

MÁSTER EN LENGUAS Y TECNOLOGÍA

Curso Académico: 2020 /2021

TÍTULO TRABAJO FIN DE MÁSTER:

**LA PLATAFORMA BILIBILI Y SU FUNCIÓN DE BULLET COMMENTS
COMO APOYO A LA ENSEÑANZA DE LENGUAS EXTRANJERAS:
diseño de una propuesta didáctica**

AUTOR/A: **Minjiang Qian**

Declaro que he redactado el Trabajo de Fin de Máster “[LA PLATAFORMA BILIBILI Y SU FUNCIÓN DE BULLET COMMENTS COMO APOYO A LA ENSEÑANZA DE LENGUAS EXTRANJERAS: diseño de una propuesta didáctica]” para obtener el título de Máster en Lenguas y Tecnología en el curso académico 2020-2021 de forma autónoma, y con la ayuda de las fuentes consultadas y citadas en la bibliografía (libros, artículos, tesis, etc.). Además, declaro que he indicado claramente la procedencia de todas las partes tomadas de las fuentes mencionadas.

Firmado: Alumna



DIRIGIDO POR: **Dra. María Milagros del Saz Rubio**

Resumen

Hoy en día, la educación con una tendencia cada vez más individualizada nos ha indicado la importancia de analizar la iniciativa y voluntad real de los estudiantes antes de poner en marcha nuevas fórmulas de enseñanza en el aula. Con el objetivo de despertar el interés por el aprendizaje de lenguas extranjeras en los estudiantes, utilizando los métodos que posean las ventajas que nos ofrece la era digital gracias al desarrollo de la tecnología informática, vamos a observar sus preferencias nuevas de expresarse e interactuar con los demás que ocultas en las plataformas digitales de esta época.

En este trabajo, se describen los fundamentos teóricos de la enseñanza de lenguas extranjeras y de la gamificación a través del uso concreto de la plataforma bilibili y su función de *Bullet Comments* como herramienta pedagógica. Mediante el uso de un cuestionario previo, se recogen las opiniones entre la gente que había usado esta plataforma y función en sus años de educación en la escuela y el instituto. Tomando como base los resultados que evidencian las utilidades específicas que determinen su eficacia, y con un objetivo de investigar la posibilidad de alcanzar los progresos deseados usando la plataforma bilibili y su practicidad en la clase de lenguas extranjeras, se diseña una propuesta didáctica que cubre las fases del modelo IPO (Input, Process y Output) del aprendizaje lingüístico para los alumnos chinos aprendices del español en los niveles B1 y B2 de español.

Palabras Clave: Enseñanza de lenguas extranjeras; Gamificación; Juegos serios; bilibili; Bullet Comments.

Resum

Hui dia, l'educació amb una tendència cada vegada més individualitzada ens ha indicat la importància d'analitzar la iniciativa i voluntat real dels estudiants abans de posar en marxa noves fórmules d'ensenyament a l'aula. Amb l'objectiu de despertar l'interés d'aprenentatge de llengües estrangeres als estudiants utilitzant els mètodes que posseïsquen els avantatges que ens ofereix l'era digital gràcies al desenvolupament de la tecnologia informàtica, podem observar les preferències noves d'expressar-se i interactuar amb els altres que ocultades en les plataformes d'aquesta època entre els estudiants com a immigrants digitals.

En aquest treball, es descriuen els fonaments teòrics de l'ensenyament de llengües estrangeres i de la ludificació a través de l'ús concret de la plataforma bilibili i la seua funció de Bullet Comments com a eina pedagògica. Mitjançant l'ús d'un qüestionari previ, es recullen les opinions entre la gent que havia usat aquesta plataforma i funció en els seus anys d'educació a l'escola i l'institut. Prenent com a base els resultats que evidencien les utilitats específiques que determinen la seua eficàcia, i amb un objectiu d'investigar la possibilitat d'aconseguir els progressos desitjats usant la plataforma *bilibili i la seua practicitat en la classe de llengües estrangeres, es dissenya una unitat didàctica que cobreix les fases del model IPO (Input, Process i Output) de l'aprenentatge lingüístic per als alumnes xinesos aprenents de l'espanyol en els nivells B1 i B2 d'espanyol.

