



# ¿Cómo puede la tecnología contribuir al **aprendizaje de una lengua extranjera?**

## How can technology help language learning?



**Luke Baxter**

Richmond's Digital Publisher. He taught in Argentina and founded an academy in Madrid. He went into publishing in 2005. Luke has an MA in Latin American Literature.

### Todo cambia

La influencia de la tecnología en todos los aspectos de nuestras vidas es una de las grandes historias de nuestra era. Con “grandes” me refiero a “importantes”, no necesariamente a “fantásticas”. Todas las cosas que me parecían normales cuando era niño, son virtualmente impensables e inimaginables para mi hijo de 8 años de edad –no había computador, ni celular, mucho menos Internet e incluso por un par de años, lo horrendo para él, ¡no había televisor! La idea de usar mapas para navegar, enciclopedias para investigar o acordar una cita con alguien para

### All Change

The influence of technology on all aspects of our lives is one of the great stories of our age. By “great” I mean “important”, not necessarily “fantastic”. All sorts of things that seemed entirely normal to me as a child are virtually unthinkable to my eight-year-old son — no computer, no mobile phone, no internet and even for a couple of years, the horrendous, for him, no television!! The concepts of using maps to navigate, encyclopaedias to answer questions, or arranging to meet someone at 9.30 on a Friday and having to be there at 9.30



DISPONIBLE EN PDF

<http://www.santillana.com.co/rutamaestra/edicion-11/articulos/8>

el viernes a las 9:30 y tener que estar ese viernes a las 9:30 porque usted no podía llamar a decirle que iba tarde es completamente extraño para él. Si yo le dijera a mi hijo que a su edad fui enviado a trabajar en las minas de carbón, no se mostraría tan incrédulo como se muestra con las historias que le cuento de mi tecnología de la era victoriana.

Ken Robinson **1** dijo que el salón de clase es el entorno que ha sido menos afectado por el impacto de la tecnología. Mientras los mundos del trabajo, las comunicaciones o el transporte han cambiado de manera irreconocible en los últimos 150 años, el paradigma de la educación, en muchos aspectos, se ha alterado solo un poco. Si un viajero en el tiempo de 1865 nos visitara hoy, el salón de clase de los colegios sería uno de los pocos lugares en los que se sentiría como en casa. Generalmente, los estudiantes de esa época estarían viendo, como ahora, un docente escribiendo en un tablero al frente de un grupo de estudiantes sentados en sus escritorios tomando notas en un cuaderno y con la maleta llena de libros.

Como título de este artículo yo he formulado una pregunta: “¿Cómo puede la tecnología contribuir al aprendizaje de una lengua extranjera?”. Con ella lo que quiero es explorar el papel de la tecnología en el aprendizaje más que en la enseñanza de la lengua, aunque nuestra área se denomine enseñanza de la lengua inglesa (ELT) y no aprendizaje de la lengua inglesa (ELL). Siempre hay preocupación, en cualquier sector, cuando se discute sobre el impacto de la tecnología, ya que a menudo es vista como algo “perjudicial”, porque se asocia con personas que pierden su trabajo y con oficios y profesiones tradicionales que salen perjudicados. Si usted sigue algún blog sobre enseñanza de la lengua inglesa (ELT) que trata acerca de la tecnología, en él encontrará comentarios que evidencian dicha preocupación en nuestro sector.

En mi opinión, la tecnología puede ayudar de manera significativa en ciertas etapas del proceso de aprendizaje de la lengua extranjera, pero mientras el principal objetivo del aprendizaje de las lenguas siga siendo la comunicación entre personas, el papel del docente siempre será clave —los computadores no son personas, los docentes sí lo son.

## La prueba de Turing

Inesperadamente, la prueba de Turing ha hecho una importante aparición en películas en los últi-

on that Friday because you couldn't call to say that you were “running late”, are entirely alien to him. If I told him that I was sent down to work in the coal mines at his age, he would be no more disbelieving than he is of the tales I tell of my Victorian-era tech.

