

Análisis del disfrute de alumnado adulto para el diseño de tareas

Irene Acosta-Manzano*
Universidad de Málaga

ABSTRACT

El estudio del disfrute en el aprendizaje de inglés como lengua extranjera por adultos para el diseño de actividades, tareas y proyectos se caracteriza por la escasez de investigaciones. Por este motivo, se indagó en el disfrute que el estudiantado adulto experimenta durante el transcurso de las clases de inglés como lengua extranjera con el fin de fundamentar las decisiones en cuanto a diseño y planificación metodológica y mejorar la calidad educativa. En esta comunicación, se analizan concretamente los resultados de los 23 voluntarios de Nivel Básico 1 de inglés del total de los 190 participantes de la Escuela Oficial de Idiomas de Lucena que rellenaron el cuestionario. La participación del alumnado se animó a través de un cuestionario online, distribuido mediante un enlace de Formularios de Google y publicado en la plataforma de aprendizaje virtual Google Classroom, y se dejó tiempo en clase para cumplimentarlo. El análisis de los datos se llevó a cabo mediante el programa IBM SPSS Statistics. Este estudio ha permitido identificar las fuentes que ocasionan disfrute en el alumnado de Nivel Básico A1 y adaptar el diseño metodológico de las actividades para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras en adultos.

Keywords: disfrute, diseño tareas, alumnado adulto, Nivel Básico, A1, Inglés como Lengua Extranjera

1. INTRODUCCIÓN

La investigación acerca de las perspectivas sobre el disfrute de estudiantes adultos de inglés como Lengua Extranjera (LE) es aún escasa en nuestro entorno. Esta comunicación favorece la paliación de dicha situación y la identificación de las fuentes que provocan disfrute en el aula con el objetivo de fundamentar el diseño metodológico de las tareas y fomentar las experiencias positivas.

El constructo de disfrute, *Foreign Language Enjoyment* (FLE) en inglés, ha ido ligado a la ansiedad en la literatura hasta la fecha. Desde hace unos años, se ha empezado a indagar en las emociones positivas¹. Dewaele, MacIntyre y Gregersen son los autores que más han profundizado en el campo del disfrute en adolescentes y niños. MacIntyre y Gregersen^{2,3} (2012, 2014), Dewaele y MacIntyre^{4,5} (2016, 2019) enfatizan la importancia del contexto de aprendizaje y las variables por las que se ve afectado. La mayoría de los estudios relativos al papel de FLE en la clase de inglés como LE se han centrado en: la medida del nivel de FLE experimentado por el estudiantado a través de un cuestionario cuantitativo de 21 ítems; las relaciones entre FLE y las variables del aprendiente y del docente; los vínculos entre FLE y rendimiento académico¹. El instrumento de esta investigación analizó las dos primeras tendencias, es decir, midió el nivel de FLE e investigó su relación con diversas variables.

Este estudio pretende avivar las emociones positivas como el disfrute (FLE) para que, según las teorías de Gregersen, MacIntyre, y Meza⁶ (2014), tanto el profesorado como el alumnado consiga un enriquecimiento del conocimiento de las percepciones del alumnado, aumenten su implicación con la LE y puedan explorar contextos desconocidos. En esta misma línea, el disfrute ayuda a los aprendientes a construir recursos que pueden resultar útiles en el futuro y a ampliar sus repertorios de pensamiento-acción⁷.

Además, la literatura sobre FLE solo se ha centrado en los rangos de edad más bajos, es decir, niños y adolescentes^{1,2,3,4,5}. Dada la escasa representatividad de otros grupos de edad, particularmente la de adultos, es menester indagar el disfrute experimentado por los aprendientes en las Escuelas Oficiales de Idiomas para poder diseñar las tareas según sus emociones y conocer más profundamente a su alumnado.