Paraules clau: Ensenyament i aprenentatge de llengües estrangeres; Ludificació; Jocs Seriosos; bilibili; Bullet Comments.

Summary

Nowadays, the education process, which tends to be increasingly individualized, has pointed out the importance of analyzing the initiative and real will of students before undertaking new ways of teaching to our students. With the aim of awakening the interest of learning foreign languages to students using the methods that possess the advantages that the digital era offers us due to the development of information technology, we can observe the new preferences of those students about how they express themselves and interact with others as digital immigrants, which are hidden on the platforms of this time.

In this thesis, we described the theoretical foundations of foreign language teaching and gamification through the concrete uses of the bilibili platform and the function of Bullet Comments as a pedagogical tool. We developed a questionnaire as a first step in which we had collected the opinions and the experience of people who had used these tools in their school years. Based on the results obtained and which show the specific utilities that determine its effectiveness, we designed a didactic unit that covered the phases of the IPO model (Input, Process and Output) of linguistic learning for Chinese students with a level B1 and B2 of Spanish. The objective of this unit is to investigate the possibility of achieving the desired progress by using the platform bilibili and its practicality in the foreign language class.

Keywords: Teaching and learning of foreign languages; Gamification; Serious Games; bilibili; Bullet Comments.

AGRADECIMIENTOS

A mi tutora la Dra. María Milagros del Saz Rubio, gracias a su paciencia y entusiasmo por ayudarme cuando estaba atrapada y creí no poder encauzar y acabar mi TFM, para a mí ella es una heroína, una Superwoman.

Al Dr. Ricardo Casañ Pitarch, quien me echó una mano a tiempo y me dio consejos valiosos cuando tenía ansiedad al pensar en mi TFM.

A mi profesor favorito, Don Florentino Carreño (Weiyi Yin) , quien me adentró en el universo hispanohablante en el año 2016 y ha jugado un papel de padre desde entonces.

A mi amiga Jingwen Zhang, quien me animó tanto durante la escritura de este trabajo, “a la gente no se la mide por las veces que tropieza, sino por las veces que es capaz de levantarse”.

A cada persona que rellenado el cuestionario que diseñé yo para este trabajo.

A las comidas y bebidas de Mercadona y Alcampo.

Al Traductor de Google, cuya contribución en la traducción de las palabras desconocidas merece parte del mérito de obtener el título de este máster.

También quiero agradecer al tronco del que me enamoré, porque el deseo de vencerle (es decir, de obtener mi título de máster antes de que él haya obtenido el suyo) me obligó a finalizar este trabajo lo antes posible.

Durante los dos años pasados en España, viví un año entero en Málaga y casi un año en Valencia; he visitado la ciudad natal de mi profesora gallega Flavia (A Coruña) , la antigua residencia de escritora Echo Chen y su marido José (Rincón de Sanmao) en el pueblo Telde de Gran Canaria; la Ciudad de las Artes y las Ciencias, la cual solamente la había visto en la ilustración de un libro de texto que estaba frente a mis ojos.

Go find what you love and let it kill you, that's the meaning of youth to me, por supuesto, excepto todo lo ilegal.

