

# Los intercambios virtuales: las cintas de correr en el aprendizaje de lenguas extranjeras

## ***Autores***

*Labrador de la Cruz, Belén*

*Departamento de Filología Moderna*

## ***Nombre del Grupo de Innovación***

*CODOS. Grupo de Innovación Docente de la Universidad de León, colaboración internivelar e internacional en el Grado de Educación Primaria de la ULE*

## **RESUMEN**

El objetivo principal de esta experiencia docente de intercambios virtuales es fomentar la internacionalización en casa, con el fin de posibilitar la comunicación con hablantes nativos de lengua inglesa y el intercambio cultural sin que sea necesario viajar al extranjero. Este proyecto de telecolaboración se realiza en la asignatura de *Lengua Inglesa Aplicada a la Enseñanza III* de 3º del Grado en Educación Primaria de la Universidad de León con un grupo de estudiantes americanos de español de la UCM (*University of Central Missouri*) de EEUU desde el curso 2018-19. En grupos de 4 aproximadamente (2 de la ULE y 2 de la UCM), los alumnos han de realizar una serie de actividades (algunas consecutivas y otras en paralelo) de a) conversación síncrona (debates y deliberaciones por videollamadas) y asíncrona (vídeos de presentación con comentarios, mensajes de audio y texto), b) resolución de problemas (*escape rooms*) y c) diseño de materiales didácticos (preparación de pequeños *escape rooms* dirigidos a alumnos de Educación Primaria). Los resultados, recogidos a través de encuestas, de evidencias de aprendizaje aportadas y de pruebas de evaluación, demuestran un alto grado de satisfacción, un incremento en la motivación y una mejora de varias competencias clave en este grado: digital, social e intercultural, de comunicación en lengua inglesa, de trabajo en equipo, de creatividad, de habilidades cognitivas y de pensamiento crítico. La incorporación de este tipo de modalidades de enseñanza supone una enorme inversión de tiempo y esfuerzo constante en el diseño, actualización, monitorización y evaluación por parte de docentes y en la elaboración y gestión del tiempo y las emociones por parte de los estudiantes, pero sin duda alguna contribuyen muy positivamente a mejorar tanto el proceso como los resultados de aprendizaje y, en el caso de alumnos que serán futuros docentes, las repercusiones didácticas se multiplican.

**Líneas de actuación:** Gamificación; Aprendizaje basado en problemas, proyectos o retos; Aprendizaje Colaborativo.

## **Introducción**

En esta era de globalización y, más en concreto, durante la pandemia, se ha hecho imprescindible la internacionalización digital, más conocida como ‘internacionalización en casa’, definida como “the purposeful integration of international and intercultural dimensions into the formal and informal curriculum for all students within domestic learning environments” (Beelen & Jones 2015). La internacionalización en casa permite a todos los alumnos participar en intercambios lingüísticos y/o culturales sin la necesidad de viajar al extranjero, como sucede en los intercambios de movilidad. En realidad, se trata de experiencias de aprendizaje tan distintas que compararlas explícitamente no

aporta nada (O'Dowd 2021, p. 212). Esta modalidad no ha de verse como una opción de segunda categoría con respecto a los intercambios de movilidad, sino como otra forma de internacionalización. De la misma forma que correr al aire libre aporta una serie de ventajas, mientras que correr sobre una cinta estática aporta otras y en ambas se hace ejercicio y los músculos se fortalecen, así sucede con la internacionalización en casa, en el extranjero y los modelos híbridos. Una encuesta realizada antes de comenzar este proyecto constató que casi un 48% de los estudiantes no había estado nunca en un país de habla inglesa y del 52% restante, más de un tercio había estado en viajes de turismo breves, sin la posibilidad de una inmersión lingüística y cultural. Este dato reflejó una necesidad imperante a resolver en la Mención de Lengua Inglesa del Grado en Educación Primaria y una vía factible, complementaria de los intercambios de movilidad, consistía en incorporar un intercambio virtual que posibilitase hablar y colaborar con estudiantes angloparlantes y conocer más sobre su país y cultura. Asimismo, y dado el perfil del alumnado, a través de este proyecto se busca acercarlos al mundo profesional del aula de Primaria, buscando la adaptación de los métodos utilizados con contenidos apropiados a dicho contexto.

