

La inteligencia artificial en la adaptación de actividades: algunos juegos para el aula en Jóvenes 1 y 2 menores

Trad. Melina Morgante

melimorgante@gmail.com

Prof. Trad. María Julia Pich

julia.pich@gmail.com

Esta propuesta fue pensada para los alumnos de la sección de Jóvenes 1 y 2 menores de la Escuela de Lenguas, cuyo libro de texto proponía, en algunos casos, ejercicios repetitivos y poco atractivos. Siguiendo el enfoque metodológico de Ellis (2003, 2009), buscamos adaptar dichos ejercicios para lograr tareas que permitan un aprendizaje significativo y memorable y que además convierta a nuestros alumnos en los protagonistas de este aprendizaje. También nos respaldamos en bibliografía acerca del valor pedagógico del juego (Bruner, 1986 y Willis, 2007), y en la inteligencia artificial como herramienta que puede enriquecer el aprendizaje de la lengua extranjera si es usada de forma crítica (Schmidt, T., & Strasser, T, 2022). Las tareas que compartimos a continuación surgieron del deseo de incorporar herramientas de la inteligencia artificial y la necesidad de adaptar ejercicios sin propósito real y válido para nuestros alumnos. Dada la amplia oferta de recursos basados en inteligencia artificial que existe en la actualidad y la facilidad de acceso a ella, la adaptación de ejercicios en tareas se vuelve cada vez más creativa y ofrece nuevas e innovadoras opciones. Al proponer juegos basados en la inteligencia artificial, el aprendizaje se vuelve más divertido, se elimina la presión, fomentamos la colaboración entre los estudiantes y aportamos un propósito real. Creemos que, además de resolver el problema metodológico, los juegos basados en inteligencia artificial como propuesta de tarea resultaron más atractivos para nuestro grupo etario (12-14 años de edad) que la ejercitación original del libro de texto.

El elemento lúdico en el aula

Muchos docentes creen que es complejo incorporar un propósito real a las actividades y que lleva mucho tiempo diseñar una tarea sobre todo en los niveles más bajos, pero quizás no se den cuenta de que ya lo están haciendo al usar juegos en el aula.

Jugar y disfrutar son inclinaciones naturales en una temprana edad. Por lo tanto, si aprovechamos esas predisposiciones espontáneas, nos aseguramos la atención plena de nuestros alumnos y, además, aumentaremos su receptividad. Asimismo, esta práctica metodológica permite al docente ceder su lugar para que puedan convertirse en los verdaderos protagonistas de la clase. Al desaparecer el docente de la escena central, los alumnos espontáneamente adoptan nuevos roles que se adecúan a sus personalidades.

El valor del juego en el aprendizaje ha sido descrito y analizado por muchos teóricos desde hace décadas, entre ellos Bruner (1986) y Willis (2007). Estos teóricos enfatizan la importancia de lo lúdico principalmente en el aprendizaje ya que el “trabajo de aprender” se materializa en el juego, lo cual favorece la superación de posibles problemas y permite la adquisición de vocabulario sin mucho esfuerzo.

En el juego se reduce la gravedad de las consecuencias de los errores y los fracasos. Se trata de una actividad que se justifica por sí misma, que de por sí infunde estímulo, convirtiéndose así en un excelente medio de exploración y creación. Puede que los juegos del aula no tengan aplicación directa fuera de ella, pero usar el lenguaje con un propósito significativo para ellos sí replica las características del uso del lenguaje fuera del aula (Willis, 2007).

Inteligencia artificial

La inteligencia artificial está revolucionando la forma en que aprendemos y enseñamos en el aula. Herramientas como Copilot para la generación de imágenes, Vidnoz para audio y ChatGPT para la generación de texto ofrecen oportunidades interesantes para fomentar la participación activa de los alumnos en el aprendizaje

mediado por juegos. Existe una infinidad de herramientas. Elegimos estas tres por ser gratuitas y fáciles de usar.

La enseñanza a través de tareas

El enfoque de la enseñanza a través de tareas considera la tarea como la unidad principal. Para Ellis (2003), una tarea debe cumplir con ciertos criterios: enfocarse en el significado, presentar una necesidad de comunicación y tener un propósito claro más allá del uso de la lengua en sí mismo. Las tareas pueden ser focalizadas, centradas en una estructura gramatical específica, o no focalizadas, sin una estructura específica en mente. En contraste, una actividad busca una respuesta única, se centra en la forma y el significado semántico, y limita al alumno a su rol tradicional en el aula, características propias de las actividades que nos propusimos adaptar para nuestras aulas.

Los juegos con IA

1. Jóvenes 1 menores: actividad de descripción física

La resolución de las tareas de la siguiente página del libro *Phases 1* (Heyderman, et al 2018) dejan al alumno estanco en su rol y el propósito es simplemente demostrar que conocen las palabras necesarias para describir.

