

LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN LA ADAPTACIÓN DE ACTIVIDADES: ALGUNOS JUEGOS PARA EL AULA DE JÓVENES 1 Y 2 MENORES

Prof. Trad. María Julia Pich (UNLP, IdIHCS)

julia.pich@gmail.com

Trad. Melina Morgante (UNLP)

melimorgante@gmail.com

Resumen

Esta propuesta fue pensada para los alumnos de la sección de Jóvenes 1 y 2 menores de la Escuela de Lenguas del año en curso, cuyo libro de texto¹ propone, 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. y 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 a 14 años de edad) que la ejercitación original del libro de texto.

Palabras clave: Inteligencia artificial, Chat GPT, Copilot, enseñanza, juegos.

¹ Heyderman, E., Maucheline, F. y Morris, D. (2018). Phases 1 Student's book. Macmillan.

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 disposiciones espontáneas, nos aseguramos la atención plena de nuestros alumnos y, además, bajamos su nivel de ansiedad. Asimismo, esta práctica metodológica permite al docente ceder el 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 descripto y analizado por muchos teóricos desde hace décadas, entre ellos Bruner (1986) y Willis (2007). Estos teóricos enfatizan la significancia 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 en un excelente medio de exploración y creación. Puede que los juegos del aula no tengan aplicación directa fuera del aula, 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. Hay 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. Actividad de descripción física con Jóvenes 1 menores

La resolución de las tareas de esta página del libro dejan al alumno estanco en su rol y el propósito es simplemente demostrar que conocen las palabras necesarias para describir.



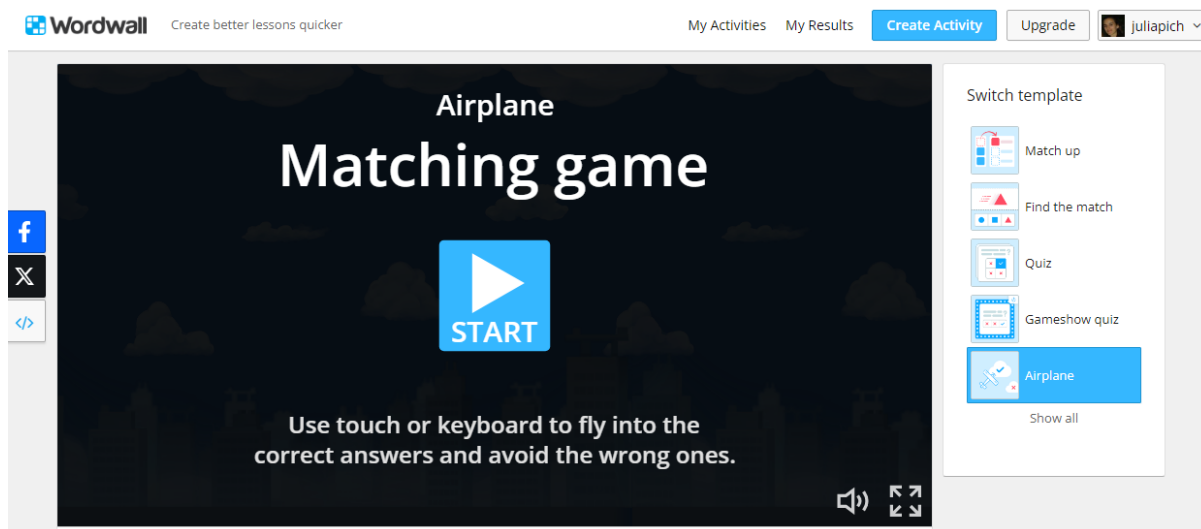
Pensamos que la actividad necesitaba una adaptación para traerla al aula. Una vez resuelto en casa el apartado 2, la docente les pidió que le dictaran las descripciones al generador de imágenes Copilot para luego comparar las imágenes resultantes con las imágenes del libro. Si las imágenes son similares, entonces la tarea se habrá hecho correctamente y se habrá corregido una tarea de una forma innovadora. No tiene sentido describir una foto pero sí podemos imaginar personas y probar la imaginación de la inteligencia artificial.

Para reformular una actividad del libro en la que faltaba un propósito real, la convertimos luego en un juego para desafiar al otro curso del nivel, quien quedará tácitamente invitado a hacer un juego propio para nosotros.

