

Conectando aprendizajes desde Telegram y a través de ChatGPT

Connecting learning from Telegram and through ChatGPT

Aurora Centellas-Rodrigo ^a

Abstract:

Undoubtedly, social networks, as we know them today, are here to stay. They have evolved into a new phenomenon that transcends time and space barriers, allowing users to become the protagonists of the network, the creators and of content and information. Learning has transformed into a social endeavor, driven by interactions among participants. This process transforms experiences into knowledge, as learners now play the dual role of both consumer and «builder» of the network. We have moved from being consumers of information to prosumers of that information, we have appropriated technology in a cognitive way and we have applied it to different learning environments. This proposal of ubiquitous learning, for the teaching of Spanish as a foreign language, with A1.1 level students, which is part of a research project ID-UDIMA-2021-06, is based on experiential learning and is resolved in a social environment to connect formal and informal learning by utilizing artificial intelligence, as this offers tools and resources that, if used well, can be an opportunity for learners. The objectives, therefore, are to address the educational possibilities of learning environments in the foreign language classroom, and to analyse the ChatGPT tool, from its functionality for learning in a social network. Finally, the results obtained will be evaluated through the satisfaction and participation of the students. From Telegram and through ChatGPT we will review all this and we will see how the virtual student builds in the network.

Keywords:

m-learning environment, ubiquitous learning, experiential learning, formal learning, informal learning, social networks

Resumen:

Las redes sociales, tal y como las conocemos hoy, han venido para quedarse y se han convertido, en un nuevo fenómeno que traspasa las barreras del espacio y del tiempo, permitiendo al usuario ser el protagonista de la red, el nuevo gestor de contenido y de la información. El aprendizaje se ha convertido en un hecho social que se apoya en las interacciones de sus participantes, en un proceso que transforma la experiencia en conocimiento porque, ahora, el aprendiente construye en la red. Hemos pasado de ser consumidores de información a prosumidores de esa información, nos hemos apropiado cognitivamente de la tecnología y la hemos aplicado a distintos entornos de aprendizaje. Esta propuesta de aprendizaje ubicuo, para la enseñanza del español como lengua extranjera, con alumnos de nivel A1.1, que parte de un Proyecto de investigación ID-UDIMA-2021-06, se basa en el aprendizaje experiencial y se resuelve en un entorno social para conectar aprendizajes formales e informales haciendo uso de la inteligencia artificial, ya que esta nos propone herramientas y recursos que bien utilizados pueden ser una oportunidad para los aprendientes. Los objetivos, por tanto, quieren abordar las posibilidades educativas de los entornos de aprendizaje, en el aula de lengua extranjeras, y analizar la herramienta ChatGPT, desde su funcionalidad para el aprendizaje en una red social. Finalmente, se evaluarán los resultados obtenidos a través de la satisfacción y participación de los estudiantes. Desde Telegram y a través de ChatGPT revisaremos todo esto y veremos como el estudiante virtual construye en la red.

Palabras Clave:

entorno m-learning, aprendizaje ubicuo, aprendizaje experiencial, aprendizaje formal, aprendizaje informal, redes sociales

Introducción

Las nuevas formas de acceder al conocimiento nos llevan a volver a definir el concepto de aprendizaje, nos invitan a reflexionar sobre la transformación digital en la que estamos inmersos, y nos sitúan en un contexto en el que la clave no es aprender más, sino aprender de una

forma diferente (Bartolomé, 2004). De todas las prácticas educativas existentes para la adquisición **del conocimiento**: aprendizaje formal, aprendizaje no formal y aprendizaje informal, la más significativa, la que está irrumpiendo con más fuerza, es la informal por concebirse como experiencial (Cabero, 2012, Kampylis, Punie y Devine, 2015). El aprendizaje, por tanto, es entendido como un hecho social que se apoya en las interacciones de sus participantes (García, 2010) o como un proceso personal social en donde las experiencias se transforman en conocimiento (Fainholc, 2013, Centellas et.al. 2023). La frase atribuida a Mario Benedetti, “Cuando creíamos que teníamos todas las respuestas, de pronto cambiaron las preguntas”, se ajusta muy bien al concepto del aprendizaje invisible, como nueva forma de entender el aprendizaje. Según Cobo y Movarec (2011), la teoría del aprendizaje invisible o informal busca cambiar las preguntas para centrarse en un aprendizaje por descubrimiento. El aprendizaje invisible aporta una visión integradora de lo social en la educación ya que lo cotidiano influye en el aprendizaje. La teoría nace de la idea de que se aprende de las propias experiencias, del día a día, y admitir esto es aceptar la invitación a seguir aprendiendo de manera más personalizada.

