Perfiles, factores y contextos en la enseñanza
y el aprendizaje de ELE/EL2
Universidade de Santiago de Compostela, 2020
ISBN 978-84-17595-48-7, pp. 1099-1108

La gamificación en la comunicación intercultural: una propuesta didáctica

Teresa de Jesús Tro Morató
Universitat de Girona

1. Introducción

En este trabajo[1] se presentan actividades para la enseñanza y aprendizaje de español como lengua extranjera (en adelante, ELE) a través de intercambios telecolaborativos en el marco del proyecto *TeCoLa* (2016-2019), posterior al proyecto *Telecollaboration for Intercultural Language Acquisition* (TILA 2013-2015). El proyecto *TeCoLa* se centra en el ámbito de la diferenciación pedagógica a través de la *telecolaboración* y la *gamificación* en contextos interculturales de aprendizaje de segundas lenguas en niveles de Educación Secundaria. Los objetivos del proyecto son los siguientes: facultar a profesores y docentes en formación para el uso de telecolaboración intercultural gamificada, internacionalizar la educación, promover la integración de todos los alumnos independientemente de su entorno y usar aplicaciones digitales y la gamificación para diversificar la enseñanza y facilitar el aprendizaje integrado de contenidos y lenguas.

En esta línea, en el proyecto se presta especial atención a los siguientes aspectos: la práctica de comunicación auténtica en la lengua extranjera, la experiencia intercultural, el incremento de la conciencia y el desarrollo de competencias; el descubrimiento de conocimiento colaborativo en contextos de aprendizaje integrado de contenidos y lenguas extranjeras (AICLE) y la diversidad en el aprendizaje y prácticas pedagógicas diferenciadas.

Asimismo, cabe destacar que en el marco del proyecto se pueden llevar a cabo diferentes tipos de telecolaboración. Por un lado, se pueden desarrollar

1 El presente trabajo se enmarca en un estudio en curso que ha de culminar con la redacción de la tesis doctoral *A pragmatic approach to negotiation and co-construction of meaning in intercultural second language acquisition* (Tro, en proceso).

EXEMPLAR AUTORA USC

actividades enmarcadas en mundos virtuales 3D, como es el caso de OpenSim. De igual modo, la comunicación por vídeo, la videoconferencia, es una herramienta muy empleada y útil a la hora de implementar los objetivos del proyecto. Además, podemos contar con diversas aplicaciones para la colaboración (como son los chats o foros) y para la gamificación.[2]

1.1. Marco teórico

Como ya se ha mencionado, el presente artículo recoge actividades pensadas para desarrollarse en el marco del proyecto *TeCoLa* (2016-2019), particularmente a través del mundo virtual 3D OpenSim. Mediante estas tareas se trabajan falsos amigos entre español e inglés cuyo uso inadecuado pueda dar lugar a malentendidos interculturales entre hablantes de ambas lenguas, como es el caso, por ejemplo, de *carpet* y *carpeta*. Antes de entrar en detalle respecto a las características de las actividades y diversos aspectos en relación a su implementación y objetivos (véase §2), sin embargo, es necesario comentar diversos términos que consideramos importantes para entender la aplicación de las mismas, como son *telecolaboración*, *gamificación* o *negociación del significado*, entre otros.

O'Dowd y Ritter (2006: 623) ya definían la *telecolaboración* como «el uso de herramientas de comunicación online para juntar a aprendices de lenguas en diferentes países con el fin de desarrollar proyectos telecolaborativos y el intercambio intercultural» (traducción propia).[3] En el trabajo posterior de Guth y Helm (2012: 42), por ejemplo, también se remarca este aspecto intercultural de la telecolaboración, proceso que se define como el «intercambio intercultural a través de internet entre grupos de aprendices de diferentes entornos culturales y de distintas nacionalidades que se lleva a cabo en un contexto institucional de aprendizaje semipresencial […] con el fin de desarrollar tanto las habilidades lingüísticas como la competencia comunicativa intercultural […]» (traducción propia).[4]

2 Quiero agradecer a la doctora Kristi Jauregi, de la Universidad de Utrecht, el haberme proporcionado la información sobre el proyecto *TeCoLa* que aparece en estos párrafos. Dicha información se puede encontrar, en lengua inglesa, en las diapositivas de su conferencia de 2017 con título *The TeCoLa Project: objectives, approach, outcomes*, que tuvo lugar en Roehampton. Está disponible en el canal de YouTube del proyecto (véanse las referencias bibliográficas) y parte de esta información también se encuentra en la página web de *TeCoLa* (véanse la página de inicio y el apartado Leaflets en la sección Documentation, recursos citados en las referencias bibliográficas).