Otra gran motivación fue la aplicación práctica de los principios didácticos enseñados en la asignatura, a través de metodologías activas: se defiende un método funcional y comunicativo de aprendizaje basado en tareas (Ellis 2018, Willis & Willis 2007), lo cual conlleva la primacía del aprendizaje incidental (espontáneo, significativo, necesario para lo que se intenta comunicar y para llevar a cabo la actividad), en tareas de tipo abierto, que luego es complementado con la enseñanza intencional (deliberada, planeada) de formas de expresión en lengua inglesa para las necesidades comunicativas detectadas. Los retos, planeados para ocupar la zona de desarrollo próximo (Vygotsky 1985), según la hipótesis del input comprensible (Krashen 1978), el aprendizaje por pares y colaborativo, la gamificación y las herramientas digitales juegan un papel importante cuando se trata de 'aprender haciendo', de involucrar a los alumnos en su propio proceso de aprendizaje. Como reza el dicho, atribuido a Confucio: "Dímelo y lo olvidaré, muéstrame y lo recordaré, involúcrame y lo aprenderé". Para que exista realmente un aprendizaje significativo, es fundamental presentar unas instrucciones claras, detalladas y precisas para cada tarea, junto con las rúbricas que van a utilizarse para la evaluación, que los alumnos se esfuercen en utilizar el lenguaje necesario para la consecución de la tarea y que, después, el docente revise, corrija, aporte nuevas formas de expresión y explicaciones léxicas, fraseológicas y gramaticales y que fomente la reflexión sobre lo aprendido y la conciencia del propio aprendizaje en los alumnos. Es importante situar bien el péndulo en una zona equilibrada entre forma y significado en lo que se refiere a la enseñanza de la lengua inglesa en la formación de futuros profesores de Educación Primaria y enseñar un uso responsable de las metodologías activas, que conlleva el fomento de la capacidad de toma de decisiones en el alumnado,

pero proporcionándoles el marco, el andamiaje (Bruner 1975), los contenidos y las herramientas didácticas necesarias.

### **Experiencia innovadora**

Esta experiencia, que se realiza todos los años desde el curso 2018-19, consiste en integrar tres tipos de actividades colaborativas en un intercambio virtual entre los alumnos de la asignatura de *Lengua Inglesa Aplicada a la Enseñanza III* de 3º del Grado de Educación Primaria y un grupo de estudiantes americanos de español de la UCM (*University of Central Missouri*), en la ciudad de Warrensburg (Missouri, EEUU): actividades en grupo de a) conversación síncrona (debates y deliberaciones por videollamadas) y asíncrona (vídeos de presentación con comentarios, mensajes de audio y texto), b) resolución de problemas (*escape rooms*) y c) diseño de materiales didácticos (preparación de pequeños *escape rooms* dirigidos a alumnos de Educación Primaria).

### *Objetivos*

Bajo el paraguas del objetivo general de fomentar la internacionalización en casa, los objetivos específicos se resumen en la mejora de una serie de competencias: Competencia de aprender a aprender: con la adaptación a esta modalidad de enseñanza y con la reflexión sobre su proceso de aprendizaje; competencia lingüística y cultural: incremento de su nivel de conocimientos lingüísticos, sociolingüísticos, pragmáticos y culturales y sus habilidades comunicativas en inglés; competencia social y de trabajo en equipo: las actividades en grupo requieren la interacción, colaboración y, a veces, negociación, con sus compañeros; competencia digital: con la utilización de herramientas digitales, tanto de comunicación online, síncrona (p.e. *Meet, Skype*) y asíncrona (p.e. *Whatsapp, Flipgrid*), como de uso y diseño de materiales (p.e. *BreakoutEdu, Google Forms*); competencia de pensamiento crítico: las conversaciones con sus compañeros internacionales conllevan contrastar sus ideas previas (en algunos casos estereotipadas) y realizar un análisis crítico; competencia de pensamiento lateral: la resolución de enigmas les obliga a razonar y organizar sus procesos de pensamiento de forma alternativa (*thinking outside the box*) y a buscar estrategias innovadoras para encontrar soluciones; competencia de creatividad e iniciativa: ponen en práctica su ingenio e imaginación para la creación y diseño de sus propios materiales educativos. Otros objetivos incluyen el fomento de la motivación, el aprendizaje experiencial (*learning by doing*), la reflexión, la toma de decisiones, la gestión del tiempo y las emociones.

