MÁS ALLÁ DE INTERNET: LA REALIDAD AUMENTADA EN LA CLASE DE E/LE

Paula Beiro de la Fuente
Instituto Bilingüe Károlyi Mihály / Recursos ELE

RESUMEN:

La Realidad Aumentada (en adelante RA) puede suponer en la docencia un importante paso para la comprensión de términos y conceptos por parte del alumno. Se proyecta como un gran salto cualitativo en la enseñanza, ya que permitirá transformar la manera en que los estudiantes perciben la realidad física. Gracias a la RA los aprendientes de español podrán tomar el control de su propio aprendizaje, siempre correctamente tutelados. La tecnología ya está disponible, es mayoritariamente gratuita y no presenta complejidad en su utilización. La generalización en el uso de teléfonos inteligentes por parte de la sociedad facilita, además, que pueda ser llevada la práctica de manera inmediata. Eso sí, para ello los docentes deben conocer esta herramienta y las posibilidades que brinda en el terreno de la enseñanza.

PALABRAS CLAVE

Realidad Aumentada, (RA), TIC, Tecnologías en la enseñanza, Nuevas tecnologías para la docencia, ELE, Enseñanza de Español.

OBJETIVOS DEL TALLER

- Introducir el concepto de Realidad Aumentada
- Exponer las ventajas de la RA como herramienta comunicativa
- Enumerar el uso de esta tecnología en diferentes campos profesionales
- Demostrar su utilización mediante casos reales propuestos en el aula
- Describir y ejemplificar diferentes aplicaciones de Realidad Aumentada

¿Qué es la Realidad Aumentada?

Se trata de una tecnología que añade información virtual en tiempo real a lo que nos rodea a través de una pantalla. Podría decirse coloquialmente que es una manera de retocar digitalmente la realidad. La RA nos devuelve una imagen modificada de lo que percibimos, de modo que podemos superponer información a lo que vemos.

El objetivo de esta herramienta es obtener u ofrecer una visión enriquecida de la realidad de una manera interactiva.

La Realidad Aumentada se utiliza en la actualidad en numerosos campos académicos y profesionales, entre los que destacan:

- El marketing y la publicidad
- La medicina
- El turismo
- La educación
- El ocio

La clase de E/LE idónea

Si pensamos en cómo sería una clase de Español como Lengua Extranjera ideal, adaptada para todos los alumnos y enmarcada en el uso de las nuevas tecnologías o al menos de aquellas más extendidas entre los aprendientes, podríamos indicar que esa formación incluiría las siguientes características:

- Interactividad
- Inmediatez
- Movilidad
- Contenidos personalizados
- Bidireccionalidad
- Recuperación del material
- Ubicuidad

Curioso sin embargo que muchos profesores, sin necesidad de recurrir a tecnología alguna ya cumplen la mayoría de estas habilidades.

Estrategia

Uno de los principales focos de atención antes de llevar a la práctica cualquier actividad o herramienta en el aula de E/LE es la estrategia. Si utilizamos esta tecnología o cualquier otra pero

bajo un sistema unidireccional de formación, el resultado será el mismo que con este método tradicional.

De este modo, antes de aplicar la Realidad Aumentada en la clase de español debemos plantearnos una serie de condiciones para que los resultados sean óptimos:

- Conocer a nuestro público: definir el nivel de competencia, las peculiaridades según la nacionalidad, la habilidad de los aprendientes con las nuevas tecnologías o las horas de clase presenciales que tengamos con ellos.
- Definir una estrategia: ¿por qué queremos usar esta tecnología? Podemos recurrir a ella solamente para una parte de la materia: vocabulario, por ejemplo; o podemos centrar todo el temario en este sistema para que los alumnos puedan recuperar fácilmente la información de una manera visual y rápida.
- Seleccionar la comunicación: en este caso hemos elegido la Realidad Aumentada como herramienta pero debemos seleccionar el lenguaje que utilizaremos para comunicarnos, el tono o la obligatoriedad de cumplimiento de las tareas.
- Realizar ensayo y error: al tratarse de una aplicación que permite la bidireccionalidad, los resultados no tienen que ni deben ser siempre los mismos en un grupo que en otro.
- No olvidar la jerarquía: es importante en este tipo de casos en los que se realizan contenidos de manera colaborativa no hacer perder de vista al alumnado que es el profesor la persona encargada de validar los conocimientos y los resultados finales de los ejercicios.