*ireneacostamanzano@gmail.com

2. METODOLOGÍA

Para diseñar actividades, tareas y proyectos innovadores tras estudiar exhaustivamente las necesidades emocionales del alumnado adulto, se elaboró un cuestionario previamente pilotado que se distribuyó entre los aprendientes por medio de un enlace a Formularios de Google. Tras su cumplimentación, se analizaron los resultados a través de IBM SPSS y se elaboraron informes. Gracias a esta información, se pudieron diseñar tareas y proyectos para incrementar el disfrute de los aprendientes.

El cuestionario utilizado constó de varias secciones: características sociodemográficas; una escala de FLE, basada en el cuestionario de Dewaele y MacIntyre⁸ (2014), cuyas posibles respuestas correspondían a una escala Likert de 5 variables (1 = totalmente en desacuerdo; 2 = en desacuerdo; 3 = indeciso/a; 4 = de acuerdo; 5 = totalmente de acuerdo) y; una pregunta cualitativa con respecto a sus experiencias personales.

Los datos se exportaron a Excel y al programa estadístico IBM SPSS. Se le asignó un valor a las variables de cada ítem para que el programa pudiera así realizar las sumas de FLE y resumir la totalidad de los datos en gráficos de barras.

Finalmente, se resumieron los datos en informes ilustrados con los resultados relativos al nivel de FLE del alumnado adulto del centro. Con esta información, fue posible diseñar tareas basadas en las percepciones de los aprendientes con el fin de aumentar las emociones positivas.

3. ANÁLISIS DEL DISFRUTE

Los 23 aprendientes de Nivel Básico 1 que rellenaron el cuestionario perciben la clase de LE positivamente dado que todos consideran que sus compañero/as son agradables, que la clase de lengua extranjera es divertida, que hay buen ambiente en clase, y a todos les resulta atractiva la idea de hablar una lengua extranjera. Además, con respecto a las percepciones que el estudiantado tiene del profesorado, la inmensa mayoría opina que el/la docente es simpático/a, le apoya y anima en su proceso de enseñanza-aprendizaje. En general, disfrutaban la clase de lengua extranjera, se sienten valorados y se divierten en clase.

Con respecto al progreso que advierten, un 92% afirma que ha aprendido a expresarse mejor en la lengua extranjera y todos aseveran que han aprendido cosas interesantes en la clase de lengua extranjera. Destaca asimismo que todos son conscientes de que cometer errores es parte del proceso de aprendizaje.