Hay, por tanto, una nueva perspectiva, un cambio de eje que nos lleva a hablar de aprendizaje, y no de enseñanza, y que conlleva cambios en la planificación y en la organización del mismo. El discurso pedagógico disruptivo que se establece tiene que ver con la potencialidad de la tecnología que rompe con el aprendizaje vertical y se centra en el aprendizaje horizontal, “podemos dar al aprendiz nuevos enlaces al mundo en lugar de continuar canalizando todos los programas educativos a través del profesor” (Illich, 1970:244). Dar respuesta a las exigencias de la sociedad digital actual nos conduce a adoptar, por un lado, modalidades educativas (*e-learning*, *b-learning*, *m-learning* y *u-learning*), y por otro, metodologías emergentes que favorezcan la comunicación, la interacción, la personalización del aprendizaje, así como la capacidad para desarrollar pensamiento crítico, divergente y creativo de forma autónoma. Diseñar el aprendizaje “con” la tecnología y “a través” de la tecnología nos lleva a buscar nuevas vías de actuación al entender que los nuevos medios de información y comunicación propician el espacio y el contexto para dicho aprendizaje. La tecnología nos ofrece experiencias

significativas de aprendizaje, en diferentes escenarios y entornos virtuales con el objetivo de hacer partícipe al estudiante. En dicho escenario, el docente no puede quedarse al margen (Centellas et.al, 2023). El escenario tecnológico pone a trabajar de manera colaborativa al docente y al alumno, cada uno va a desempeñar funciones significativas que van a poner en marcha el proceso (Bravo et.al, 2018), el docente va a planificar el proceso, pero requiere del trabajo social e interactivo del alumno.

Aprendizaje ubicuo

El acceso al aprendizaje en cualquier momento y en cualquier lugar tiene que ver con el cómo y porqué del aprendizaje, ya que “los cambios que los nuevos contextos y procesos promueven impactan en el pensamiento y en el aprendizaje” (Burbules, 2014:131). Para Burbules, la transformación más importante que se ha dado no viene de la tecnología sino de un cambio en el pensamiento, en cómo las oportunidades de aprendizaje se hacen significativas en el que aprende. Dicho planteamiento, tal y como venimos diciendo, nos lleva a revisar la forma de acceder al aprendizaje; el potencial de los entornos en cuanto a la interacción y/o socialización de las personas; los modos de enseñar, pues implica una reconsideración de los contenidos, procesos y motivaciones para el aprendizaje, centrados en los estudiantes, y la importancia del rol de profesor como mediador en colaboración con el aprendiz.

Hay una nueva forma de acceder al conocimiento, desde, con y a través de la tecnología, que supone una revolución en términos de formación, pero que a la vez predispone a los alumnos a una nueva forma de aprender. El aprendizaje informal implica un querer aprender y la estrategia docente deberá aprovechar la variedad de contextos que propician ese aprendizaje para evidenciar el uso de las distintas acciones formativas y conectar lo educativo, el aprendizaje formal, con la realidad social del alumno, el aprendizaje informal. Se presenta, por tanto, un nuevo panorama para el aprendizaje que impulsa el aprendizaje de la lengua desde las interacciones sociales, en contextos diversos, y a través de modalidades de comunicación ubicua, que ligadas a un aprendizaje invisible (entendido este como experiencia de aprendizaje vivo e informal) van a permitir conectar lo cotidiano con lo académico. Como señala Boström (2002), se habla de informalizar el aprendizaje formal que, además de estar protagonizado por *Internet*, va a propiciar construir en la red.