It has been argued by Ken Robinson **1** that the classroom is an environment that has been affected far less than others by the impact of technology. Where the worlds of work, communications or transport have unrecognisably changed over the past 150 years, the educational paradigm has, in many ways, altered little. If a time traveller from 1865 were to visit us today, a school classroom would be one of the few places where they would feel at home. They would still generally be seeing a teacher writing on a board in front of a class of children sitting at desks making notes on paper and with a bag full of books.

In the title of this piece, I have asked the question: “How can technology help language learning?” I want to explore technology in learning rather than in teaching even though our sector is known as ELT not ELL. It is always a worry, in any sector, when discussing the impact of technology that this technology is often described as “disruptive” because this often translates as people losing jobs as traditional ways of working are disrupted. If you follow any blogs about ELT that cover technology, you will often see comments that show this worry in our sector.

In my opinion, technology can significantly help certain stages of the process of learning a language but while the main objective of learning a language remains communication between people, the role of the teacher will always be key – computers are not people, teachers are.

## The Turing Test

The Turing Test has unexpectedly made an important appearance in films over the past few months. The computing genius, Alan Turing, is played by Benedict Cumberbatch in *The Imitation Game* and his test provides the main plotline in the futuristic *Ex Machina*. The Turing Test is a test of Artificial Intelligence and consists simply of testing whether AI has reached the point where a computer can imitate a person so that someone communicating

**1** Ken Robinson YouTube: [http://www.ted.com/talks/ken\\_robinson\\_changing\\_education\\_paradigms](http://www.ted.com/talks/ken_robinson_changing_education_paradigms)

mos meses. El genio de la computadora, Alan Turing es caracterizado por Benedict Cumberbatch in “The Imitation Game” (El Juego de la Imitación) y su test ha proporcionado la trama principal de la película futurista Ex Machina. La prueba de Turing es una prueba de Inteligencia Artificial (IA) que consiste simplemente en probar si la IA ha alcanzado el punto en el que un computador puede imitar una persona, de tal manera que alguien que se comunique con un ordenador no se dé cuenta de que se está comunicando con una máquina.

Hasta ahora la mayoría de los expertos no creen que la prueba de Turing haya sido aprobada. Esto hace referencia a que, si usted quiere aprender Inglés para comunicarse con las personas, en algún punto usted va a necesitar comunicarse con al menos una persona, y probablemente lo mejor es que sea un docente cualificado.

Sin embargo, considero que la tecnología tiene un papel en el aprendizaje de las lenguas, y este será perjudicial en algunos sentidos, por ejemplo, creo que el modelo de clase centrado en el profesor, anteriormente mencionado, se volverá cada vez más raro. Además, considero que la tecnología permitirá que las estructuras rígidas se rompan y así se logrará que el aula de clase de lengua se convierta en un ambiente genuinamente comunicativo como debería ser.

## La práctica hace al maestro

En su libro *Outliers* **2**, Malcolm Gladwell sostiene que para dominar un campo, desde los deportes hasta la música o hasta la programación informática, una persona necesita invertir 10.000 horas de práctica. En términos del aprendizaje de la lengua, esto sería como estar inmerso en un idioma alrededor de un año y medio, que es probablemente el tiempo que alguien esperaría para alcanzar la fluidez si viviera en un país extranjero. Desafortunadamente, esto es igual a estudiar tres horas semanales por más de veinte años, lo que es típico en un curso de inglés.

Está claro que aunque una persona no quiera alcanzar el dominio de la lengua, tiene que practicar demasiado fuera del aula de clase para que realmente avance en su aprendizaje. La “tarea” no es obviamente un concepto nuevo, y su valor es ampliamente reconocido, pero la tecnología tiene la

with it does not realise they are communicating with a machine.

So far most experts do not think that the Turing Test has been passed. This means that, for now at least, if you want to learn English to communicate with people, you are, at some stage, going to have to communicate with at least one person and it is probably best that that person be a qualified teacher.

However I do think that technology does have a role in language learning and it will be disruptive in some senses, for example, I think that teacher/class model mentioned above, will become increasingly rare. I think that technology will allow that rigid structure to be broken up and allow the language classroom to become the genuinely communicative environment it should be.



