



Aprendizaje del inglés basado en tareas y tecnología

Serge Bibauw

Universidad Central del Ecuador · KU Leuven · UCLouvain

2.º Congreso Interancional de Educación “Yo educo”
28 de abril de 2021





Aprendizaje basado en tareas

- *Task-Based Language Teaching*
- Secuencia de tareas

Tareas y tecnología

Jugar para hablar y motivar

- Among Us!
- Experimento
- Efectos

Hacia más tareas con tecnología



Un poco sobre mí...

- Profesor de Didáctica de los idiomas (inglés, francés)
Universidad Central del Ecuador, carrera de Pedagogía [del] Inglés
- Investigador
UCE, asociado a KU Leuven y UCLouvain (Bélgica)

itec



TeAMM



- Campo de especialidad:
Aprendizaje de idiomas asistido por computador
- Más info: <https://serge.bibauw.be>



¿Y ustedes? ¿Qué enseñan (principalmente)?

- Docente de inglés para niños (0-11 años)
- Docente de inglés para adolescentes (12-18 años)
- Docente de inglés para adultos/universitarios
- Docente de otro idioma (francés, quichua, italiano...)
- Docente de otra materia
- No soy docente

¿Cuál secuencia mejor describe la mayoría de sus lecciones?

- Presentación de regla gramatical → Ejercicios → Actividad de producción escrita/oral (PPP)
- Documento (texto/video/...) → Preguntas de comprensión → Identificación de nuevas estructuras → Ejercicios → Producción
- Successión de actividades de comprensión (oral/escrita) y de producción (oral/escrita)



Aprendizaje basado en tareas

- *Task-Based Language Teaching*
- Secuencia de tareas

Tareas y tecnología

Jugar para hablar y motivar

- Among Us!
- Experimento
- Efectos

Hacia más tareas con tecnología



Task-Based Language Teaching (TBLT)

- “**Aprender haciendo**”: aprender un idioma hablándolo
- Versión fuerte del **Método Comunicativo (CLT)**
 - M. Comunicativo: a veces poco tiempo dedicado a producción oral/escrita
- TBLT/Aprendizaje basado en tareas:
 - focalizado en **tareas comunicativas**
 - ⇒ **producción oral/escrita** es prioridad
- Método dominante en investigación en últimos 15 años

