

Retos: **La integración tecnológica en el aula de lenguas extranjeras**

Challenges: **technological integration** in the foreign languages classroom



unir
LA UNIVERSIDAD
EN INTERNET

**Universidad
Internacional
de la Rioja**



DISPONIBLE EN PDF

<http://www.santillana.com.co/rutamaestra/edicion-21/la-integracion-tecnologica-en-el-aula-de-lenguas-extranjeras/>

En el presente artículo se reflexiona sobre el empleo de las tecnologías en el aula de lenguas extranjeras. Tecnologías sí, pero siempre teniendo en cuenta el objetivo didáctico que se pretende alcanzar; así, el uso de las nuevas tecnologías en la enseñanza de LE debe convertirse en un medio y no en un fin.

the aim of the article is considering the use of the new technologies in the foreign languages classroom. The use of the new technologies should be subordinated to the didactic objectives. So, new technologies in foreign languages teaching should be a way of getting the pedagogical objectives but not a goal itself.

La integración tecnológica en el aula de lenguas extranjeras

La revolución tecnológica a partir de la aparición y popularización de Internet ha producido un cambio social plausible en diferentes ámbitos, como en la enseñanza y aprendizaje de lenguas extranjeras.

El esfuerzo por introducir la tecnología en el aula muchas veces no ha ido acompañado de una re-

Integration of technologies in the foreign languages classroom

Technological revolution and popularization of the Internet has led to a deep social change, easy to perceive in different areas, such as the teaching and learning of foreign languages. The effort to introduce technology in the classroom has sometimes not been

flexión acerca de los motivos que han llevado a introducir la ni del modo en que iba a hacerse.

Como afirma Rodríguez:

“La tecnología ha de servir para mejorar el proceso de aprendizaje de los estudiantes más allá de ser un mero testigo del cambio de formato de los recursos que utilizamos dentro del aula (...). No se puede producir simplemente una digitalización de actividades tradicionales, es necesario llevar a cabo una adaptación” (2015, p.157).

Por lo tanto, se debe afrontar el reto de ir más allá de las ventajas del simple cambio de formato del material didáctico (acceso a contenido multimedia y aumento de la interacción entre estudiantes) para pasar a planteamientos sobre la clase de LE que impliquen un cambio de perspectiva derivado del uso de la tecnología. Como afirma Rodríguez: “la tecnología por sí sola nunca va a provocar [este] aprendizaje sin un planteamiento pedagógico sólido detrás” (2015, p. 160).

Uno de estos planteamientos aborda el papel del profesor. El papel tradicional del profesor como “poseedor y administrador” de contenidos está obsoleto, ya que el aprendiz tiene acceso a gran cantidad de información en la Red. Tanto es así que Kalantzis y Cope afirman que: “Estamos pasando de una economía industrial a otra basada en la información y orientada por los medios” (2009, p. 1). En este contexto, el profesor puede adoptar el rol de “curador de contenidos”, un especialista que selecciona la información para darle un sentido pedagógico, aportando un valor añadido para el estudiante.

La gamificación en el aula de lenguas extranjeras

El motivo de incluir la *gamificación* en este artículo se debe a que, pese a que el juego y el uso de los elementos del mismo han estado siempre presentes en los contextos de aprendizaje, asistimos a una reinterpretación relacionada con las nuevas tecnologías y el videojuego.

Según Rodríguez y Foncubierta (2014), la *gamificación* es:

“[una] técnica que el profesor emplea en el diseño de una actividad de aprendizaje (sea analógico o



parallel to a reflection about the motivation that lead to introduce it or the way it should have been developed.

As Rodríguez says:

“Technology should be used to improve the learning procedure further than being a witness of the format change in the pedagogical resources. It is not possible to do just a digitalization of traditional activities, we need to adapt the materials” (2015, p.157).

Therefore, teachers and material creators should go further than the change in the format of the didactic materials (access to multimedia content and increase in the interaction among students) in order to reach new perspectives in the foreign language classroom derived from the use of the technology. As Rodríguez says: “technology itself is never going to provoke learning without a solid pedagogical approach” (2015, p.160).

One of these approaches is oriented to the teacher’s role. The teacher seen as the owner of the knowledge is obsolete. Learner has access to a high amount of free online information. Kalantzis and Cope says that: “we are going from an industrial economy to another based on information and oriented by media” (2009, p.1). Teacher then becomes a “content curator”, a specialist that selects information in order to give it a pedagogical sense with and added value to the student.

