lertola y Mariotti 2017; Plaza Lara y Fernández Costales 2022; Talaván y Rodríguez-Arancón 2014a; 2014b; Talaván y Ávila-Cabrera 2021) demuestran con evidencia empírica que esta modalidad permite desarrollar la competencia pragmática, la competencia intercultural y las cuatro macrocompetencias lingüísticas de una forma integrada. La evidencia empírica también es abundante en el caso del doblaje didáctico (Talaván y Costal 2017a; Talaván y Ávila-Cabrera, José Javier 2015; Sánchez-Requena 2020; 2016a), que además muestra un potencial notorio para el desarrollo de la producción oral y de los componentes fonéticos. Las voces superpuestas didácticas son probablemente la modalidad menos estudiada, aunque el estudio de Talaván y Rodríguez Arancón (2018) se torna esencial porque demuestra los beneficios de esta modalidad para el desarrollo de la oralidad, no solo en términos de fluidez en la producción, sino que también en términos de precisión a la hora de pronunciar las diferentes calidades vocálicas. Talaván (2021) y Ogea-Pozo(2022) profundizan en el uso de las voces superpuestas para la TAD y para la

didáctica de la TAV, respectivamente, sentando bases teórico-prácticas para el diseño de propuestas pedagógicas.

El doblaje es probablemente una de las modalidades que gozan de mayor popularidad y los estudios sobre su uso didáctico para la enseñanza de L2 han probado su efectividad para el desarrollo de la producción oral en general (Sánchez-Requena 2018; Ávila-Cabrera 2022; Bolaños-García-Escribano y Navarrete 2022; Talaván y Costal 2017b) y ¿para abordar? aspectos de gran importancia en el marco de esta competencia, como la fluidez (Sánchez-Requena 2016b). También es de especial interés el estudio de Talaván y Ávila-Cabrera (2015), en el que se muestra el potencial resultante de la combinación de dos modalidades de TAD, en este caso, doblaje y subtítulo.

El subtítulo didáctico para personas sordas (SpS) y la audiodescripción (AD) conforman lo que se denomina ACAD, “Accesibilidad Audiovisual Didáctica” (Talaván y Tinedo-Rodríguez 2023a). La utilidad de la AD en la enseñanza de lenguas está ampliamente estudiada (Vermeulen y Escobar-Álvarez 2021; Palion-Musiol 2019; Vermeulen e Ibáñez Moreno 2017; Navarrete 2018; Bausells-Espín 2022; Talaván y Lertola 2016), aunque una de sus grandes virtudes es la forma en la que puede crear conciencia social sobre la accesibilidad (Ogea-Pozo, María del Mar 2022). Sobre SpS existen probablemente menos estudios, pero la literatura existente apunta a su capacidad para el desarrollo de las temáticas sociales y transversales, junto con una adquisición integrada de destrezas lingüísticas (Tinedo-Rodríguez y Frumuselu 2023). Asimismo, Talaván et al. (2022) exploran la combinación del SpS y el AD en la enseñanza de L2 con resultados muy positivos.

La presente propuesta pedagógica tiene como objetivo principal explorar el potencial pedagógico del videojuego *Los Sims* con la TAD para el aprendizaje de L2. *Los Sims* es una saga de videojuegos desarrollados por Maxis y publicados bajo el sello de Electronic Arts. En *Los Sims* el usuario puede crear una familia, diseñar una casa y simular la vida real en todas las dimensiones: laboral, personal, familiar, etc. En este sentido, el juego y su relación con la cotidianidad guardan una estrecha relación con los contenidos del Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (en adelante, MCER), puesto que este documento ensalza la importancia de preparar al alumnado de lenguas para diferentes situaciones comunicativas que forman parte de la rutina diaria como escuchar anuncios, participar en foros en línea, leer periódicos, hablar sobre las noticias, etc. *Los Sims* es un juego que encaja en la categoría de

simulación y que tiene mucho que ofrecer en lo que concierne a un aprendizaje de L2 multimodal, en el que el alumnado adquiere el papel de prosumidor de contenidos digitales, puesto que el videojuego incluye una aplicación para grabar en vídeo lo que ocurre en la pantalla. Los estudios sobre el potencial didáctico de *Los Sims* se han centrado especialmente en el vocabulario (Lorenset y Tumolo 2019; Ranalli 2008) y también en el desarrollo de destrezas metacognitivas (Tan, Supian y Cheah 2022). Sin embargo, la presente propuesta tiene como objetivo plantear una propuesta pedagógica en la que el alumnado pueda explotar al máximo su creatividad, creando sus propias narrativas audiovisuales, y que, haciendo uso de la TAD, pueda adquirir la L2 de una forma contextualizada.