## Practice Makes Perfect

In his book *Outliers* **2**, Malcolm Gladwell argues that to gain mastery in any field, from sports to music to computer programming, a person needs to put in 10,000 hours worth of practice. In terms of language learning, this would mean being immersed in a language for a year and a half, which is probably how long you would expect in order to achieve fluency if you were living in a foreign country. But unfortunately, that equates to over

**2** Malcom Gladwell, *Outliers: The Story of Success* (Little, Brown and Co. 2008)



habilidad de transformar la “tarea” en algo verdaderamente divertido, motivador, variado, personal, accesible, portable y rastreado.

Si la típica tarea de una clase de inglés consiste en completar una fotocopia a blanco y negro de una guía sobre gramática para ser entregada al docente y, posteriormente, calificada, realmente podemos imaginar cómo la tecnología puede transformar ese proceso.

## Transformación

Pensemos cómo esa guía de gramática podría ser transformada. Si el mismo contenido fuera dado como un objeto digital, para empezar, ya no sería a blanco y negro. La presentación de la gramática puede ser animada y venir con formato de audio para hacerla más accesible y fácil de entender. La guía se puede entregar como una aplicación de un teléfono inteligente (Smart phone) o una tablet, en esta medida los estudiantes pueden acceder a ella desde cualquiera de estos dispositivos que usan todo el tiempo. Las actividades pueden dar puntajes automáticamente dándole al estudiante una retroalimentación inmediata de su progreso, lo cual es motivante.

Esta calificación automática también ayuda al docente, ya que no tendrá necesidad de estar calificando respuestas correctas e incorrectas, y de esta forma recibirá información importante sobre

twenty years studying at three hours per week, which would be typical for an English language course.

So it is clear that, even if a person does not want to achieve “mastery”, they need to put in a lot of practice outside class to really advance in their learning. Homework is obviously not a new concept, and its value is widely recognised, but technology has the ability to really transform “homework” by making it fun, motivating, varied, personal, accessible, portable and trackable.

If the typical ELT homework consisted of a black-and-white photocopy of a grammar worksheet that the student completed and handed in to their teacher to mark, we can readily imagine how technology can transform that process.

## Transformation

Let’s think how that typical grammar worksheet can be transformed. If the same content is delivered as a digital object, it will no longer be black-and-white for a start. The grammar presentation can be animated and come with audio making it both more accessible easier to understand. The worksheet can be delivered as an app on a smart phone or a tablet so learners can access it from the devices that they carry with them at all times. The activities can score automatically giving the learner immediate feedback on their progress, which is motivating.

This automatic scoring does also mean that the teacher’s task of having to mark a series of right/wrong answers is no longer necessary while at the same time giving them useful information about their students’ progress. If these scores are fed into an online gradebook, teachers can easily assess how their students are getting on. They can recommend extra practice in a specific area to a specific student or decide whether the whole class needs to revise a language point as they have generally performed badly in a test of it.

The ability of technology to track a student’s scores leads into areas at the cutting edge of educational technology. Adaptive learning promises to automate the teacher’s process of assessment, recommendation and decision-making described above. An online platform that incorporates adap-

el progreso de sus estudiantes. Si estas calificaciones se introducen en un libro de notas en línea, los docentes fácilmente podrán evaluar cómo está el progreso y proceso de sus estudiantes. Podrían recomendar ejercicios de práctica extra de un área específica a estudiantes específicos, o decidir si todos los estudiantes de una clase necesitan revisar un punto específico sobre el idioma ya que en general han obtenido un resultado bajo en el examen.

La posibilidad que brinda la tecnología para hacer seguimiento de las calificaciones de los estudiantes lleva a las áreas a la vanguardia de la tecnología educativa. El aprendizaje adaptativo o flexible promete automatizar el proceso de evaluación, retroalimentación y toma de decisiones por parte del profesor lo cual fue descrito anteriormente. Una plataforma virtual que incorpore el aprendizaje adaptativo o flexible puede consolidar toda la información en el sistema, evaluar el desempeño de los estudiantes y recomendar una ruta de aprendizaje que se adecue a las necesidades del estudiante.

