



Enfoques innovadores en la didáctica de lenguas y la traducción en la era digital (Vol. 3)

Manuel Gómez Campos y Francisco Luque Janodet (Eds.)

Peter Lang Group AG (Lausana, Suiza)/Paratraducción, Interlinguas y Transmedia (ParatradIT). Publicado por Peter Lang GmbH (Berlín, Alemania)

206 páginas – 2025 – 41,81 euros

ISBN: 978-3-631-93094-6

ISBN (PDF): 978-3-631-93092-2

ISBN (EPUB): 978-3-631-93093-9

Extracto

En este tercer volumen de ParatradIT, dirigido por José Yuste Frías y Óscar Ferreiro Vázquez, Gómez Campos y Luque Janodet recopilan contribuciones sobre la enseñanza de lenguas y la traducción en la era digital. A lo largo de ocho capítulos, diversos autores presentan metodologías que integran gamificación y herramientas digitales como Duolingo o la lingüística de corpus para facilitar el aprendizaje. Se exploran experiencias prácticas lúdicas con el francés y el italiano, hasta la creación de aplicaciones interactivas como AEBRA y GAMETRAPP, en el marco de la enseñanza y corrección de lenguas. En conjunto, la obra subraya la necesidad de aplicar estrategias y metodologías pedagógicas innovadoras que favorezcan el desarrollo personal y profesional del estudiantado, entendiendo las lenguas como un puente intercultural esencial para la prosperidad de una sociedad interconectada.

Palabras clave: actividades educativas lúdicas; aprendizaje; ciencias de la educación; comunicación intercultural; enseñanza; innovación educativa; lenguas; tecnología.

Abstract

The third volume of the ParatradIT, edited by José Yuste Frías and Óscar Ferreiro Vázquez, contributions compiled by Gómez Campos and Luque Janodet presents approaches to language teaching and translation in the digital era. Across eight chapters, various authors introduce methodologies that integrate gamification, and digital tools such as Duolingo and the corpus linguistics to facilitate learning. Practical, playful experiences are explored with French and Italian, extending to interactive applications like AEBRA and GAMETRAPP for teaching and language proofreading. The work emphasizes the need to apply innovative teaching strategies and methodologies to foster students' personal and professional development, as languages serve as the foundation of essential intercultural bridges for the prosperity of an interconnected society.

Keywords: educational games; learning; educational sciences; intercultural communication; teaching; educational innovations; languages; technology.

Cómo citar: Nogales Soto, V. (2026). Reseña bibliográfica del libro *Enfoques innovadores en la didáctica de lenguas y la traducción en la era digital (Vol. 3)*, de M. Gómez Campos y F. Luque Janodet (Eds.). *Tecnología, Ciencia y Educación*, 35, 267-271.

Las lenguas son las llaves que nos abren las puertas del mundo. En la actualidad, conocer varias lenguas, saber emplearlas adecuadamente en diversos contextos y comprender las relaciones conceptuales que las unen o que, por el contrario, las hacen únicas es un criterio que todo estudiante debe poseer para finalizar su proceso de formación educativa y adentrarse en el mundo profesional. En el caso de los traductores, su probabilidad de éxito y reconocimiento profesional va de la mano de la «proficiencia» con la que manejan sus lenguas de uso y del perfeccionamiento de su competencia intercultural.

Por otra parte, es un hecho que las competencias lingüísticas e interculturales contribuyen de manera significativa a que los hablantes de una lengua sean capaces de inferir diversas formas de captar una misma realidad y a que, por ello, se enriquezcan a través del intercambio lingüístico y cultural. Sin embargo, la interculturalización actual no sería posible sin los esfuerzos de quienes se encargan de transmitir dichos conocimientos lingüísticos y «traductológicos», que son los responsables de facilitar el desarrollo de las competencias que forjan el mundo globalizado que nos rodea.

Dada la era digital en la que vivimos y la patente preocupación por crear una enseñanza de calidad y adaptada a las necesidades y requerimientos del estudiantado, podríamos concebir el empleo de las nuevas tecnologías como la fórmula para elaborar nuevas formas de aprendizaje y enseñanza de la competencia que nos construye como sociedad: la competencia comunicativa. A esta línea de innovación pedagógica se suscriben los trabajos que conforman *Enfoques innovadores en la didáctica de lenguas y la traducción en la era digital*, cuyos autores exploran el potencial de las nuevas tecnologías en la renovación educativa a lo largo de ocho capítulos.