2 Objetivos

El objetivo principal de esta propuesta es explotar el potencial pedagógico de *Los Sims* en el aula de idiomas a través de una propuesta sistemática en la que el alumnado de L2 pueda desarrollar de forma integrada la creatividad y las competencias lingüísticas. Para ello, en la sección dedicada a la metodología se desarrollará una propuesta didáctica con el fin de poder implementar este tipo de recurso integrando TAD y gamificación.

3 Propuesta didáctica

En primer lugar, el alumnado debe descargar el videojuego *Los Sims 4* que se encuentra disponible de forma gratuita en la plataforma virtual de *Electronic Arts*. Las expansiones y otras versiones del juego sí que tienen coste, pero para esta propuesta el juego base es suficiente, y es por ello por lo que nos centraremos en las posibilidades que ofrece dicha versión.

En primer lugar, se le proporciona al alumnado un texto breve en la L2 adaptado a su nivel, como en el siguiente caso un texto para nivel B2 (Tabla 1):

Tabla 1: Ejemplo de texto de partida para nivel B2

Character A: Hey there! Have you seen the latest news about global warming?
Character B: What's wrong with it?
Character A: I am really worried about the way in which the temperature is increasing...
Character B: That sounds proper scary! We should do something about that, shouldn't we?
Character A: You're right, mate. We need to cut down on our carbon footprint, use greener energy, and spread the word.
Character B: And how can we spread the word?
Character A: Spot on, mate! Do you have a tweeter account?
Character B: Indeed, and 9000 followers...

Fuente: Elaboración propia.

La primera tarea consiste en la lectura atenta del texto. A partir de ese texto inicial, el alumnado debe:

- a) Describir en la L2 la forma en la que se imagina a los personajes que intervienen en la conversación: aspecto físico, plano emocional, etc.
- b) Diseñar el personaje basado en la descripción que han realizado en el videojuego.

Figura 1: Creación de un Sim



Fuente: Captura de pantalla del videojuego *Los Sims 4*

Atendiendo a Canales-Hernández (2022), esta segunda tarea estaría estrechamente ligada a la mediación lingüística, puesto que se trata de una actividad en la que, partiendo del texto, hay que diseñar un personaje, lo que requiere un procesamiento profundo, a la vez que se utilizan estrategias de mediación para adaptar del plano textual al multimodal. Una de las características más interesantes de *Los Sims 4* es el protagonismo que se da a las emociones, por lo que el alumnado debe imaginar cuáles son los rasgos de personalidad y las emociones que experimentarán los personajes que está creando.

La tercera tarea consiste en elaborar un guion a partir del texto de partida (ver Tabla 1). Este puede ser una reescritura en otro registro (más formal, menos formal), un guion similar hablando sobre una temática de impacto social (género, racismo, desigualdades, etc.), en el que se inviertan los papeles de los interlocutores, o una reescritura creativa del este.

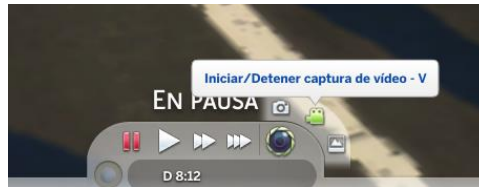
Tabla 2: Ejemplo de texto de reescrito en English

Character A: Have you read the recent news regarding global warming?
Character B: I am sorry, but I don't have much information on the topic...
Character A: Well, the temperature of our planet is dramatically increasing, and the consequences are frightening...
Character B: It's so important that we can't turn a blind eye. Let's take some action!
Character A: I was wondering whether you have a tweeter account?
Character B: Sure, and we both will be the greenfluencers!

Fuente: Elaboración propia.

Una vez que el alumnado ha trabajado sobre el guion original, y lo ha reelaborado, llega el momento de hacer las diferentes tomas en *Los Sims*. Para ello, tal y como se muestra en la Figura 2, el alumnado deberá entrar en el menú de “opciones de captura” y seleccionar “iniciar/detener vídeo”. De esta forma, comenzará a grabar las interacciones entre sus personajes, siendo esta la cuarta tarea.

Figura 2: Creación de un Sim



Fuente: Captura de pantalla del videojuego *Los Sims 4*

Para hacer las grabaciones, es interesante que el alumnado haga uso de las diferentes interacciones que el juego pone a su disposición. Lo que tendrá que hacer es elegir una secuencia que sea coherente con su guion y grabar la pantalla. Por ejemplo: “hablar de intereses, hablar de la paz mundial, contar historia cautivadora”.