ÍNDICE

1. Introducción y objetivos.....	1
2. Marco teórico.....	4
2.1. Juegos en la enseñanza de lenguas y enfoques basados en juegos... 4	4
2.1.1. Juegos serios.....	4
2.1.2. Videjuegos y sus factores educativos.....	7
2.2. Principios de enseñanza, aprendizaje y adquisición de lenguas extranjeras.....	9
2.2.1. Paradigmas principales en el aprendizaje de lenguas extranjeras 9	9
a. Conductismo.....	9
b. Cognitivismo.....	10
c. Constructivismo.....	11
d. Aprendizaje Reflexivo.....	12
2.2.2. Métodos históricos a la enseñanza de lenguas extrajeras.....	14
a. El Método Tradicional.....	14
b. El Método Directo.....	15
c. El Método Audio-oral.....	16
d. El Método Situacional.....	16
2.2.3. Teorías sobre aprendizaje y enseñanza para la era digital.....	18
2.2.4. El modelo Input, Process, Output (IPO) del aprendizaje lingüístico 2 1	21
a. Input (Entrada).....	22
b. Process (Procesamiento).....	23
c. Output (Salida).....	24
2.3. Definición y características de gamificación.....	26
2.4. Elementos de gamificación durante la enseñanza de lenguas.....	28
a. Mechanics (Mecánicas).....	29
b. Emotions (Emociones).....	29
c. Dynamics (Dinámicas).....	30
2.5. La plataforma bilibili y función de Bullet Comments.....	31
2.5.1. Introducción de bilibili.....	31
a. Idiomas sugeridos de bilibili.....	32
b. Categoría del contenido (temas de vídeos) de bilibili.....	33
c. El modo regular de bilibili.....	33
d. El modo de clase y el modo juvenil de bilibili.....	34
2.5.2. Función de Bullet Comments y usos concretos.....	36
a. Traducciones ofrecidas por traductores voluntarios entre los espectadores:.....	39
b. Explicaciones específicas sobre los conocimientos ocultos en el vídeo:.....	40
c. Expresiones de opinión propia:.....	40
d. Interacciones entre los usuarios:.....	41
e. Indicaciones resumidas sobre contenido del vídeo:.....	42
3. Metodología.....	43

3.1. Introducción.....	4	3
3.2. Materiales.....	4	4
3.3. Procedimientos.....	4	5
3.3.1. Uso del cuestionario previo.....	4	5
3.3.2. Uso de bilibili y función de Bullet Comments.....	4	8
3.3.3. Reflexiones en la propuesta didáctica.....	4	8
4. Propuesta didáctica.....	4	9
4.1. El cuestionario sobre el uso de bullet comments en bilibili.....	4	9
4.1.1. Descripción del cuestionario.....	4	9
4.1.2. Resultados y análisis.....	5	4
a. Análisis de repuestas de “las experiencias y motivaciones de usar bilibili”:	5	4
b. Análisis de repuestas sobre “las experiencias y motivaciones de usar la función de Bullet Comments”:	5	6
c. Análisis de repuestas de “la voluntad del uso de bilibili y Bullet Comments durante el proceso de enseñanza-aprendizaje”:	5	8
4.2. Nuestra propuesta didáctica.....	6	2
4.2.1. Introducción y objetivos.....	6	2
4.2.2. Selección del contenido.....	7	1
4.2.3. Diseño instruccional.....	7	4
4.2.4. Criterios de evaluación.....	8	3
5. Discusión.....	8	6
5.1. Limitaciones internas de la plataforma bilibili:.....	8	6
5.2. La forma eufemística para participar dirigida a los estudiantes “tímidos”:	8	7
5.3. Los factores objetivos para especificar el grupo de estudiantes en esta propuesta:	8	7
5.4. Desafíos en esta propuesta para los docentes:.....	8	8
5.5. Desventajas e insuficiencias de propuesta:.....	8	9
6. Conclusión.....	9	1
7. Referencias.....	9	3
8. Anexos.....	1	0
8.1. El cuestionario formal de la cuesta.....	1	0
8.2. Resultados de respuestas recibidas originales.....	1	0
8.3. Tablas de evaluación para tarea del Process y Output.....	1	0

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 . Diferencias entre juegos serios y juegos de entretenimiento.....	6
Tabla 2 . Tipos de bullet comments y el nivel de membresía requerido (tabla traducida).....	3 8
Tabla 3 . Las 11 preguntas del cuestionario previo.....	5 3
Tabla 4 . Los requisitos del nivel B1 y B2 de lengua extranjera sugeridos en el marco común europeo de referencia de Consejo de Europa.....	6 3
Tabla 5 . Los modos y los tiempos verbales de gramática al nivel B1 y B2 de lengua española en el plan curricular sugerido por Instituto Cervantes...	6 5
Tabla 6 . Los criterios y las rúbricas de evaluación en tarea del Process	8 5
Tabla 7 . Los criterios y las rúbricas de evaluación en tarea del Output...	8 5