Las redes sociales constituyen un nuevo entorno social donde los alumnos pueden comunicar y crear (Wong, L-H et. al. 2017). Son consideradas una revolución social donde lo significativo no es la tecnología sino el estímulo

a la participación (Downes, 2007, O'Reily 2005). La trascendencia de las redes sociales se aplica en un sentido amplio al aprendizaje, y más concretamente, al aprendizaje de segundas lenguas, ya que estas van a situar dicho aprendizaje en un contexto real, auténtico y significativo. Se aprende una lengua para usarla y en las redes esto se consigue desde la socialización. Las redes sociales van a permitir a los docentes de lenguas crear entornos ubicuos de aprendizaje significativo en contextos diversos y socializados.

Es el momento de crear estrategias en torno a las tecnologías. Las redes sociales, por un lado, se presentan como un desafío para la educación y requieren, por parte de los programas educativos formales, analizar formatos y soportes para explorar sus capacidades formativas de un modo serio, disciplinario e interdisciplinario (Fainholc, 2013). Las redes sociales tal y como las conocemos hoy, han venido para quedarse y se han convertido en un nuevo fenómeno que traspasa las barreras del espacio y del tiempo, que permite al usuario ser el protagonista de la red, el nuevo gestor de contenido y de información.

Propuesta. Conectando aprendizajes desde Telegram a través de ChatGPT

Contexto y participantes

Esta propuesta de aprendizaje ubicuo, diseñada para el aula de lenguas extranjeras, concretamente para la enseñanza del español, nivel A1.1, forma parte de un proyecto de investigación de UDIMA, que sigue explorando las posibilidades y funcionalidades de los entornos virtuales de aprendizaje, concretamente en redes sociales. Dicha propuesta, en su quinta edición, quiere enfatizar en las posibilidades de una red social como Telegram, donde el aprendizaje ocurre en tiempo real, al construir en la red a través de las interacciones entre sus participantes y dónde el currículo se aprende y retiene “en contextos de uso-usos que tienen valor intrínseco para el aprendiz en un espacio, un tiempo y una circunstancia que significa algo para él” (Burbules, 2014:133).

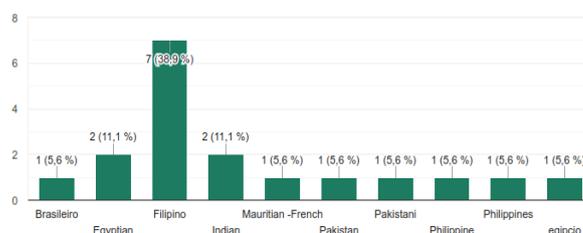
El curso de español A1.1, implantado en un canal de mensajería, lleva por título *Aprende español 5 minutos al día con UDIMA*¹, se lanza desde la universidad a través de la plataforma Telegram. Este curso, que tiene una duración de diez semanas, está dirigido a un público internacional que busca un primer contacto con la lengua, a través de una plataforma que le es familiar y que, desde

¹ *Aprende español 5 minutos al día con UDIMA*. Curso de español creado, diseñado e implementado por UDIMA y en UDIMA.

el inicio del mismo, le invita a interactuar. A continuación, se destacan aspectos relevantes de los participantes que han intervenido en esta 5ª edición, tales como la nacionalidad y la edad.

Los estudiantes matriculados pertenecían a distintos países del mundo tales como: Alemania, Australia Italia, Estados Unidos, India, Malasia, Indonesia, Argentina, Singapur, China, Reino Unido, Ucrania, Rumanía, Pakistán, Turquía, Italia, Filipinas, Rusia, Emiratos Árabes, Bahamas, Mauricio, Omán Canadá, Brasil y Egipto, dicho público internacional hace que el aprendizaje de una lengua en este medio tenga un impacto científico, social y económico enorme, llevándonos a afirmar que el nuevo escenario social tecnológico en el que se produce el aprendizaje va a favorecer al usuario de lenguas invitándole a comunicar.

