

Martí Contreras, Jorge (2024): La enseñanza de lenguas mediada por tecnología. De la justicia social a la Inteligencia Artificial (Javier Muñoz-Basols, Mara Fuertes Gutiérrez y Luis Cerezo, eds.), Abington-Nueva York: Routledge, 2024, 419 págs. *Cultura, Lenguaje y Representación*, Vol. xxxiii, 257–260
ISSN 1697-7750 · E-ISSN 2340-4981
<https://doi.org/10.6035/clr.8056>



Reseñas / *Book reviews*

La enseñanza de lenguas mediada por tecnología. De la justicia social a la Inteligencia Artificial (Javier Muñoz-Basols, Mara Fuertes Gutiérrez y Luis Cerezo, eds.), Abington-Nueva York: Routledge, 2024, 419 págs. ISBN: 978-0-367-70449-0, <https://doi.org/10.4324/9781003146391>. Descarga gratuita. Reseñado por Jorge Martí-Contreras, Universitat Jaume I. <https://orcid.org/0000-0002-1619-1839>

Reseña recibida el / *Review received*: 2024-03-09

Reseña aceptada el / *Review accepted*: 2024-04-23

En el ámbito del Español como Lengua Extranjera hacía falta un libro con una visión panorámica y actual sobre *La enseñanza del español mediada por tecnología* y es lo que consigue este gran volumen editado por los doctores Javier Muñoz-Basols, Mara Fuertes Gutiérrez y Luis Cerezo. Ha sido publicado en abierto gracias al programa HISPANEX (orden CUL/2912/2010) al proyecto de I+D+i “Hacia una diacronía de la oralidad/ escrituralidad: variación concepcional, traducción y tradicionalidad discursiva en el español y otras lenguas románicas (DiacOralEs)” (PID2021-123763NA-I00 financiado por MCIN/AEI /10.13039/501100011033/ y por FEDER).

El volumen está dividido en cinco apartados: prólogo (Planificar, Personalizar, Implementar), tres partes (I. Planificar las necesidades tecnológicas, II. Personalizar la enseñanza y el aprendizaje; III. Implementar recursos tecnológicos) y un epílogo (acerca de los Nuevos escenarios mediados por la tecno-

logía).

Los capítulos tienen un esquema estructural similar: introducción y definición de conceptos clave; estado de la cuestión; contribuciones de la investigación actual; recomendaciones para la práctica, conclusión y futuras líneas de investigación; y, lecturas adicionales comentadas.

En el prólogo los tres editores hacen las veces de autor, y en Planificar las necesidades tecnológicas, evidencian el empoderamiento tecnológico tanto de docentes como de discentes. Destacan que se puede maximizar la experiencia de aprendizaje a través de estrategias de motivación, aprendizaje cooperativo e interacción; siempre integrando la Inteligencia Artificial. Posteriormente presenta el modelo PPI (Planificar, personalizar e implementar) que hacen referencia a cada uno de los tres bloques del volumen.

La primera parte dedicada a Planificar las necesidades tecnológicas,

inicia con el capítulo de Melinda Dooly y Anna Comas- Quinn sobre Accesibilidad a la tecnología y justicia social. En él se pone especial énfasis en la *brecha digital* (tanto de primer como de segundo nivel) y en la *equidad* (que no en la *igualdad*) para otorgar los mismos recursos a todos los aprendientes. El punto central se divide en cuatro ámbitos: la tecnología *en* la educación, *para* la educación; educación *sobre* y *con* tecnología. Se incide en la dificultad de alcanzar la competencia digital. Vinculado a este aspecto, podríamos aportar que las Universidades públicas valencianas (2024), coordinadas por la Universitat Jaume I (UJI) han desarrollado el proyecto ProDigital que ofrece autoevaluación y recursos en abierto, por lo tanto, se empieza a solucionar la problemática reflejada en el capítulo. Por otro lado, se incide también en el intercambio virtual o COIL (*Collaborative Online International Learning*) que principalmente se ha centrado en inglés como lengua meta, pero que también se podría aplicar tanto a la enseñanza de ELE (Español como Lengua Extranjera) como en la formación de profesorado de ELE, como sucede en alguna asignatura de los grados de Estudios Ingleses o Humanidades en la UJI (O'Dowd 2024, Martí et al. 2024). Por último se desarrolla la realidad *virtual* y *umentada* y la aplicación en el aula de todas estas tecnologías.