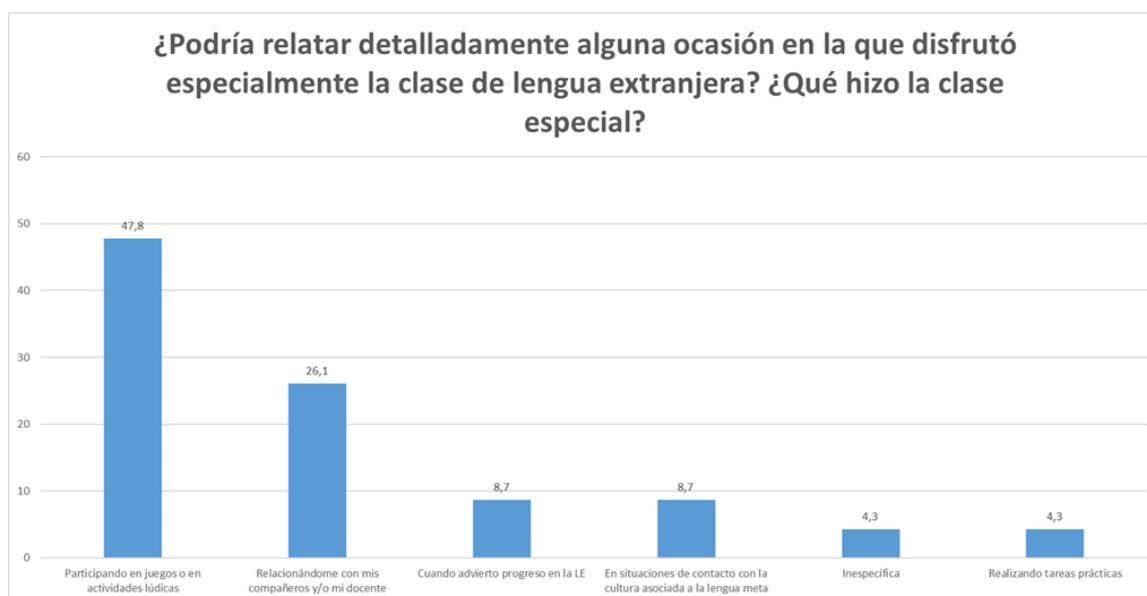


Figura 1. Respuestas a la pregunta cualitativa sobre el disfrute

En cuanto a las ocasiones en las que disfrutaron especialmente la clase de lengua extranjera destacan sobre todo las que implican la participación en juegos o actividades lúdicas y las tareas que implican el desarrollo de relaciones humanas (Figura1). Sobresalen, asimismo, aunque en menor medida, las ocasiones en las que los aprendientes advierten su propio progreso y están en contacto con la cultura asociada a la lengua meta. Finalmente, tras la suma de todas las variables del cuestionario, se observa que los 23 aprendientes experimentan un disfrute total de 92,83 en un rango entre 21 y 105, presentándose así resultados muy elevados en la escala de FLE.

4. DISEÑO DE TAREAS TRAS EL ANÁLISIS DEL DISFRUTE

Una vez obtenidos los resultados superiores, se procedió al diseño de actividades, tareas y proyectos que supusiesen un amplio rango de participación con compañeros y fuesen de naturaleza más lúdicas, donde, además, pudiesen advertir su propio progreso y aumentar sus conocimientos culturales durante todo el curso académico 2019-2020. Por delimitaciones de espacio en esta comunicación, se comentarán dos mini-proyectos pre-covid y una de las tareas telemáticas que se llevó a cabo durante la crisis sanitaria provocada por la propagación de Covid-19 en España.

Como el alumnado de 1º de Nivel Básico disfrutaba con tareas lúdicas y al relacionarse con sus compañeros, se organizó un Concurso de Talentos (Lucena's Got Talent) y una Semana de la Moda (Lucena Fashion Week) antes del cierre de las escuelas por Covid-19.

El concurso de talentos Lucena's Got Talent consistió en que cada aprendiente enseñase su mayor talento al jurado (el resto de la clase, que votaría por el mejor después de ver todos los talentos). Pese a cierta reticencia inicial a la idea, todos contribuyeron y mostraron sus talentos. Afirmaron pasarlo muy bien y haber descubierto facetas desconocidas de sus compañeros como el canto, la danza del vientre o la producción de cosméticos naturales.

Lucena Fashion Week - Makeover Day!
Irene Acosta Manzano • Feb 25
Due Feb 26, 11:59 PM

MAKEOVER
<https://www.youtube.com/watch?v=0KegN8nJzmc>
Give someone in your team a makeover! To do so, we are going shopping and each teammate will have one of these roles:

1. Fashion designer. Choose the clothes the model is going to wear. Describe them in English.
2. Model. You are the model. They will change your outfit. Complain about it in English.
3. Paparazzi. Take photos of the before, during and after the makeover and take notes.
4. Manager. Keep track of the budget. Add the final price of each item.

When you finish the makeover, you all have to write an article describing the process of the makeover (clothes before and after).

- What clothes was the model wearing at the beginning of the makeover?
- What clothes is the model wearing after the makeover?
- What accessories is the model wearing?
- How much was the makeover? How much was each item?

Write your article here:
https://docs.google.com/document/d/1ULKu4RmSoY1XJN8sJHPZ36Yvpgtq_uJDMWZs6f4_d44/edit?usp=sharing

Lucena fashion week
Google Docs

Fashion week.pdf
PDF

Figura 2. Resumen de las indicaciones para el día de “Cambio Radical” en la plataforma de aprendizaje Google Classroom.