3 «[T]he use of online communication tools to bring together language learners in different countries for the development of collaborative project work and intercultural exchange» (O'Dowd y Ritter 2006: 623).

4 «Internet-based intercultural exchange between groups of learners of different cultural/national backgrounds set up in an institutional blended-learning context […] with the aim of developing both language skills and intercultural communicative competence […]» (Guth y Helm, 2012: 42).

EXEMPLAR AUTORA USC

Otros conceptos clave para entender las tareas que presentamos en este escrito son el de *negociación del significado* y el de *gamificación*. Este último, que constituye un ámbito de estudio de creciente interés, se define según Werbach y Hunter (2012, en Figueroa 2015: 38) como el uso de elementos y técnicas de diseño del juego en otros contextos. En lo que respecta a la negociación del significado, por su parte, cabe citar las siguientes ideas que se recogen en Lázaro-Ibarrola y Azpilicueta-Martínez (2015: 2-3) (traducción propia):

> De una forma sencilla, la negociación del significado es lo que ocurre cuando dos personas que están llevando a cabo una conversación no llegan a entenderse (completamente). Entonces, para llegar a un entendimiento mutuo, necesitan repetir algo, parafrasear ideas de diversas maneras, pedir a sus interlocutores que repitan o aclaren algo, hacerles saber si han entendido o no, asegurarse de que la otra persona haya entendido, etc.[5]

En esta línea, Pica (1992: 200, en Foster y Ohta, 2005: 406) ya hacía hincapié en el hecho de que en el proceso de negociación del significado se *señala* que el mensaje no está claro y los interlocutores trabajan conjuntamente para llegar a un entendimiento mutuo.[6] Sin embargo, también puede darse el caso de que en una interacción no se señale explícitamente un problema comunicativo o de entendimiento y los interlocutores, por ejemplo, se ayuden y construyan mutuamente significado (Foster y Ohta 2005: 419), mecanismos, entre otros, que se consideran positivos en la adquisición de lenguas (*ibid*.: 424-425).

Por último, el ámbito del *humor* también resulta interesante a la hora de diseñar e implementar las tareas, más concretamente en lo que respecta a la creación de los dibujos que se muestran a los alumnos (véase más adelante). En particular, los matices humorísticos que se pueden apreciar quedan ligados a la ruptura de las máximas conversacionales de Grice (1975) y a otros mecanismos que se tratan a continuación. En esta línea, cabe destacar que actualmente contamos con una amplia bibliografía sobre el humor y su papel en la adquisición y enseñanza de lenguas; tal como se recoge en Hayati, Shooshtari y Shakeri (2011: 653, en AbdAli, Ashur, Ghazi y Muslim, 2016: 54), por ejemplo, el humor juega un papel favorable a la hora de que los alumnos recuerden materiales e información.

5 «In layman's terms, negotiation for meaning is what happens when two people taking part in a conversation do not (fully) understand each other. Then, in order to achieve mutual understanding, they need to repeat something, rephrase ideas in different ways, ask their conversational partners to repeat or clarify something, let them know if they have or have not understood, make sure that the other has understood, etc.» (Lázaro-Ibarrola y Azpilicueta-Martínez 2015: 2-3).

6 «[A]n activity that occurs when a listener signals to the speaker that the speaker's message is not clear and the speaker and the listener work linguistically to resolve this impasse» Pica (1992: 200, en Foster y Ohta 2005: 406).

EXEMPLAR AUTORA USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

2. Metodología

Tal como se recoge en el apartado anterior, presentamos unas tareas para trabajar falsos amigos español-inglés en un contexto de telecolaboración intercultural en el marco del proyecto *TeCoLa*, particularmente a través de OpenSim. Dichas tareas se han diseñado para llevarse a cabo entre alumnado de secundaria de lengua inglesa y española que interactúe en tándems. Se busca que mediante estas actividades gamificadas los alumnos, hablantes nativos y no-nativos de la lengua española, negocien y construyan mutuamente significado (Foster y Ohta, 2005), además de aprender los falsos amigos que se trabajan en las tareas.

