

2021-08-03

Creación de materiales didácticos digitales para la enseñanza del español como lengua extranjera

Andrés Sandoval

Interactive Natives, Burdeos, Francia, direction@interactivenatives.com

Follow this and additional works at: <https://ciencia.lasalle.edu.co/ruls>

Citación recomendada

Sandoval, A. (2021). Creación de materiales didácticos digitales para la enseñanza del español como lengua extranjera. *Revista de la Universidad de La Salle*, (85), 105-116.

This Artículo de Revista is brought to you for free and open access by the Revistas de divulgación at Ciencia Unisalle. It has been accepted for inclusion in *Revista de la Universidad de La Salle* by an authorized editor of Ciencia Unisalle. For more information, please contact ciencia@lasalle.edu.co.



Creación de materiales didácticos digitales

para la enseñanza del español como lengua extranjera

Andrés Sandoval¹

■ Resumen

En este artículo se presentan tres elementos fundamentales que favorecen el aprendizaje de idiomas, y que además constituyen la base de la creación de material didáctico digital: la inmersión a través de narraciones interactivas, para generar espacios y contextos específicos; el entretenimiento como vector de motivación; y la interacción entre los elementos y actores.

Además, el contexto de este artículo se inscribe en el análisis de las siguientes problemáticas: ¿por qué escoger el juego (video) como elemento pedagógico?, ¿cuál es el contexto del aprendizaje del español como lengua extranjera en Colombia?, y ¿en qué consiste la narración interactiva y cómo estos procesos favorecen un aprendizaje innovador?

Palabras clave: concepción material didáctico; digital; idiomas; español.

¹ Cofundador y CEO de Interactive Natives, Burdeos, Francia. direction@interactivenatives.com, hello@intetactivenatives.com

El juego como recurso pedagógico en el aprendizaje de una lengua

Según Schmoll (2011)², el primer juego para el aprendizaje de idiomas data de 1983, y fue desarrollado por la Universidad de Brigham Young, en Utah (Estados Unidos). Su objetivo era la enseñanza del español; con este fin, la historia se centra en el descubrimiento de un pueblo mexicano. Desde entonces, otros juegos se han creado para el aprendizaje de un idioma, en el caso del francés se puede encontrar *A la rencontre de Philippe*, desarrollado por Clé international, y *Télème*, realizado por la Universidad de Strasbourg, el CNRS y la empresa Almédia. Respecto al mandarín, está *Zon*, elaborado por la Michigan State University.

Schmoll (2011) y Natkin³ (2008) identificaron las principales limitaciones de los juegos educativos para el aprendizaje de idiomas:

- Poca o ninguna interacción entre los jugadores.
- Baja utilización de la imagen y el vídeo.
- Objetivos de aprendizaje demasiado explícitos, lo que impide el interés lúdico del juego.
- Enfoques pedagógicos basados en ejercicios cerrados.
- Ausencia o poca contextualización.

A pesar de estas limitaciones, los juegos de aprendizaje de lenguaje educativo tienen impactos positivos, tales como que la lengua presentada en situación es más funcional, ya que es el medio que permite avanzar y tener éxito el juego; y favorece el desarrollo de nuevas habilidades en los jugadores-alumnos, pues

2 Laurence Schmoll es profesor certificado de francés lengua extranjera de la Universidad de Strasbourg, "Usages éducatifs des jeux en ligne".

3 Stéphane Natkin, Professeur titulaire de la chaire de systèmes multimédia du CNAM, Directeur de L'école National des Jeux et Médias Interactifs Numériques (ENJMiN), "Du ludo-éducatif aux jeux vidéos éducatifs", colloque CIME (2008) sur le thème de l'image dans l'éducation et la formation à l'ère numérique. Profesor de la cátedra de sistemas multimedia de la CNAM, director de la Escuela Nacional de Juegos y Medios Digitales Interactivos (ENJMiN), "Del entretenimiento educativo a los videojuegos educativos", jornada CIME (2008) sobre el tema de la imagen en la educación y formación en la era digital.

mejora su retención de la información, fortalece su autonomía en el aprendizaje, y mejora su concentración.