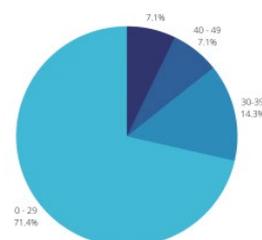
Figura 1. Nacionalidad de los estudiantes



En cuanto a la edad, llama la atención, en esta edición, la edad de los inscritos, ya que hay un porcentaje muy alto de jóvenes, un (71,4%) tienen una edad entre 0-29. El siguiente grupo de edad está entre 30 a 39 representado por un (14,3%). La menor representación la tiene el grupo comprendido entre 40 a 49 (7,1%) y más de 50 (7,1%).

Figura 2. Edad de los estudiantes del curso

¿Qué edad tienes?



El hecho de que haya un porcentaje tan alto de jóvenes aprendiendo la lengua indica la facilidad de estos para usar la tecnología y refuerza la idea de que el móvil es su signo de identidad.

Se elige Telegram como herramienta para el aprendizaje del español como lengua extranjera por las posibilidades que ofrece el canal al poder integrar contenido didáctico en diferentes formatos, siendo este muy adecuado para el aprendizaje de idiomas y, además, se piensa en este entorno porque va a permitir a los estudiantes involucrarse y negociar significado mediante distintas formas de interacción social (Comas-Quinn, De los Arcos Mardomingo, 2012). El nivel de progresión que se asume es el establecido por el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCERL), base principal desde donde se han diseñado las competencias lingüísticas, pragmáticas y socioculturales e interculturales. En este sentido, seguir las orientaciones del MCERL hace que se considere al alumno como un miembro de una sociedad en la que movilizando sus competencias puede llevar a cabo actividades y tareas lingüísticas y no lingüísticas, y, además, define el progreso en el aprendizaje, describiendo lo que alumno va a saber hacer con la lengua. Los descriptores que se establecen son los correspondientes al nivel indicado anteriormente (nivel A1.1).

Para el diseño del curso de español, se establece un discurso dialógico entre la pedagogía y la tecnología que tiene en cuenta distintas dimensiones: 1) Dimensión pedagógica en la que se diseñan los contenidos, e-actividades, estrategias de aprendizaje y modelos de evaluación. En esta dimensión, el sistema planteado es el de inmersión directa del estudiante extranjero en conversaciones reales. Estas conversaciones se presentan a través de vídeos, alojados en el canal de Telegram, y buscan que los estudiantes sean capaces de reconocer y diferenciar patrones para poder comprender y reproducir estos patrones más adelante. Para facilitar esta adquisición, se les proporciona información y las transcripciones de las conversaciones a través de infografías y documentos PDF. Además, para practicar y permitir la evaluación del progreso, cuentan con podcasts y con cuestionarios autocalificables; 2) Dimensión técnica: Para la dimensión técnica se tienen en cuenta diferentes herramientas de comunicación tales como los foros, *chat*, streaming... dichas herramientas van a favorecer el aprendizaje informal, en contextos de uso; 3) Dimensión física: El diseño de la dimensión física atiende a los aspectos organizativos y, por último, 3) la dimensión social que es la formada por la comunidad virtual (alumnos-alumnos, alumnos y profesor). Las dimensiones y sus variables están mediadas por herramientas tecnológicas.

Actividades para conectar aprendizajes: formalizar el aprendizaje formal

Actividad 1

Como se ha dicho, el curso tiene una duración de 10 semanas y sigue los descriptores del MCERL, nivel A1.1. En la semana 3 se ha trabajado la descripción física, a través de los canales de comunicación (dimensión técnica) y los estudiantes han hecho descripciones a partir de sus experiencias, por ejemplo, un estudiante ha descrito a su personaje favorito de la película "La casa de papel" y, además, ha subido el póster de dicha película (imagen de la izquierda, figura 1¹), lo mismo ocurre con otro estudiante que ha descrito a su mascota, (imagen de la derecha, figura 3); todo esto ocurre desde la interacción mediada que se produce dentro del entorno virtual (Telegram) entre profesores y alumnos y alumnos-alumnos, con una clara orientación pedagógica. El aprendizaje para los aprendices es significativo porque se basa en lo experiencial.

Figura 3. Experiencias significativas de aprendizaje. Descripciones



Se propone una actividad en los grupos interactivos para formalizar el aprendizaje informal desde Telegram y a través de ChatGPT. La lengua que se utiliza para la instrucción es el español y el inglés. La actividad (figura 4) consiste en reflexionar sobre la lengua.