Gamification in foreign languages classroom

Despite games and game’s elements has been always there in the education field, *gamification* involves a reinterpretation based on new technologies and video games.

digital) introduciendo elementos del juego (insignias, límite de tiempo, puntuaciones, dados, etc.) y su pensamiento (retos, competición, etc.) con el fin de enriquecer esa experiencia de aprendizaje, dirigir o modificar el comportamiento de los alumnos en el aula” (p. 2).

Antes de emplear la *gamificación* en el aula se debe tener claro el objetivo que se pretende conseguir. Una actividad gamificada sin un objetivo pedagógico claro provocará el desinterés de los alumnos. El alumno debe sentir siempre que ha aprendido, no solo que se ha divertido o distraído.

Una vez se tenga el objetivo definido, el docente puede decidir recurrir a la gamificación. Se puede decir, con Rodríguez y Foncubierta (2014), que la *gamificación* va más allá del acto de motivar y aporta una serie de beneficios al proceso de enseñanza:

- * Soluciona problemas como la dispersión, la inactividad o la no comprensión.
- * Ayuda a implicar al alumno.
- * Facilita la capacidad de memorización y retentiva.
- * Aumenta la predisposición psicológica a seguir en estado activo (“estado de flujo”).

La *gamificación* está, por lo tanto, vinculada con el componente afectivo del aprendizaje. Mediante los siguientes elementos específicos de la *gamificación* se estimula el aprendizaje de la nueva lengua:

- * Los retos o desafíos “enganchan” a los aprendices generando así una dependencia positiva.
- * La narración del juego (la historia que hay detrás del mismo) potencia la curiosidad y el aprendizaje a través de la experiencia.
- * El uso de avatares sirve para proteger la autoimagen y la autoestima.
- * Las puntuaciones y las tablas de resultados fomentan el sentido de la competencia.
- * Las barras de progreso y los logros premian la iniciativa y favorecen la autonomía del alumno.
- * La naturaleza del juego y la percepción de realidad paralela o atenuada que permite mitigar el miedo al error y faculta el uso del mismo como una oportunidad de aprendizaje.

Además, se debe hacer referencia a la importancia de la tecnología en la gamificación. El uso de la misma permite al docente prolongar los espacios de aprendizaje más allá del aula a través de los dis-

According to Rodríguez and Foncubierta (2014), gamification is:

“a technique where the teacher uses a learning activity (analogic or digital) introducing elements from games (time limits, emblems, punctuation, dices, etc.) and gaming thought (challenges, competition, etc.) with the aim of enriching the learning experience, directing or modifying the student’s behavior in the classroom” (p.2).

Before using *gamification* in the classroom, teachers should have a clear goal. A gamified activity without a clear pedagogical objective will provoke a lack of interest in the students. Students should always feel they have learnt, not just they have had fun.



Once we have a clear and defined objective, teachers can use gamification. It can be said, with Rodríguez and Foncubierta (2014), *gamification* goes further than motivating and gives some extra benefits to the learning procedure:

- * Solves problems such as distraction, inactivity or not understanding.
- * Helps to involve students.
- * Helps the ability to memorize.
- * Increases the predisposition to continue in an active way (“flow condition”).

Gamification is, therefore, linked with the emotional component of the learning process. This elements of the *gamification* could be productive in the learning procedure of a new language:

positivos móviles. Un docente, por ejemplo, podría proponer a su grupo de estudiantes una competición a través de una aplicación *gamificada* a la que tuvieran acceso fuera del aula en sus dispositivos y pedirles un mínimo de logros semanales en lugar de o como complemento a la asignación de tareas tradicional.

El Flipped classroom

Según Rodríguez, el *flipped classroom* es “un enfoque encuadrado a su vez dentro del *blended learning* o aprendizaje mixto que combina sesiones y contenidos convencionales con otros fuera del aula a través de contenidos digitales que sirven de preparación” (2015, p. 2). El *flipped classroom* o clase



al revés también se puede emplear en contextos de *e-learning* aunque precisa de una mayor competencia en herramientas tecnológicas por parte de docentes y alumnos.

El *flipped classroom* no es una metodología, sino una técnica que se puede emplear cuando el docente considere que su uso va a ser positivo en términos de beneficio pedagógico y motivacional. Consiste en la inversión de la clase tradicional. El profesor ya no es el encargado de impartir clases, sino que orienta a los estudiantes sobre la elaboración de los contenidos, que deberán preparar u organizar ellos mismos. La idea fundamental es que el estudiante llegue a la clase presencial (o en directo) con una serie de contenidos trabajados y se emplee la misma para aclarar dudas y poner en común el trabajo previo.