A Framework for TBLT





Aprendizaje basado en tareas

- *Task-Based Language Teaching*
- Secuencia de tareas

Tareas y tecnología

Jugar para hablar y motivar

- Among Us!
- Experimento
- Efectos

Hacia más tareas con tecnología

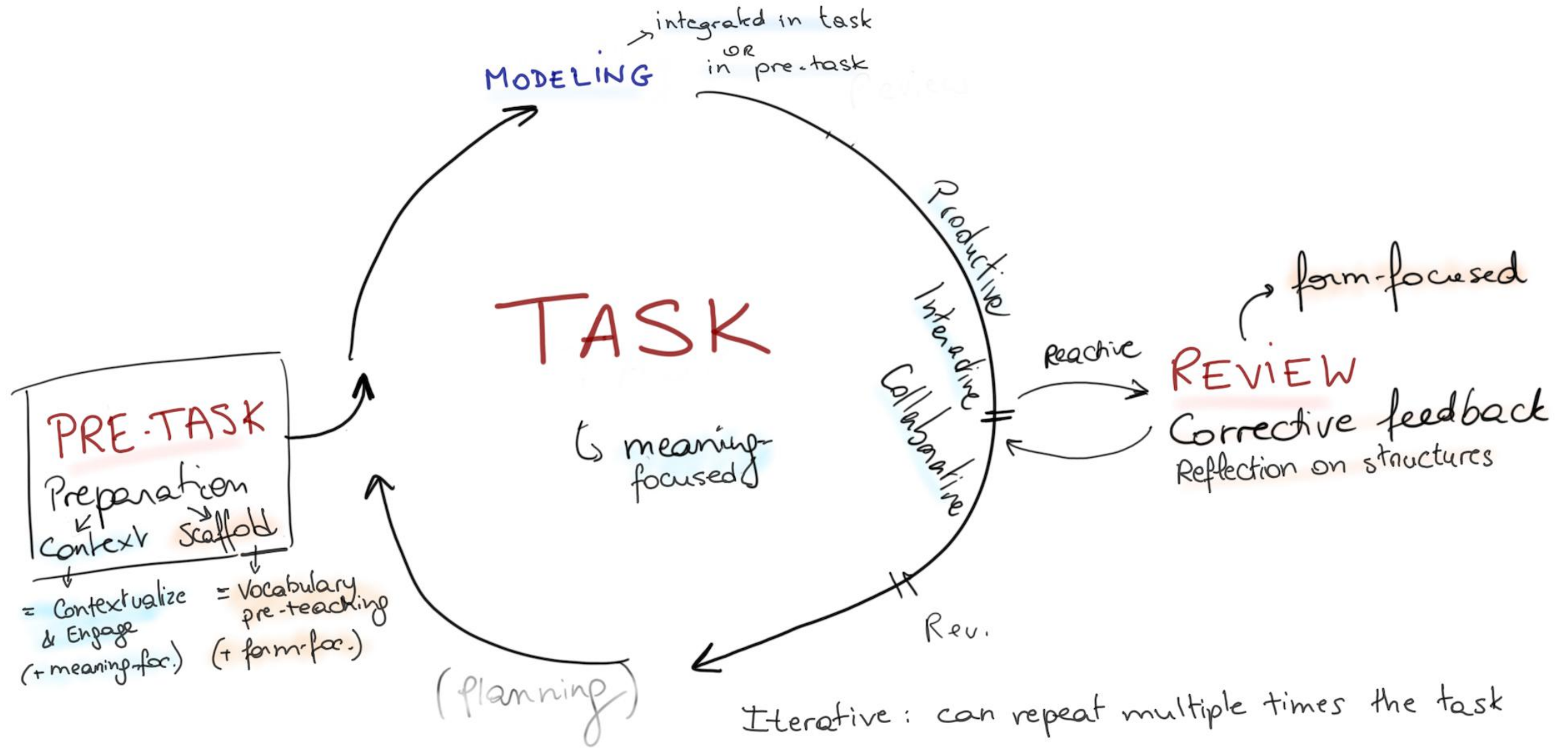


Secuencia basada en tareas

- Sílabo: secuencia de tareas relevantes para el alumno
 - p.ej. **indicar una dirección**
 - poner leyenda a foto en Instagram
- Varias iteraciones con complejidad creciente
 1. – Is this the right way to cathedral?
– Yes, absolutely./No, sorry.
 2. – Excuse-me, for the cathedral, should I go left or right?
 3. – Excuse-me, where is the cathedral? (1 block away)
 4. – Can you tell me how to go to the cathedral? (from Sto Domingo)
 5. ...