Desde un punto de vista más generalizado, según Catherine Rolland⁴, un videojuego es, en cualquier caso, en esencia, un vehículo para el aprendizaje. “Progresamos en un juego por prueba y error. Incluso en un juego clásico sin intenciones educativas, al jugador se le enseñan reglas, se le presenta un entorno [...]. En todos los juegos, hay aprendizaje” (Dupont-Besnard, 2020).

También, podemos citar como ejemplo World of Warcraft (WoW). En este MMORPG⁵ el mapa es gigantesco, lleno de caminos y lugares importantes, “incluso las personas que no tienen nociones de geografía conocen el mapa de WoW como la palma de la mano. Estas personas dominan la geografía de este mundo imaginario porque han logrado apropiarse de él” (Dupont-Besnard, 2020). Así que, ciertamente, dichas personas no aprenden la geografía de nuestro mundo, pero sí adquieren habilidades geográficas.

Si bien, hablamos de ejemplos y aplicaciones concretas en el ámbito digital con los videojuegos, es importante contextualizar la importancia del juego como vector del aprendizaje. Aprender a través del juego es un concepto utilizado en ciencias de la educación, así como en psicología. El concepto sostiene la idea de que los niños adquieren habilidades a través del juego, dando sentido al mundo que los rodea. Según Lev Vygotsky, “el juego es la principal fuente de desarrollo para los niños, ya sea emocional, social, física, lingüística o cognitivamente” (2009). Según este enfoque, el juego le daría al niño habilidades sociales y cognitivas, además de confianza en sí mismo, lo que le permitiría vivir nuevas experiencias y evolucionar en entornos desconocidos. Por ejemplo, frente a un entorno extraño con nuevas reglas, el niño sería capaz de introducir nuevas estrategias, adoptar ciertas habilidades, pensar creativamente, colabora con compañeros de juego y aprender de los errores.

4 Project manager de Gamelab, laboratorio en el Politécnico Palaiseau.

5 Massively multiplayer online role-playing game, tipo de videojuego que significa “videojuego de rol multijugador masivos en línea”.

Por consiguiente, los videojuegos integrarían a esta base el aspecto narrativo, digital e interactivo, en fin, el componente tecnológico. Así, el juego se puede inscribir en una adaptación de objetivos pedagógicos para cada nivel de aprendizaje de un idioma extranjero, a través de una narración interactiva en la que se realizarían varias actividades lúdico-educativas.

El aprendizaje de idiomas

La educación es un sector que está en constante evolución, tanto en el aprendizaje de técnicas, el desarrollo de herramientas informáticas o en la transformación de la labor de los docentes o instructores. Aunado a lo anterior, ahora tenemos acceso a una tecnología más moderna, rápida y visualmente estimulante, lo que les brinda a las personas la posibilidad de tomar cursos a distancia, clases por videoconferencia, modalidades de estudio como el *e-learning*, acceso a plataformas de formación, redes sociales, educativas y videojuegos.

De esta manera, el estudiante tiene la posibilidad de acceder a varias estrategias de formación que a menudo son horizontales. Sin embargo, una de las estrategias educativas utilizadas, y más reconocidas en el medio, es la inmersión, ya que se basa en la capacidad de explotar entornos o contextos reales. Esta metodología no solo se da *in situ*, ya que también puede ser evocada a través de textos, imágenes, fotografías o videos.

En enero de 2012, el Comité Stratégique des Langues⁶, dirigido por Suzy Halimi, publicó el informe *Apprendre les langues, apprendre le monde*⁷. De este documento, se pueden extraer en tres temas que detallamos a continuación:

6 Comité Stratégique des Langues, présidé par Suzy Halimi, ancienne élève de l'Ecole Normale Supérieure, Docteur d'état de la Sorbonne, Présidente honoraire de l'Université Sorbonne Nouvelle Paris-3, actuellement Vice-Présidente de la Commission française pour l'UNESCO, elle y préside le Comité éducation, Rapport "Apprendre les langues, Apprendre le monde", janvier 2012.