¿Qué posibilidades ofrece la Realidad Aumentada en clase de E/LE?

Este sistema nos permite ofrecer una enseñanza compartida con contenidos interactivos, participativos, con retroalimentación pero siempre bajo la jerarquía del docente; sirve contenidos multiformato: podemos utilizar textos, gráficos, audios o material multimedia; la información es móvil: puede ser recuperada desde cualquier dispositivo, desde cualquier lugar, en cualquier momento; y por último, es modificable: en todo momento podemos editar o ampliar la materia o permitir la redacción por parte de varios usuarios.

Estas características, que coinciden con el anterior punto sobre cómo podría ser una clase de español idónea, nos permiten:

- Disponer de un canal de comunicación inmediato
- Incitar la curiosidad de los alumnos
- Usar dispositivos a los que ya están habituados
- Utilizar un lenguaje audiovisual que atraiga su atención

- Adquirir conocimientos de manera divertida

Esta tecnología en la enseñanza de E/LE podría llevarse a la práctica mediante:

- Fotografías con información adicional.
- Vídeos explicativos en lugares significativos.
- Mapas con activación de audios para definir diferentes acentos y dialectos.
- Experiencia en 3D de eventos culturales relacionados con el español.
- Contextualización histórica en obras de arte.
- Actividades con geolocalización.

Algunas herramientas de Realidad Aumentada para la clase de E/LE

Códigos QR

Un código QR (*Quick Response Code:* "código de respuesta rápida") es un módulo útil para almacenar información. Para su funcionamiento un usuario debe tomar una foto del código (una evolución del popular código de barras) con la cámara fotográfica de su móvil y la aplicación ejecutará la acción para que el código QR esté programado: abrir una web o mostrar una imagen, por ejemplo.

Los Códigos QR nos permiten tener una gran cantidad de información organizada en un espacio muy pequeño. Su versatilidad ayuda a que podamos modificar el contenido en el momento en que lo necesitemos: la información no queda estancada, es dinámica y adaptada por tanto a cada necesidad. Es un sistema ubicuo: el dibujo de un Código QR puede depositarse en un folio de un examen, en un papel informativo, mandarse por correo electrónico, fijarlo en una pegatina en una libreta o en las mesas de los alumnos, entre otros lugares.

Para su puesta en marcha un alumno debe contar con un teléfono inteligente con cámara de fotos y una aplicación que traduzca la imagen en contenido. Estas aplicaciones son numerosas y, en la mayoría de los casos, gratuitas.

Por parte del profesor se requiere una dirección web donde subiremos la información que obtendrá el aprendiente; un soporte donde ubiquemos el código para que lo puedan leer los alumnos; y sobre todo mucha imaginación para aportar el mayor valor añadido a esta herramienta.

Las opciones de los Códigos QR para la enseñanza de español son diversas. Entre ellas podríamos destacar las siguientes:

- Ofrecerles una manera de acceder a las respuestas del examen en la puerta del aula, de manera que puedan verlas a la salida de la prueba.

- Disponer de las fichas de nuestros alumnos a mano sin que sus datos personales estén expuestos, con el aumento de la privacidad que esto conlleva.
- Facilitar la cantidad de información que deseemos aportar a los alumnos en un espacio muy pequeño y recuperable en cualquier momento.
- Mostrar la materia de una manera más atractiva.
- Permitirles acceder al modelo de examen para que comparen sus resultados con los correctos.