## Descripción de la experiencia

En primer lugar, los alumnos rellenan una encuesta inicial y ven los vídeos de presentación de los estudiantes americanos en *Flipgrid*. Añaden comentarios a algunos de esos vídeos y graban los suyos propios. A partir de ahí y por orden de llegada, forman grupos y comparten sus datos de contacto. Realizan tres tipos de actividades a lo largo del semestre:

a) **resolución de un escape room diferente según la lengua objeto de aprendizaje**, es decir, los alumnos españoles resuelven un *escape room* en lengua inglesa mientras que los alumnos americanos resuelven otro *escape room* distinto en castellano; ambos grupos necesitan de ayuda mutua para conseguir completar las llaves que abren los candados de los enigmas (Ilustración 1). Los materiales utilizados han sido creados en un *Google Site*: un vídeo inicial con la narrativa crea la atmósfera y un enigma sencillo común, familiariza a los estudiantes con la dinámica del juego y contextualiza las dos universidades. A partir de ahí los alumnos pasan de un enigma a otro hasta conseguir ‘escapar’ y cumplir su misión.

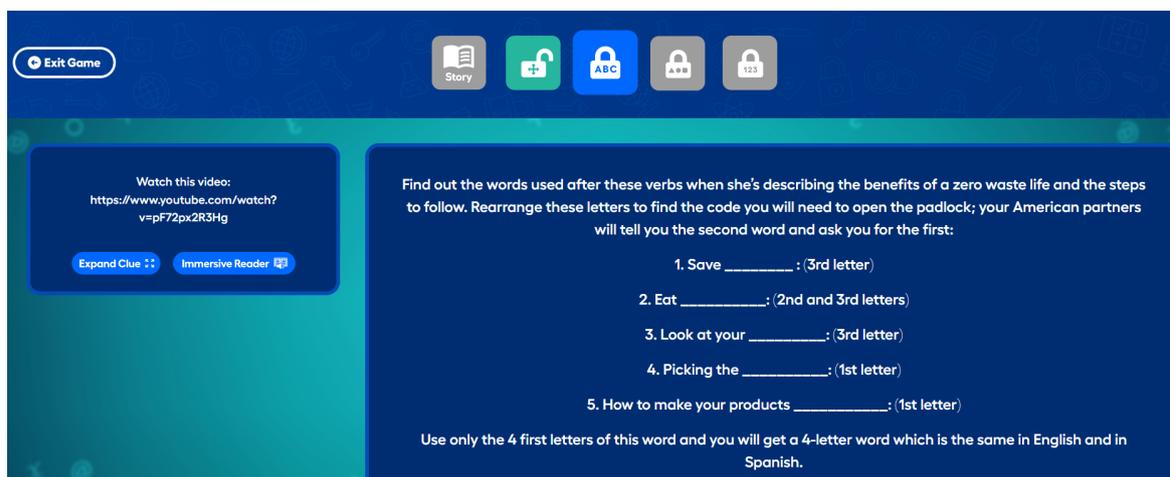


Ilustración 3. Captura de pantalla de un enigma del escape room

b) **conversaciones en grupo** por videollamada con una preparación previa: cada alumno es el moderador de una conversación y elabora un cuestionario en *Google Forms* que sus compañeros han de completar para poder basar la conversación en el tema propuesto y las opiniones aportadas.

c) **diseño de materiales didácticos**: preparan un pequeño *escape room* en *BreakoutEdu* dirigido a alumnos de Primaria; algunos son seleccionados y se les pasa a alumnos de 1º del Grado, donde se incide en la observación y análisis de materiales didácticos, no aún en su preparación.