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 . La revisión de la taxonomía de Bloom propuesta por Krathwohl y Anderson.....	2 2
Figura 2 . Modelo de MED (Robson et al., 2015).....	2 8
Figura 3 . www.bilibili.com.....	3 1
Figura 4 . Logotipo de la aplicación bilibili.....	3 1
Figura 5 . Selección de idiomas sugeridos de aplicación bilibili (1).....	3 2
Figura 6 . El ajustamiento de idiomas sugeridos de aplicación bilibili (2). 3 2	3 2
Figura 7 . Categoría de temas en bilibili.....	3 3
Figura 8 . La página inicial de ejemplo del modo regular en bilibili.....	3 4
Figura 9 . La página inicial de ejemplo del modo de clase en bilibili.....	3 5
Figura 10 . La página inicial de ejemplo del modo juvenil en bilibili.....	3 5
Figura 11 . La página de reproducción y dónde para mandar bullet comments.....	3 6
Figura 12 . Nivel de membresía y los tipos de bullet comments correspondientes (tabla original).....	3 7
Figura 13 . Bullet comments de traducción en la lengua original del vídeo 3 9	3 9
Figura 14 . Bullet comments de traducción en la lengua materna del usuario 3 9	3 9
Figura 15 . Bullet comments de explicación específica sobre el vídeo.....	4 0
Figura 16 . Bullet comments de expresión de opinión propia del usuario 4 1	4 1
Figura 17 . Bullet comments de interacción comunicativa entre los usuarios 4 1	4 1
Figura 18 . Bullet comments de indicación resumida del vídeo.....	4 2
Figura 19 . El correo electrónico para pedir participación.....	4 7
Figura 20 . El correo electrónico de “feedback”.....	4 7
Figura 21 . El tramo de edad de los participantes.....	5 4
Figura 22 . Los aspectos atractivos de bilibili.....	5 5
Figura 23 . Las ventajas de bilibili.....	5 5
Figura 24 . El uso de bilibili para conseguir recurso lingüístico.....	5 6
Figura 25 . La impresión sobre Bullet Comments.....	5 7
Figura 26 . El impacto de Bullet Comments.....	5 7
Figura 27 . Preferencia de usar o no la función de Bullet Comments.....	5 8
Figura 28 . La situación concreta del uso de Bullet Comments.....	5 8
Figura 29 . La situación actual del uso de bilibili en enseñanza-aprendizaje 5 9	5 9
Figura 30 . La voluntad del uso de bilibili en enseñanza-aprendizaje.....	5 9
Figura 31 . Influencias hipotéticas del uso de bilibili en la clase.....	6 0
Figura 32 . Imagen de Lázaro en “El Ministerio del Tiempo”.....	7 2
Figura 33 . Imagen de San Mao en las historietas.....	7 2
Figura 34 . Página de vídeos subidos con éxito.....	7 4
Figura 35 . Vídeo para la tarea del Input.....	7 5
Figura 36 . Vídeo para la tarea del Process.....	8 0

1. Introducción y objetivos

Señala Casañ Pitarch (2017), la mayoría de los estudiantes de lenguas, aprenden nuevos idiomas de una manera no nativa, lo que ha convertido el aprendizaje de lenguas extranjeras en una tarea incómoda que requiere una gran cantidad de tiempo y esfuerzo. Afrontar la entrada insuficiente de la lengua meta para los estudiantes, los avances en educación se centran en la búsqueda de métodos alternativos para mejorar la motivación de los alumnos para aprender, de manera que su uso amplía el tiempo de exposición del estudiante al aprendizaje con recursos convencionales o no convencionales.

Según las opiniones de autores como Kapp (2012:9), la gamificación/ludificación puede promover el aprendizaje, mejorar las habilidades para la resolución de problemas y atraer a las personas por el uso de mecanismo, estética y pensamiento. Desde esta perspectiva, podemos usar las herramientas informáticas que les interesan a los estudiantes para desarrollar las habilidades lingüísticas que quieren desarrollar realizando los juegos serios.