Figura 3: Interacciones de un Sim



Fuente: Captura de pantalla del videojuego *Los Sims 4*

Una vez grabado el vídeo, la quinta tarea consiste en adaptar de nuevo el guion a los tiempos en los que interactúan los Sims, partiendo del texto elaborado para la tarea número 3. De esta forma la mediación está presente de forma constante en la totalidad de la propuesta didáctica,

y, además, se profundiza en la interacción texto escrito-texto audiovisual. Para realizar la grabación de las voces (tarea 6), se puede usar software libre como *Screencastify*¹, *Lightworks*² o *Loom*³. Es importante que el alumnado ensaye tantas veces como sea necesario y que utilice diccionarios como el de Cambridge, que incluyen la pronunciación. Otro recurso interesante para trabajar la pronunciación puede ser HowJSay, puesto que contiene diferentes variedades del inglés y diferentes registros. Este proceso de relucutado creativo es parte de la TAD, y hacer que el texto encaje con los tiempos y los personajes técnicamente se denomina “ajuste”. Desde el punto de vista lingüístico el ajuste es muy interesante porque hace que el alumnado tenga que parafrasear y reformular haciendo uso de todos los recursos lingüísticos de los que dispone.

Tras la obtención del producto audiovisual locutado, llega una de las fases clave en esta propuesta, que es la del subtítulo didáctico. En ella, a partir de los diálogos grabados, el alumnado tendrá que crear sus propios subtítulos con el programa AEGISUB⁴. La confección de los subtítulos supone una serie de retos, puesto que esta modalidad textual tiene restricciones espaciotemporales. Aunque el subtítulo profesional se rige por protocolos estrictos con el fin de garantizar la calidad de los productos audiovisuales dirigidos al gran público (Díaz-Cintas 2001; Ogea-Pozo 2018, 2022), en este caso particular, se flexibilizan, pero se conservan algunos elementos esenciales para que el alumnado deba seguir reformulando y mediando con el texto (Talaván y Lertola 2022a). Aquí es importante subrayar que una tarea de traducción audiovisual implica ir más allá de la traducción, puesto que hay que condensar, hay que tener en cuenta la interacción de la imagen con el texto, debe haber sincronía y el producto audiovisual final debe tener una coherencia narrativa y multimodal.

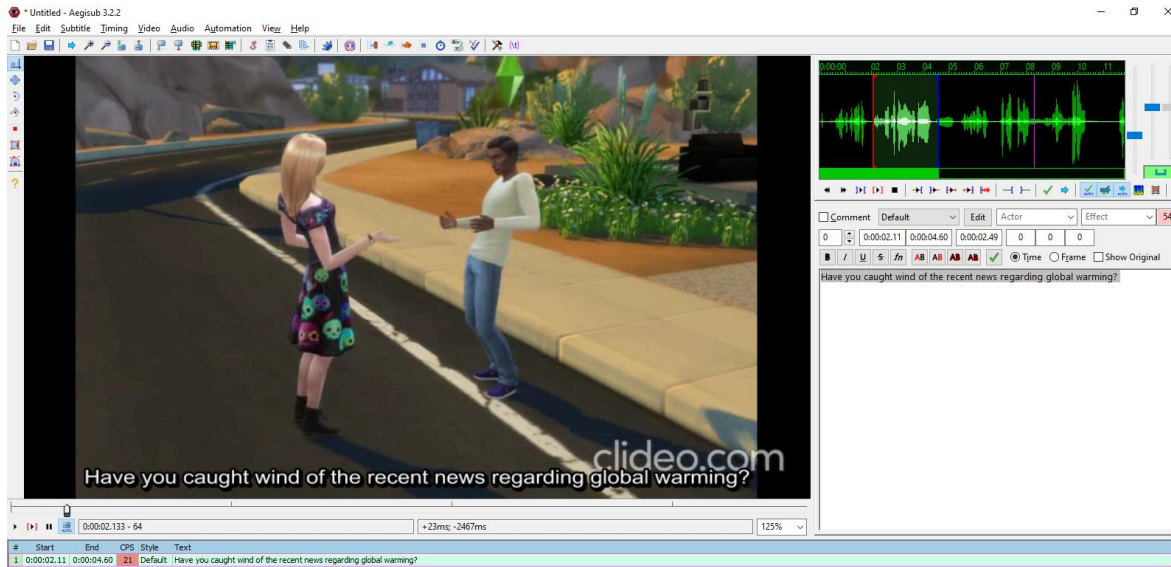
¹ Es un software que permite grabar la pantalla y está integrado en Google Chrome.

² Es un programa descargable con una versión gratuita que permite editar vídeos de forma muy similar a como se haría en entornos profesionales.

³ Es una solución tecnológica que permite grabar pantalla.

⁴ Es un programa para edición de subtítulos.