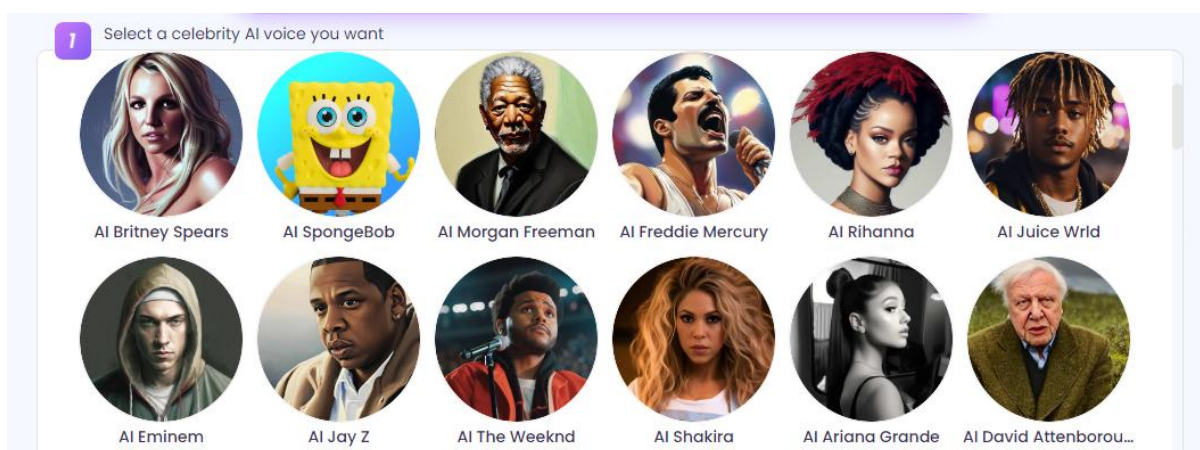


Pensamos que la actividad necesitaba una adaptación para traerla al aula. Una vez resuelto en casa el apartado 2, la docente del curso de la mañana les pidió a sus estudiantes que le dictaran las descripciones al generador de imágenes Copilot para luego comparar las imágenes resultantes con las imágenes del libro. Si las imágenes eran similares, entonces la tarea se habrá hecho correctamente y se habrá corregido una tarea de una forma innovadora.

Hacerlos leer en voz alta con el propósito de corregir la tarea y presentar una nueva herramienta nos pareció válida pero no suficiente. Decidimos además hacerlos redactar descripciones para desafiar a la herramienta. Los estudiantes pasaron a la computadora del aula a cargar su descripción y así generar una imagen. Luego, la docente los ayudó para que armaran un juego online en <https://wordwall.net/> (1)

La redacción de descripciones y la generación de imágenes para armar un juego resulta más valioso y memorable que elegir palabras para completar un texto. Creemos haber logrado así una forma más divertida de practicar y evaluar descripciones.