En este tercer volumen de la colección ParatradIT, dirigida y editada por Yuste Frías y Ferreiro Vázquez, serán los editores Gómez Campos y Luque Janodet quienes compilen una serie de novedosas contribuciones de base metodológica que se nos presentan como herramientas clave para el desarrollo de nuevas formas de enseñanza. Las aportaciones aquí recogidas destacan por su especial énfasis en cómo las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), las tecnologías de aprendizaje y conocimiento (TAC) y la inteligencia artificial (IA) pueden emplearse como fuente de transmisión del conocimiento lingüístico, dado su creciente impacto entre las nuevas generaciones.

En el primer capítulo, M. Blanca Miranda Rodas nos demuestra, a través de un caso práctico, cómo la gamificación de la enseñanza, combinada con la inclusión de contenido audiovisual, obtiene resultados favorables debido a su atractivo y al carácter competitivo, motivacional y de colaboración de las actividades diseñadas, que adentran al estudiantado en un ambiente de inmersión lingüística. En este caso, nos encontramos con un *scape room*

cuyo objetivo principal es llegar a una meta final. Sin embargo, a dicha competición subyace la enseñanza de la lengua francesa a través de ocho actividades didácticas que hacen un recorrido por todas las competencias lingüísticas y de cuya celebración se obtuvieron excelentes resultados, según atestigua el propio estudiantado.

El segundo capítulo se inscribe en la línea de la gamificación como medio de enseñanza. En contraste, Jofrrey Caron otorga mayor libertad al estudiantado, a quien sumerge directamente en el mundo de los videojuegos. Tras recoger en su corpus las muestras de los resultados obtenidos, el autor otorga especial importancia a la necesidad de darle libertad para que, a través de los videojuegos, experimenten en un contexto comunicativo real en el que el intercambio comunicativo se encuentra estrechamente relacionado con la acción. De los resultados de este estudio se infiere cómo la enseñanza de lenguas requiere de la vinculación del estudiantado a un contexto completo comunicativo, aunque estos deban adentrarse en una realidad inexistente. Los factores pragmáticos, la motivación lúdica y la colaboración se erigirán, pues, como los pilares de esta nueva metodología pedagógica de la enseñanza de lenguas.

El tercer capítulo sitúa el aprendizaje de nuevas lenguas como generador de un puente comunicativo del que pueden servirse sectores como el turístico. Según señalan Vladimir Legac, Predag Oreški y Krunoslav Mikulan, una de las mayores fuentes de ingresos de Croacia es el turismo, principalmente el proveniente de países como Italia. Sin embargo, en este país, la enseñanza del italiano es mínima, por lo que, basándose en investigaciones anteriores, decidieron realizar un experimento con Duolingo. Los resultados recogidos presentan la plataforma como una herramienta eficaz para primeras tomas de contacto con lenguas como el italiano, dada su lejanía con respecto a los métodos clásicos, lo que disminuiría la frustración en el proceso de aprendizaje, el carácter lúdico de la aplicación y cómo esta incrementa la motivación por continuar aprendiendo mientras el usuario disfruta jugando desde cualquier lugar. En suma, los autores consideran oportuno recrear dicha metodología en el aprendizaje de lenguas como el húngaro o el español.

En el cuarto capítulo, Ángela Muro-Arpon se basa en la hipótesis de que la disminución del hábito lector en las nuevas generaciones, por la preferencia de estas por otro tipo de entretenimiento como las redes sociales o las nuevas tecnologías, supone una consiguiente disminución de la calidad de sus producciones escritas. Este caso se trasladaría en la redacción del inglés como lengua extranjera. Por ello, la propuesta hallada en este estudio se centra en adaptar la literatura tradicional a través de producciones multimodales que despierten el interés de las nuevas generaciones por la lectura y redacción en lenguas extranjeras, mientras empatizan con temáticas a las que subyace el objetivo lingüístico real. Además, la metodología se creó con el fin de ser implementada al final de cada trimestre del curso académico, para que, a modo de repaso y en un entorno de menos estrés, los estudiantes pudieran subsanar sus errores de redacción en la lengua inglesa a través de actividades de enfoque en la forma o en el significado de los vocablos en situaciones reales y atractivas.