Comité de Estrategia Lingüística, presidido por Suzy Halimi, exalumna de la Ecole Normale Supérieure, doctora en Estado en la Sorbona, presidenta de Honor de la Universidad Sorbonne Nouvelle Paris-3, actual vicepresidenta de la Comisión Francesa para la UNESCO. Preside el Comité de Educación, Informe *Aprender idiomas, aprender el mundo* (enero de 2012)

7 Aprender idiomas, aprender el mundo.

- El Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER) crea un nuevo contexto para la educación.
- La enseñanza de idiomas es una disciplina clave que enfrenta a los temas de diversidad y desmotivación.
- La renovación pedagógica se basa en promover el desarrollo, la interacción, lo digital y el fortalecimiento del vínculo con el entorno cotidiano de los estudiantes.

Referencial de competencias del MCER: un nuevo contexto de la enseñanza y evaluación

En el 2005, se adoptó el MCER desarrollado por el Consejo Europeo:

el marco común europeo de referencia para las lenguas (MCER) es el resultado de varios años de investigación llevada a cabo por expertos de los Estados miembros del Consejo de Europa. Es un enfoque totalmente nuevo que pretende adaptar los objetivos y métodos de enseñanza de la lengua y, sobre todo, proporciona una base común para el diseño de programas, diplomas y certificados. En este sentido, promueve la movilidad educativa y profesional. (Ministère de l'Éducation nationale, de la Jeunesse et des Sports, 2020)

Según el MCER, el objetivo de la enseñanza de idiomas es aprender a comunicarse, con esto se refiere a “utilizar un código lingüístico (competencia lingüística) para realizar una acción (competencia pragmática) dentro de un contexto sociocultural y lingüístico dado (competencia sociolingüística)” (2020).

Asimismo, el MCER introduce algunas novedades importantes:

- La creación de niveles comunes de referencia (de A1 a C2):
- La definición de las tres actividades de la comunicación: *recepción*, escuchar y leer; *producción*, expresarse oralmente y mediante una escritura continua; e *interacción*, hacer parte en una conversación de mediación (incluidas las actividades de traducción e interpretación).

- La presentación de tres competencias clave: las lingüísticas (vocabulario, sintaxis, gramática y fonología), las sociolingüísticas (tales como las normas sociales, las expresiones, dialectos o acentos), y las pragmáticas (elección de estrategias discursivas para lograr una meta).
- El enfoque orientado a la acción: este se refiere a que el uso de la lengua no se desvincula de las acciones realizadas por alguien que es locutor y actor social. “Este enfoque tiene implicaciones para el aprendizaje y su diseño, porque se trata de clasificar las actividades idiomáticas estructurar las dificultades y asociar lo que se dice y lo que se hace” (Ministère de l’Éducation nationale, de la Jeunesse et des Sports, 2020).

Entonces, las narraciones se pueden presentar dentro de un contexto de creación de material pedagógico (videojuego) de manera interactiva, ya que son un medio ideal para satisfacer el desarrollo simultáneo de competencias lingüísticas, sociolingüísticas y pragmáticas. Es importante anotar, que estas narraciones deben estar enmarcadas en un contexto cultural, histórico y temporal para posibilitar una mayor inmersión.

El aprendizaje de español en Colombia

El 6,7% de la población mundial es hispanohablante. Según el anuario “El Español en el mundo 2015”⁸ (Instituto Cervantes, 2015), casi 4,7 millones de personas tienen el español como lengua materna.