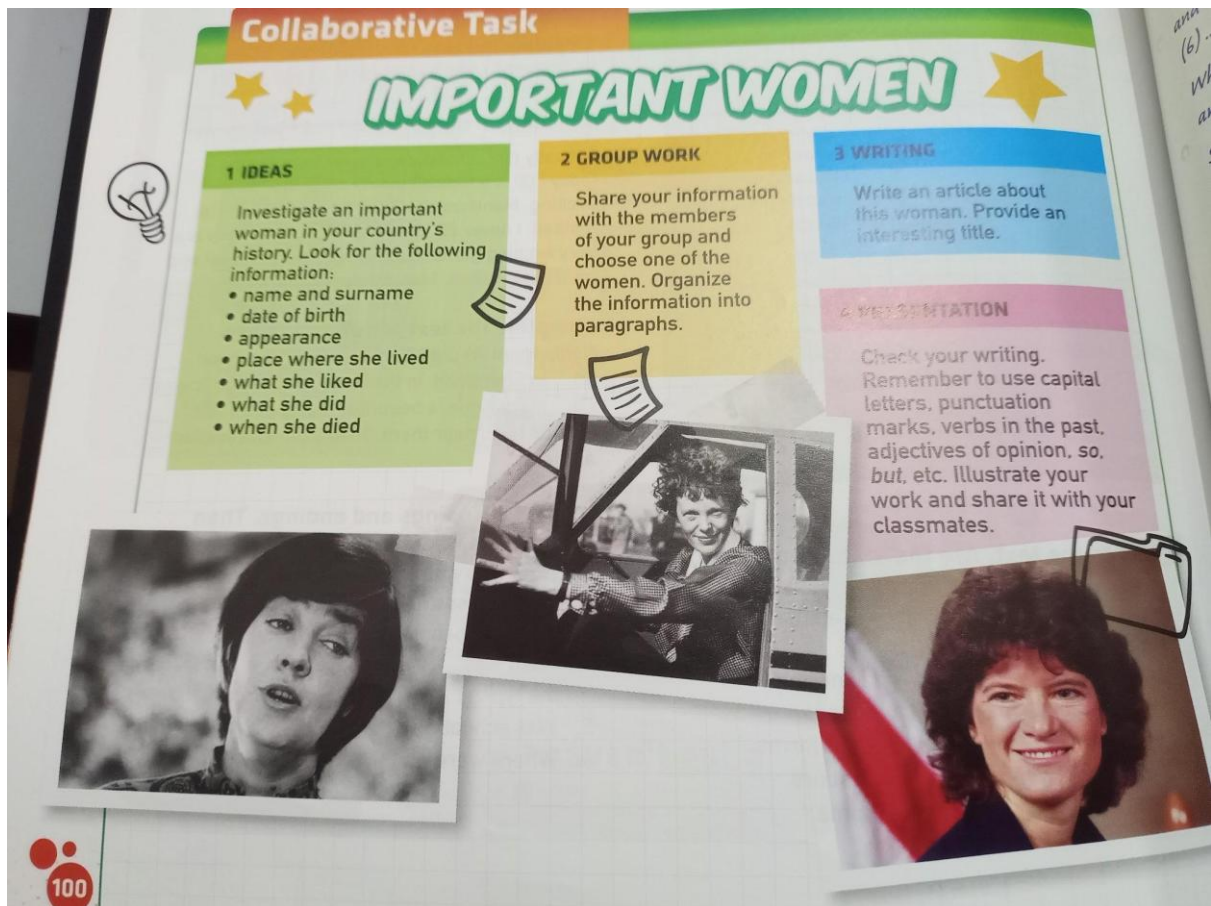
Como alternativa, el curso de la tarde trabajó con descripciones en primera persona utilizando <https://www.vidnoz.com/voice-changer.html>. Vidnoz es una herramienta de IA que genera audio a partir de texto. La aplicación brinda múltiples opciones para seleccionar voces de distintas celebridades o figuras públicas y jugar a ser alguien más.



Se le mostró a los alumnos varias imágenes de personalidades famosas para que escribieran una descripción en primera persona. Con ayuda de la profesora, cargaron las descripciones y obtuvieron la lectura de los textos con la voz de distintas celebridades. De esta forma los alumnos escucharon a la celebridad descubriéndose a sí misma con el aporte que ellos hicieron. El resto de la clase debía escuchar y adivinar de quién se trataba.

2. Jóvenes 2 menores: Investigación acerca de la vida de mujeres famosas

Nuevamente nos encontramos frente a una actividad sin un propósito real aparente, que admitía además un trabajo mecánico de investigación para su resolución.



La actividad tomada del libro de texto anteriormente mencionado, proponía investigar la vida de mujeres famosas de forma colaborativa pero no indicaba cómo ni para qué. Mediante el uso de herramientas de inteligencia artificial como la búsqueda visual de google y el ChatGPT, creemos haber propuesto una investigación más entretenida e interactiva.

Nuevamente, reformulamos una actividad del libro a la que le faltaba un propósito real y la convertimos en una especie de álbum de fotos de mujeres argentinas que sería completado luego por los alumnos del turno tarde del mismo nivel.

Para completar los datos pedidos en el libro del texto acerca de cada una de las mujeres, se les propuso buscar la información a través del ChatGPT en lugar de con cualquier motor de búsqueda para explotar el potencial de este chatbot. Al utilizar el procesamiento del lenguaje natural para generar respuestas a preguntas similares a las humanas, les ofrece a nuestros alumnos una oportunidad más de interacción.

No quisimos limitarnos a mujeres de la historia, si no que incorporamos también mujeres actuales para asegurarnos el interés de los alumnos y para comparar la formación de preguntas en presente y en pasado.

Formulamos en el pizarrón las preguntas necesarias contrastando el uso del presente y el pasado antes de usar la herramienta de forma colaborativa en la computadora del aula.

<p><i>Date of birth</i></p> <p><i>Appearance</i></p> <p><i>Place where she lived</i></p> <p><i>What she liked</i></p> <p><i>What she did</i></p> <p><i>When she died</i></p>	<p><i>When was she born?</i></p> <p><i>What did she look like?</i></p> <p><i>Where did she live?</i></p> <p><i>What did she like?</i></p> <p><i>What did she do?</i></p> <p><i>When did she die?</i></p>
<p><i>Date of birth</i></p> <p><i>Appearance</i></p> <p><i>Place where she lives</i></p> <p><i>What she likes</i></p> <p><i>What she does</i></p>	<p><i>When was she born?</i></p> <p><i>What does she look like?</i></p> <p><i>Where does she live?</i></p> <p><i>What does she like?</i></p> <p><i>What does she do?</i></p>

Con las respuestas obtenidas a través del ChatGPT, creamos una presentación de powerpoint en el que, una vez en limpio en sus carpetas, volcarían la información (2).

