

Resumen

Esta tesis tiene como objetivo promover la colaboración entre profesores de L2, profesionales de las Tecnologías de la Información y estudiantes de L2 que abordan la tecnología del siglo XXI con una mentalidad digital. Específicamente, busca proporcionar soluciones prácticas para la memorización y el compromiso eficientes del vocabulario SL/LE/L2 mediante el uso mnemónico de memoria espacial y entornos inmersivos. Metodológicamente cuenta con la recopilación de datos numéricos analizados estadísticamente y con la exploración subjetiva compartida por los participantes. El texto es un compendio de artículos publicados que destacan diferentes aspectos del contenido de la tesis. El autor tuvo en mente una pregunta común para los estudios cuantitativos: si el enfoque experimental demostraría resultados estadísticamente significativos en comparación con las técnicas de control donde las preguntas abiertas eran la base para las investigaciones cualitativas. Además, se utilizaron encuestas para obtener opiniones en un formato estandarizado. Todos los estudios realizados demostraron la efectividad de la espacialización mnemotécnica en combinación con RA, RV, dentro de un videojuego exploratorio, al mismo tiempo que la utilidad reuniendo información valiosa de los participantes individuales. Investigaciones complementarias confirmaron la predilección de los estudiantes por cursos personalizados y la necesidad de innovaciones didácticas