Por su lado Marta González-Lloret desarrolla la Planificación y desarrollo curricular en entornos virtuales en la que el *e-learning* (enriquecido o mediado por tecnología) se diferencia del *aprendizaje a distancia* y del *aprendizaje remoto* o *en línea*, ya sea temporalmente *síncrona* o *asíncrona* o espacialmente *presencial* o *híbrida*. Asimismo, habla de los beneficios del desarrollo en cada una de las destrezas comunicativas. En cuanto a las metodologías que mejor se adaptan a la enseñanza con tecnología está el Enfo-

que comunicativo mediante tareas, la metodología por proyectos y la enseñanza de lengua a través de contenidos (AICLE o CLIL). Para concluir, la autora recomienda el uso del modelo ADDIE (análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación).

En Creencias, actitudes y competencias del docente virtual, las autoras, Inmaculada Gómez Soler y Marta Tecedor, a partir de una encuesta respondida por casi 250 docentes (de todos los niveles educativos de 39 países a principios de la pandemia), analizan y clasifican las creencias y actitudes del profesorado, a través de cuatro preguntas principales: ¿qué actitudes tienen hacia la enseñanza en línea?, ¿qué factores predicen una actitud positiva?, ¿qué formación recibieron los primeros meses de crisis sanitaria? y ¿qué retos experimentaron e la transición a enseñanza en línea?

En el cuarto capítulo se muestran Prácticas tecnológicas eficientes y diversidad, en él, Daria Mizza y Fernando Rubio plantean el DUI (Diseño Universal para la Instrucción) bajo un enfoque de DP (Diseño Pedagógico) como solución para integrar la diversidad y la variabilidad de los aprendientes, así como para realizar un diseño inclusivo y proactivo. Por lo tanto, el objetivo es la eliminación de barreras en los entornos de aprendizaje y el fomento del aprendizaje autónomo. El capítulo finaliza con recomendaciones para la implementación didáctica basada en DUI, DP y EPAL (Entornos Participativos para el Aprendizaje de Lenguas).

A lo largo de este primer bloque se repiten las explicaciones de algunos conceptos clave, pero desde puntos de vista complementarios que finalmente ofrece una panorámica.

El segundo bloque, se centra en Personalizar la enseñanza y el aprendizaje. Empieza con un capítulo de Luis Cerezo e Íñigo Yanguas sobre Motivación y enseñanza virtual, en el que muestra tanto la motivación intrínseca, el involucra-

miento y autonomía, como la experiencia de frustración y el exceso de estímulos, en su gran mayoría a partir de estudios experimentales realizados en aulas de enseñanza de segundas lenguas.

A continuación, Zsuzsanna Bárkányi presenta un capítulo dedicado a la Ansiedad y aprendizaje virtual, centrado en los LMOOC (Cursos de lengua en línea masivos y abiertos) y muestra las causas que provocan ansiedad y las estrategias necesarias para superarla.

El capítulo de Interacción en entornos virtuales de aprendizaje, está firmado por dos de los coordinadores del libro, Javier Muñoz-Basols y Mara Fuertes Gutiérrez. Destaca las ventajas tanto del modo síncrono como del asíncrono de enseñanza y aporta un estudio de caso de cursos a distancia en línea impartidos por una misma docente. Por otro lado, ofrece una plantilla de análisis de observación de la interacción en entornos síncronos. En la parte final del capítulo señala la importancia del *habla del docente* (con estrategias que impliquen desafíos cognitivos y motivacionales) y de la variedad de dinámicas, entre otras.

Cierra este bloque Sonia Bailini con su aportación sobre Evaluación y *feedback* en entornos virtuales de Aprendizaje. Hace una sucinta revisión a los tipos de evaluación y formas de brindar retroalimentación en línea. Posteriormente, guía al lector hasta los STI (Sistemas Tutoriales Inteligentes) y el *e-feedback* automatizado.