¹Las figuras se han extraído del curso de español implantado en Telegram y titulado, *Habla español 5'al día con UDIMA*.

Figura 4. Experiencias significativas de aprendizaje.
Descripciones

Actividad 1 ChatGT

El ChatGPT es una nueva herramienta de inteligencia artificial con quien podemos mantener un diálogo.

Os propongo una actividad con dicha herramienta.

1. Pincha en el link ChatGPT y regístrate. <https://chat.openai.com/c/e37e90ad-1c47-455e-af14-b7767ded3694>

2. Píde al ChatGPT que te describa físicamente a Antonio Banderas en un nivel de español de iniciación

3. Lee la descripción del chat y contesta las preguntas

- ¿Qué verbos se utilizan para describir físicamente?
- ¿Estos verbos son regulares o irregulares?
- ¿Qué léxico se usa para describir físicamente?
- ¿Conoces otros adjetivos para describir? ¿Cuáles?

4. Ahora sube una foto de algún personaje famoso de tu país y descríbelo de manera oral y escrita.

Se les pide a los alumnos que accedan al link de ChatGPT y se registren; se les pide además, que pidan al ChatGPT que describa a Antonio Banderas, en un nivel de lengua de nivel principiante. Cuando lean la descripción del chat deben contestar a una serie de preguntas que quedarán registradas en un formulario de google. Las preguntas son: ¿qué verbos se utilizan para describir físicamente?, ¿los verbos son regulares o irregulares?, ¿qué adjetivos se han utilizado para describir?, ¿conoces otros adjetivos para describir? ¿cuáles? Finalmente, se les pide que suban una foto de algún personaje famoso de su país y lo describan de manera oral y por escrito. Dichas descripciones se podrán subir también desde la herramienta TIC.

Actividad 2

La segunda actividad que se propuso con la herramienta ChatGPT, se plantea en la semana 9 del curso donde los alumnos han trabajado, como tema de comunicación, el restaurante. En esta ocasión se les pide que interactúen con el Chat y creen un diálogo (figura 5). El chat hará de camarero y el estudiante será el cliente que entra en un restaurante para comer.

Figura 5. En el restaurante

ACTIVIDAD 2. ChatGPT

El ChatGPT es una nueva herramienta de inteligencia artificial con quien podemos mantener un diálogo.

Os propongo una actividad con dicha herramienta para hablar con el ChatGPT y practicar español.

1. Pincha en el link ChatGPT y regístrate. <https://chat.openai.com/c/e37e90ad-1c47-455e-af14-b7767ded3694>

2. Habla al ChatGPT. Estás en un restaurante, él es el camarero y tú el cliente. Empieza así. ¡Camarero, por favor, tiene menú!

3. Continúa el diálogo en el restaurante pidiendo primer plato, segundo plato y postre. Luego pide la cuenta.

4. Después elige un plato del menú. Píde al chat que te de los INGREDIENTES y escribe una receta con los ingredientes y envíala.

5. Ahora contesta las preguntas:

¿Qué verbos utilizamos para pedir cosas en un restaurante?

¿Los verbos regulares o irregulares?

¿Has aprendido algún verbo nuevo? ¿Cuál?

¿Qué verbos has usado en tu receta?

6. Finalmente, descarga la conversación con el ChatGPT, copia el link y envíalo.

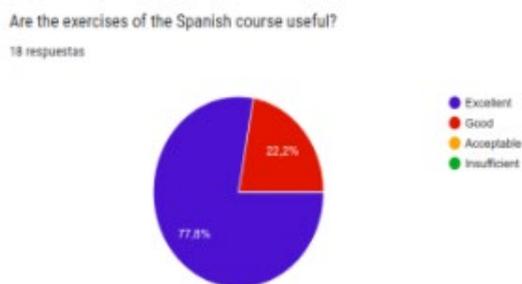
Como se ha podido observar, en las dos actividades, los estudiantes trabajan de manera autónoma realizando diferentes funciones (pedir información al chat, preguntar por una comida, por los ingredientes, recoger información...) a la vez que desarrollan diferentes habilidades lingüísticas (comprensión y expresión oral y escrita). Por otro lado, las actividades le permiten reflexionar e interiorizar la lengua lingüísticamente (gramática, léxico...) y ahondar en aspectos socioculturales. Además, el hecho de que puedan compartir su reflexión con el resto del grupo, les permite negociar significado. Todo esto se produce en un entorno ubicuo y a través de la herramienta chatGPT haciendo que el alumno se apropie de la tecnología para aprender.