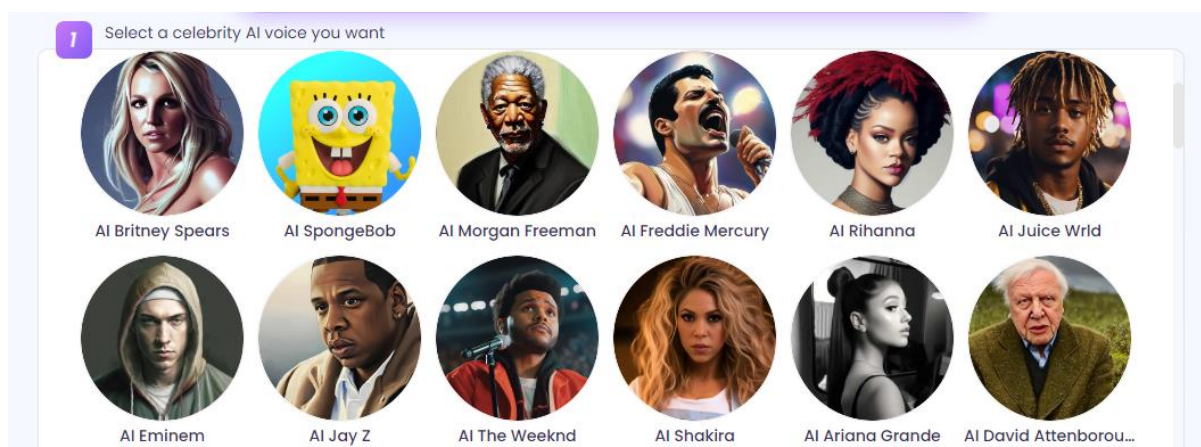
Nos resultó una forma más divertida de evaluar descripciones. Hacerlos leer en voz alta con un propósito real y presentar una nueva herramienta para practicar redacción de descripciones y generar imágenes para luego armar un juego.

Pasaron a la computadora del aula a cargar su descripción para ver qué imagen generaba. La docente ayudó para que puedan guardar el texto y la imagen para armar un juego en wordwall que compartimos a continuación

<https://wordwall.net/resource/72168889>



Como alternativa, el curso de la tarde optó por hacer las descripciones físicas en primera persona con Vidnoz, una herramienta de IA que genera audio a partir de texto. La aplicación nos brinda múltiples opciones para seleccionar voces de distintas celebridades o figuras públicas y la posibilidad de jugar a ser alguien más.



Se le mostró a los alumnos dos imágenes de personalidades famosas. Los alumnos escribieron descripciones en primera persona de cada una. Con ayuda de la profesora, se le dió a la IA las descripciones y esta devolvió el texto con la voz de la celebridad.

De esta forma los alumnos escuchan a la celebridad describiéndose a sí misma con el aporte que ellos hicieron.

2. Investigación sobre mujeres argentinas con Jóvenes 2 menores

Collaborative Task

IMPORTANT WOMEN

1 IDEAS

Investigate an important woman in your country's history. Look for the following information:

- name and surname
- date of birth
- appearance
- place where she lived
- what she liked
- what she did
- when she died

2 GROUP WORK

Share your information with the members of your group and choose one of the women. Organize the information into paragraphs.

3 WRITING

Write an article about this woman. Provide an interesting title.

4 PRESENTATION

Check your writing. Remember to use capital letters, punctuation marks, verbs in the past, adjectives of opinion, so, but, etc. Illustrate your work and share it with your classmates.

100

La actividad propone investigar de forma colaborativa pero no dice cómo ni para qué. mediante el uso de herramientas de inteligencia artificial como la búsqueda visual de google, y el ChatGPT creemos haber hecho el trabajo más entretenido e interactivo. Para asegurar el interés de nuestros alumnos y para para comparar la formación de preguntas en presente y en pasado, no quisimos limitarnos a mujeres de la historia si no también incorporar mujeres actuales. Los ayudamos a formular las preguntas necesarias para completar la información pedida mediante tareas focalizadas encubiertas que obligaron a los alumnos a usar un determinada recurso lingüístico: el verbo *to be* en presente o pasado según se trate de mujeres de la historia o del presente. Si la información la buscan a través del buscador y la usan para completar el dato faltante, se pierde la oportunidad de practicar estructura de preguntas.

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. Hacer de una actividad una tarea en los niveles iniciales resulta más sencilla de lo que puede parecer inicialmente. Sin embargo, si convertimos las actividades en juegos ya estaremos dándole un propósito. No requiere un tiempo adicional significativo ni una reformulación compleja. Simplemente convertir la actividad del aula en un juego auténtico entre cursos del mismo nivel la convierte en algo real y desafiante.

Copilot 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 juego no solo es una actividad típica de la edad de los estudiantes, sino también un catalizador para un aprendizaje “accidental”, actúa como un elemento crucial en la transformación de las actividades en tareas significativas, reales y auténticas, mediante el uso de la inteligencia artificial como una herramienta para introducir novedad en el aula en este caso.

La novedad de la inteligencia artificial 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. y Strasser, T. (2022), una 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.

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. y 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