Estas actividades son seguidas del envío de evidencias de aprendizaje: a) informe con el cuestionario y resumen de la conversación y b) extracto de la conversación. Finalmente, los alumnos realizan presentaciones orales, un ensayo argumentativo y una encuesta final. La ilustración 2 muestra la lista de verificación entregada a los alumnos (junto con las instrucciones del proyecto y las rúbricas de evaluación) al principio del semestre, para que se aseguren de realizar todos los pasos requeridos.

1. Complete an <b>initial survey</b> in Moodle.	Available until 25 <sup>th</sup> February	✓
2. Watch the American students' <b>Flipgrid videos</b> , reply to them and post similar videos introducing yourselves ( <b>in Spanish</b> ).	Before 25 <sup>th</sup> February	
3. Sign up for the project to <b>form groups of 3/4 students (1/2 UCM students and 2 ULE students)</b> on a first-come-first-served basis and add your contact details.	Before 25 <sup>th</sup> February	
4. You will receive links to the <b>escape room</b> activities (in Moodle): read the instructions in each case, <b>ask your American partners for help and solve the enigmas together with your Spanish partner</b> .	March and April	
5. Prepare a <b>questionnaire</b> in <b>Google Forms</b> and pass it on to the other members of the group. Comment on the answers given and have a <b>video conversation</b> for each questionnaire prepared by each member of the group. Each conversation will be led by a chairperson (the one who prepared the questionnaire).	March and April	
6. <b>Work with your Spanish partner to design an escape room</b> <sup>a</sup> aimed at Teaching English as a Foreign Language for Young Learners (Primary School) in Breakout EDU (teamwork – one per pair).	End of March and April	
7. Break out of <b>your American partners' escape room</b> .	End of March and April	
8. Learning evidence: Submit a <b>report</b> <sup>m</sup> with the <b>questions</b> in your questionnaire, <b>the link</b> , and a <b>summary of the answers and the conversation</b> (individual – one per person).	Deadline: 13 <sup>th</sup> May	
9. Learning evidence: Submit a <b>5-minute recording of a video chat with your American partners</b> (although it is a group conversation, each student will have to submit a recording – it can be the same or a different extract to those submitted by your partner but each student's participation will be assessed separately).	Deadline: 13 <sup>th</sup> May	
10. Oral presentations of your experience (10 minutes)	B3: 16 <sup>th</sup> & 23 <sup>rd</sup> May (9:00 to 11:00)	
11. An <b>essay</b> about your experience.	B3: 26 <sup>th</sup> May (13:00 to 14:00)	
12. Complete a <b>final survey</b> .	Available from 26 <sup>th</sup> May to 3 <sup>rd</sup> June	

Ilustración 2. Lista de verificación de las distintas fases del proyecto

### Plan de seguimiento e indicadores para evaluar los resultados

Se monitoriza el paso de los estudiantes por las distintas actividades y enigmas del *escape room* con una serie de 'checkpoints': a través del uso de cuestionarios de Google (*Google Forms*) que han de contestar y con su registro en la plataforma *BreakoutEdu* para la realización de algunos enigmas. En cuanto a las conversaciones, se les pide que aporten: a) un informe, con las preguntas del cuestionario y un resumen de las respuestas y la conversación y b) una grabación de 5 minutos de conversación. También tienen que presentar sus conclusiones y opinión sobre el proyecto de forma oral, en una presentación realizada en clase y escribir un ensayo argumentativo, en clase, donde analizan y reflexionan sobre su experiencia. También diseñan un juego en *BreakoutEdu*, donde pueden utilizar candados de distintos tipos: alfabéticos, numéricos, de direcciones, de formas y de colores.

Se utilizan rúbricas (Ilustraciones 3, 4 y 5) para valorar su expresión oral y escrita, así como la riqueza de sus aportaciones. Finalmente, los alumnos rellenan un cuestionario final sobre la percepción de aprendizaje en la actividad. El proyecto en su conjunto cuenta el 45% de la calificación final, distribuido en las siguientes pruebas evaluables: Realización del *escape room* (paso por todos los puestos de control) y de las encuestas inicial y final: 5%, grabación de 5 minutos de la conversación en que cada estudiante actúa como moderador: 4%, informe con resumen de la conversación y enlace a cuestionario: 6%, ensayo argumentativo con reflexión sobre su aprendizaje en el intercambio (realizado en clase): 10%, presentación oral: 10% y diseño de un *escape room* para Primaria en *BreakoutEdu*: 10%.