Bullet Comments en este trabajo se define como los comentarios mandados por los usuarios de bilibili para ofrecer una experiencia de reproducción interactiva en tiempo real durante la reproducción de los vídeos. El término ha sido adaptado de un término militar. Para distinguir del fenómeno cultural, empleamos el término en inglés en lugar de "Romaji", término procedente del japonés y "Pinyin", procedente del chino. Al mismo tiempo, Bullet Comments no es un juego serio en sí mismo, pero la plataforma de la función y la tarea de hacer doblaje de forma simultánea al visionado (Tarea del Process) en la propuesta didáctica constituyen un juego serio juntas.

Cuando estudiaba mi carrera universitaria en China, el uso de bilibili era muy utilizado por mis profesores en las clases de inglés y español, a causa de los vídeos que llevaban bullet comments que explicaban o añadían conocimientos sobre el tema del que estudiábamos y que ellos no tenían tiempo de mencionar. Por ello, esta herramienta les servía a ellos como complemento o recurso didáctico con alta calidad. De ahí, de mi experiencia como estudiante, surgió la idea de desarrollar un estudio sobre bilibili y sobre su función de Bullet Comments como apoyo a la enseñanza de lenguas extranjeras, aunque pocos eruditos las investigan desde una perspectiva similar.

Teniendo todo esto en cuenta, el objetivo principal de este estudio es investigar la posibilidad de combinar los elementos que ofrecen a la enseñanza los juegos serios junto a los intereses de los estudiantes en la enseñanza lingüística a través del uso de bilibili y de su función de Bullet Comments como herramienta pedagógica. Es decir, es mi objetivo presentar una propuesta didáctica que permita observar la posibilidad de realizar actividades didácticas para mejorar la comprensión y expresión escrita de los estudiantes, y también ayudarles a conocer la historia y literatura de España. Soy consciente de que para comprobar la propuesta didáctica aquí presentada sería necesario llevar a cabo una comparación de dos grupos de estudiantes, con un grupo control, pero este objetivo, debido a las limitaciones de tiempo y espacio, se dejará para una fase posterior. Esta fase constituye la propuesta didáctica apoyada por los resultados obtenidos mediante un cuestionario enviado a unos alumnos para que lo completaran.

En el cuestionario realizado, se ve que la mayoría los participantes muestran un gran interés en la característica de entretenimiento que ofrece la función de Bullet Comments, aspecto este que nos indica la importancia del interés y la motivación activa de esta herramienta. Este interés es la clave de diseñar una propuesta didáctica gamificada basada en bilibili y la función de

Bullet Comments para la enseñanza de lenguas, y más concretamente, la enseñanza de la lengua española a los alumnos sinohablantes dentro de grupo de edad específica y con un nivel específico de lengua en este trabajo.

2. Marco teórico

En este apartado, presentaremos primero los enfoques basados en los factores que apoyan aplicar los juegos serios, incluyendo el videojuego, a la educación, los principios de enseñanza, aprendizaje y adquisición de lenguas extranjeras, así como los métodos históricos y recién desarrollados en el proceso de enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras. A continuación, comentaremos el modelo IPO del aprendizaje lingüístico y los elementos gamificados durante la enseñanza. Y finalmente, realizaremos una descripción de la herramienta objeto de estudio, es decir, de la plataforma bilibili y de la funcionalidad de Bullet Comments.

2.1. Juegos en la enseñanza de lenguas y enfoques basados en juegos

En esta sección, echaremos un vistazo a las características de los juegos serios y los factores educativos de videojuegos para la selección del juego adecuado en la propuesta didáctica.

2.1.1. Juegos serios

Nos referimos el término “edutainment” o “entretenimiento educativo” cuando hablamos de los juegos aplicados a la enseñanza. Este término nació, al parecer, con el desarrollo de los medios de televisión y los productos informáticos en el siglo pasado, y en el año 1948, ya lo usaba Walt Disney para describir sus programas.