Para ello, se han creado diferentes dibujos que representan situaciones basadas en posibles malentendidos interculturales debidos a falsos amigos como *carpet* y *carpeta*. Como ya se ha mencionado, se aprecian matices humorísticos en estas imágenes que se basan en la ruptura de las máximas conversacionales de Grice (1975) y en la aparición de fenómenos pragmáticos como la ironía o el sarcasmo. Asimismo, cabe hacer especial mención a que se busca introducir en los dibujos la importancia de los *factores no-lingüísticos* de la comunicación como los *gestos* (Thomas, 1995: 21) con el fin de que los alumnos aprecien estos matices. De igual modo, con estas tareas se trabaja conjuntamente el concepto de *malentendido intercultural*.

Finalmente, en cuanto a los objetivos que se persiguen con la implementación de las tareas podemos destacar que se dividen en *lingüísticos*, *comunicativos* e *interculturales*. En primer lugar, los lingüísticos hacen referencia a que alumnos nativos y no-nativos de español negocien y construyan mutuamente significado (Foster y Ohta, 2005) y aprendan el significado de los falsos amigos que se trabajan. Seguidamente, los objetivos comunicativos de las tareas son: a) describir la imagen y comentar con el/la compañero/a del intercambio lo que ocurre, además del papel del angelito y el diablillo (§3); b) negociar el significado de los falsos amigos; c) descubrir juntos por qué la palabra utilizada es correcta o incorrecta; d) promover la ayuda (*ibid*.) entre alumnado nativo y no-nativo y e) en general, llevar a cabo una conversación sobre el significado de las expresiones.

Por último, los objetivos interculturales se refieren a, por un lado, introducir la idea de los falsos amigos y las posibles consecuencias pragmáticas que se deriven de su uso en la comunicación intercultural, como el malentendido, y, por otro, a ser consciente de la importancia de los aspectos no-lingüísticos y paralingüísticos que se aprecian en las imágenes, *e.g.* miradas, movimientos, sonrisas… Asimismo, cabe destacar que, desde una perspectiva general, se persigue también el objetivo de promover la adquisición de segundas lenguas (en adelante, ASL) mediante la

EXEMPLAR AUTORA USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

telecolaboración intercultural con alumnos de diferentes centros. En la siguiente sección presentamos un ejemplo de actividad con el fin de ilustrar la información expuesta en estos párrafos.

3. Presentación de una muestra

En este apartado presentamos una muestra de la actividad con el falso amigo entre español e inglés *carpeta*. Cabe señalar que la actividad queda dividida en paneles que los alumnos encuentran situados en un lugar concreto una vez dentro del mundo virtual que proporciona OpenSim y a los que sus avatares irán dirigiéndose (Imagen 2), particularmente en la ciudad de Valencia (España).

Tal como se muestra en la siguiente página, en el primer panel se proporciona a los alumnos la imagen que han de observar (Imagen 1) y se les señala que han de llegar a un acuerdo para explicar lo que ocurre. Cabe destacar que también se les comenta que necesitarán tenerla en cuenta para contestar las preguntas que se presentan en los siguientes paneles de la ruta de interacción.



Imagen 1. *Falso amigo* carpeta

EXEMPLAR AUTORA USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

Tras este primer panel, en los siguientes se presentan diferentes preguntas basadas en la imagen anterior. Estas preguntas son tanto de opción múltiple (a/b/c) como de respuesta abierta. El objetivo es que los tándems formados por alumnado nativo y no-nativo negocien y construyan mutuamente significado y lleguen a un acuerdo para contestar cada una de las preguntas. De igual modo, es importante señalar que las preguntas de opción múltiple presentan un matiz de gamificación, ya que los alumnos reciben un mensaje de retroalimentación según su respuesta: si aciertan se les felicita y se les anima a pasar al siguiente panel, mientras que si fallan se les anima a volver a intentarlo. En la Tabla 2 se detallan las preguntas de los paneles 2, 3 y 4, mientras que en las imágenes 2 y 3[7] se muestra una perspectiva global de los paneles en el mundo virtual.