También, las puntuaciones registradas y con seguimiento son clave para otra área de la que se ha hablado mucho: ludificación. Nuestra actividad de gramática podría ser parte de un sistema de insignias, al completarlas el estudiante puede ganar una insignia de “I ♥ Grammar”. Otra opción es que los puntajes de los estudiantes estén vinculados con un tablero de líderes y el estudiante pueda aparecer como “Class Grammar star”. O la actividad podría desarrollarse dentro de una aventura donde los estudiantes necesitan obtener puntajes altos para abrir la puerta del cuarto del misterio.

Finalmente, el seguimiento está alcanzando un nivel superior, a través de tecnologías como Tin Can, en la que no sólo se registra la información de puntajes, también se registra lo que los estudiantes hacen en línea y fuera de línea. De esta forma, este programa no sólo nos registra si un estudiante obtuvo 66% en su actividad, sino también nos muestra si el estudiante ha visto un video. Así el profesor tendrá la posibilidad de revisar si sus estudiantes se tomaron la molestia de mirar su actividad de gramática.

¿Toda esta transformación es enteramente positiva? No en mi opinión. Me preocupa que el aprendizaje adaptativo aún no esté listo para las sutilezas del aprendizaje de la lengua, y el adoptarlo muy pronto podría llevar a que los materiales de la enseñanza del idioma inglés (ELT) sean creados con



tive learning can, by drawing on all the data in the system, assess a student’s performance and recommend a tailored learning path according to the student’s needs.

Trackable scores are also key to another area much talked about: gamification. Our grammar activity could come as part of a system of badges so that by completing it, a student can win an “I ♥ Grammar” badge. Or the scores could be linked to a class leaderboard and the student could appear as “Class grammar star”. Or the activity could be placed inside an adventure and students needed to get a high score in order to open the door to a mystery room.

Finally trackability is moving up a level, through technologies such as Tin Can, which not only tracks concrete data such as scores but also what students do on and offline. So it can tell not just whether a student has done an activity and scored 66% but also whether a student has watched a video. So a teacher would be able to check to see if their students had even bothered to look at our grammar activity.

base en la información que estos producen, en vez de ser creados por el valor que tienen en el aprendizaje de las lenguas. La ludificación podría hacer que el aprendizaje se vuelva frívolo y los estudiantes se enfoquen demasiado en los puntajes y premios y dejen de lado lo que ellos realmente están aprendiendo. Además, algunos aspectos del seguimiento pueden verse entrometidos y parecerse un poco al Gran Hermano.

Sin embargo, considero que con solo mirar una guía de gramática y sus diferentes transformaciones gracias a la tecnología, me hace sentir que hay formas en las que la tecnología verdaderamente puede enriquecer el proceso de aprendizaje de una lengua extranjera. Obviamente, no son solo guías de gramática que se pueden transformar con el uso de la tecnología, los estudiantes pueden ampliar su conocimiento fuera del aula de clase en diferentes formas: tener un amigo extranjero en una red social y comunicarse con éste solamente en inglés, descargar una serie de podcasts en el idioma inglés para practicar por varias horas ejercicios de escucha desde su dispositivo, seguir un Youtuber que hable sobre sus pasatiempos favoritos, comprar libros de lectura digitales en inglés (ELT readers) para su tableta... **RM**

Is all of this transformation entirely positive? Not in my opinion. I worry that adaptive learning is not yet ready for the subtleties of learning a language and adopting it too early could lead to ELT materials being created on the basis of the data they produce rather than for their true value in learning the language. Gamification could lead to the learning process becoming overly frivolous and students focussing too much on scores and awards and not enough on what they are learning. And certain aspects of trackability can feel intrusive and a bit Big Brother.

However I think that just by looking at some of the ways a grammar worksheet could be transformed by technology makes me feel that there are ways that technology can truly enrich the language learning process. And obviously it is not just grammar worksheets that are transformed by technology, students can extend their learning outside class in so many ways: friend a foreigner on a social network and communicate only in English, download an English-language podcast series to have hours of listening practice in your pocket, follow a YouTuber who speaks about your favourite hobby, buy an interactive ELT reader for you tablet... **RM**



BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS

<http://www.santillana.com.co/rutamaestra/edicion-11/referencias>

