

NUEVAS METODOLOGÍAS Y RECURSOS EN EL AULA UNIVERSITARIA DE ENSEÑANZA DE SEGUNDAS LENGUAS: ALEMÁN

INGRID COBOS LÓPEZ
Universidad de Córdoba
icobos@uco.es

Fecha de recepción: 23.03.2017

Fecha de aceptación: 10.06.2017

Resumen: En la sociedad actual en la que nos encontramos en el siglo XXI, nuestros estudiantes manejan todo tipo de tecnologías y están acostumbrados a la rapidez e inmediatez. Nuestras aulas cambian cada curso con la sociedad y tenemos que estar actualizados con los recursos y las metodologías que van surgiendo para hacer más atractivos y eficaces nuestros métodos de enseñanza. Es por ello que, un pilar fundamental para que nuestros estudiantes aprendan, sea facilitarles que su aprendizaje sea más activo y significativo. Para ello, desde finales de los años 90 diversos autores han desarrollado gran variedad de teorías y metodologías para adaptar el aprendizaje del alumno a los tiempos cambiantes. Dentro de este contexto, las metodologías más en boga en la actualidad son PBL, CBL, *Flipped classroom*, la gamificación y el *one to one*. En el contexto universitario, hemos comprobado que dichas metodologías funcionan en las aulas con gran cantidad de alumnos y existen muchos recursos que podemos utilizar para conseguir nuestros objetivos. En el presente trabajo nos gustaría mostrar las metodologías aplicadas en las asignaturas de Lengua C (Alemán) en el Grado de Traducción e Interpretación de la Universidad de Córdoba y los resultados obtenidos.

Palabras clave: metodologías y tecnologías, aprendizaje significativo, aula universitaria, enseñanza de segundas lenguas.

Abstract: In today's society, in which we are in the 21st century, our students manage all kinds of technologies and are used to speed and immediacy. Our classrooms change every year with society, and we need to be up to date with the emerging resources and methodologies to make our teaching methods more attractive and efficient. To facilitate our students' learning process, we have to make their learning more active and meaningful. To this end, since the late 1990s, various authors have developed a wide variety of theories and methodologies to adapt students learning to nowadays changing times. Within this context, the most popular methodologies

today are PBL, CBL, Flipped classroom, gamification, and one to one. At the university, we have found that these methodologies work in classrooms with a large number of students and there are many resources that we can use to achieve our objectives. In the present work, we would like to show the methodologies applied in the subjects of Language C (German) in the Degree of Translation and Interpretation of the University of Córdoba and the results obtained.

Keywords: methodologies and technologies, significant learning, university classroom, second language teaching.

Introducción

En los últimos años se han desarrollado cambios relevantes en el sistema educativo, tanto en la Educación Superior como en la Educación Primaria y Secundaria, principalmente, en el uso de nuevas tecnologías y los métodos de enseñanza, debido a la transformación que ha experimentado la propia sociedad y provocado por el uso de las TIC en las aulas de los centros educativos. Atendiendo a lo expuesto por Margalef (2005) esto ha propiciado que se favorezca la creación de espacios y experiencias de reflexión en los que los estudiantes conectan la teoría y la práctica gracias a aprendizajes procedimentales, es decir, un aprendizaje en el que el propio alumno construye, crea y produce conocimiento. Este tipo de aprendizaje, según la autora, se centra en el alumno y (2005: 1) “parte de las orientaciones metodológicas derivadas de la implantación del crédito europeo (ECTS)”.

Teniendo en cuenta este nuevo modelo de aprendizaje y la implantación de las TIC y el *Blended Learning* (Bonk & Graham, 2006) en la Educación Superior, nos preguntamos si es posible introducir estas metodologías y tecnologías propuestas por distintos autores en una propuesta didáctica en la asignatura de Lengua C (Alemán) impartida en el Grado en Traducción e Interpretación de la Universidad de Córdoba y mejorar los resultados de los estudiantes. Para llevar a cabo la mencionada experiencia, nos planteamos los siguientes objetivos:

- Revisión del concepto de *Blended Learning* y las nuevas metodologías en el aula universitaria.
- Creación de una nueva propuesta metodológica basada en el *Blended Learning*
- Aplicación en el aula de dicha propuesta metodológica y evaluación de los resultados.

1. Blended learning y metodologías 2.0

1.1. Contextualización y definición del concepto de Blended learning

El principal cambio en la enseñanza de finales del siglo pasado radica en que el estudiante se ha convertido en el centro de la enseñanza-aprendizaje y, en torno a él, giran una gran variedad de orientaciones metodológicas con el objetivo de que su papel sea más activo y productivo, a la vez que motivador y significativo.