- * Challenges get the students hooked, creating a positive dependence.
- * Gaming narrative (and the story behind it) strengthens the curiosity and learning through experience.
- * Avatars protects self- steem and self- image.
- * Punctuations and results charts boost the competitive sense.
- * Progress bars and achievements reward the student's autonomy.
- * Gaming nature and the lower perception of reality mitigates fear towards mistakes and allows them to be used as learning opportunities.

Moreover, technology in *gamification* allows teachers to extend learning spaces further the classroom through the mobile devices.

Flipped classroom

According to Rodríguez, *flipped classroom* is: “and approach located in the *blended learning* that combines presential and conventional contents with digital ones to prepare the presential parts” (2015, p.2). Flipped classroom can also be used in *e-learning* environments although it requires a high ability in technological tools in teachers and learners.

Flipped classroom is not a methodology, just a technique that can be used when the teachers consider the use can be beneficial in pedagogical and motivational terms. Teachers orient students about the contents they should prepare themselves. The core idea is allowing the student to reach the presential session (or live) with some contents worked, using this time to clearfy and working in common about the previous work.

According to Rodríguez (2015), basic pillars that supprts *flipped classroom* are:

- * Flexible atmosphere: physical space is tras-cended (physical or virtual) further than the classroom and students choose how and when to study. Some parameters should stay fix, such as the place and time presential classes are going to take place, but, even these actions can come determined by an agreement between teachers and students or present a higher flexibility.
- * Learning culture: students participate active-ly in their learning process. Presential classes allow going further than traditional limits

Según Rodríguez (2005), los principales pilares que sustentan el *flipped classroom* son:

- * Ambiente flexible: se trasciende el espacio (físico o virtual) del aula y los estudiantes eligen cómo y cuándo aprenden. Hay ciertos parámetros que deben mantenerse fijos, como, por ejemplo, el lugar y el tiempo en el que se van a producir las clases presenciales o la hora a la que comenzará la clase virtual en directo, pero, incluso estas acciones, pueden venir determinadas por el acuerdo entre docentes y estudiantes o presentar más flexibilidad.
- * Cultura de aprendizaje: los estudiantes participan activamente en su proceso de aprendizaje. Las clases presenciales permiten ir más allá de los límites tradicionales a través de actividades de profundización, reflexión y resolución de dudas.
- * Contenido intencional: la selección y preparación de contenidos es fundamental en el *flipped learning*. La técnica sin contenido no tiene sentido. Por lo tanto, los docentes deben encontrar contenidos relevantes y motivadores o conseguir enfocar contenidos menos atractivos de una manera interesante para los alumnos.
- * Educadores profesionales: los profesores que apliquen el flipped learning tienen que estar preparados, dominar la materia y las técnicas docentes que vayan a utilizar o tengan disponibles para emplear si el contexto educativo lo requiere. No es lo mismo dar una clase magistral, en la cual se reproducen una serie de contenidos de manera previamente estructurada que dinamizar una clase inversa, en la que cada grupo propondrá una serie de cuestiones y conclusiones según su experiencia concreta. Aquí los profesores tienen que ser capaces de emplear recursos según las necesidades y capaces de improvisar respuestas y soluciones didácticas.