Excellent essay/ report with deep, personal reflection and outstanding ideas. Well-organized and neat layout.	E:4/5 (R:3)	Very well written. Interesting to read and easy to follow. No issues with grammar or spelling. Richness of vocabulary. Advanced use of the language.	E:4/5 (R:3)
Good essay/ report. Acceptable organization and range and depth of ideas but with some room for improvement.	E:3 (R:2)	Grammar and spelling are adequate. There are no serious errors. Appropriate though not very rich vocabulary.	E:3 (R:2)
Some inconsistencies. Not comprehensible. Lack of coherence or personal ideas.	E:2 (R:1)	Very basic grammar and vocabulary. Quite a lot of spelling and/or grammar errors.	E:2 (R:1)
Chaotic or badly-structured. Considerable lack of coherence or personal ideas.	E:0/1 (R:0)	Too many problems with grammar, vocabulary and spelling, which often interfere with comprehension. Very poor use of English.	E:0/1 (R:0)

Ilustración 3. Criterios utilizados en la rúbrica para los ensayos e informes

<b>CONTENTS:</b> Organization, clarity, relevant ideas, appropriate depth, and breadth, level of detail, conciseness, overall treatment of topic.
<b>FLUENCY:</b> Fluent speech pattern, familiarity with the material, communicative skills, kinesics (body language, gestures, eye contact, audibility, tone, energy).
<b>ACCURACY:</b> Language use (grammar, vocabulary, idiomatic expressions), pronunciation (word phonetics and sentence phonetics)

Ilustración 4. Criterios utilizados en la rúbrica para las presentaciones orales

Narrative: motivating, interesting and appropriate. All the puzzles are related and coherent with the topic and the contents.	2
The puzzles involve development of linguistic and/or cultural competence. Suitable for Primary Education (challenging, not too difficult).	2
There are no grammatical, lexical or spelling mistakes in the instructions or materials. The instructions are clear and well written.	2
Variety and balance of types of puzzles and padlocks and no problems with the keys to open the padlocks.	2
Good format and the supporting materials (videos, images...) are suitable.	2

Ilustración 5. Criterios utilizados en rúbrica para los escape rooms generados por los alumnos en BreakoutEdu

## Resultados alcanzados

Los resultados de las pruebas de evaluación derivadas del proyecto son buenas o muy buenas, con muy pocos suspensos. Los datos de la encuesta final del curso 2021-22, con 22 respuestas, indican que el 72.7% de los alumnos se sintieron más nerviosos al principio del intercambio y fueron ganando confianza; 9.1% se sintieron igual de nerviosos en todas las conversaciones y 18.2% se sintieron igual de seguros durante todo el intercambio. En cuanto a su aprendizaje tanto de vocabulario, expresiones gramaticales o fraseológicas y elementos culturales, 54.5% afirmaron haber aprendido bastante, y el 45.5% restante, al menos algo; nadie eligió la opción de no haber aprendido. Exactamente la mitad de los alumnos son conscientes de haber convertido su vocabulario pasivo en activo, de haber reutilizado palabras o expresiones que oían a sus compañeros americanos. Respecto al progreso en sus habilidades comunicativas, la ilustración 6 muestra que los resultados no son espectaculares, pero sí suficientemente buenos. Pocos o ninguno (en el caso de la expresión oral) consideran no haber notado nada de progreso y es en la expresión escrita donde destaca el porcentaje de alumnos, 40.9%, que considera haber progresado bastante.