Asimismo, y en paralelo, se ha promovido el desarrollo tecnológico de las universidades españolas y, con ello, se han mejorado las aulas con equipos informáticos, pizarras electrónicas o proyectores, adquisición de softwares, instalación de conexiones wifi en las facultades, etc. Todo esto permite no solo la conexión virtual y la ubicuidad formativa, sino el uso de vídeos, actividades online, RRSS y otras muchas herramientas que facilitan el denominado *Blended Learning*. Para Bonk & Graham (2006: 4) este concepto es la fusión de las definiciones de los siguientes autores:

The three most commonly mentioned definitions, documented by Graham, Allen and Ure (2003), are:

- Combining instructional modalities (or delivery media) (Bersin Associates, 2003; Orey, 2002a 2002b; Singh & Reed, 2001; Thomson, 2002)
- Combining instructional methods (Driscoll, 2002; House, 2002; Rossett, 2002)
- Combining online and face-to-face instruction (Reay, 2001; Rooney, 2003; Sands, 2002; Ward & LaBranche, 2003; Young, 2002).

Según los autores, los dos primeros grupos de definiciones reflejan el debate actual sobre el concepto y la influencia del medio frente al método que hacen que sea tan amplio, que podría incluir todos los métodos posibles de aprendizaje. En este sentido, los autores consideran que no llegan a la esencia de lo que es el *blended learning* y lo que lo hace tan interesante. Para ellos, el tercer grupo de definiciones sería el más adecuado y, además, coincidiría con su propia definición en la que introducen también las TIC (2006: 5): “Blended learning systems combine face-to-face instruction with computer-mediated instruction”.

Así, la combinación de ambas modalidades de enseñanza, lo que se conoce como modalidad mixta, plantea nuevos horizontes en la formación y hace que el aprendizaje sea más global debido a que se rompe con el concepto de “espacio” y “tiempo”. Para llevar a cabo esta nueva modalidad, no solo entra en juego el desarrollo de estas tecnologías y su implantación en los centros educativos, sino que llevan adheridos una serie de cambios metodológicos que han enriquecido sobremanera la experiencia docente.

1.2. Metodologías docentes 2.0

Existen distintas metodologías cuyo objetivo principal es colocar al alumno en el centro del proceso educativo y que le otorgan autonomía para reconocer y distinguir los problemas de la vida real y solventarlos (Araujo y Sastre, 2008: 11), además de considerarlo el responsable último de su propio aprendizaje (Ortiz Sobrino, 2009).

Entre estas metodologías encontramos las siguientes que servirán para nuestra experiencia: *a) Learning by doing; b) Learning by Teaching; c) Learning by Playing.*

1.2.1. Learning by doing

Esta metodología surge en 1999 partiendo del axioma de que el “verdadero conocimiento se adquiere al ejecutar un rol activo, es decir, cuando practicamos, nos equivocamos y corregimos nuestros errores” (Llorente et al., 2013: 640). Es por ello que, el alumno adquiere un papel fundamental como parte activa de la búsqueda del conocimiento y no como mero “consumidor” de información que le entrega el profesor (Martínez Aldanondo, 2006).

Dentro de esta metodología, tenemos distintas estrategias que podemos utilizar en el aula como el *Problem Based Learning* o la *Flipped Classroom*. El *Problem Based Learning (PBL)* o Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) iniciado por Barrows (1986), es un método de aprendizaje basado en el constructivismo que radica en plantear problemas para que, en el proceso de búsqueda de la solución, se adquiera el conocimiento. En este método, no solo es importante el resultado, sino que se centra más en el proceso y las habilidades que se desarrollan en el mismo: la evaluación crítica, la responsabilidad o las relaciones interpersonales (Llorente et al., 2013: 640). Lo más atractivo de este método, en nuestra opinión, radica en plantear

dichos problemas en el mundo real de la profesión de la que surgen estas enseñanzas, en nuestro caso, la Traducción e Interpretación y la enseñanza de segundas lenguas.

Los procesos cognitivos que rigen este proceso son tres según Morales Bueno y Landa Fitzgerald (2004, en Llorente et al., 2013: 641):

- a) el aprendizaje no es un proceso receptivo, sino constructivo,
- b) el proceso de metacognición afecta al aprendizaje y al uso que se hace del conocimiento y
- c) el aprendizaje está determinado por variables contextuales y sociales.

En la propuesta didáctica que analizaremos más adelante, nos basaremos en dichos principios para su programación.

