

Calvo-Ferrer, José Ramón, *Videojuegos para el desarrollo de la competencia traductora en el Espacio Europeo de Educación Superior*. Valencia: Tirant lo Blanch 2023. 170 pp.

Antonio Javier Chica Núñez 

<https://dx.doi.org/10.5209/estr.91725>

En un mundo donde la tecnología y la educación se entrelazan de manera cada vez más estrecha, resulta oportuno poner a disposición de docentes e investigadores obras que permitan explorar el empleo de videojuegos en el ámbito de la traducción e interpretación. En esta línea, *Videojuegos para el desarrollo de la competencia traductora en el Espacio Europeo de Educación Superior* aborda un tema relativamente novedoso: el del potencial de los videojuegos como herramienta para la formación de traductores e intérpretes. Cierto es que no son pocas las obras (no tanto monográficas) que han abordado el modo en que los videojuegos favorecen la diversión del estudiante, captando su atención, aumentando su satisfacción y mejorando sus resultados de aprendizaje, si bien resulta en ocasiones tarea complicada encontrar trabajos que traten la cuestión con el rigor científico suficiente sin caer en soflamas relativas a las (ya rebatidas a lo largo de los últimos años) necesidades formativas de las nuevas generaciones de estudiantes. Así, la obra destaca por una rigurosa metodología, en la que los contenidos se presentan de manera aséptica, mostrando planteamientos que dan buena cuenta tanto de las ventajas como de los inconvenientes que plantea el uso de videojuegos en el desarrollo de la competencia traductora. Eso sí, con todo, la obra pretende dar a conocer cómo estas herramientas pueden ser utilizadas de manera efectiva para tal fin.

El libro se estructura de manera coherente y lógica, comenzando con una introducción que sienta las bases del tema central, en la que se establece la conexión entre los videojuegos y la pedagogía de la traducción en el marco del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES). Así, el primer capítulo se centra en el EEES y su enfoque en la enseñanza por competencias, en la que destaca la importancia del tiempo de trabajo real del estudiante y la autonomía en su aprendizaje. Del mismo modo, aborda la definición de “competencia”, enfatizando su relevancia en el contexto educativo moderno y pone de relieve el papel transformador de las tecnologías de la información en la educación, introduciendo la idea de utilizar videojuegos como herramientas educativas, dada su creciente popularidad.

El segundo capítulo profundiza en la evolución y estructura de los estudios de traducción e interpretación en España, desde sus inicios en 1959 hasta su adaptación al EEES. El autor subraya la relevancia de la competencia traductora y sus subcompetencias, con especial énfasis en la subcompetencia bilingüe, y critica la falta de enfoque especializado en la formación lingüística para traductores en España y la necesidad de materiales educativos adaptados a sus necesidades específicas. En relación con ello, aborda la evolución de la didáctica de la traducción, destacando su transición de un enfoque teórico a uno práctico y pone de manifiesto el papel emergente de los videojuegos en la enseñanza de la traducción, especialmente en el contexto de la enseñanza de lenguas extranjeras, y cómo estos pueden ser herramientas efectivas para mejorar las habilidades comunicativas y la competencia traductora, al tiempo que se adaptan a las metodologías pedagógicas modernas.

En el tercer capítulo, el autor presenta una profunda reflexión sobre la esencia y el atractivo de los videojuegos. A través de diversas definiciones propuestas por diversos autores, destaca la interacción tecnológica que diferencia a los videojuegos de los juegos tradicionales. El autor subraya cómo los videojuegos capturan la atención del jugador mediante desafíos, fantasía y curiosidad, ofreciendo una experiencia lúdica que va más allá del simple entretenimiento, y pretende explicar el porqué del atractivo de los videojuegos como herramienta de ocio.

En el cuarto capítulo, el autor se adentra en el mundo de los videojuegos educativos, también conocidos como “videojuegos serios”. Estos, a diferencia de los convencionales, tienen como objetivo principal instruir o formar al jugador, más que simplemente entretener, lo que en ocasiones atenúa el componente lúdico. En este sentido, el autor plantea un debate sobre la naturaleza de estos juegos, cuestionando si realmente pueden ser considerados como tales, teniendo en cuenta que, en ocasiones, contravienen las características básicas de los juegos convencionales. El capítulo presenta también una clasificación detallada de los diferentes tipos de videojuegos serios según su propósito y ámbito de aplicación, analizando en detalle las características distintivas de los videojuegos serios para la educación y formación.

En el quinto capítulo, el autor explora el potencial de los videojuegos como herramientas educativas, destacando su capacidad para motivar y mantener la atención del jugador, así como para transmitir contenidos y desarrollar competencias en los estudiantes. A lo largo del capítulo, se citan diversas investigaciones que respaldan los beneficios de los videojuegos en la educación, desde la adquisición de conocimientos hasta el desarrollo de habilidades lingüísticas. Sin embargo, también se presenta una perspectiva crítica, señalando la necesidad de más estudios empíricos y la importancia del papel del educador en la integración efectiva de los videojuegos en el aula. Finalmente, los dos últimos capítulos se centran en el diseño y la metodología de dos videojuegos desarrollados por el autor, *Subtitle Legends* y *The Conference Interpreter*, detallando el modo que estos pueden contribuir al desarrollo de la competencia traductora y sus subcompetencias.

En resumen, una de las principales fortalezas de la obra es su enfoque equilibrado entre teoría y práctica: el autor presenta argumentos teóricos sólidos y ofrece ejemplos concretos y aplicaciones prácticas, respaldadas por investigaciones empíricas. Además, la obra destaca por su rigurosa metodología y por abordar el tema con un enfoque crítico, presentando tanto las ventajas como los desafíos de utilizar videojuegos en la enseñanza de la traducción. Sin embargo, como toda obra, también presenta ciertas limitaciones: aunque el libro ofrece una visión detallada de los videojuegos educativos, podría haber mostrado un mayor número de videojuegos a modo de guía para el docente que pudieran servirle de aplicación en el aula, así como una guía para su empleo, explicando los pasos a seguir para su implementación y consiguiente desarrollo de la competencia traductora y sus subcompetencias.

Con todo, *Videojuegos para el desarrollo de la competencia traductora en el Espacio Europeo de Educación Superior* es una obra de gran interés para aquellos que deseen explorar la intersección entre tecnología, videojuegos y pedagogía de la traducción. Gracias a su perspectiva actual de un campo en constante evolución, se trata de una lectura altamente recomendada para educadores, traductores, diseñadores de videojuegos y cualquier persona interesada en las innovaciones pedagógicas del siglo XXI en la formación de traductores e intérpretes.