Figura 4: Subtitulado del vídeo



Fuente: Captura de pantalla de AEGISUB

Si se observa la figura 4, tanto el número de CPS (caracteres por segundo = 21) como el de CPL (caracteres en la línea más larga = 54) exceden las normas. En esta propuesta, al tener una naturaleza didáctica, vamos a proponer un estándar en el que el número máximo de CPS sea 15 y el número máximo de CPL sea 42. Al exceder ambos parámetros lo permitido habría tres opciones:

- Condensar el mensaje: mantener el significado reduciendo el número de palabras. Una mirada pedagógica se torna esencial en este sentido para explicar por qué la condensación es tan relevante. Condensar implica expresar el mismo mensaje con un menor número de palabras. Para ello, el alumnado debe poner en práctica todos sus conocimientos lingüísticos para conseguir dicho objetivo.
- Segmentar el mensaje: dividir la línea larga en dos líneas, teniendo en cuenta que no se puede llevar a cabo dicha división en cualquier lugar de la oración, puesto que se han de respetar las reglas sintácticas. Es decir, no se puede segmentar dejando una parte del sintagma en la línea superior y otra parte en la línea inferior. Desde el punto de vista didáctico, esto es fundamental para trabajar de forma directa con la sintaxis de la lengua que se está aprendiendo.

- Combinar segmentación y condensación: es posible que la opción más viable sea segmentar y condensar para obtener un subtítulo legible. De esta forma, se ponen en práctica conocimientos sintácticos, semánticos, pragmáticos y traductológicos de una forma integrada.

Tabla 3: Ejemplo de adaptación de texto a subtítulo

Texto original	Subtítulo
Have you caught wind of the recent news regarding global warming?	Have you read the news on global warming?

Fuente: Elaboración propia.

En el texto original (CPS = 21, CPL = 54) no se cumplían las normas básicas del subtítulo didáctico, mientras que en el subtítulo propuesto (CPS = 13, CPL = 33) sí que se cumplen. Aunque se pierden matices, el mensaje se preserva y el alumnado ha tenido que poner a prueba su capacidad de mediación lingüística.

De forma general, y atendiendo a la propuesta de Talaván y Lertola (2022), los subtítulos confeccionados en una tarea TAD deben cumplir con las siguientes características:

- Sincronía: deben aparecer y desaparecer en el momento apropiado.
- Duración: no deben permanecer más de 6 segundos en pantalla, ni menos de un segundo.
- Deben tener unos CPS y CPL apropiados, aunque al tener la tarea una naturaleza didáctica existe mayor flexibilidad.
- El texto producido no ha de contener erratas de tipo ortotipográfico.

Figura 5: Resumen de la propuesta didáctica



Fuente: Elaboración propia

La Figura 5 muestra un resumen de la propuesta de intervención, aunque es importante señalar que es flexible. La primera fase consiste en proporcionar al alumnado un texto sobre temática social para que a partir de él se elabore otro que servirá de base para la grabación de las tomas usando *Los Sims*. Este proceso implica la creación de personajes y de escenarios, y el desarrollo de productos audiovisuales. Por otro lado, una vez que se tiene el producto audiovisual, el alumnado debe locutarlo en la L2, haciendo uso de diferentes estrategias lingüísticas para que el guion se ajuste a los tiempos. Este producto audiovisual locutado en la L2 será subtitulado y para ello se deben aplicar las normas que se han facilitado, prestando especial atención a la condensación y a la segmentación. De esta forma, el producto final que obtendrá el alumnado será de creación propia, con sus propias voces en el que se han trabajado de forma integrada las diferentes habilidades lingüísticas y la creatividad. Otra opción interesante para niveles más altos es modificar la primera fase y proporcionar al alumnado el fragmento de una novela, o bien proponerles que imaginen una historia y unos personajes en lugar de partir de un texto.

4 Conclusiones

La TAD tiene un carácter transdisciplinar que debe ser explorado en profundidad (Talaván y Tinedo-Rodríguez, 2023). Los videojuegos contemporáneos, por su propia naturaleza, se constituyen como interactivos y multimodales (Belda-Medina y Calvo-Ferrer 2022; Mangiron 2016, 2021) que presentan un potencial educativo considerable (Sampedro Requena et al. 2017;

Sampedro Requena y McMullin 2015). La presente propuesta didáctica tiene como objetivo explorar las relaciones simbióticas entre los videojuegos y la TAD con el fin de que el alumnado de L2 pueda explotar al máximo su creatividad, a la vez que aprende una lengua realizando sus propias narrativas digitales sobre temas de impacto social, y de que adquieran competencias para locutar y subtítular dichos productos. Dado que uno de los grandes retos en la enseñanza de L2 es la producción oral, debido a las elevadas ratios de estudiantes en clase, este tipo de actividad puede llevarse a cabo en casa para tener oportunidades de producción oral controlada (Ellis 2005) fuera del aula. La interacción de los elementos lúdicos del juego, la posibilidad de crear una historia propia, la grabación de voz y la creación de subtítulos son retos que implica trabajar las diferentes destrezas lingüísticas de forma integrada para la obtención de un producto. El uso de videojuegos suele motivar al alumnado (Calvo-Ferrer, 2017), y lo esperable es que los retos asociados a la creación de narrativas digitales propias a través del uso de la TAD refuercen aún más esa motivación.