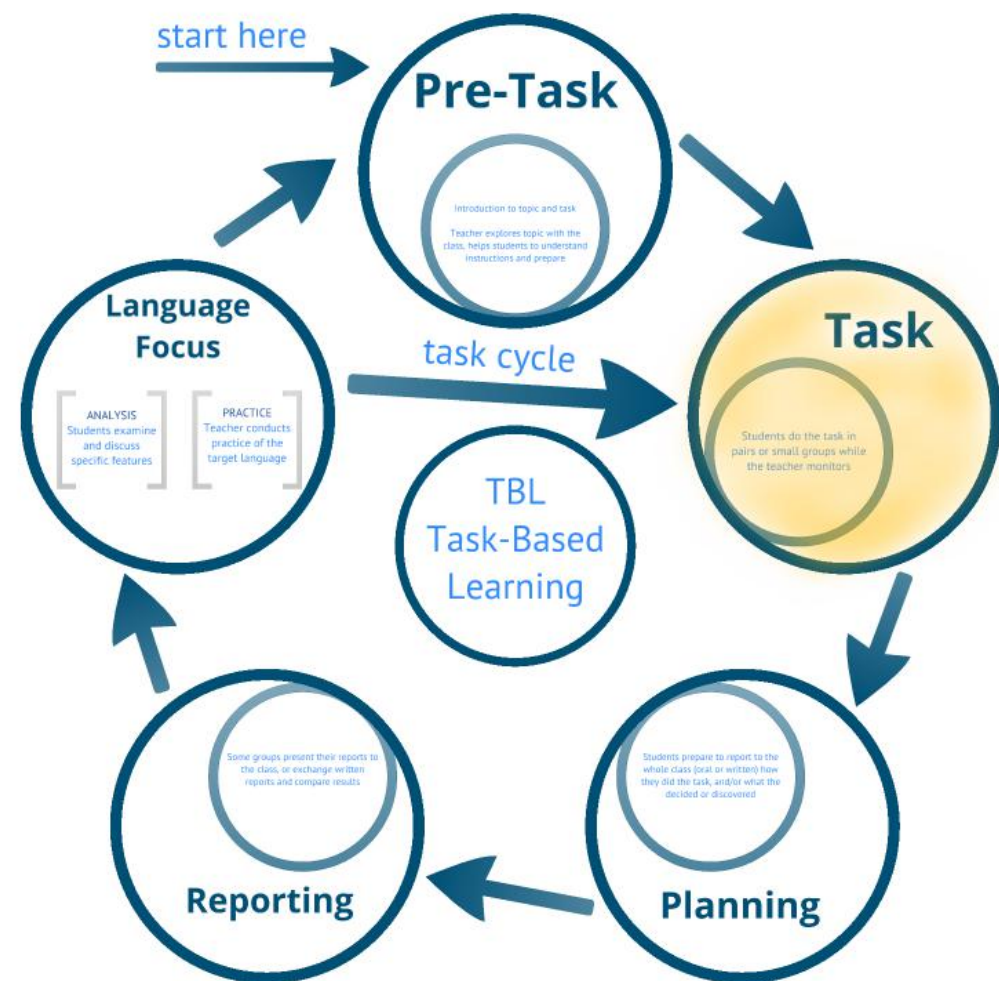


Secuencia didáctica basada en tareas



Secuencia didáctica basada en tareas

- Actividad de producción (oral/escrita) focalizada sobre el mensaje = centro
- Varias iteraciones con dificultad creciente
- Ventaja: en grupos heterogeneos, tarea tiene sentido también para estudiantes + avanzados (tienen que alcanzar mayor precisión/complejidad)



Tarea



Aprendizaje basado en tareas

- *Task-Based Language Teaching*
- Secuencia de tareas

Tareas y tecnología

Jugar para hablar y motivar

- Among Us!
- Experimento
- Efectos

Hacia más tareas con tecnología

¿Cuál es el efecto de la tecnología sobre el aprendizaje?

- En general, tiene un efecto negativo, nocivo para el aprendizaje
- La tecnología es neutra, no cambia el aprendizaje, pero permite ciertas actividades provechosas
- En general, tiene un efecto positivo pero leve, acelerando un poco el aprendizaje
- En general, tiene un efecto positivo muy importante, permitiendo aumentar significativamente lo que se aprende



Aprendizaje basado en tareas

- *Task-Based Language Teaching*
- Secuencia de tareas

Tareas y tecnología

Jugar para hablar y motivar

- Among Us!
- Experimento
- Efectos

Hacia más tareas con tecnología



Among Us!

- Juego en línea
- Multijugadores (4-10 jugadores)
- ±15 minutos/partido
- Objetivo:
 - tripulación: sobrevivir/encontrar el impostor
 - impostor: eliminar a otros
- Momentos de discusión/debate/negociación (¿quién es el impostor?)
 - Fuerte motivación para hablar
 - Perfecto para idiomas
 - Focus en fluidez





Aprendizaje basado en tareas

- *Task-Based Language Teaching*
- Secuencia de tareas

Tareas y tecnología

Jugar para hablar y motivar

- Among Us!
- Experimento
- Efectos

Hacia más tareas con tecnología



Intervención pedagógica

- Among Us!
- Grupos de 10 estudiantes (max)
- Interacción oral permanente en Discord (en inglés)

Participantes

- $N = 22$ (27 inicialmente)
- Estudiantes pregrado UCE, 6.º semestre
 - Futuros docentes de inglés (→ alta motivación)
 - Nivel de inglés: avanzado (B2)
- Edad: $M = 22,5$ años [21-31]
- 6 H, 16 M

Instrumento

- Medición **Motivación**
 - **5 variables**, basadas en modelo Gardner et al, 1997:
 - Actitud hacia el inglés
 - Deseo de aprender el inglés
 - Percepción de eficacia
 - Ansiedad lingüística
 - Autoconfianza
 - Cuestionario con 4-5 items/variable
 - Escala de Likert a 5 niveles
(‘En total desacuerdo’ → ‘Totalmente de acuerdo’)
 - Pre y post intervención