Durante la Semana de la Moda Lucentina (Lucena Fashion Week), se dieron los contenidos relacionados con la moda y las distintas tendencias actuales (hípster, cani, pijo, etc.), es decir, se trabajó la ropa, los accesorios, el calzado, el uso del

lenguaje de compras para culminar con una tarea final que consistió en hacerle un cambio radical a un compañero, según la tendencia de moda que les tocara por medio de una ruleta de la suerte. Para esta tarea final, se le asignó un papel a cada miembro de un equipo (modelo, diseñador, paparazzi, mánager), cada uno de estos eligió la tienda en el centro de Lucena que más se adecuaba a sus necesidades textiles para el cambio radical y se definieron los objetivos del proyecto (Figura 2). En primer lugar, tenían que llevar un seguimiento de los cambios del pre, durante y post cambio radical y documentarlo gráficamente para posteriormente elaborar nuestra revista de moda. En segundo lugar, tenían que indicar el presupuesto que había sido necesario para el cambio radical. Finalmente, tenían que escribir un artículo en nuestra revista de moda a través de un documento de Google compartido. Los resultados de la Semana de la Moda de Lucena fueron muy positivos. Los aprendientes se mostraron entusiasmados con la idea y disfrutaron la clase invertida. El producto de este mini-proyecto fue una revista digital de la clase de Nivel Básico 1 (Figura 3).

Lucena Fashion Week

...



...

And its complete makeovers!

Figura 3. Revista digital de la Semana de la Moda de Lucena.

La crisis sanitaria provocada por la pandemia Covid-19 limitó las oportunidades de creación de tareas interactivas como las anteriores. No obstante, algunas tareas diseñadas para fomentar el disfrute del alumnado y el desarrollo de relaciones humanas fueron los pasapalabras digitales a través de la web de aprendizaje educaplay (Figura 4).

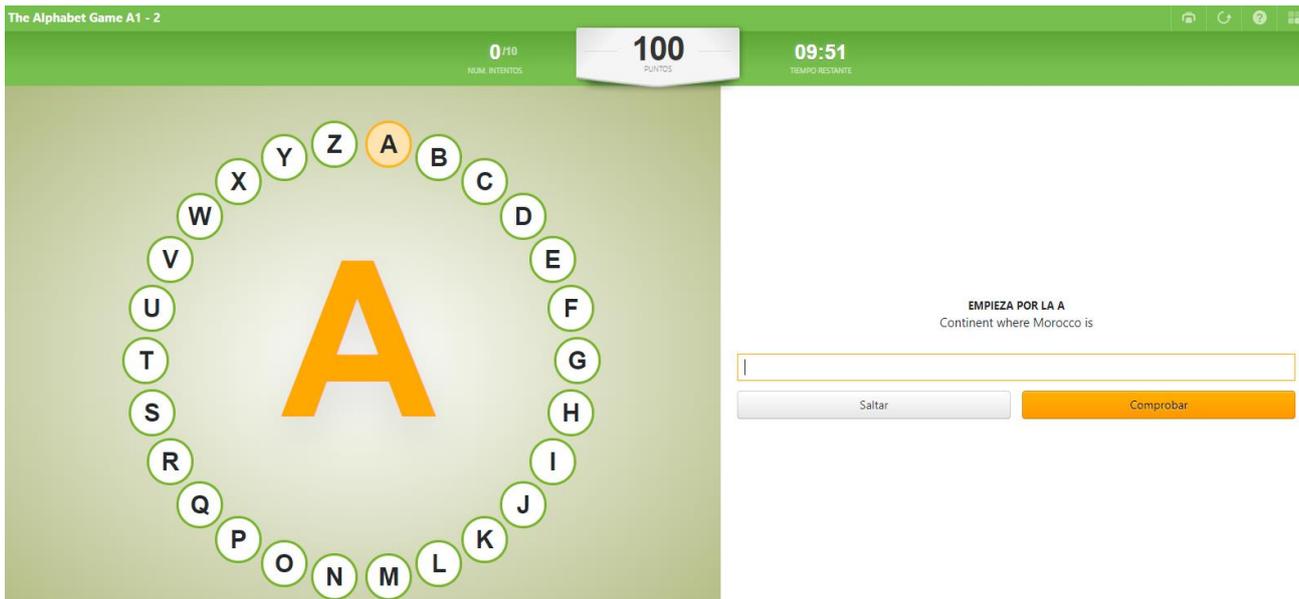


Figura 4. Ejemplo de pasapalabra digital.