El español es la segunda lengua materna del mundo por número de hablantes, tras el chino mandarín, así como la segunda en el cómputo global de hablantes, ya que, por razones demográficas, el porcentaje de población mundial que habla español como lengua nativa sigue aumentando, mientras que la proporción de hablantes de chino e inglés desciende. (Agencia EFE, 2016, párr. 4)

Según el estudio, más de 21 millones de alumnos estudian español como lengua extranjera en diversas regiones del planeta, y uno de esos lugares es

8 Elaborado por el profesor David Fernández Vttores, de la Universidad Complutense de Madrid.

nuestro país. “Colombia tiene la gloriosa tradición de cultivo de la lengua, porque desde el momento mismo de la Independencia los próceres se preocuparon de cultivarla” (García de la Concha, 2007). De acuerdo con el ahora director honorario de la Real Academia Española de la Lengua, es cierta la fama que tiene Colombia de hablar el mejor español.

Pero no solo es la fama, debido a los tipos de interacciones que se desprenden de la globalización, que van desde el comercio hasta las comunicaciones, muchas personas vienen al país con el propósito de estudiar español, ya sea con fines laborales, comerciales, académicos, turísticos o culturales. Actualmente, según Espejo, Flórez y Zambrano (2011), en el “contexto educativo colombiano se ofrecen estudios de español como lengua extranjera en centros especializados de idiomas que hacen énfasis no solamente en el desarrollo de la competencia lingüística sino también en las competencias comunicativa e intercultural” (p. 69).

El *storytelling* interactivo o la narrativa hipertextual

La práctica de narraciones interactivas no es nueva. En los años 80, apareció un tipo de libros conocidos como *librojuegos*, que encontró su mayor expresión en la colección *Elige tu propia aventura*, editada entre 1979 y 1998, por el sello Bantam Books, en idioma inglés; las primeras traducciones en español se publicaron en los años 80. En países latinoamericanos, como México y Argentina, se encuentra actualmente a la venta y, recientemente, en España fue reeditada por la editorial SM. En Francia, la editorial Gallimard Jeunesse la reeditó hace dos años.

En esta serie, la narración está escrita en segunda persona del singular y la trama se fracciona mediante “saltos” a distintas páginas, a partir de decisiones que debe tomar el lector, como si fuera el protagonista del libro. Generalmente, el libro comienza con una introducción a la historia y luego se le propone al lector escoger diversas opciones, lo que determina las acciones del protagonista. Así, este navega a través del libro escogiendo su propia aventura y aumentando mucho más su inmersión en la historia.

Una de las ventajas que representa este tipo de narrativa es la concepción hipertextual, que facilita enormemente el acceso a la información que proporcionan los contextos, a la que en la narrativa lineal cuesta más esfuerzo y tiempo acceder. El proceso de lectura de narrativa hipertextual se puede definir de la siguiente manera:

Incluso entrando en un punto determinado por el autor, el lector escoge uno u otro camino y dispone de varias opciones para activar una u otra lexia; luego repite el proceso hasta encontrar un hueco o blanco. Tal vez en este momento deba volver atrás y tomar otra dirección. Incluso podría escribir algo, o visualizar un pasaje de otro autor que acabara de recordar, como un lector de libro que empezará a leer un poema de Stevens, se acordara de repente de un verso similar de Swinburne, o de un pasaje en un libro de Helen Vendler o de Harold Bloom, sacara ese libro del estante, encontrará el pasaje y volviere luego al poema de Stevens. (Landow, 1995, p. 146)

El hecho de no tener una linealidad significa que el argumento no es fijo, que se construye con cada lectura; luego, es el lector quien determina las relaciones causales entre los fragmentos. De modo que estas combinaciones dan sentido a una búsqueda y a una experiencia única y personal.

En nuestra cultura, existen varios ejemplos que presentan claramente la importancia de una narrativa apasionante, uno de ellos, se inscribe en nuestro contexto lúdico (videojuego), el juego *The last of us*. Las discusiones sobre la narrativa en los videojuegos a menudo giran sobre la elección y el control que un jugador tiene sobre la trama y sus personajes, las decisiones que tienen que tomar y las consecuencias de esas elecciones. Además, la forma que pueden tomar estas narrativas abarca desde caminos ramificados, en los que las elecciones del jugador determinan lo que experimentará a partir de una fuente existente de contenido narrativo; hasta cajas de arena⁹, en las que las historias se crean a partir de las posibilidades emergentes de su mecánica.