Una de las grandes ventajas de *Los Sims* es que ofrece de forma gratuita su cuarta entrega, y, a pesar de que no contiene los diferentes paquetes de expansión, es un juego base muy completo con el que el alumnado puede desarrollar al máximo su creatividad, creando sus propias narrativas digitales en la L2. Una de las posibles desventajas es que, a pesar de que los requisitos para ejecutar dicho videojuego no son muy elevados desde el punto de vista técnico, sí que es importante tener presente la posible relación entre la brecha lingüística y la brecha digital (Huertas-Abril y Gómez-Parra 2019).

Desde el punto de vista de la TAD, se trataría del uso combinado de modalidades de subtítulado y locutado, algo que ya ha demostrado su efectividad según estudios de Talaván y Ávila-Cabrera (2015). La diferencia, es que, en este caso, el alumnado crea totalmente su propia historia y no parte de clips que se le facilitan. Es decir, aquí el alumnado no tiene el papel de prosumidor, sino que, más bien, es creador de narrativas multimodales.

A modo de conclusión, este tipo de propuesta puede suponer una motivación para que el alumnado tenga oportunidades de producción guiada y controlada en entornos virtuales, sacando el máximo beneficio de la intersección de la TAD con los videojuegos, mientras puede desarrollar su creatividad a través de las tecnologías. Es decir, se trata de que el alumnado tenga un papel activo y protagonista en su proceso de aprendizaje, y de dar oportunidades de producir contenidos lingüísticos de forma creativa. Una de las mayores ventajas desde un punto de vista lingüístico es

que se trabaja tanto el aducto como la producción desde la multimodalidad, y todo ello, partiendo del nivel con el que el alumnado se siente cómodo.

CRediT
Reconocimientos: Al grupo de investigación Tradit, y especialmente a su IP, Noa Talaván, y a Pilar Rodríguez Arancón.
Fondos de investigación: Proyecto I+D+i TRADILEX (PID2019-107362GA-I00). State Research Agency (Agencia Estatal del Conocimiento, España) PID2019-107362GA-I00/AEI/10.13039/501100011033. The author receives funding from FPI contracts of EIDUNED (National Distance Education University) [2022 – 2026].
Conflictos de intereses: El autor certifica que no tienen ningún interés comercial o asociativo que represente un conflicto de intereses en relación con el manuscrito.
Aprobación ética: No es necesario porque no implica investigación en seres humanos.
Contribuciones: Conceptualización, Curaduría de datos, Análisis formal, Adquisición de fondos, Investigación, Metodología, Administración del proyecto, Recursos, Software, Supervisión, Validación, Visualización, Redacción - borrador original, Escritura - revisión y edición. TINEDO-Rodríguez, Antonio Jesús.

Referencias

- AMANIYAN, S.; VAHIDEH, P.; MOJTABA, V. Comparison of the Conceptual Map and Traditional Lecture Methods on Students' Learning Based on the VARK Learning Style Model: A Randomized Controlled Trial. *SAGE Open Nursing*, v. 6, P. 1 – 16, 2020.
- ARANDA, D. Más razones y menos prejuicios con los videojuegos. *COMeIN*, n. 72, p. 1-4, 2017.
- ÁVILA-CABRERA, J. J. Improving oral production skills in the Business English class through creative dubbing. *ESP Today. Journal of English for Specific Purposes at Tertiary Level*, v. 10, n. 1, p. 99–122, 2022.
- BAUSELLS-ESPÍN, A. Audio Description as a Pedagogical Tool in the Foreign Language Classroom. *Journal of Audiovisual Translation*, v. 5, n. 2, p. 152 – 175, 21 dez. 2022.
- BELDA-MEDINA, J.; CALVO-FERRER, J. R. Integrating augmented reality in language learning: pre-service teachers' digital competence and attitudes through the TPACK framework. *Education and Information Technologies*, v. 27, n. 9, p. 12123 –12146, 2022.
- BENATOV, J.; BERGER, R.; TADMOR, C. T. Gaming for peace: Virtual contact through cooperative video gaming increases children's intergroup tolerance in the context of the Israeli–Palestinian conflict. *Journal of Experimental Social Psychology*, v. 92, p. 1 – 14, 2021.

