



HAL
open science

El aprendizaje auténtico en el siglo XXI: el caso del inglés con la realidad virtual

Céline Meyran-Martínez

► To cite this version:

Céline Meyran-Martínez. El aprendizaje auténtico en el siglo XXI: el caso del inglés con la realidad virtual. XIX International Conference on Learning, Jul 2022, Valencia (Espagne), España. <hal-05506017>

HAL Id: hal-05506017

<https://hal.science/hal-05506017v1>

Submitted on 11 Feb 2026

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire HAL, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons CC BY-NC-ND 4.0 - Attribution - Non-commercial use - No Derivative Works - International License

El aprendizaje auténtico en el siglo XXI: el caso del inglés con la realidad virtual

Céline Meyran-Martínez, Université Toulouse 2, LERASS, Toulouse, Francia

Introducción

El concepto de aprendizaje auténtico está cada vez más presente en la enseñanza de los idiomas mediada por las nuevas tecnologías. Involucrar a los alumnos en escenarios reales se ha convertido en una prioridad para la mayoría de los profesores (Shadiev, Huang, Hwang, & Liu, 2018) por el mero hecho de que el aprendizaje es más eficaz y significativo.

Resumen

El estudio presentado aquí analiza los comportamientos de alumnos franceses de Primero de Bachillerato en formación profesional estudiando inglés al concebir entornos virtuales en 360° y en 3D mediante aplicaciones de realidad virtual. Una metodología cualitativa se ha llevado a cabo, con participaciones observantes y recopilaciones de experiencia de alumnos y profesores entre 2019 y 2021. Los resultados demuestran el desarrollo de las competencias lingüísticas además de un notable cambio en los comportamientos de los alumnos en el aprendizaje.

Contexto e hipótesis

Estudio realizado dentro de una investigación doctoral en ciencias del lenguaje, llevada a cabo en Tolosa (sur de Francia). Forma parte de un proyecto de incubadoras del Rectorado de la Academia de Toulouse, que ha reunido cuatro institutos de formación profesional franceses junto con tres más alemanes entre los años académicos 2019 y 2021. Este proyecto, llamado APLIM (APrendizaje de una Lengua en IMmersion) ha consistido en la realización de tres secuencias pedagógicas mediante el uso de herramientas de la realidad virtual y demás (gafas de realidad virtual, cámara 360°, smartphones):

1. concepción de una visita virtual e interactiva en 360° de su instituto con *HoloBuilder*,
2. concepción de un museo virtual en 3D de sus héroes del pasado, presente y futuro con *CoSpaces Edu*,
3. comunicación síncrona siendo un avatar en un entorno virtual en 3D con *vTime*.

El objetivo de este estudio era analizar el comportamiento de los alumnos durante el uso de las herramientas de la realidad virtual para el desarrollo de sus competencias lingüísticas en inglés lengua extranjera, en particular el grado de autonomía.

Metodología y participantes

Metodología de recolección de los datos : estudio cualitativo descriptivo con participaciones observantes abiertas, periféricas y externas (Gold, 1958; Lapassade, 2016; Platt, 1983; Wacheux, 1996) y recopilaciones de experiencia de alumnos y profesores.

- Herramientas : cámara 360° en trípode en el fondo del aula para las grabaciones, smartphone para las fotografías, rejilla de observación y libreta.
- Participantes : 60 alumnos franceses (17-21 años) de 1° de Bachillerato en FP de 4 institutos franceses: Antoine Bourdelle (Montauban), Saint-Exupéry (Blagnac), Roland-Garros (Toulouse) y Jean Lagarde (Ramonville Saint-Agne).
- Temporalidades : ambiente cotidiano de docencia y natural de clases (55 minutos), horario habitual, en las sesiones de concepción de los entornos virtuales de la 1° y 2° secuencia pedagógica (octubre-noviembre 2019 ; octubre-diciembre 2020) y las sesiones de comunicaciones sincrónicas con las gafas de realidad virtual (enero-febrero 2021).

Metodología de análisis de los datos : modelo interactivo de análisis de Miles and Huberman (2014) de tres etapas que son la condensación de los datos, la presentación de los datos y, la formulación y verificación de las conclusiones.

Las observaciones permitieron una visión más compleja y cercana de la realidad sobre los comportamientos y actitudes de los alumnos mientras que las recopilaciones permitieron explicitarlos y profundizar las sensaciones expresadas.

Resultados

FASE DE CONCEPCIÓN DE LOS ENTORNOS VIRTUALES

Observaciones	
<ul style="list-style-type: none"> • Alumnos impacientes a la hora de empezar a crear • Apropiación dificultosa pues los alumnos requieren ayuda pero automatismos rápidos • Mayoría de alumnos prefieren trabajar de forma autónoma aunque no dudan en ayudarse mutuamente • Deseo de mejorar permanente (lingüística y creación): no rehuyen volver a empezar una y otra vez hasta alcanzar algo que les satisface • Están muy involucrados en sus respectivas tareas 	
Comentarios de los profesores	Comentarios de los alumnos
<ul style="list-style-type: none"> • Colaboración activa y mediación entre los alumnos excepcionales • Solicitudes más numerosas lingüística (quieren mejorar su inglés) y técnicamente (apropiación dificultosa, y quieren presentar algo que sea bonito de ver) • La realidad virtual es vector de motivación pues ya no quieren salir de clase, les atrae mucho y están ansiosos por poder utilizarla • Han sido muy creativo en sus creaciones, se han superado gracias a la adquisición de competencias tanto técnicas como lingüísticas, algunos incluso se han desinhibido al inglés 	<ul style="list-style-type: none"> • El hecho de poder elegir nuestras producciones nos permite trabajar en los que más nos gusta • Estudiar con la realidad virtual es más interesante pues vemos más cosas y aprendemos más sobre el idioma pero también todo el aspecto cultural • La realidad virtual permite trabajar y divertirnos al mismo tiempo • Tenemos libertad de creatividad lo que facilita nuestro aprendizaje • He mejorado mucho en las competencias tecnológicas • Ya me noto más seguro hablando inglés • Prefiero estudiar así, tiene más sentido que las clases tradicionales