Según el Diccionario de Webster, “edutainment” es la composición de “education” y “entertainment”, la cual se refiere al contenido principalmente diseñado con elementos educativos, pero incluye los elementos de entretenimiento, es decir, el deleite durante el proceso de enseñanza-aprendizaje proviene del elemento de entretenimiento. De hecho, esta idea se puede remontar a la declaración de Horacio, el poeta lírico y

satírico de Antigua Roma: “El objetivo de los poetas es sacar provecho o complacer, o mezclar lo deleitoso y lo útil a una persona. Cualquiera lección que quieras transmitir debe ser breve, para que los oyentes puedan captar rápidamente lo que les dijiste y retenerlo fielmente porque cada palabra superflua se derramará de su memoria demasiado llena.” (Delphi Complete Works of Horace (Illustrated), 2015:445)

El juego, como una forma del pasatiempo, está presente en toda la historia de la civilización humana desde el momento en que nuestros ancestros se deshicieron de los problemas de supervivencia. De acuerdo a la descripción dada por Huizinga (2000:53), “el juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, con unas reglas absolutamente obligatorias, va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría que difiere con la conciencia en la vida corriente”. Hoy en día, el papel que juegan los videojuegos en el campo del juego es tan importante que no nos permite ignorarlos.

Desde la perspectiva del docente, los juegos se pueden dividir en diferentes tipos según una adquisición del conocimiento consciente o inconsciente. Susi, Johannesson y Backlund (2007) sugirieron una diferenciación clásica en base a la que han dividido los juegos generales en juegos serios y juegos de entretenimiento:

	Serious games (Juegos Serios)	Entertainment games (Juegos de Entretenimiento)
Task VS Rich experience (Tarea VS Rica experiencia de entretener)	Problem solving in focus (Enfocados en solución de problemas)	Rich experiences preferred (Preferidos a ricas experiencias durante el

		juego)
Focus (Enfoque)	Important elements of learning (Elementos de aprendizaje importantes)	To have fun (Diversión)
Simulations (Simulación)	Assumption necessary for workable simulations (Suposición necesaria para las simulaciones prácticas)	Simplified simulation processes (Procesos de simulación simplificados)
Communication (Comunicación)	Should reflect natural (i.e., non-perfect) communication (Se refleja una comunicación natural)	Communication is often perfect (Una comunicación perfecta)

Tabla 1. Diferencias entre juegos serios y juegos de entretenimiento

Fuente original: http://www.scangame.eu/downloads/HS-IKI-TR-07-001_PER.pdf

Tal como resumió Casañ Pitarch (2017:10) según las teorías de Malone (1981) y de otros autores más actuales, los videojuegos serios deben cumplir las características siguientes:

- Establecer objetivos de juego y de aprendizaje claros para los estudiantes (Gee, 2005; Warren, Scott y Jones, 2008);
- Facilitar la retroalimentación a los estudiantes sobre su progreso (Gros, 2009; Van der Kleij, Feskens y Eggen, 2015);
- Dificultad adaptada a las habilidades de los estudiantes (Alexander, Sear y Oikonomou, 2013; O'Brien, Edwards, Maxfield, Peronto, Williamsy y Lister, 2013);
- Elementos de sorpresa al azar (Garris, Ahlers y Driskell, 2002; King, Delfabbro y Griffiths, 2010);
- Un diseño adecuado y atractivo que incluya las mismas

características que los videojuegos no serios (Gallego-Durán y Llorens-Largo, 2015).

En general, los juegos serios son aquellos juegos cuyo propósito principal es enseñar a través de ordenadores o los dispositivos portátiles. En este artículo se plantea como los juegos visualizados en las pantallas de dispositivo electrónico diseñados con el objetivo de realizar enseñanza de lenguas extranjeras.

2.1.2. Videojuegos y sus factores educativos

Según el Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española (RAE), la definición de videojuego es la siguiente:

- a. Juego electrónico que se visualiza en una pantalla.
- b. Dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico.