En el quinto de los capítulos, la digitalización de las herramientas de las que disponen estudiantes y profesores en la enseñanza del francés como lengua extranjera vira hacia la lingüística de corpus y el tratamiento automático de las lenguas (TAL). Es en esta línea en la que Ana Paula de Oliveira nos expone la relevancia de crear ejercicios semiautomatizados y personalizados que acudan a las necesidades lingüísticas y comunicativas de los estudiantes para poner el foco en situaciones de comunicación reales, como las encontradas dentro de los textos del corpus. Esta alternativa pedagógica se presenta como una forma de aprendizaje multidisciplinar y accesible para todos.

El sexto capítulo, de manos de Andrea Schäpers y Patricia Rodríguez López, retoma la gamificación y los sistemas TIC y de IA con el objetivo del aprendizaje de lenguas extranjeras. En este contexto, el estudio se centra en el nivel A1 de alemán y en sus resultados se plasma la facilidad con la que los estudiantes comprenden los contenidos y refuerzan sus competencias lingüísticas en el entorno de las nuevas tecnologías. Esta experiencia dinámica está compuesta por un test previo, una fase práctica y un test final, al que le siguen dos cuestionarios adicionales que revelan la mejora de los estudiantes en la adquisición y aplicación del contenido léxico, como base de toda lengua.

En el séptimo capítulo, Rafaela Marques Rafael y Janayna Alves Vieira dejan constancia, desde el primer momento, de su postura a favor del empleo de las nuevas tecnologías en la enseñanza del español como lengua extranjera, dada la retroactividad de las metodologías aquí presentes, su carácter dinámico y la importancia de lenguas como la española en países como Brasil. Su experiencia docente los llevó a crear la aplicación AEBRA, destinada a dicho cometido y generada bajo una perspectiva colaborativa y de interacción social con base en el aprendizaje efectivo mediado por la tecnología (AEMT). Dada la multiculturalidad existente en el siglo XXI, rescatan la importancia de adaptar las nuevas metodologías pedagógicas de la enseñanza de lenguas a las transformaciones y contextos a los que se enfrenta el propio lenguaje en el proceso de desarrollo de la competencia comunicativa.

En el octavo y último capítulo de este libro, Cristina Toledo-Báez y Laura Noriega-Santíañez describen su metodología para crear GAMETRAPP, una aplicación interactiva y gamificada de la que podrán servirse personas sin nociones previas en traducción ni en posesición (PE) para suplir sus carencias lingüísticas, dada la rápida expansión de los sistemas de traducción automática neuronal (TAN). La combinación que recoge en la actualidad es la de español/inglés estadounidense y el objeto de análisis son resúmenes científicos reales de libre acceso que habrían sido traducidos, posteriormente, por el traductor de Google. En este caso práctico, los autores, a través de una doble taxonomía, comprobaron la eficacia de diversas estrategias de PE, así como las decisiones que el usuario podría tomar en el proceso de PE y que, por tanto, necesitarían ser clasificadas como necesarias, innecesarias o erróneas, dentro de la aplicación.

A la luz de lo expuesto, es imprescindible resaltar el calibre de la obra editada por Gómez Campos y Luque Janodet, así como de todas las aportaciones que en ella se compilan, pues

conforman un amplio abanico de posibilidades que nutren las nuevas formas de enseñanza de lenguas. Esta redirección de las metodologías pedagógicas tradicionales es la muestra de un mundo en constante movimiento y a cuyas transformaciones se hace imprescindible nuestra adaptación. Si bien, tal y como defienden los autores de los capítulos previamente expuestos, la base de este cambio se encuentra en las nuevas tecnologías, y es nuestro deber emplearlas como herramientas clave para crear una sociedad donde las lenguas no impliquen fronteras infranqueables, sino puentes entre culturas.

Verónica Nogales Soto

Graduada en Traducción e Interpretación por la Universidad de Córdoba (España)

l12nosov@uco.es | <https://orcid.org/0009-0001-9256-7471>

 **Verónica Nogales Soto.** Graduada en Traducción e Interpretación por la Universidad de Córdoba (España). Máster Universitario en Traducción Especializada (Inglés/Francés-Español). Ayudante de orientación de estudiantes extranjeros en Middlebury College (Córdoba, España). Pertenece al Grupo de Investigación Traducción y Discurso Especializado-HUM-1108 (TRADIES) de la Universidad de Córdoba. Traductora jurada en prácticas (2024). Localización y traducción al inglés de la página web del Antequera Light Fest 2025/Área de Turismo de Antequera (Ayuntamiento de Antequera, Málaga, España).