El siguiente bloque, muestra cómo Implementar recursos tecnológicos. La colaboración entre Robert Blake, Lillian Jones y Cory Osburn nos ofrece el capítulo Enseñanza híbrida, en línea y aula invertida, en la que inicialmente nos presentan las seis características inherentes al proceso de aprendizaje de lenguas y, a continuación, las aplica a la tecnología, con CALL (Computer-Assis-

ted Language Learning) o ELAO (Enseñanza de Lengua Asistida por ordenador), esta última puede ser tutorial o social, según el grado de independencia del aprendiz. Y se ofrecen recursos para ser implementados en el aula.

El décimo capítulo sobre Inmersión Lingüística Digital (ILD) e intercambios Virtuales de Carlos Soler Montes y Olga Juan-Lázaro, en él enfatizan la competencia sociolingüística (dimensión del conocimiento y destreza para la comunicación) e intercultural y muestran cómo aplicar la ILD de manera efectiva en cursos en línea.

A continuación, Ana Oskoz trabaja las Destrezas y digitalización lingüística: *pódcast* e historias digitales. Define los *pódcast* como publicaciones periódicas en audio, mientras que las *historias digitales* pueden incluir audio, texto e imágenes, por lo que pueden desarrollar más competencias. Del primero se destaca la variedad de acentos y temáticas de interés; del segundo, la potencialidad para desarrollar habilidades de escucha, expresión oral y del uso de recursos semióticos y multimodales. Los aprendientes de L2 pueden ser tanto consumidores como creadores de ambos. Los puntos fuertes de uno y otro son la autonomía del usuario, la recepción de retroalimentación, el sentido de autoría, la reducción de ansiedad y el aumento de motivación.

Finalmente Luis Cerezo y Joan-Tomàs Pujolà, presentan Pedagogía Lúdica Digital (PLD): videojuegos, minijuegos, realidades extendidas y robots; en él dan especial importancia a la literacidad (lúdica) digital, pues posee un especial potencial para el desarrollo de capacidades, de liderazgo y de transformación social. Se basan en las diferentes prestaciones pedagógicas y aproximaciones a la enseñanza de lenguas para adaptarlas a la gamificación, como *modelo*, *apoyo* y *vehí-*

culo. Abordan conceptos como el aprendizaje incidental, vicario e intencional; así como el todavía apenas estudiado rol del profesor antes, durante y después del juego. Por último, definen y ejemplifican videojuegos, minijuegos, realidades extendidas y robots, aplicados al ámbito de enseñanza de L2.

El volumen concluye con un epílogo: Nuevos escenarios mediados por tecnología, capítulo 13, dedicado a las Oportunidades de la Inteligencia Artificial (IA) en la enseñanza y el aprendizaje de Lenguas, firmado por Javier Muñoz-Basols y Mara Fuertes Gutiérrez, en el que se destacan las ventajas de, por ejemplo, programas como *ChatGPT* que permite interacciones personales, gracias al *aprendizaje profundo* y se presenta el *Marco IMI+* (Integración, Multimodalidad e Interacción + Literacidad Digital y Pensamiento Crítico) como un nuevo ac-

tante en la incorporación de la IA en el currículo. A lo largo del capítulo, se muestra la IA como una tecnología mediadora más del aprendizaje, si se sabe emplear correctamente. Principalmente es importante en tres áreas: el aprendizaje informal, la autonomía del aprendiente y la autoevaluación.

Por todo lo comentado, se puede concluir que el volumen reseñado supone una excelente recopilación de las líneas de investigación y trabajos más actuales del ámbito de la enseñanza de lenguas mediada por tecnología, pues ofrece el estado de la cuestión y demuestra mediante investigaciones cómo debe ser la enseñanza del español mediada por tecnología. Esta obra será de referencia obligada tanto para investigadores, como docentes, alumnado y dirección de programas y equipos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Martí-Contreras, Jorge, Beatriz Cabrera Fernández, Dayane Mónica Cordeiro (2024). «Three-way collaboration in the university training of future language teachers and Spanish as a Foreign Language students». En R. O'Dowd (coord.) Universidad de León. <https://www.valiantconference.education/>
- O'Dowd, Robert (dir.) (2024). Exploring the Impact of Virtual Exchange on Teacher Education. 8-9/2/24. Universidad de León-VALIANT Virtual Innovation and Support Networks-UNICollaboration. <https://www.valiantconference.education/>
- Universidades públicas valencianas [UJI, UV, UA, UMH y UPV] (2024). ProDigital. <http://uni-prodigital.es>