Metodología

La metodología que se ha utilizado en esta investigación es combinada o mixta, es decir de corte cuantitativo-descriptivo y cualitativo-interpretativo. Se considera que este método es el más apropiado porque, por un lado, las herramientas cualitativas utilizadas, la observación directa y el análisis de contenido, nos permite analizar el objeto de estudio: comprender la realidad abordada desde el entorno de aprendizaje, Telegram, y a través de la herramienta tecnológica utilizada, ChatGPT, para la comprensión e interpretación de los procesos situaciones e interacciones que se llevan a cabo en los entornos virtuales, además, brinda la posibilidad de una aproximación a estos nuevos entornos en su ambiente convencional". (Sánchez, 2007:10). Por otro lado, el enfoque cuantitativo utilizado, a partir de las encuestas y la experimentación en el entorno virtual, contribuye a verificar los resultados obtenidos de las herramientas cualitativas.

El método combinado nos ha permitido descubrir las actitudes y aptitudes de los alumnos en el entorno virtual mediante la sistematización de sus experiencias a nivel

formal e informal. El enfoque metodológico tiene como



objetivo el analizar la experiencia práctica del alumno de lenguas extranjeras, ante una herramienta como ChatGPT para determinar si su uso favorece la reflexión formal en un entorno de aprendizaje informal.

Resultados

Los estudiantes que participaron en el estudio respondieron de manera activa. Todas las respuestas dadas para resolver las actividades propuestas, quedaron registradas en Google¹ y además, la documentación aportada por parte de alumno (oral y escrita) quedó recogida en carpetas Google², este material nos permitió analizar los datos desde la observación directa siendo estos relevantes pues nos permitieron determinar que las actividades propuestas (figuras 4 y 5), con la herramienta ChatGPT, llevaban al estudiante a reflexionar sobre la lengua, tal y como se evidencia en las url's aportadas.

Los resultados obtenidos, en las actividades 1 y 2 evidencian como el aprendizaje de la lengua se convierte en un escenario vivo para los que aprenden, ya que el contexto significativo donde se produce dicho aprendizaje favorece la comunicación y lleva al estudiante a reflexionar sobre la lengua, es decir invita a formalizar el aprendizaje formal.

Asimismo, se pasó una encuesta a los participantes, para conocer su actitud y aptitud acerca del aprendizaje mediado por un canal de mensajería, las herramientas utilizadas y el contenido del curso (se incluyen algunos de los gráficos que responden a dichas preguntas realizadas sobre el curso³).

Figura 6. Resultados de encuesta. Cuestionario items 7

Figura 7 Resultados de encuesta. Cuestionario items 12

Se observa que el 94,4 % (de los encuestados) está muy satisfecho con el curso (figura 6); El 77,8% piensa que los ejercicios del curso son excelentes y el 22,2 que son buenos (figura 7); por otro lado, los espacios que más le han ayudado a aprender español (figura 8) son el canal de Telegram con la gramática y el contenido funcional, el 83,3%, el chat, 50%, y los grupos de conversación 73,4% y los *streaming*; Con respecto a si le han ayudado las actividades realizadas en el aprendizaje, el 100% contesta que sí (figura 8). Finalmente, se les pregunta si quieren continuar aprendiendo español en Telegram y responde afirmativamente, el 100% (figura 9).