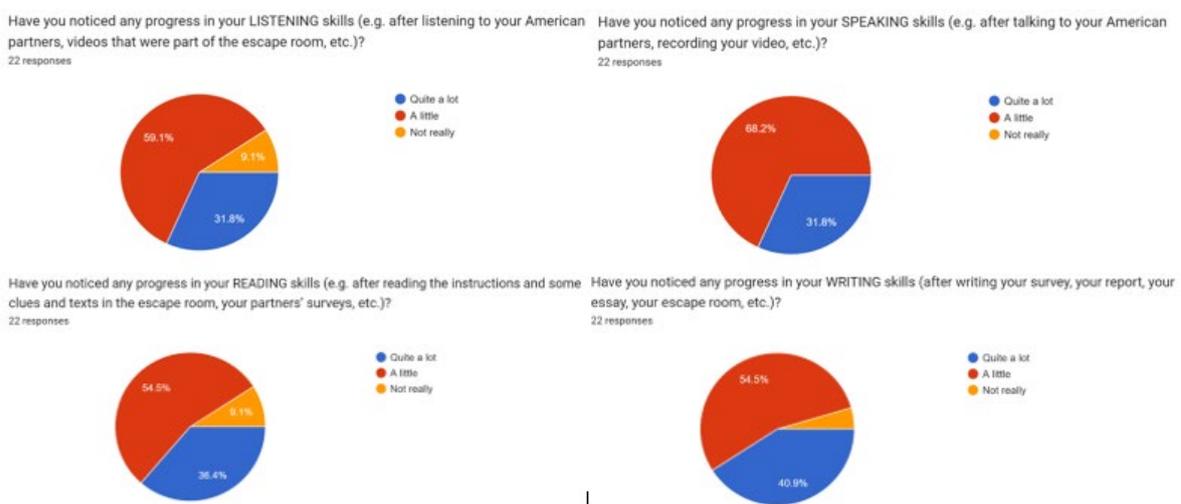


Ilustración 6. Resultados de las preguntas sobre su progreso en las habilidades comunicativas

En cuanto al resto de competencias descritas en los objetivos, la ilustración 7 muestra que destaca el progreso especialmente en su capacidad de aprender a aprender, social y de trabajo en equipo, digital, de creatividad e innovación y de gestión del tiempo. Consideran haber mejorado, aunque en menor proporción, el pensamiento crítico y lateral y la gestión de sus emociones. En la última categoría ‘otras’, se les pidió que especificasen en los comentarios finales. Mencionaron aprender haciendo (sin memorización), cuestiones gramaticales, coordinación, colaboración, responsabilidad, aprendizaje de recursos, técnicas y estrategias didácticas.

Have you noticed any progress in any of these competencies?

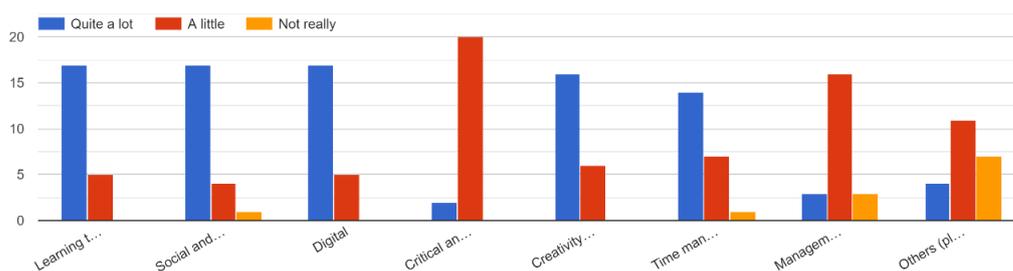


Ilustración 7. Resultados de las preguntas sobre el progreso en las competencias no lingüísticas.

La ilustración 8 muestra muy altos resultados en las preguntas sobre el interés intercultural del intercambio, su utilidad didáctica y si utilizarían intercambios virtuales y *escape rooms* en Educación Primaria.