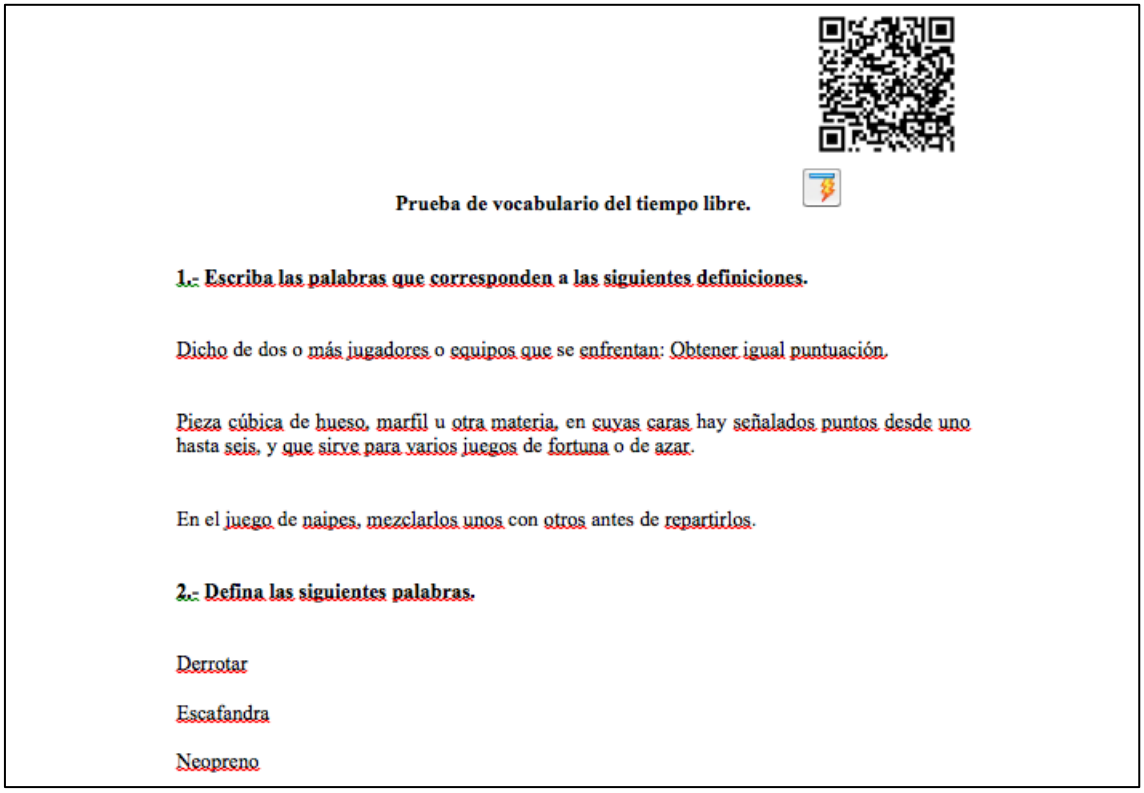


Figura 1: Ejemplo de uso de Código QR para la corrección de un examen.

Skitch

Skitch es una aplicación gratuita perteneciente a la herramienta *Evernote* que permite realizar anotaciones en imágenes. Estas notas puede incluir información con el fin de ayudar al alumno a contextualizar los términos aprendidos y relacionarlos con el entorno real.

Para poder utilizar *Skitch* solamente es necesario un dispositivo con cámara y pantalla (un teléfono inteligente, una tableta, un portátil) y descargar la aplicación.

Algunas de las actividades que podemos desarrollar en la clase con este medio son:

- Mostrar vocabulario dentro de su contexto

- Personalizar el material de clase
- Enviar imágenes de realidades de las que se hable durante la docencia
- Vincular una asociación directa entre el término estudiado y su significado
- Realizar juegos para promover actividades en el aula o fuera de ella