Con respecto a la *Flipped classroom*, tal y como su propio nombre indica, se trata de invertir la clase, es decir, darle la vuelta a la organización tradicional de la enseñanza en el aula, mediante la cual el alumno recibe la teoría en casa y practica en clase, tal y como indica Fulton (2012: 12) “students watch or listen to lessons at home and do their homework in class”. En esta metodología, el alumno sigue siendo el centro de aprendizaje y el profesor le acompaña ofreciéndole materiales y guiando su aprendizaje. Sin embargo, la responsabilidad final del aprendizaje recae sobre el alumno. Esta metodología tiene dos fases claramente diferenciadas: la primera que se desarrolla en casa y en la que se fomenta el uso de las nuevas tecnologías (videos de *youtube*, presentaciones locutadas, etc.) y otra que se realiza en el aula, donde se fomenta el trabajo cooperativo y se intercambian experiencias entre estudiantes. En este sentido, el aula es el lugar donde se asimila y fortalece lo aprendido. Para autores como Barrera (2013), esta metodología fomenta el pensamiento crítico y la reflexión y promueve un aprendizaje personalizado no solo en cuanto al contenido, sino en el ritmo de adquisición del mismo.

1.2.2. Learning by teaching

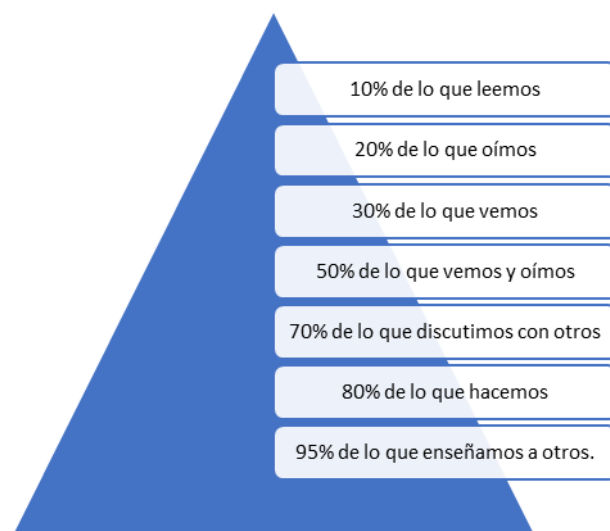
Siempre se ha afirmado que enseñar es un método muy eficaz de aprendizaje (Allen and Feldman, 1973; Bargh and Schul, 1980; Chi et al., 2001; Cohen et al., 1982; Coleman et al., 1997; Robinson et al., 2005, etc.) y

son muchas las perspectivas desde las que se ha investigado (Fiorella y Mayer, 2013). La mayoría de los estudios publicados se centran en la tutoría *one-to-one* y en los beneficios que obtienen tanto el tutor como el tutelado (Rohrbeck et al., 2003, Roscoe and Chi, 2007); aunque existen muchas otras aproximaciones en torno a esta metodología que podrían aplicarse al aula universitaria y que se centran en las actividades relacionadas con la enseñanza que fomentan el aprendizaje: Prepararse para enseñar, explicar algo a otros, ofrecer un *feedback*, responder a preguntas que se puedan plantear, etc. Autores como Fiorella y Mayer (2013: 282-283) afirman que se trata de la base de muchas prácticas de enseñanza como las que ofrecen a continuación:

Given learning by teaching is at the core of many popular educational practices, including small group discussions (e.g., Webb, 1982), reciprocal teaching (e.g., Palincsar & Brown, 1984), and cooperative learning environments (e.g., Slavin, 1983), it is important for research to identify which features of the teaching process contribute to learning.

Además, los autores plantean la necesidad de identificar todas estas actividades con el propósito de establecer los objetivos de aprendizaje.

En este sentido, y como soporte a esta metodología, Glasser (1998) muestra en su pirámide de aprendizaje los porcentajes de comprensión según la actividad que realizan:



Fuente: elaboración propia basada en Glasser (1998)

1.2.3. *Learning by playing*

En esta metodología, el juego es la base sobre la que se articula el aprendizaje. Se aprende jugando, algo que se observa desde la infancia. Zichermann y Cunningham (2011: 11) lo definen como “un proceso relacionado con el pensamiento del jugador y las técnicas del juego para atraer a los usuarios y resolver problemas”. Con esta metodología, se pretende llevar este hecho fundamental al aula con el objetivo de conseguir una mayor motivación en el alumno y fomentar el aprendizaje significativo. En la gamificación participan, además, otros elementos como el aprendizaje cooperativo y es muy necesaria la interacción con el estudiante. Díaz y Troyano (2013: 4) resumen los componentes que integran esta metodología:

- Niveles: El juego se encuentra estructurado en diversos niveles que facilitan la sensación de logro y aumentan la autoestima de los estudiantes cuando consiguen superar las distintas etapas.
- Retos: Se trata de los obstáculos con los que han de lidiar los estudiantes.

- Logros: Suponen la superación de los retos impuestos o de los niveles establecidos y consiguen una motivación y la sensación de valía que permite al niño permanecer en el juego.
- *Feedback*: Suponen la consideración del logro por parte de un agente externo y ayuda al reconocimiento personal y social. También se plantean los errores realizados durante la superación de los retos y que sirven al alumno para aprender o completar el aprendizaje.
- Bienes virtuales: son las recompensas o premios recibidos al conseguir avanzar de nivel o superar un reto.