FASE DE VISUALIZACIÓN DE LAS PRODUCCIONES

Observaciones	
<ul style="list-style-type: none"> • Impaciencia de poder visualizar sus producciones virtuales y lingüísticas • Quedan sorprendidos del nivel lingüístico adquirido y lo expresan al profesor • Desinhibición a la hora de expresarse en inglés • Se autocritican en sus producciones virtuales (proposiciones de mejoramiento) y lo solucionan inmediatamente • Felicitan a los demás por sus trabajos y su grado de creatividad 	
Comentarios de los profesores	Comentarios de los alumnos
<ul style="list-style-type: none"> • Se han quedado pasmado, no pensaban llegar a un nivel tan elevado de inglés • Ahora confían en sus competencias • Comportamientos cambiados (atención, motivación, empeño, autonomía, colaboración, interés) • Mejora de las competencias sociales y ciudadanas • Creaciones concretas y compartidas entre todos los alumnos 	<ul style="list-style-type: none"> • Es divertido, concreto y satisfactorio • Me siento útil y orgulloso haber conseguido tal resultado • Ver nuestras producciones es genial, queremos desplazarlos dentro del entorno virtual • Hay muchas posibilidades de mejora pues queremos que nuestras producciones sean perfecto • Motiva aún más aprender el inglés así

Conclusiones

El objetivo de este estudio era identificar y analizar los comportamientos y actitudes de los alumnos del proyecto de incubadoras a la hora de utilizar las herramientas de la realidad virtual en su aprendizaje del inglés lengua extranjera. Hemos podido comprobar, gracias a las observaciones participantes, que la realidad virtual provee un cambio total en la manera de aprender el inglés. Ahí donde los alumnos han estado perdiendo, poco a poco, a lo largo de estos años pasados, el interés en aprender nuevos idiomas, la realidad virtual parece aumentar el interés en el idioma, por estimular la función cognitiva y las actitudes de los alumnos (Pantelidis, 2012). En nuestras investigaciones, hemos podido observar cómo los alumnos se han involucrado cada vez más en sus tareas tanto de concepción virtual como de producción lingüística. La realidad virtual, más concretamente el uso de ambientes virtuales colaborativos, permite desarrollar el idioma y aumentar las capacidades de los alumnos en tener un espíritu crítico (Mroz, 2015). De hecho, a la hora de visualizar sus producciones, se ha podido apreciar el deseo de los alumnos de querer mejorar sus producciones y también sus capacidades de apreciar el trabajo realizado por los demás. Por otra parte, la interacción con ambientes virtuales mediante las gafas de realidad virtual aporta autenticidad en el aprendizaje del idioma en cuestión. Concretamente, las posibilidades de poder transferir en las producciones virtuales lo que el alumno ha aprendido anteriormente provoca un sentimiento notable de autenticidad y presencia a la hora de visualizar el entorno virtual (Wang et al., 2017). Lo hemos observado mediante las observaciones participantes cuando los alumnos estaban preparando los textos en inglés y luego cuando visualizaron sus producciones mediante las gafas pero también a través de sus comentarios: notaban haber mejorado bastante sus competencias lingüísticas, y al visualizar sus producciones, se sentían inmersos dentro del entorno virtual. Finalmente, la realidad virtual parece ser una herramienta clave en el siglo 21° para desarrollar las competencias claves (espíritu crítico, creatividad, colaboración, comunicación, adaptabilidad). Además, es una herramienta que atrae mucho y motiva a los alumnos, ya que aporta realismo y entretenimiento a las tareas educativas. No obstante, no hay que descartar que el uso de la realidad virtual requiere aculturación y manipulación frecuente, tanto por los alumnos como por los profesores, además de una mediación consecuente. A no ser así, no será una utilización eficaz de una tecnología innovadora.

Bibliografía

- Gold, R. L. (1958). Roles in sociological field observation, in "social forces", XXXVI. *GJ McCall & JL Simmons (1969) Issues in participant observation. Boston: Addison-Wesley Publishing Company.*
- Huberman, A. M., & Miles, M. B. (1994). *Data management and analysis methods.*
- Mroz, A. (2015). The development of second language critical thinking in a virtual language learning environment: A process-oriented mixed-method study. *Calico journal*, 32(3), 528-553.
- Pantelidis, V. S. (2010). Reasons to use virtual reality in education and training courses and a model to determine when to use virtual reality. *Themes in Science and Technology Education*, 2(1-2), 59-70.
- Platt, J. (1983). The Development of the « Participant Observation » Method in Sociology : Origin Myth and History. *Journal of the History of the Behavioral Sciences*, 19, 379-393
- Shadiev, R., Hwang, W. Y., Huang, Y. M., & Liu, T. Y. (2018). Facilitating application of language skills in authentic environments with a mobile learning system. *Journal of Computer Assisted Learning*, 34(1), 42-52.
- Wacheux, F. (1996). *Méthodes qualitatives et recherche en gestion*, Paris, Economica.
- Wang, Y. F., Petrina, S., & Feng, F. (2017). VILLAGE—Virtual Immersive Language Learning and Gaming Environment: Immersion and presence. *British Journal of Educational Technology*, 48(2), 431-450.