Finalmente, se pide a los alumnos que contesten a las preguntas que aparecen en la Tabla 2. A través de estas cuestiones nos interesa tanto recibir retroalimentación respecto a cómo ha ido la sesión de una manera global como enfatizar ciertos aspectos pragmáticos de las imágenes para que los alumnos se den cuenta del papel que desempeñan en la comunicación, como los gestos o actitudes.

Tabla 1

Preguntas de los paneles 2, 3 y 4

1. ¿Cómo se dice *carpeta* en inglés? a) 'Folder' b) 'Carpet' c) 'Carton'
2. ¿Qué personaje reacciona de manera apropiada? a) El angelito b) El diablillo c) Ninguno
3. Entonces, ¿el hablante inglés utiliza la palabra correcta? ¿Por qué? a) Sí b) No
4. ¿Se da un malentendido intercultural? ¿Por qué?

EXEMPLAR AUTORA USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

7 Imágenes cedidas por Kristi Jauregi, en las que se ve a su propio avatar en el mundo virtual.

Tabla 2

Consideraciones y preguntas finales

Ahora, comentad oralmente el papel que tienen el angelito y el diablillo en las imágenes. Fijaos en: • las palabras *bueno* y *malo* que aparecen debajo de cada uno • los objetos que ofrece cada uno • sus caras, movimientos, actitudes... *** Para acabar, comentad oralmente los siguientes aspectos: • ¿Habéis experimentado malentendidos en la conversación? • ¿Cómo os habéis sentido? • ¿Qué habéis hecho para llegar a entenderos? • ¿La sesión os ha parecido interesante? ¿Por qué?



Imagen 2. *Perspectiva de los paneles*

EXEMPLAR AUTORA USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA



Imagen 3. *Perspectiva de los paneles (2)*

4. Conclusiones

En este estudio se han presentado unas actividades que permiten trabajar en el ámbito de ELE llevando al aula prácticas telecolaborativas interculturales en el marco del proyecto *TeCoLa*. Tal como se ha detallado, con la implementación de dichas tareas se persiguen objetivos tanto lingüísticos como comunicativos e interculturales, ya que consideramos esencial que los aprendices de lenguas desarrollen también su *competencia pragmática* (p. ej. Chomsky 1980: 224 en Kasper 1988: 118).

De igual modo, se han querido introducir dos elementos innovadores como son la gamificación, elemento clave en esta propuesta didáctica, y el humor, a través de la presencia de matices humorísticos en las imágenes basados en la ruptura de las máximas conversacionales de Grice (1975) y en ciertos tintes irónicos que se aprecian, sobre todo, en la figura del diablillo. Asimismo, se ha querido enfatizar el papel de los factores no-lingüísticos como los gestos (Thomas, 1995: 21) en la comunicación a través de los dibujos y de las preguntas que se hacen a los alumnos

EXEMPLAR AUTORA USC

una vez finalizada la actividad (Tabla 2) con el fin de que estos sean conscientes de la importancia de estos factores en la comunicación y de cómo pueden *afectar* a lo que queremos decir.

No obstante, cabe señalar que este estudio presenta diversas limitaciones, entre las que podemos destacar que se trata de una propuesta didáctica que todavía no se ha implementado. Además, como ya se ha dicho, se trata de un estudio en curso que ha de concluir con la redacción de la tesis doctoral *A pragmatic approach to negotiation and co-construction of meaning in intercultural second language acquisition* (Tro, en proceso). Sin embargo, se prevén unos resultados futuros que permitan estudiar si la ASL se ve incentivada gracias a una propuesta de actividades gamificadas (Figueroa, 2015), con ciertos tintes humorísticos (§1) y que promuevan la colaboración entre alumnado nativo y no-nativo.