Además de estos parámetros, Foncubierta incluye el tiempo (s.f., p. 3), ya que hace que el estudiante mantenga “el estado de alerta y vaya perfeccionando aquellas habilidades cognitivas”. En nuestro caso, hemos observado cómo la gamificación no solo es fundamental en el aprendizaje de segundas lenguas, sino que se constituye como el mejor método de repaso o revisión de las unidades didácticas.

2. Grado de Traducción e Interpretación: Lengua CIII (Alemán)

2.1. Contextualización

La Universidad de Córdoba, implantó el título de *Graduado en Traducción e Interpretación* el curso académico 2010/2011 tras 5 años de andadura con la titulación de *Licenciado en Traducción e Interpretación* (Plan de estudios de 2005). Cuenta con una oferta de dos lenguas B (inglés y francés) y cinco lenguas C (alemán, árabe, francés, inglés e italiano). Las lenguas B se inician a partir de un nivel B2 aproximadamente y las lenguas C suelen comenzar con un nivel A1, por lo que no se requieren conocimientos previos por parte de los estudiantes.

La lengua alemana consta de 4 asignaturas básicas de 6 ECTS cada una, dos de ellas, CI y CII se imparten en el primer y segundo cuatrimestre del primer curso respectivamente y CIII y CIV se imparten en el segundo curso. La docencia de las dos primeras asignaturas está a cargo del Área de Filología Inglesa y Alemana, y la de las dos asignaturas de segundo, está a

cargo del Área de Traducción e Interpretación con el objetivo de aplicar los conocimientos de lengua al ámbito de la traducción en sí misma.

Hemos de señalar en este punto, que el número de estudiantes de alemán como lengua extranjera es creciente y suele oscilar entre los 50 y 100 estudiantes en el aula, lo que denota un interés significativo en esta lengua extranjera. Normalmente llegan sin conocimientos previos y tras un único curso académico familiarizándose con sus particularidades, por lo que, al llegar a la asignatura de Lengua CIII (Alemán), solemos iniciar con un repaso general y afianzando cuestiones gramaticales como: *Konjugation Präsens (regelmässige und unregelmässige Verben), Personal- und Possessivpronomen, bestimmter Artikel Unbestimmter Artikel I und II, trennbare und untrennbare Verben, starke Deklination und N-Deklination, Imperativ, Modalverben, Futur I, Präteritum, Perfekt.*

En nuestro proyecto de integración de las nuevas metodologías y tecnologías en el aula universitaria, hemos tenido que modificar, en primer lugar, la concepción del aula tradicional, por una más actual:



Fuente: <https://images.app.goo.gl/oEifKAedD6M2vrVF9> y <https://images.app.goo.gl/OuXh5YzqmMaby1WT9>

Si bien es cierto que la disposición de las aulas universitarias no nos permite mover el mobiliario, podemos reubicar a los alumnos en grupos de trabajo de 4 a 6 personas en función de las actividades que queramos plantear. Además de esta cuestión física de redistribución en el aula,

necesitamos tener una serie de herramientas para poder llevar a cabo esta transición metodológica: internet, plataformas de aprendizaje (la Universidad de Córdoba utiliza Moodle), dispositivos móviles o PCs para realizar el trabajo y Apps o webs que presentaremos con ejemplos prácticos de la asignatura a continuación.

2.2. Propuesta metodológica: Aplicación práctica de las metodologías docentes señaladas.

El uso de estas metodologías y tecnologías en la asignatura de Lengua CIII (alemán) se ha realizado en dos cursos consecutivos 2015/16 (con un total de 67 alumnos) y 2016/17 (con 45 alumnos) con resultados muy satisfactorios. Como es sabido, para poder implantar una nueva propuesta metodológica, debemos tener en cuenta distintos factores: los alumnos, los conocimientos del profesor, la asignatura o materia en sí y la institución en la que se enmarca.

En relación con los 112 alumnos que participaron en la nueva propuesta metodológica, la gran mayoría oscilan en edades comprendidas entre los 19 y 21 años, aunque también hay un porcentaje menor de estudiantes con edades superiores a los 25 años o alrededor de los 30, que provienen de otros grados o licenciaturas. En este sentido, y con respecto a las tecnologías, no encontramos problemas de adaptación a este nuevo sistema; sino que, por el contrario, observamos un mayor compromiso y entusiasmo en la asignatura. Igualmente percibimos que se trata de estudiantes con bagajes culturales con experiencias diferentes y, por ello, debemos atender a la diversidad de intereses y conocimientos que presentan tal y como indican Hargreaves, Earl et al. (2001).