Aprendizaje basado en tareas

- *Task-Based Language Teaching*
- Secuencia de tareas

Tareas y tecnología

Jugar para hablar y motivar

- Among Us!
- Experimento
- Efectos

Hacia más tareas con tecnología



Resultados

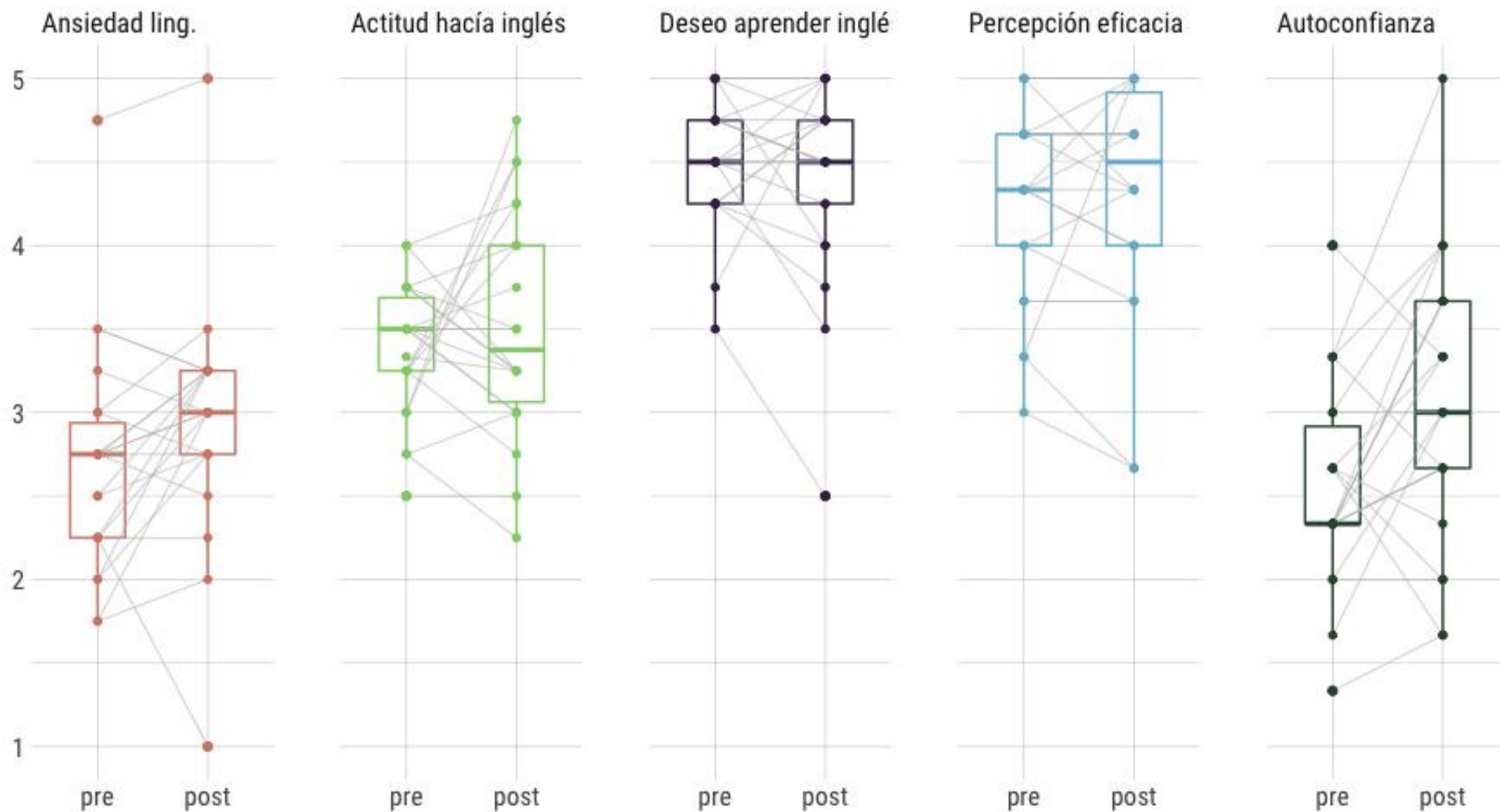
- Inhibición y dificultades en 1.a sesión
 - Pero más fluidez y discusión en 2.a.
- Estudiantes apreciaron oportunidad de hablar.