9 Corresponde a un tipo de videojuego no lineal, en el que el jugador es libre de sus acciones.

En lugar de discutir el mérito de cualquiera de estos enfoques en particular, nos interesa aquí analizar las formas en las que la interactividad y la inmersión pueden mejorar la manera de hacer historias en narrativas convencionales. El ejemplo de este juego, desarrollado por Naughty Dog para PlayStation 3, nos permitirá comprender mejor esta postura.

“The Last of Us” cuenta la historia de dos personas, Joel y Ellie, y su viaje a través de un Estados Unidos posapocalíptico, décadas después de que una infección por hongos —similar a un escenario *zombie*— que ha devastado a su población y dejado a su sociedad en caída libre. Joel, el protagonista central, es un hombre de mediana edad cuya pequeña familia fue destruida por el brote. Esto lo coloca en un lugar muy diferente al de Ellie, una niña de catorce años que nació después de esos mismos eventos. Su interacción forma el *núcleo de la narrativa*, que tiene lugar veinte años después de que el virus estallara inicialmente.

La fortaleza de The last of us no radica en su capacidad para mostrarnos un futuro inquietante: en el que los edificios abandonados están en el proceso de ser recuperados por la naturaleza, o las duras condiciones de las zonas de cuarentena que luchan por imponer el orden, aunque lo hace de manera espectacular, pues llegamos a imaginar la magnitud de los eventos en la historia solo a través de las imágenes; sino en el éxito de su *narrativa directa*, que permite al jugador entrar en ese mundo, en el que puede cavar a través de lo que queda y luchar contra lo que lo llevó a este punto.

Una de las mecánicas centrales del juego es la *exploración*, que funciona en gran medida para dar ritmo a su naturaleza intensa; asimismo, los breves momentos disponibles para ello son invaluable para construir la narrativa del mundo. Esas cortas secciones se compensan, en última instancia, con lo que constituye la mayor parte de la jugabilidad: los encuentros violentos contra otros sobrevivientes o los humanos mutados afectados por el virus. Estas secciones hacen el mejor trabajo por resaltar el tema más importante en The last of us: la *supervivencia*. Aquí hablamos de la interacción vivida con los NPC que hacen parte de ese mundo ficticio.

La narrativa sumerge al jugador, y las dinámicas del juego le permiten aprender, avanzar y crecer a través de los obstáculos en su camino. Es por todo esto que la extrapolación con el aprendizaje es pertinente y casi evidente. De esta manera, este tipo de narración puede permitirle al estudiante vivir situaciones cortas fáciles de entender, sobre todo para los primeros niveles de aprendizaje del idioma (A1, A2), sin perder el interés por la dinámica de la historia.

Conclusiones

Desde un punto de vista práctico, el aporte para los estudiantes del desarrollo de este tipo de material permitiría la práctica del español en un contexto lúdico y en un ambiente imaginario, pero con escenarios contextuales reales. Además, las narraciones corresponden a situaciones prácticas que los estudiantes podrían integrar rápidamente a su experiencia educativa. Asimismo, el aspecto lúdico e interactivo permite la extrapolación de lo real a un universo creado para las necesidades lingüísticas del estudiante.

En cuanto a los objetivos, por un lado, traerían beneficios de “entretenimiento”, tales como: la satisfacción de jugar, la inmersión en un contexto real con elementos imaginarios, la posibilidad del desafío (resolución de los enigmas), la capacidad de controlar las acciones del protagonista (protagonista=lector), y el deseo de progresar en el aprendizaje del idioma.

Por otro lado, están los objetivos lingüísticos, que están relacionados con: descubrir el idioma, ajustar el nivel de la lengua (los recursos se adaptan al nivel de la formación y avanzan en dificultad según evoluciona la historia), y entrenarse con actividades específicas (la propuesta busca configurar actividades basadas en las diversas competencias lingüísticas y culturales).