En lo que respecta al profesor de la asignatura, para situarle en este nuevo contexto de enseñanza-aprendizaje, como bien indica Perrenoud (1990: 205), deberá modificar su rol:

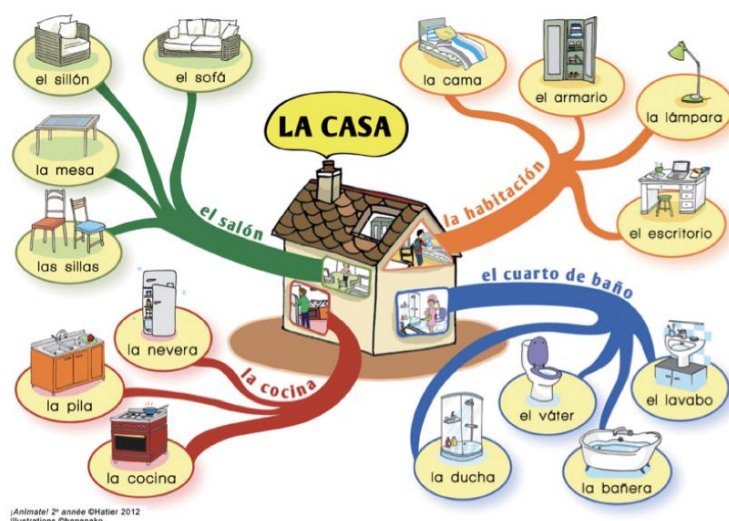
...de dispensador del saber, se convertiría en creador de situaciones de aprendizaje, en organizador del trabajo escolar. De la imagen de un saber transmitido a través del discurso magistral, pasamos a la imagen de un saber construido mediante una actividad disciplinada, un trabajo.

Con respecto a las metodologías docentes utilizadas en esta asignatura, destacaremos los resultados obtenidos con *Learnign by doing, learnign by teaching y learning by playing*.

2.2.1. Learning by doing y learning by teaching

En el caso de la primera metodología, hemos utilizado dos estrategias o métodos en nuestra propuesta docente: *PBL y Flipped Classroom*.

Con respecto a la primera y basándonos en los procesos cognitivos de Morales Bueno y Landa Fitzgerald (2004) para su planificación, en lo que respecta al primer principio, que indica que el aprendizaje es un proceso constructivo, el alumno deberá asociar los conceptos aprendidos en cuanto al vocabulario y la gramática en la unidad didáctica, para poder expresarse y dar su punto de vista sobre el tema planteado, en este ejemplo, *Mein Traumhaus*; lo que entronca con el segundo principio sobre la relevancia de lo que se aprende y su uso real. Con ello, el alumno toma decisiones y reflexiona sobre el problema planteado. En tercer lugar, y en relación con los factores externos y sociales, el estudiante realizará parte de los ejercicios planteados de forma colaborativa, por lo que tendrá que trabajar en equipo y exponer y debatir sobre sus opiniones y pensar en el público objetivo al que expondrá el resultado de su actividad. Con este planteamiento, se propone la actividad *Mein Traumhaus* y se pregunta “cómo sería la casa de sus sueños”. Para ello, el profesor enviará un vídeo a través de Moodle o *Edmodo* con anterioridad en el que se muestran y describen las partes de una vivienda en alemán, utilizando así la *Flipped Classroom*. En esta actividad, por una parte, los estudiantes tendrán que recopilar y analizar el vocabulario relacionado con la casa. Para ello, se les pide que trabajen en equipos de 4 personas de forma colaborativa y realicen una lluvia de ideas con la terminología propia del tema. Se propone que, para que utilicen las TIC, hagan uso de herramientas informáticas para crear un árbol terminológico. Se pone como ejemplo el siguiente árbol obtenido de Internet en español (se proyecta en clase y se sube a *Edmodo*) y se solicita que realicen uno similar en alemán. Para ello, pueden utilizar la aplicación gratuita *Popplet* o cualquier otra de las disponibles en Internet.



Fuente: <https://images.app.goo.gl/Vtfd5kTlOALHtMho8>

Una vez recopilada la terminología y fraseología relacionada con “la casa de sus sueños”, deberán preparar una presentación a la clase en la que muestren imágenes y exponer cómo sería la casa de sus sueños. Al mismo tiempo, todos los estudiantes deberán preparar preguntas sobre la vivienda en sí y el por qué de sus elecciones. Como podemos observar, se trata de una metodología mixta, puesto que también se utilizan otros métodos como el *Learning by teaching*. En esta parte de la actividad tienen distintas opciones en función de las destrezas y habilidades de los estudiantes. Se les enseña el funcionamiento de *Show me*, *Piccollage* o *Puppet Pals* para realizar sus exposiciones, aunque pueden utilizar igualmente otras herramientas como *Power point* o *Prezi*:



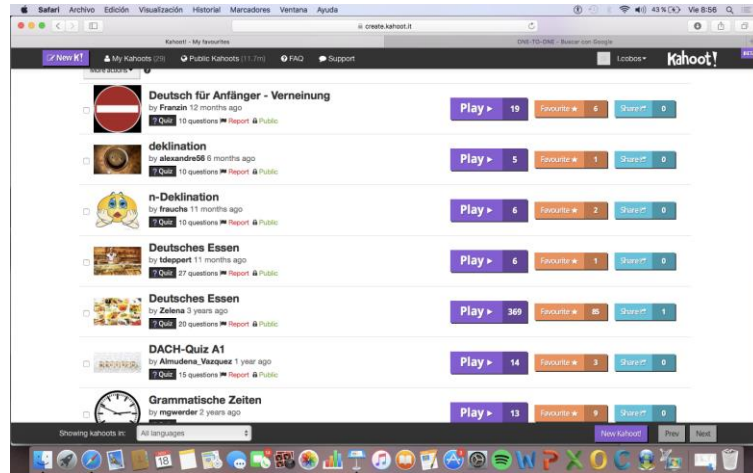
Fuente: Google Imágenes

Se trata de tres herramientas diferentes. La primera es una aplicación con la que podrán locutar una presentación en la que pueden insertar imágenes, texto y otros formatos y que da como resultado un vídeo que pueden entregar en la plataforma que utilizamos en la asignatura, en nuestro caso, Moodle, aunque también hemos utilizado iTunes-U o Edmodo con el mismo fin. La segunda es una web con la que pueden crear personajes y narrar experiencias, puede utilizarse desde cualquier ordenador y ofrecen sus explicaciones a través de un “teatro”. La tercera es una aplicación de fotografía en la que pueden insertar imágenes y texto y con la que pueden realizar su presentación de forma oral en el aula. Se trata de tres formas diferentes de enfocar la actividad y que eligen los propios estudiantes en función de sus preferencias. Esta libertad de elección fomenta su creatividad y motivación y se fundamenta en sus conocimientos previos.

Con este ejercicio, el alumno toma las riendas de su aprendizaje y el profesor le guía y ayuda en su proceso; trabajan de forma colaborativa y cooperativa, desarrollan destrezas propias de la asignatura y otras transversales y sociales. Se crea una discusión en el aula y fomenta el aprendizaje del grupo.

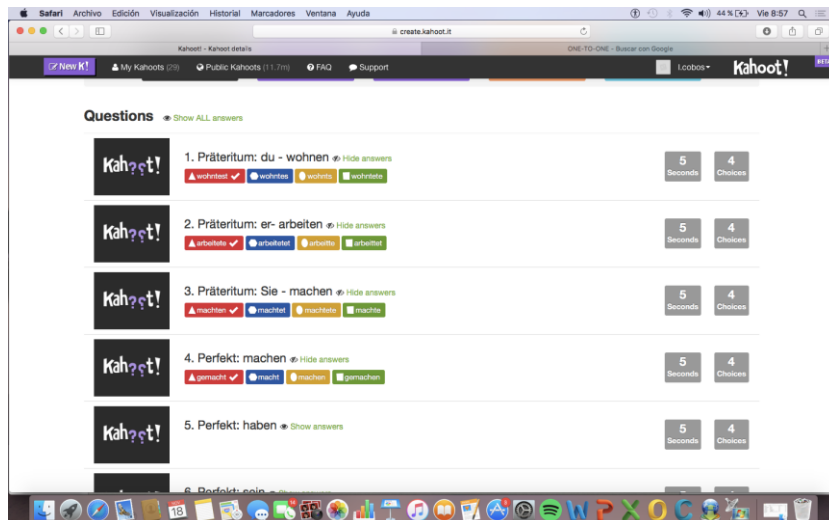
2.2.2. Learning by playing

Esta parte de la experiencia es quizás la que más disfrutan los estudiantes. El juego no tiene edad y a través del “repaso planificado” se divierten y asimilan los conocimientos aprendidos en el aula. La principal herramienta que hemos utilizado es *Kahoot*. Se trata de una herramienta muy intuitiva que el profesor puede utilizar para generar preguntas de distintos tipos ya sean, por ejemplo, de gramática, vocabulario, cultura, etc. y programar así la revisión de la unidad didáctica a través de dispositivos móviles. Pueden realizar esta actividad desde su propio teléfono.



Fuente: Kahoot propio

Esta herramienta, además de crear tus propios *kahoots*, te permite utilizar otros de la comunidad de aprendizaje tal cual o adaptados a tus necesidades. La fase de revisión de las unidades didácticas ha mejorado exponencialmente. Se muestra a continuación, un ejemplo de *kahoot* gramatical:



Fuente: Kahoot propio

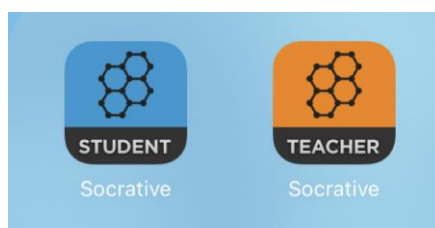
2.2.3. Otras herramientas utilizadas en la experiencia

Además de las metodologías y herramientas propuestas, nos gustaría mencionar otras de las que hemos utilizado en nuestra propuesta didáctica. Como indicábamos al inicio, se trata de metodologías mixtas que podemos combinar en función de los objetivos de aprendizaje.