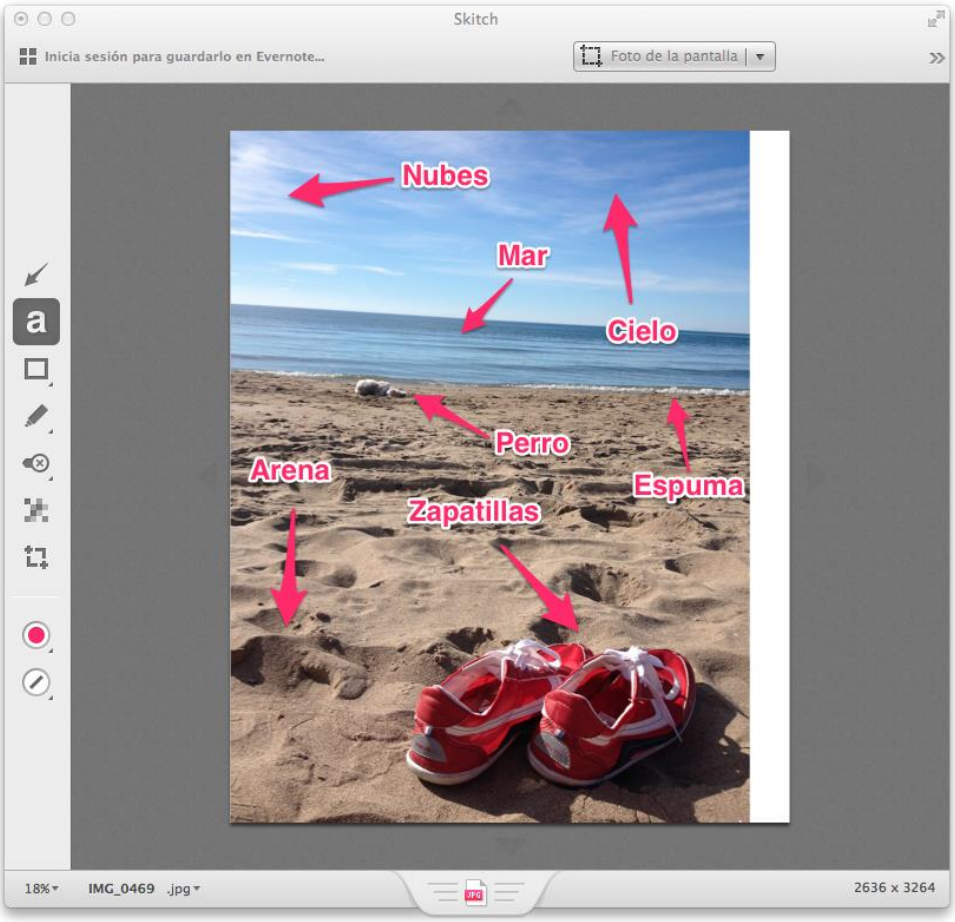


Figura 2: Ejemplo de actividad realizada con *Skitch* en la que los alumnos han señalado el vocabulario en su contexto.

Conclusiones

Algunas de las ventajas del uso de estas herramientas en la enseñanza de E/LE son:

- Aumentar la interactividad con el alumno y la motivación.
- Ofrecer una formación palpable, no plana.
- Permitir jugar con la información en ubicaciones físicas.
- Realizar material de aprendizaje teórico-práctico.
- Explorar la realidad que les rodea y aprender de ella.

Con una tecnología que nos permite añadir información al mundo real, el aprendiente de una lengua podrá mejorar, entre otras competencias:

- Su contextualización general de la L2.
- La gramática, la ortografía…
- El conocimiento de los referentes culturales.
- La pronunciación.

El alumnado recibirá, en definitiva, una enseñanza real e inmediata sobre el español.

BIBLIOGRAFÍA

Arrarte Carriquiry, G. (2011*). Las tecnologías de la información en la enseñanza del español*. Arco Libros, Madrid.

Mullen, T. (2012). *Realidad aumentada: crea tus propias aplicaciones*. Anaya Multimedia, Madrid.

Nievas, B. (2012). *Realidad aumentada*. Zeta Bolsillo, Barcelona.

Rajadell, S. (2011). *Realidad aumentada*. Eva María Sarasol Moscardó Editor, Valencia.

Ros, G. y García Mateos, G. (2012). *Realidad aumentada basada en características naturales*. Editorial Académica Española, Madrid.

VV.AA. (2011). *Evolución y retos de la educación virtual*. UOC, Barcelona.

VV.AA. (2011). *Realidad aumentada: una nueva lente para ver el mundo*. Ariel, Madrid.