“ Creo que si es muy útil, nos ayuda a desarrollar nuestras habilidades, pensar bien. ”

“ Si, me parecio una manera entretenida de aprender ”

“ Sí, porque Among Us requiere que los jugadores se comuniquen entre sí, de manera que no pierdan el juego, por lo cual ante tal situación es necesario el uso del lenguaje. ”

Efectos motivacionales de 2 breves sesiones de Among Us



Efectos motivacionales

Variable	<i>t</i>	<i>p</i> -value	<i>M</i> _{diff}	Effect size (<i>d</i>)
Actitud hacía inglés	0.88	0.389 n.s.	0.13	0.19
Deseo aprender inglés	-0.70	0.490 n.s.	-0.08	-0.15
Percepción eficacia	0.15	0.886 n.s.	0.02	0.03
Anciedad lingüística	2.20	0.039 *	0.27	0.47
Autoconfianza	2.88	0.009 **	0.50	0.61

- Efecto impresionante considerando el nivel alto preexistente + corta intervención



Aprendizaje basado en tareas

- *Task-Based Language Teaching*
- Secuencia de tareas

Tareas y tecnología

Jugar para hablar y motivar

- Among Us!
- Experimento
- Efectos

Hacia más tareas con tecnología



<https://sli.do> #TBLT

¿Qué mantendría de la educación virtual cuando regresemos a la presencialidad?

¿Qué mantendría de la educación virtual?

- **Retroalimentación**

- Sistemas de respuesta colectiva en vivo (**Slido**, Mentimeter, Kahoot...)
- Ejercicios autocorregidos (**Quizizz**, Quiz de Moodle...)

- **Tareas y proyectos**

- **Flipgrid** para monólogos e interacciones en video
- Intercambio virtual mediante chat, audio y video.
- **ReadTheory** para comprensión oral adaptativa

Preguntas en <https://sli.do> #TBLT

Serge Bibauw

`sbibauw@uce.edu.ec`

`https://serge.bibauw.be`

Diapositivas disponibles en

<https://serge.bibauw.be/event/2021-congreso-educo/>

Credits: Pictures from [Unsplash](https://unsplash.com) and others.



Preguntas y respuestas

Referencias (investigación)

- González-Lloret, M. (2017). **Technology and Task-Based Language Teaching**. In S. L. Thorne & S. May (Eds.), *Language, Education and Technology* (pp. 193–205). Springer.
https://doi.org/10.1007/978-3-319-02237-6_16
- González-Lloret, M., & Ortega, L. (Eds.). (2014). *Technology-mediated TBLT: Researching technology and tasks*. John Benjamins.
- York, J. (2020). **How to teach languages with "Among Us"**. *Ludic Language Pedagogy*, 2, 269–283.
<https://llpjjournal.org/2020/10/25/j-york-how-to-teach-languages-with-among-us.html>
- Shank, S., Escueta, M., Nickow, A., Oreopoulos, P., & Quan, V. (2019). *Will technology transform education for the better?* [J-PAL Evidence Review]. Abdul Latif Jameel Poverty Action Lab.
<https://www.povertyactionlab.org/sites/default/files/documents/education-technology-evidence-review.pdf>
- Ziegler, N. (2016). **Taking technology to task: Technology-mediated TBLT, performance, and production**. *Annual Review of Applied Linguistics*, 36, 136–163.
<https://doi.org/10.1017/S0267190516000039>

Referencias: utilizaciones didácticas de Among Us

- E. Frazier, *Among Us: Bringing Fun Back to the Digital Language Classroom*, in The FLTMag: <https://fltmag.com/among-us/>
- J. York, How to teach languages with "Among Us", in *Ludic Language Pedagogy*: <https://llpjournal.org/2020/10/25/j-york-how-to-teach-languages-with-among-us.html>
- A. Antonopoulos, *An 'Among Us' Speaking lesson plan*: <https://levelupyourteaching.com/an-among-us-speaking-lesson-plan/>
- A. Baez, *Powerpoint de explicación de Among Us para EFL/ESL*: <https://en.islcollective.com/english-esl-powerpoints/material-type/conversation-and-dialogs/among-us/129357>
- L. Gracey, *Taking Among Us! to school*: <https://blog.tcea.org/taking-among-us-to-school/>