Conclusión

El valor del juego en el aprendizaje no necesita mayor defensa. Aprovechar la inclinación natural de nuestros alumnos más jóvenes al juego nos garantiza su atención y reduce su ansiedad ya que los errores tienen menos consecuencias en estos contextos. Además, nos da la oportunidad perfecta para que se conviertan en los protagonistas de la clase.

En algunos casos puede resultar difícil pensar en un propósito real para las actividades de los libros de texto y puede llevar mucho tiempo diseñar tareas complementarias. Sin embargo, si convertimos las actividades en juegos ya estamos dándole un propósito y tendremos la posibilidad de generar fácilmente tareas focalizadas encubiertas. En el caso de nuestros ejemplos, obligamos a los alumnos a usar los recursos lingüísticos específicos que necesitábamos trabajar: vocabulario para describir el aspecto físico en el primer caso y la formación de preguntas en presente o pasado según se trate de mujeres de la historia o del presente, en el segundo.

Hacer de una actividad una tarea en los niveles iniciales resulta más sencilla de lo que puede parecer inicialmente. No requiere un tiempo adicional significativo ni una reformulación compleja. Simplemente llevar la actividad del aula a un juego auténtico entre clases del mismo nivel la convierte en algo real y desafiante. *Copilot*, *Vidnoz* y *ChatGPT* fueron simples alternativas a la interacción habitual entre docente y alumnos o de alumnos entre sí. El objetivo final de ambas secuencias didácticas fue generar una instancia lúdica. Las actividades ya no implican simplemente cumplir con un requisito formal o estructural para la clase. Por el contrario, el estudiante se convierte en un verdadero usuario del idioma al resolver el juego de la actividad 1 o contribuir a la selección propuesta en la actividad 2 utilizando los recursos previamente aprendidos para escribir la descripción con un objetivo específico y real en mente. En resumen, el estudiante se convierte en un usuario activo y pleno del idioma en su propio proceso de aprendizaje. En este contexto, el valor del juego no solo como una actividad típica de la edad de los estudiantes, sino también como un catalizador para un aprendizaje "accidental", actúa como un elemento crucial en la transformación de las actividades en tareas significativas, reales y auténticas, en este caso, mediante el

uso de la inteligencia artificial como una herramienta para introducir novedad en el aula. Esta novedad viene a simplificar nuestra adaptación de un material que no siempre va a conformarnos por completo.

Quizás estos sean nuestros primeros tímidos pasos hacia el aula digitalmente mejorada de 2040 que imaginan Schmidt, T., & Strasser, T. (2022), un aula de idiomas que será un entorno de aprendizaje con dispositivos e internet de alta velocidad, y que contará con materiales de aprendizaje interactivos, multimediales y adaptativos creados por expertos en pedagogía de idiomas extranjeros, lingüística computacional, psicología del aprendizaje y Big Data, y por diseñadores multimedia que nos ayudarán a diagnosticar necesidades y progreso de aprendizaje. Incluso en 2040, los profesores seguiremos siendo indispensables como lo somos hoy si seguimos siendo receptivos a las nuevas tecnologías y usándolas como herramientas en lugar de verlas como posibles sustitutos.¹

¹(1) <https://wordwall.net/resource/72168889>

(2) https://docs.google.com/presentation/d/1sLCyLuP-XyuVN7239u-Q9CUfvhnsQ2IsYjxLW0uhU_A/edit?usp=sharing

Bibliografía

Bruner, J. (1986). "Play, thought, and language". *Prospects: Quarterly Review of Education*, 16(1), 77-83. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000069210.locale=es>

Ellis, R. (2003). *Task-based language learning and teaching*. Oxford: Oxford University Press.

Ellis, R. (2009). Task-based language teaching: Sorting out the misunderstandings. *International Journal of Applied Linguistics*, 19(3), 221-246.

Heyderman, E., Maucheline, F., & Morris, D. (2018). *Phases 1: Student's book*. Macmillan Education.

Pich, M. J. (2023). *Acerca del auge de la inteligencia artificial de la mano de ChatGPT: Parte 3*. Didáctica y TIC. <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/152364>

Schmidt, T., & Strasser, T. (2022). Artificial intelligence in foreign language learning and teaching: A CALL for intelligent practice. *Anglistik: International Journal of English Studies*, 33(1), 165-184.

Willis, J. (2007). Doing task-based teaching. *TESL-EJ*, 12 (1). https://www.academia.edu/65581622/Doing_Task_Based_Teaching?auto=download