Fuente: Google Imágenes

Edmodo es una red social “cerrada” en la que creamos nuestra clase y no compartimos información con otras comunidades de aprendizaje. La crea y modera el profesor y la utilizamos como recurso para compartir dudas en torno a la asignatura o para compartir materiales de forma inmediata. Así, tanto los alumnos como el profesor pueden plantear dudas en los foros y se resuelven de forma colaborativa.



Fuente: Google Imágenes

Esta aplicación la utilizamos para trabajar el vocabulario de forma autónoma. El estudiante puede crear sus fichas de vocabulario y la propia

aplicación genera juegos (fichas por ejemplo) para aprender jugando. Tiene la versión del estudiante y del profesor para que podamos guiar o planificar su uso y ver los resultados que obtienen.

Además de estas aplicaciones, existen algunas propias de *DAF*, alemán como lengua extranjera y que también utilizamos para el aprendizaje autónomo o para ejercicios de clase. A continuación, se muestran algunas de ellas que son muy populares entre los estudiantes:



Fuente: Google Imágenes

Las dos primeras son aplicaciones para aprender vocabulario y la tercera es una página de *Facebook* en la que existen, a disposición de sus seguidores, gran cantidad de recursos como infografías sobre gramática, vocabulario, fraseología, páginas con ejercicios prácticos, recomendaciones, etc. Así, el estudiante puede acceder a su contenido a través de la red social que utiliza a diario.

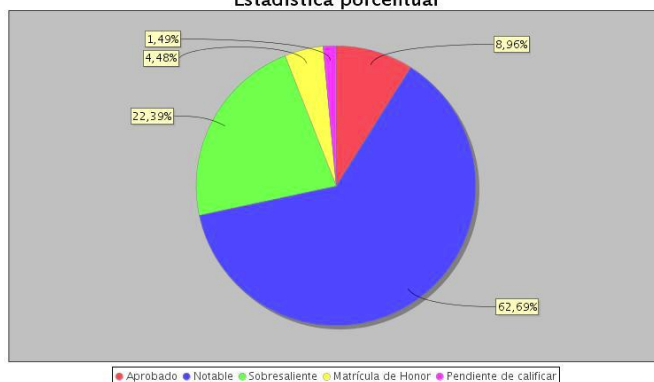
3. Resultados

En el presente trabajo hemos presentado una experiencia basada en una propuesta docente integrada en la asignatura de Lengua C (Alemán) del Grado en Traducción e Interpretación de la Universidad de Córdoba durante dos años consecutivos. Ha sido una experiencia muy enriquecedora en todos los sentidos, tanto para el profesor de la asignatura, que se ha alejado del libro de texto y ha acercado la enseñanza de la lengua en su contexto real, el del hablante y su vida diaria, y para los estudiantes, que han obtenido una mayor motivación y rendimiento. Los resultados en las calificaciones de los estudiantes muestran lo reseñado.

En el curso 2015/2016 la asignatura de Lengua CIII (Alemán) impartida en el primer cuatrimestre, tuvo 67 alumnos y sus calificaciones en primera convocatoria se desglosan de la siguiente manera:

Calificaciones	Alumnos	Porcentaje
Aprobado	6	8,96%
Notable	42	62,69%
Sobresaliente	15	22,39%
Matrícula de Honor	3	4,48%
No Presentado	1	1,49%

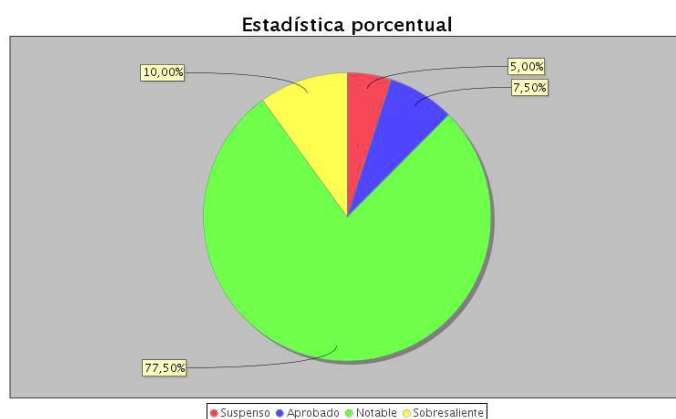
Estadística porcentual



Fuente: Elaboración propia a raíz de las calificaciones obtenidas.