- BOLAÑOS-GARCÍA-ESCRIBANO, A.; NAVARRETE, M. An action-oriented approach to didactic dubbing in foreign language education: Students as producers. *XLinguae*, v. 5, n. 2, p. 103–120, 2022.
- BURGESS, M. C. R.; DILL, K.; STERMER, S.; BURGUESS, S.; BROWN, B. Playing with prejudice: The prevalence and consequences of racial stereotypes in video games. *Media Psychology*, v. 14, n. 3, p. 283 – 311, 2011.
- CALVO FERRER, J. R.; BELDA-MEDINA, J. R. Análisis de la satisfacción del alumnado de L2 con respecto a la adquisición de terminología especializada por medio de videojuegos: estudio de caso. *Porta Linguarum Revista Interuniversitaria de Didáctica de las Lenguas Extranjeras*, v. 44, n. 1, p. 179 – 190, 2015.
- CALVO-FERRER, J. R. Educational games as stand-alone learning tools and their motivational effect on L2 vocabulary acquisition and perceived learning gains. *British Journal of Educational Technology*, v. 48, n. 2, p. 264 – 278, 2017.
- CALVO-FERRER, J. R. Effectiveness of type of feedback and frequency on digital game-based L2 vocabulary acquisition. *International Journal of Game-Based Learning*, v. 11, n. 3, p. 38 – 55, 2021.
- CANALES HERNÁNDEZ, M. DEL P. Análisis descriptivo de la mediación lingüística: revisión actualizada del cuarto modo de comunicación. *Epos: Revista de filología*, n. 38, p. 3–29, 19 dez. 2022.
- CHAUME, F. *Audiovisual translation: Dubbing*. New York: Routledge, 2012.
- CHAUME, FREDERIC. The turn of audiovisual translation. *Translation Spaces*, v. 2, p. 105 – 123, 2013.
- DI CARLO, A. Comprehensible Input Through the Practical Application of Video-Texts in Second Language Acquisition. *Italica*, v. 71, n. 4, p. 465 – 483, 1994.
- DÍAZ CINTAS, J. El subtítulado como técnica docente. *Vida Hispánica*, v. 12, p. 10–14, 1995.
- DÍAZ-CINTAS, J. *La Traducción Audiovisual: el subtítulado*. [S.l.]: Almar, 2001.
- ELLIS, R. Principles of instructed language learning. *System*, v. 33, n. 2, 2005.
- HUERTAS-ABRIL, C. A.; GÓMEZ-PARRA, M. E. *International approaches to bridging the language gap*. IGI-Global, 2019.
- INCALCATERRA MCLOUGHLIN, L.; LERTOLA, J. Learn through subtitling: Subtitling as an aid to language learning. In: INCALCATERRA MCLOUGHLIN, L.; BISCIO, M.; NÍ MHAINNÍN, M. Á. (Org.). *Audiovisual Translation Subtitles and Subtitling. Theory and Practice*. Bern: Perter Lang, 2011. p. 243–263.