Es decir, un videojuego es un juego electrónico que es conocido por su interacción entre las personas que se encargan de controlar y los dispositivos electrónicos o portátiles que muestran imágenes de vídeo, lo cual significa que los videojuegos tienen la capacidad de atraer la atención y despertar la perseverancia. Esta es una capacidad que pueda crear una educación inmersiva, en la cual el estudiante se introduzca por sí mismo en un campo del conocimiento (Castellón y Jaramillo, 2012). Marqués Graells (2000) cree que existen potencialidades didácticas del videojuego y que los riesgos también son controlables, se pueden aprender diversas habilidades en diferentes tipos de juego, por ejemplo, los juegos de rol podrían fomentar la motivación de los estudiantes. Además, tal como lo indica Benítez (2014:1) “con el paso de los años, los paradigmas que se presentan como instrumento de apoyo al sistema

educativo han evolucionado conforme a las necesidades de cada época en particular”. Hoy en día, el nuevo paradigma de educación ha evolucionado a un proceso basado en competencias (Benítez, 2014), y mediante el uso de los videojuegos, podemos investigar la posibilidad de desarrollar las competencias que necesitan mejorar los estudiantes.

2.2. Principios de enseñanza, aprendizaje y adquisición de lenguas extranjeras

En esta sección, abordaremos los principales enfoques y metodologías empleadas a lo largo de la historia para la enseñanza de lenguas extranjeras para ofrecer una visión general con el fin de desarrollar una propuesta pedagógica eficaz.

2.2.1. Paradigmas principales en el aprendizaje de lenguas extranjeras

a. Conductismo

En el caso de las formas de conductismo (Hurtado, 2006) desarrolladas por los psicólogos, en sentido amplio, el conductismo es una teoría psicológica cuyas características principales son el condicionamiento clásico demostrado por Iván Petróvich Pávlov y el condicionamiento operante introducido por Burrhus Fedric Skinner. Según Ardila (2013), esta corriente empezó a ser conocida con el artículo “Psychology as the behaviorist views it” de John Broadus Waston en el año 1913.

Para Ertmer y Newby (1993:7), el conductismo iguala al aprendizaje con los cambios en la conducta observable, bien sea respecto a la forma o a la frecuencia de esas conductas. El aprendizaje se logra cuando se demuestra o se exhibe una respuesta apropiada a continuación de la presentación de un estímulo ambiental específico.

Volvemos al condicionamiento clásico y al condicionamiento operante, por lo que observaron en los experimentos de Pávlov y Skinner, el condicionamiento clásico se refiere al proceso del aprendizaje asociado con la respuesta interna provocada por el estímulo externo (aunque sea inconsciente), mientras el condicionamiento operante indica el proceso del aprendizaje asociado con el impacto de consecuencias seguidas por una acción en particular.

Tal como describió Huizinga (2000) a quien nos hemos referido antes, el juego es una acción u ocupación libre que va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría que difiere con la conciencia en la vida diaria, tensión, alegría...hasta cierto punto, los elementos emocionales fuertes entre participantes del juego que diferentes con la vida corriente han constituido una parte del estímulo externo o la consecuencia de comportamiento anterior.

Normalmente, en un juego los participantes necesitan comprender las reglas y ponerlas en práctica para obtener un resultado final, de hecho, se trata de un proceso que incluye los pasos parecidos a aprender conocimientos nuevos como memorizar, investigar etc.

b. Cognitivism

Desde los años 1950, también en el campo psicológico, no tan observable como el conductismo, el cognitivismo surgió como una corriente sobre cognición subjetiva de cómo procesa los conocimientos la gente.

Según Bruning, Schraw, Norby y Ronning(2012), la elaboración del conocimiento consiste en la percepción, la memoria, el aprendizaje, la formación de los conceptos y el razonamiento lógico mientras el acto de conocimiento consiste en almacenamiento, recuperación, reconocimiento, comprensión, organización y el uso de la información recibida a través de los sentidos. Es decir, la adquisición del conocimiento se trata de una actividad mental que destaca la motivación de los estudiantes y su rol activo durante el aprendizaje.