Figura 8. Resultados de encuesta

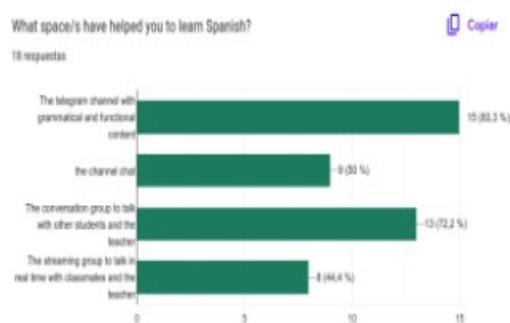
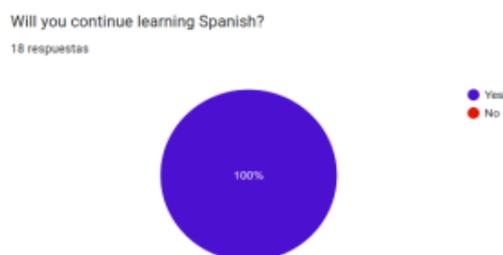


Figura 9. Cuestionario items 22 y 23

Figura 7



¹Respuestas de las actividades propuestas. <https://docs.google.com>.

²La documentación (oral y escrita) que aporta el aprendiz queda recogida en las siguientes carpetas: [Google.drive.Chat2](https://drive.google.com)

³Los datos que se muestran pertenecen a uno de los grupos del canal formado por 18 estudiantes, no obstante, se observó el mismo resultado en los distintos grupos consultados.

Al analizar todos los datos, desde los distintos enfoques, se observa que la modalidad educativa elegida (*m-learning*) y la herramienta tecnológica propuesta (ChatGPT), como ejemplo de herramienta para ser utilizada en el canal de mensajería, favorecen la personalización del aprendizaje, ya que estaban aprendiendo desde su propia experiencia, así como la capacidad para desarrollar pensamiento crítico y divergente de forma autónoma. Subyace, por tanto, desde la modalidad elegida, una metodología activa de colaboración que integra el uso de herramientas tecnológicas y actividades diseñadas para el aprendizaje.

Por otro lado, las investigaciones recogidas constataban que la tecnología no es una actitud, sino que es una poderosa herramienta capaz de mediar el aprendizaje y un instrumento idóneo para intervenir el proceso de aprendizaje.

Conclusiones

Hay una nueva cultura de aprendizaje que tiene que ver con la forma de acceder al conocimiento. El entorno utilizado para el aprendizaje de lenguas genera usuarios más activos, en contextos significativos, y los prepara para la autoreflexión. El objetivo se sumerge en la realidad significativa del entorno desde el que se aprende, ya que se entiende que el aprendizaje experiencial del alumno puede verse como un auténtico recurso para el mismo, invitándolo a reflexionar sobre la lengua que aprende de manera retrospectiva, es decir, a partir de la actividad interactiva generada en dicho contexto significativo de aprendizaje.

El aprendizaje no ocurre porque se use la tecnología, sino porque hay una metodología que integra herramientas tecnológicas y actividades, recursos didácticos, estrategias y contextos reales de aprendizaje que lo propician. Entender la integración educativa en entornos virtuales, en este caso en un entorno ubicuo, es entender que hay una necesidad de reconceptualizar el aprendizaje, y esto supone definir aspectos sustantivos del proceso de aprendizaje y enseñanza para poder establecer un marco sólido, en este caso, para la adquisición de una lengua extranjera.

La propuesta que se presenta quiere dar respuesta, con la tecnología, a las necesidades y problemas que tienen que ver con la forma de aprender (aprendizaje informal), desde un entorno virtual de aprendizaje, pero a través de una metodología integradora. Se avanza hacia nuevos modelos en los que el alumno va a ser el protagonista, en el que los contenidos para el aprendizaje no están cerrados sino abiertos a la construcción del conocimiento, cuyo enfoque es colectivo y dialógico y en donde se

ofrecen oportunidades de aprendizaje accesibles (en cualquier momento y en cualquier lugar) centradas en las necesidades y capacidades del alumno (Cabero, 2014, Cabero y Llorente 2012). Hay una tendencia a usar la tecnología para aprender, lo que implica un gran cambio a la hora de entender la tecnología en la educación pues esta nueva perspectiva aborda lo tecnológico y lo pedagógico (Grandío y Peris, 2016).

Hay una apertura al aprendizaje permanente y ubicuo que revierte en el aprendizaje autónomo e informal del estudiante que comparte contenido, que colabora, que comunica, negocia significado y que aprende, llevándonos a los docentes a diseñar y organizar escenarios de aprendizaje significativos, en contextos múltiples y socializados, más allá del aula, para poder conectar lo académico con lo social (Centellas, et.al. 2023).