- KRASHEN, S. We Acquire Vocabulary and Spelling by Reading: Additional Evidence for the Input Hypothesis. *The Modern Language Journal*, v. 73, n. 4, 1989.
- LERTOLA, J.; MARIOTTI, C. Reverse Dubbing and Subtitling: Raising Pragmatic Awareness in Italian ESL Learners. *JoSTrans-The Journal of Specialised Translation*, v. 28, p. 103–121, 2017.
- LORENSET, C. C.; TUMOLO, C. H. S. Vocabulary Acquisition in English as a Foreign Language: Digital Gameplaying *The Sims*. *Revista Linguagem & Ensino*, v. 22, n. 4, p. 1002 – 1019, 2019.
- MANGIRON, C. Found in Translation: Evolving Approaches for the Localization of Japanese Video Games. *Arts*, v. 10, n. 1, p. 1 – 18, 2021.
- MANGIRON, C. Game on! Burning issues in game localisation. *Journal of Audiovisual Translation*, v. 1, n. 1, p. 122 – 138, 2018.
- MANGIRON, C. Games without borders: The cultural dimension of game localisation. *Hermeneus*, v. 18, p. 187 – 208, 2016.
- NAVARRETE, M. The use of audio description in foreign language education. *Translation and Translanguaging in Multilingual Contexts*, v. 4, n. 1, p. 129–150, 2018.
- OGEA-POZO, M. La traducción audiovisual desde una dimensión interdisciplinar y didáctica. Madrid: Sindéresis, 2020.
- OGEA-POZO, M. Subtitulado del género documental: de la traducción audiovisual a la traducción especializada. Madrid: Sindéresis, 2018.
- OGEA-POZO, M. Una propuesta didáctica para la traducción y locución de voces superpuestas. In: BOTELLA-TEJERA, C.; AGULLÓ-GARCÍA, B. (Org.). *Mujeres en la Traducción Audiovisual II: Nuevas tendencias y futuro en la investigación y la profesión*. Madrid: Sindéresis, 2022. p. 51–71.
- OGEA-POZO, M. DEL M. Into The Shoes of Visually Impaired Viewers: a Pedagogical Experiment to Improve Audio Description and English Language Skills. *International Journal for 21st Century Education*, v. 9, n. 1, p. 73–87, 2022.
- PALION-MUSIOL, A. Audio description and its application in Spanish language glottodidactics. In: LENKAITIS, C. A.; HILIKER, S. M. (Org.). *Engaging teacher candidates and language learners with authentic practice*. Hershey PA, EEUU: IGI Global, 2019. p. 206–226.
- PLAZA LARA, C.; FERNÁNDEZ COSTALES, A. Enhancing communicative competence and translation skills through active subtitling: a model for pilot testing didactic Audiovisual Translation (AVT). *Revista de Lenguas para Fines Específicos*, n. 28.2, p. 16–31, 12 dez. 2022.
- RANALLI, J. Learning English with the Sims: Exploiting authentic computer simulation games for L2 learning. *Computer Assisted Language Learning*, v. 21, n. 5, 2008.

SAMPEDRO REQUENA, B. E.; MUÑOZ, J. M.; VEGA, E. El videojuego digital como mediador del aprendizaje en la etapa de Educación Infantil. *Educación*, v. 53, n. 1, 2017.

SAMPEDRO REQUENA, B.E.; MCMULLIN, K. J. Videogames for the educative inclusion | Videojuegos para la inclusión educativa. *Digital Education Review*, n. 27, p. 122 – 137, 2015.

SAMPEDRO REQUENA, B. E. Las TIC y la educación social en el siglo XXI. *EDMETIC*, v. 5, n. 1, p. 8 – 24, 2016.

SÁNCHEZ-REQUENA, A. Audiovisual Translation in Teaching Foreign Languages: Contributions of Dubbing to Develop Fluency and Pronunciation in Spontaneous Conversations. *Porta Linguarum*, v. 26, p. 9–21, 2016.

SÁNCHEZ-REQUENA, A. Intralingual Dubbing as a Tool for Developing Speaking Skills. (J. T. Noa Incalcaterra McLoughlin Laura; Lertola, Org.) *Translation And Translanguaging in Multilingual Contexts. Special issue of Translation and Translanguaging in Multilingual Contexts. Audiovisual Translation in Applied Linguistics: Beyond Case Studies.* [S.I.]: John Benjamins Publishing Company, 2018

SÁNCHEZ-REQUENA, A. Intralingual dubbing as a tool for developing speaking skills. In: INCALCATERRA M CLOUGHLIN, LAURA; LERTOLA, JENNIFER; TALAVÁN, N. (Org.). *Audiovisual Translation in Applied Linguistics: Educational Perspectives.* Amsterdam: John Benjamins, 2020. p. 103–129.

TALAVÁN, N. Subtitling as a Task and Subtitles as Support: Pedagogical Applications. In: DÍAZ CINTAS, J.; MATAMALA, A.; NEVES, J. (Org.). *New Insights into Audiovisual Translation and Media Accessibility.* New York: Rodopi, 2010. p. 285–299.

TALAVÁN, NOA. *Las voces superpuestas: Fundamentos y aplicaciones didácticas.* (C. Botella & B. Agulló, Org.) *Mujeres en la traducción audiovisual.* Madrid: Sinderesis, 2021.

TALAVÁN, NOA; ÁVILA-CABRERA, J. J. Creating collaborative subtitling communities to increase access to audiovisual materials in academia. *The Interpreter and Translator Trainer*, v. 15, n. 1, p. 118–135, 2 jan. 2021.

TALAVÁN, NOA; ÁVILA-CABRERA, J. J. First insights into the combination of dubbing and subtitling as L2 didactic tools. In: GAMBIER, Y.; CAIMI, A.; MARIOTTI, C. (Org.). *Subtitles and Language Learning.* Bern: Peter Lang, 2015a. p. 149–172.

TALAVÁN, NOA; ÁVILA-CABRERA, J. J. First insights into the combination of dubbing and subtitling as L2 didactic tools. In: GAMBIER, Y.; CAIMI, A.; MARIOTTI, C. (Org.). *Subtitles and Language Learning.* [S.I.]: Peter Lang, 2015b. p. 149–172.