No solo disfrutaron, sino que también practicaron todas las destrezas en el currículo de las Escuelas Oficiales de Idiomas: la coproducción oral en la comunicación necesaria para trasladar las respuestas entre los equipos, la producción escrita para teclear la palabra correcta y deletrearla, la comprensión lectora mientras entendían las definiciones de cada palabra, la comprensión oral cuando tenían que entender a sus compañeros dado que solo un equipo tenía acceso a la pantalla, y la mediación al tener que estar describiendo imágenes sin poder decir la palabra clave.

5. CONCLUSIÓN

La indagación en el campo de las emociones positivas ha fundamentado metodológicamente las decisiones con respecto al diseño de actividades, tareas y proyectos, y ha contribuido a la comprensión de las percepciones del disfrute del alumnado. Este estudio además ha permitido identificar las fuentes que ocasionan disfrute y ha analizado tanto las circunstancias en las que se producen como sus implicaciones. El profesorado ha conseguido ampliar sus conocimientos en torno a su alumnado y el disfrute que experimentan a la par que se ha familiarizado con el diseño de tareas que fomentan FLE y consecuentemente disminuyen las emociones negativas en alumnado adulto. Las implicaciones de los resultados obtenidos en Nivel Básico 1 de inglés son la percatación de la necesidad de integración de actividades lúdicas que incrementen el desarrollo de relaciones humanas (Figura 1) puesto que, según las percepciones de los participantes, son las que ocasionan un mayor disfrute en clase de lengua extranjera. En conclusión, el análisis de las opiniones de los aprendientes sobre el disfrute que experimentan favorece considerablemente la ampliación de conocimientos para el diseño de materiales según las necesidades del alumnado adulto no universitario, un conjunto escasamente investigado tanto en la enseñanza de LE como en la general.

REFERENCES

- [1] Li, C. "A Positive Psychology perspective on Chinese EFL students' trait emotional intelligence, foreign language enjoyment and EFL learning achievement" *Journal of Multilingual and Multicultural Development*. 0 (0), 1-18 (2019).

- [2] MacIntyre, P. D., y Gregersen, T. “Emotions that facilitate language learning: The positive-broadening power of the imagination” *Studies in Second Language Learning and Teaching*, 2(2), 193-213 (2012).
- [3] MacIntyre, P. D., y Gregersen, T. “Editorial” *Studies in Second Language Learning and Teaching*. 4(2), 149-152 (2014).
- [4] Dewaele, J.-M. y MacIntyre, P.D. “Foreign language enjoyment and foreign language classroom anxiety: The right and left feet of FL learning?” *SLA. Bristol: Multilingual Matters*, 215-236 (2016).
- [5] Dewaele, J.-M. y MacIntyre, P. D. “The Predictive Power of Multicultural Personality Traits, Learner and Teacher Variables on Foreign Language Enjoyment and Anxiety” *Evidence-Based Second Language Pedagogy*, Routledge, 263-286 (2019).
- [6] Gregersen, T., MacIntyre, P. D., y Meza, M. D. “The motion of emotion: Idiodynamic case studies of learners’ foreign language anxiety” *Modern Language Journal*, 98, 574-588 (2014).
- [7] Fredrickson, B. L. “The value of positive emotions” *American Scientist*, 91(4), 330-335 (2003).
- [8] Dewaele, J.-M. y MacIntyre, P. D. “The two faces of Janus? Anxiety and enjoyment in the foreign language classroom” *Studies in Second Language Learning and Teaching*, 2(2), 237-274 (2014).