5. Agradecimientos

Quiero agradecer a Kristi Jauregi y a Montserrat Batllori su ayuda y comentarios; todos los errores del escrito son mi propia responsabilidad. Asimismo, me gustaría dar las gracias a los asistentes a mi comunicación en el congreso de Santiago de Compostela por su amabilidad e interés y al alumnado del Máster en Enseñanza de Español y de Catalán como Segundas Lenguas del curso 2018-2019 por sus comentarios y sugerencias. Finalmente, quiero expresar mi agradecimiento a la Universidad de Girona, a la Universidad de Utrecht y al consorcio de TeCoLa, sin los que este estudio no se habría podido llevar a cabo. Para este trabajo, en el marco de una tesis doctoral en proceso, se ha recibido financiación del proyecto de investigación FFI2017-87140-C4-2-P (Ministerio de Economía y Competitividad), del 2017 SGR 634 (Generalitat de Catalunya) y de la beca IFUdG2016/77 (Universitat de Girona).

Referencias bibliográficas

ABDALI, A., ASHUR, N., GHAZI, L. y MUSLIM, A. (2016). Measuring Students' Attitudes towards Teachers' Use of Humour during Lessons: A Questionnaire Study, *Journal of Education and Practice*, 7(35), pp. 52-59.

CHOMSKY, N. (1980). *Rules and Representations*. Nueva York: Columbia University Press.

FIGUEROA, J. F. (2015). Using Gamification to Enhance Second Language Learning, *Digital Education Review*, 27, pp. 32-54. Disponible en: http://revistes.ub.edu/index.php/der [consulta: 30, noviembre, 2018].

EXEMPLAR AUTORA USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

FOSTER, P. y OHTA, A. S. (2005). Negotiation for meaning and peer assistance in second language classrooms, *Applied Linguistics*, 26(3), pp. 402-430.

GRICE, P. (1975). Lógica y Conversación. L. M. Valdés (ed.) (1991). *La búsqueda del significado*. Madrid: Tecnos/Universidad de Murcia, pp. 511-530.

GUTH, S. y HELM, F. (2012). Developing multiliteracies in ELT through telecollaboration, *ELT Journal*, 66(1), pp. 42-51.

HAYATI, A. M., SHOOSHTARI, Z. G. y SHAKERI, N. (2011). Using Humorous Texts in Improving Reading Comprehension of EFL Learners, *Theory and Practice in Language Studies*, 1(6), pp. 652-661.

KASPER, G. (1988). Variation in Interlanguage Speech Act Realization, *University of Hawai'i Working Papers in ESL*, 7(2), pp. 117-142. Disponible en: http://hdl.handle.net/10125/38589 [consulta: 30, noviembre, 2018].

LÁZARO-IBARROLA, A. y AZPILICUETA-MARTÍNEZ, R. (2015). Investigating negotiation of meaning in EFL children with very low levels of proficiency, *International Journal of English Studies*, 15(1), pp. 1-21.

O'DOWD, R. y RITTER, M . (2006). Understanding and working with 'Failed communication' in Telecollaborative Exchanges, *CALICO Journal*, 23(3), pp. 623-642.

PICA, T. (1992). The textual outcomes of native speaker-nonnative speaker negotiation: what do they reveal about second language learning. C. Kramsch y S. McConnell-Ginet (eds.). *Text and Context: Cross-Disciplinary Perspectives in Language Study*. Lexington, MA: D.C. Health and Company.

TECOLA (2016-2019). Documentation – TeCoLa Project. Disponible en: https://sites.google.com/site/tecolaproject/documentation [consulta: 30, noviembre, 2018].

TECOLA (2016-2019). Leaflet. Disponible en: https://drive.google.com/file/d/0B_1M3SDYhzHsVVRiRTg2NWg3aHM/view [consulta: 30, noviembre, 2018].

TECOLA (2016-2019). TeCoLa project. Disponible en: https://sites.google.com/site/tecolaproject/ [consulta: 30, noviembre, 2018].

TECOLA PROJECT (septiembre 2017). Seminar Roehampton 2017 - The TeCoLa project - Kristi Jauregi - Utrecht University. Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=8yQfPJ_oWBw [consulta: 30, noviembre, 2018].

THOMAS, J. (1995). *Meaning in interaction: an introduction to pragmatics*. Londres: Longman.

TRO, T. J. (en proceso). *A pragmatic approach to negotiation and co-construction of meaning in intercultural second language acquisition* (tesis doctoral en proceso).

WERBACH, K. y HUNTER, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business.* Filadelfia: Wharton Digital Press.

EXEMPLAR AUTORA
USC