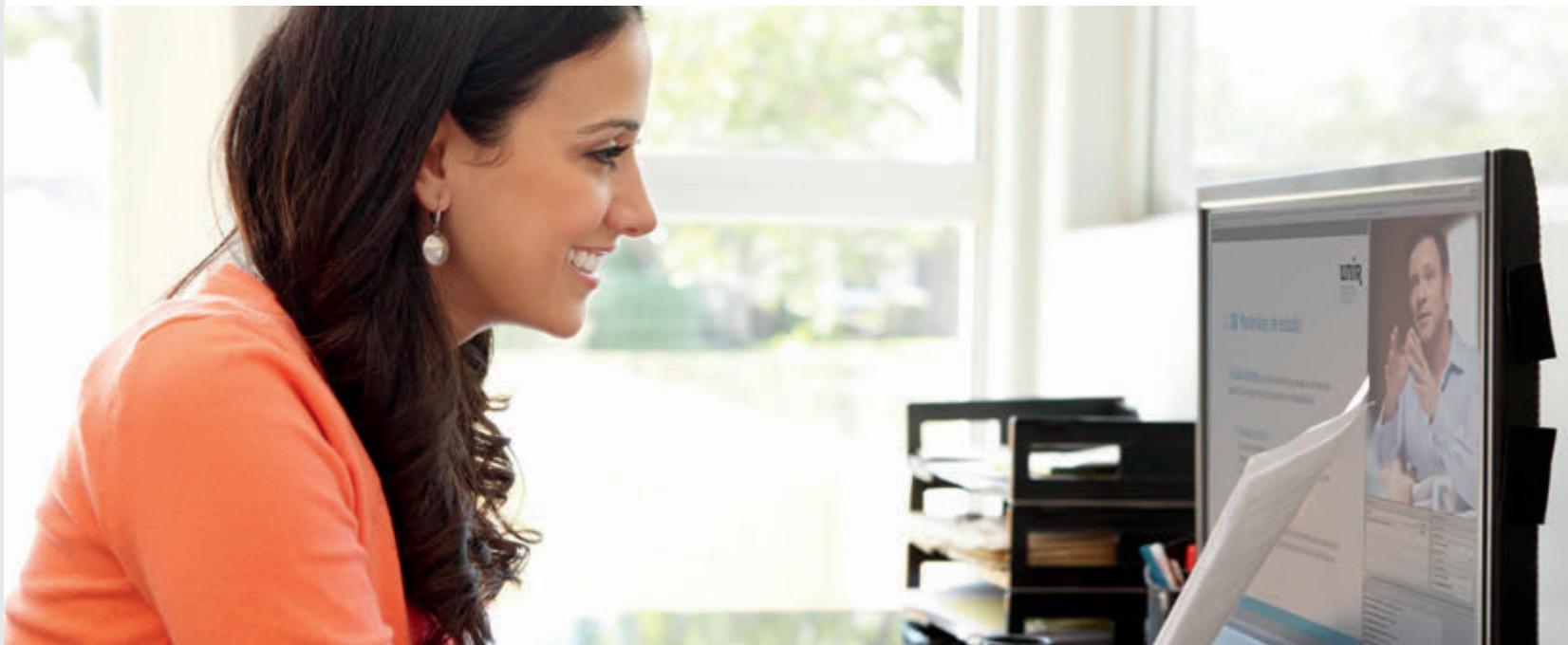
A modo de conclusión, podemos decir que las tecnologías han revolucionado la educación, pero, para un aprovechamiento óptimo, precisamos, por parte del docente, de una reflexión sobre los objetivos que se pretenden conseguir con su uso. El docente o las instituciones educativas tienen que emplear los dispositivos o técnicas basadas en las nuevas tecnologías más adecuadas sin perder de vista el objetivo: que el alumno tenga una mejor experiencia de aprendizaje y optimice la consecución de sus metas. **RM**

through deepening activities, critical thought and solving doubts.

- * Intentional content: selection and content's preparation is essential in *flipped learning*. Technique without contents is senseless. Therefore, teachers should find relevant and motivational contents or present them in an attractive and relevant way.
- * Professional educators: teachers should be solidly prepared when it comes to apply the *flipped learning*, control the topic and use the pedagogical techniques required. Teachers should be able to use resources according to the needs and ability to improvise answers and didactic solutions.

In order to conclude, we can say that technologies has revolutionized education, but, in order to get an optimal use we need a critical thought about the goals to be reached with the use. Teachers or/and educative institutions should use the new technologies without losing the objective: allowing the student to have a better learning experience, improving the way to get the goals. **RM**

“Technology should be used to improve the learning procedure further than being a witness of the format change in the pedagogical resources. It is not possible to do just a digitalization of traditional activities, we need to adapt the materials”



Máster Universitario en Educación Bilingüe

Consiga su Maestría oficial europea en sólo un año,
asistiendo a clases online en directo

La primera maestría oficial online que le prepara para enseñar en inglés en cualquier etapa de la educación.

Adáptese a las nuevas demandas sociales con el Máster Universitario en Educación Bilingüe de UNIR, y prepárese lingüística, metodológica, digital y académicamente para dar una instrucción de calidad en cualquiera de las materias que se imparten en inglés.

Con una metodología 100% online, adquirirá los conocimientos necesarios para manejarse en un nuevo contexto educativo, caracterizado por la coexistencia de diferentes lenguas.

La Universidad Internacional de La Rioja está avalada por las siguientes instituciones:



Consulta la oferta completa

infocolombia@unir.net | + 571 381 68 21



Docencia 100% online



Clases online en directo



Tutor personal