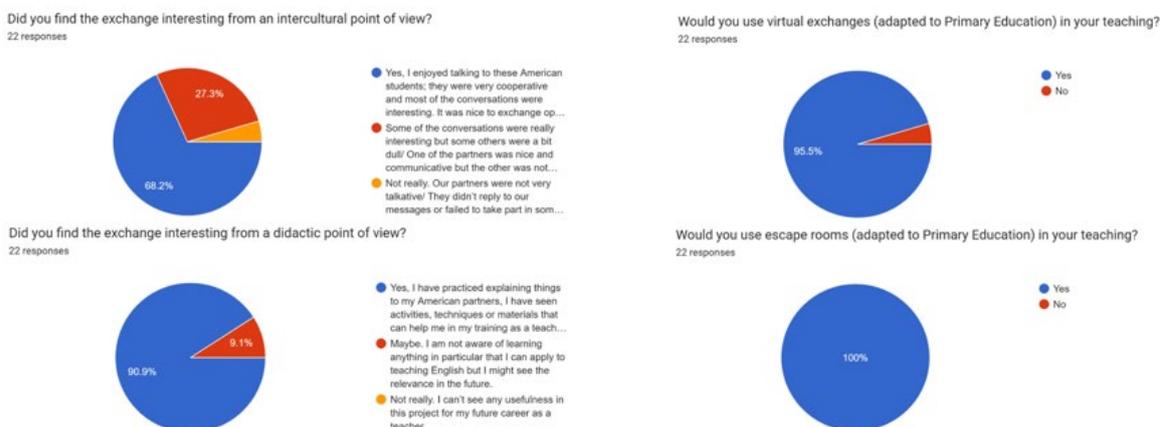


Ilustración 8. Resultados de las preguntas sobre el interés intercultural y didáctico y el uso de intercambios virtuales y *escape rooms* en Educación Primaria.

Finalmente, aunque 81.8% de los alumnos manifestaron algún tipo de dificultad o inconveniente, el 100% de ellos afirmaron que las ventajas fueron mayores que las desventajas y no habrían querido hacer un proyecto diferente.

## Conclusiones y valoración de la experiencia

A pesar de las dificultades que supone la inclusión de intercambios virtuales en el aula, los buenos resultados de esta iniciativa demuestran que este tipo de proyectos constituye un buen recurso para que los estudiantes ejerciten su aprendizaje por competencias. Los intercambios en sí son solo la herramienta de contacto o de trabajo (como las cintas de correr); la importancia radica en el tipo de actividades colaborativas que posibilitan los intercambios (el ejercicio que se hace), en este caso, la resolución de enigmas, conversaciones interculturales y diseño de materiales educativos, actividades diseñadas específicamente para estudiantes de la Mención de Inglés del Grado en Educación Primaria.

## Agradecimientos

Este proyecto ha sido realizado en el marco de un PAID 2021: *CODOS: Colaboración internivelar e internacional en un proyecto de coordinación vertical en asignaturas del área de Inglés en el Grado de Educación Primaria* y de un GID: *Grupo de Innovación Docente de la Universidad de León, Colaboración Internivelar e Internacional en el Grado de Educación Primaria de la ULE (CODOS)*. Agradezco en especial la colaboración de la Dra. Julie Stephens de Jonge, de la *University of Central Missouri* (EEUU) y de todos los estudiantes que han participado en los intercambios virtuales durante estos años, tanto de la UCM como de la ULE.

## Referencias bibliográficas

- Beelen, J. & Jones, E. (2015). Redefining Internationalization at Home. In A. Curaj, L. Matei, R. Pricopie, J. Salmi & P. Scott (Eds.) *The European Higher Education Area* (pp. 59-72). Springer.
- Bruner, J.S. (1975). "From communication to language: A psychological perspective". *Cognition* 3, 81-132.
- Crowther, P. Joris, M. Otten, M. Nilsson, B, Teekens, H & Wächter, B. (2001). *Internationalisation at home: A position paper*. EAIE.
- Ellis, R. (2018). *Reflections on Task-Based Language Teaching*. Multilingual Matters.
- Krashen, S. (1985). *The Input Hypothesis: Issues and Implications*. Longman.
- O'Dowd, R. (2021). Virtual Exchange: moving forward into the next decade. *Computer Assisted Language Learning* 34(3), 209-224.
- Vygotsky, L.S. (1978). *Mind in Society. The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Willis, D. & Willis, J.R. (2007). *Doing Task-Based Teaching*. Oxford University Press.