En el curso 2016/2017 la asignatura de Lengua CIII (Alemán) impartida en el primer cuatrimestre, tuvo 40 alumnos y sus calificaciones en primera convocatoria se desglosan de la siguiente manera:

Calificaciones	Alumnos	Porcentaje
Aprobado	3	7,5%
Notable	31	77,5%
Sobresaliente	4	10%
Suspenseo	2	5%
No Presentado	0	0%



Fuente: Elaboración propia a raíz de las calificaciones obtenidas.

Como podemos observar, el porcentaje de alumnos aprobados es superior al 90% en ambos casos, y las calificaciones obtenidas, en su mayoría corresponden al sobresaliente y al notable. Con ello, podemos afirmar que la propuesta metodológica ha cumplido con sus expectativas.

Conclusiones

Una vez revisada brevemente la bibliografía existente en torno a la enseñanza mixta y analizados los recursos para implantarla en el aula universitaria, consideramos que sí es posible su inclusión en la asignatura de Lengua C (Alemán) del Grado en Traducción e Interpretación de la Universidad de Córdoba.

A la vista de los resultados obtenidos, apreciamos que el aprendizaje de los estudiantes de dicha asignatura ha mejorado significativamente y, además, ha sido más motivador y creativo, por lo que proponemos la inclusión de dichas metodologías y tecnologías en otras asignaturas de enseñanza de lenguas extranjeras del mismo grado.

Hemos comprobado cómo la enseñanza de lenguas se puede beneficiar especialmente de todos estos cambios metodológicos y cómo el poner el foco de la enseñanza-aprendizaje ayuda a que los estudiantes asuman en mayor y mejor grado su responsabilidad activa en el proceso.

Además de las metodologías y acciones descritas en el presente trabajo, hemos aplicado igualmente otras como las rúbricas de evaluación y la autoevaluación por parte del alumno en base a dichas rúbricas, que han mejorado la comprensión del sistema de evaluación, y por tanto, de su aprendizaje en sí.

Consideramos que el *Blended Learning* o *Mobile Learning* es una realidad que debe de existir en las aulas universitarias y en la que el profesorado deberá formarse para poder adaptarse a las nuevas necesidades del Espacio de Educación Superior.

Referencias bibliográficas

- Araujo, U.F. y Sastre, G. (2008). *El Aprendizaje Basado en Problemas. Una nueva perspectiva de la enseñanza en la Universidad*. Barcelona: Gedisa, 2008.
- Barrows, H. S. (1986). "A Taxonomy of problem-based learning methods". En: *Medical Education*, nº 20(6).
- Bonk, C. J. & Graham, C. R. (2006). *The handbook of blended learning*. Pfeiffer: San Francisco.
- Díaz Cruzado, J. & Troyano Rodríguez, Y. (2013). *El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo*. Facultad de Ciencias de la Educación, Universidad de Sevilla. Recuperado de <https://goo.gl/BkSszV>
- Foncubierta, J. M. (s.f). *Gamificación y aprendizaje de segundas lenguas*. Edinumen. Recuperado de <https://goo.gl/DAoom9>
- Glasser, W. (1998). *Choice Theory*. Happer Collins, New York, NY.
- Llorente, C; Bartolomé, A. y Viñarás, M. (2013). "Implementación del aprendizaje basado en problemas (ABP) y el learning by doing en el

Grado en Publicidad y Relaciones Públicas para la adquisición de competencias” En: Historia y Comunicación Social, vol. 18, pp. 639-650.

Margalef García, L. (2005). Innovar desde dentro: transformar la enseñanza más allá de la convergencia europea. Revista Iberoamericana de Educación, Vol. 37 (3), pp. 1-12. <http://rieoei.org/deloslectores/1124Garcia.pdf>

Martínez Aldanondo, J. (2006) “Contenidos en e-learning: El rey sin corona (por ahora)”. En www.uoc.edu, FUOC. p. 1-13. Recuperado [15-10-2013] de <http://www.uoc.edu/dt/20126/20126.pdf>

Perrenoud, P. (1990). La construcción del éxito y del fracaso escolar. Madrid: Morata.

Imágenes de Google Imágenes referenciadas en las fotos.

Aplicaciones y webs:

Duolingo: <https://es.duolingo.com/course/de/es/Aprender-alemán>

Edmodo: <https://new.edmodo.com>

Ich liebe Deutsch (Facebook): <https://www.facebook.com/DeutschSeite/>

Kahoot: <https://create.kahoot.it/auth/login> (para el profesor),
<https://kahoot.it> (para el estudiante)

Lernkarten (Heuber): <https://apps.apple.com/de/app/lernspiele-fur-kinder-deutsch/id599910325>

PicCollage: <https://piccollage.com>

Puppet Pals: <https://apps.apple.com/es/app/puppet-pals-hd/id342076546>

Socrative: <https://www.socrative.com>

Show me: <https://www.showme.com>