Referencias

- [1] Bartolome, A. (2004). Blended Learning. Conceptos básicos. *Revista de medios y Educación*, 23, 7-20.
- [2] Boström, A.K. (2002). Informal learning in a formal context: Problematising the concept of social capital in a contemporary Swedish context. *International Journal of Lifelong Education*, 21(6), 510-524. <https://doi.org/10.1080/0260137022000016730>
- [3] Bravo, J., Centellas, A. y Aguayo, R. (2018). Nuevos entornos abiertos de aprendizaje para la enseñanza de lenguas extranjeras. ¿Son capaces los MOOC de generar cambio metodológico? *Tecnología, Ciencia y Educación, CEF*, 9, 113-145.
- [4] Burbules, N. C. (2014). El aprendizaje ubicuo: nuevos contextos, nuevos procesos. *Entramados: educación y sociedad*, 1(1), 131-134.
- [5] Cabero, J. (2012). Las redes sociales en el entramado educativo. En E. Navas (Coord.), *Web 2.0. Innovación, e investigación educativa*, (pp.1129). Universidad Metropolitana.
- [6] Cabero, J. (2014). Investigación aplicada a la tecnología educativa. Ediciones CEF.
- [7] Cabero, J. y Llorente, C. (2012). El profesorado universitario y los ple (Entornos personales de aprendizaje): Diseño de materiales para la formación. En Y. Sandoval (Eds.), *Las tecnologías de la información y la comunicación en contextos educativos: Nuevos escenarios de aprendizaje*, (pp. 203-223). Universidad Santiago de Cali.
- [8] Centellas Rodrigo, A., Cazorla Vivas, C. y Bazo Martínez, P. (2023). *Telegram como escenario de aprendizaje disruptivo para la enseñanza del español como lengua extranjera: propuesta de aprendizaje invisible que conecta lo académico con lo cotidiano (dissertation)*. Universidad Complutense de Madrid.
- [9] Comas-Quinn, A.; De los Arcos, B. y Mardomingo, R. (2012). Virtual Learning Environments (VLEs) for distance language learning: shifting or roles in a contested space fo interaction. *Computer Assisted Language Learning*, 25(2), 129-143. <https://doi.org/10.1080/09588221.2011.636055>
- [10] Cobo, C. y Movarec, J.W. (2011). *Aprendizaje invisible*. Prácticas y culturas digitales.
- [11] Downes, S (2007b). Learning Networks in Practice. *Emerging Technologies for Learning*, 2(4), 20.
- [12] Fainholc, B. (2013). Las redes virtuales y sus desafíos a la educación, en C. Fonseca (Coord.) *Los entornos personales de aprendizaje. Visiones y retos para la formación*, (pp. 241-265). Universidad Metropolitana.

- [13] García, M. (2010). Los valores sociales dentro de las redes virtuales de aprendizaje. *Comunicación y pedagogía: Nuevas tecnologías y recursos didácticos*, 242, 24-28.
- [14] Grandío, A. y Peris, R. (2016). Mobile_Evai y Edutainment: cambiando la virtualidad por la conectividad. En A. M. Arnal (Ed.). *Avances en tecnologías, innovación y diseño de la educación superior* (pp 43-57). Universitat Jaume I.
- [15] Illich, I (1970), *La sociedad desescolarizada*. Ediciones Godot.
- [16] Kampylis, P.; Punie, Y. y Devine, J. 2015. Promoting Effective Digital-Age Learning - A European Framework for Digitally-Competent Educational Organisations. DOI:[10.2791/54070](https://doi.org/10.2791/54070)
- [17] O'Reily, T (2005). *What Is Web 2.0: Design Patterns And Business Models For The Next Generation Of Software*. University Library of Munich.
- [18] Wong, Lung-Hsiang; Poh Aw, Guat, y Sing Chai, Ching (2017). Aprendizaje de idiomas «sin costuras»: Aprendizaje de segundas lenguas y redes sociales. *Comunicar*, 25(50),9-20.