Respecto al aporte para los profesores, los recursos pedagógicos cumplen con todos los objetivos educativos correspondientes a los niveles A1, A2 y B1 del MCER. Desde esta óptica, esta herramienta sirve:

- Como motivación para los estudiantes.
- De práctica enfocada que, incluso puede funcionar para crear secuencias pedagógicas en clase, bien sea para los estudiantes que desean fortalecer sus debilidades o practicar las temáticas vista en clase.
- De intercambio, pues favorece que los estudiantes interactúen compartiendo las decisiones que toman en el juego y pueden comparar los resultados que producen las diversas opciones. Además, posibilita el interrelación de los profesores sobre las diversas secuencias pedagógicas que podrían surgir con este tipo de material.

En relación con la innovación, primero se trata de desarrollar un material que *combine diversión y educación*. Por ejemplo, una verdadera historia interactiva se ejecuta con lo que se puede encontrar hoy en los juegos de aventura o en los libros conocidos. Esto, con el fin de que el estudiante experimente una fuerte inmersión en el escenario, lo que le permitirá entender las actividades educativas de una manera sencilla y relajada. También, el estudiante podría tener acceso a los recursos de aprendizaje y continuar con una experiencia lúdica y libre de estrés, para poco a poco apropiarse del programa que fue pensado para él.

El segundo punto que se presenta como una innovación, es el hecho de concebir una *narración interactiva*, que lleve al estudiante a ser el protagonista de su historia. Finalmente —asociado con la metodología de los libros de narrativa hipertextual—, está el *elemento lúdico*. En efecto, la mayoría de estos libro-juegos le permiten al lector no solo poder entrar en un universo fantástico, sino también interactuar con los personajes a través de dinámicas lúdicas como resolver puzzles, combatir enemigos, descubrir tesoros, etc. El hecho de extrapolarlo a materiales digitales, como videojuegos, podría potencializar los procesos cognitivos de los estudiantes sin abrumarlos con un metalenguaje propio del aprendizaje de idiomas.

Referencias

- Agencia EFE. (19 de enero de 2016). El 6,7% de la población mundial ya es hispanohablante. *La Razón*. <https://bit.ly/3ouRf0g>
- Dupont-Besnard, M. (24 de mayo de 2020). "Diffuser la science par les jeux vidéo, c'est l'avenir": reportage au Gamelab de Polytechnique. *Numerama*. <https://bit.ly/2PmuLCC>
- Espejo, M. B., Flórez, M. y Zambrano, I. (2011). Tendencias de los estudios de español como lengua extranjera (ELE) en Bogotá. *Lenguas en Contacto y Bilingüismo: Revista Digital*, (1), 55-91.
- García de la Concha, V. (2007). En Colombia se habla un buen español, dice la Real Academia de la Lengua. *Caracol Radio*. <https://bit.ly/2Mgbxxn>.
- Instituto Cervantes. (2015). *El español en el mundo 2015. Anuario del Instituto Cervantes*. <https://bit.ly/2Ys0CmD>
- Landow, G. P. (1995). *Hipertexto: la convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*. Paidós.
- Ministère de l'Éducation nationale, de la Jeunesse et des Sports. (2020.). *Cadre européen commun de référence pour les langues (CECRL)*. <https://bit.ly/2L0JT6Q>
- Natkin, S. (2006). *Video games and interactive media: A glimpse at new digital entertainment*. Peters/CRC Press.
- Schmoll, L. (2011). Usages éducatifs des jeux en ligne. L'exemple de l'apprentissage des langues. *Revue des Sciences Sociales "Jeux et enjeux"*, (45), 148-157. <https://bit.ly/2NQKoBB>
- Vygotsky, L. S. (2009). El papel del juego en el desarrollo. En *El desarrollo de los procesos superiores* (pp. 141-157). Crítica.