TALAVÁN, NOA; COSTAL, T. iDub - The potential of intralingual dubbing in foreign language learning: How to assess the task. *Language Value*, v. 9, n. 1, p. 62–88, 2017a.

TALAVÁN, NOA; LERTOLA, J. Active audio description to promote speaking skills in online environments. *Sintagma, Revista de Lingüística*, n. 28, p. 59–74, 2016. Disponível em: <<https://doi.org/10.21001/sintagma.2016.28.04>>. Acesso em: 17 abr. 2022.

TALAVÁN, NOA; LERTOLA, J. Audiovisual Translation as a Didactic Resource in Foreign Language Education. A Methodological Proposal. *Encuentro*, v. 30, p. 23–39, 2022a.

TALAVÁN, NOA; LERTOLA, J.; IBÁÑEZ, A. Audio description and subtitling for the deaf and hard of hearing Media accessibility in foreign language learning. *Translation and Translanguaging in Multilingual Contexts*, 2022.

TALAVÁN, NOA; RODRÍGUEZ-ARANCÓN, P. The use of interlingual subtitling to improve listening comprehension skills in advanced EFL students. In: GARZELLI, B.; BALDO, M. (Org.). *Subtitling and Intercultural Communication. European Languages and beyond*. Pisa: InterLinguística ETS, 2014a. p. 273–288.

TALAVÁN, NOA; RODRÍGUEZ-ARANCÓN, P. The use of reverse subtitling as an online collaborative language learning tool. *Interpreter and Translator Trainer*, v. 8, n. 1, p. 84–101, 2014b.

TALAVÁN, NOA; RODRÍGUEZ-ARANCÓN, P. Voice-over to improve oral production skills. In: SANDERSON, J. D.; BOTELLA-TEJERA, C. (Org.). *Focusing on Audiovisual Translation Research*. [S.l.]: PUV, Publicacions Universitat de Valencia, 2018. p. 211–229.

TALAVÁN, NOA; TINEDO-RODRÍGUEZ, A. J. Audiodescripción (AD) y Subtitulado para personas Sordas (SpS) en la clase de lenguas: fundamentos de Accesibilidad Audiovisual Didáctica (ACAD). In: VARELA-SALINAS, M. J.; PLAZA-LARA, C. (Org.). *Aproximaciones teóricas y prácticas a la accesibilidad desde la traducción y la interpretación*. [en prensa]: Comares, 2023a.

TALAVÁN, NOA; TINEDO-RODRÍGUEZ, A. J. Una mirada transdisciplinar a la Traducción Audiovisual Didáctica. *Hikma*, v. 22, n. 1, p. 143–166, 31 maio 2023b.

TAN, W.; SUPIAN, N.; CHEAH, K. S. Game-Based Learning in Improving English Vocabulary and Detecting Metacognitive Awareness Among English for Specific Purposes Undergraduates. *Advances in Social Science, Education and Humanities research*, v. 629, p. 135 – 140, 2022.

TINEDO-RODRÍGUEZ, A. J.; FRUMUSELU, A. SDH as an AVT Pedagogical Tool: Promoting L2 Integrated Language Skills, Interculturality and EDI. *Translation and Translanguaging in Multilingual Contexts*, v. (in press), 2023.

VANDERPLANK, R. The value of teletext sub-titles in language learning. *ELT Journal*, v. 42, n. 4, p. 272–281, 1988.

VERMEULEN, A.; ESCOBAR, L. Audiovisual translation (dubbing and audio description) as a didactic tool to promote foreign language learning: The case of Spanish clitic pronouns. *Translation and Translanguaging in Multilingual Contexts*, v. 7, n. 1, p. 86–105, 2021.

VERMEULEN, A.; ESCOBAR-ÁLVAREZ, M. Á. Audiovisual translation (dubbing and audio description) as a didactic tool to promote foreign language learning. *Translation and Translanguaging in Multilingual Contexts*, v. 7, n. 1, p. 86–105, 19 mar. 2021. Disponível em: <<http://www.jbe-platform.com/content/journals/10.1075/ttmc.00060.ver>>. Acesso em: 15 jan. 2023.

VERMEULEN, A.; IBÁÑEZ MORENO, A. Audio description as a tool to promote intercultural competence. In: DECONINCK, J. et al. (Org.). *Towards Transcultural Awareness in Translation Pedagogy*. Wien: LIT Verlag, 2017. p. 133–153.

ZYZIK, G. Winning against prejudice. Video games in shaping attitudes toward social exclusion. *Dziennikarstwo i Media*, v. 14, p. 81-88, 2021.