Sabemos que las maneras de aprender difieren según las personas. Por ejemplo, durante el proceso de aprendizaje de una lengua extranjera, parece que cada quien tiene su ritmo y estilo, de la percepción, la memoria, el razonamiento lógico a la recuperación, reconocimiento, comprensión, organización y el uso de información recibida. Los docentes no pueden identificar la situación concreta hasta que salgan los resultados del aprendizaje.

En este sentido, los juegos que incluyen parte comunicativa o cooperativa serán efectivos para los estudiantes porque las experiencias de los demás puedan inspirarlos en algunos aspectos inesperados.

Cuando se acaba una clase o una actividad didáctica, los docentes deben recordar y analizar las debilidades comunes junto con los estudiantes para diseñar la propuesta posterior y realizar un entrenamiento dirigido al futuro. Esperamos que los estudiantes puedan conseguir una mejor experiencia del aprendizaje con una voluntad proactiva, que también es la finalidad de aplicar la teoría de cognitivismo durante el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante el juego.

c. Constructivismo

A diferencia del conductismo y del cognitivismo, el concepto del constructivismo existe en diferentes áreas del arte, matemáticas, filosofía, psicología, pedagogía etc. El constructivismo del que vamos a hablar está más relacionado con la pedagogía y psicología.

Según Carretero (1997), en el modo del constructivismo, los estudiantes deben construir sus marcos nuevos auténticamente con los esquemas que ya se poseen o los conocimientos que han dominado, es decir, el aprendizaje es un proceso en el que aplicas lo que has aprendido con apoyo de las experiencias anteriores.

En esta etapa, los estudiantes son protagonistas de su aprendizaje. Como lo que nos indica Schunk (2012), para entender bien el material, los aprendices deben descubrir los principios básicos, porque el supuesto fundamental del constructivismo es que las personas son aprendices activos y desarrollan el conocimiento por sí mismas (Geary, 1995).

Otro supuesto del constructivismo sugerido por Schunk es que los profesores no deben enseñar en el sentido tradicional de dar instrucción a los estudiantes, sino que deben estructurar situaciones en las que participen de manera activa con el contenido a través de la manipulación de los materiales y la interacción social.

Por supuesto, en la categoría de los juegos, los que corresponden al constructivismo son los juegos de habilidad y simulación que exigen una acumulación del conocimiento en su contexto anterior e interacción o cooperación grupal para continuar la aventura en el juego.

d. Aprendizaje Reflexivo

Según Brockbank (2006), el aprendizaje reflexivo es una forma de educación en que los estudiantes aprenden a través del reflejo de sus experiencias de aprendizaje, de esta manera se reconoce el contexto social etc., suena que el aprendizaje reflexivo es la práctica del constructivismo.

Para los estudiantes chinos, el aprendizaje reflexivo no es un término infrecuente, porque hoy en día, unas declaraciones confucionistas sobre este tema siguen siendo valores dominantes:

1. 学而时习之，不亦乐乎？

Reflexionar y pensar en lo que has aprendido con frecuencia durante el aprendizaje es una cosa que es digna de hacerte feliz.

Reflexión y pensamiento profundo te ayudarán a conocer bien las adquisiciones, que sea una alegría de la vida si te queda claro todo lo que has aprendido.

2. 温故而知新，可以为师矣。

Si sabes repasar los conocimientos que has dominado y puedes desarrollar nuevos puntos de vista basados en ellos, ya podrías ser un/a tutor/a de los demás que todavía no los conocen.

Es una explicación completa de “aprender a partir de las experiencias”, que también recuerda a los estudiantes que tienen que darse cuenta del propósito fundamental de aprendizaje para evitar el equívoco de aprendizaje y revisión.

3. 学而不思则罔，思而不学则殆。

Aprender sin pensar, te conduce a la confusión; pensar sin aprender, convierte el aprendizaje en ignorancia.

Si una persona no sabe más que memorizar el contenido del libro de texto, nada le va a servir a resolver problemas, aunque se haya recordado un motón. Al contrario, si una persona piensa hasta muy lejos pero no le da gana de aprender teorías ni quiere experimentar por sí misma, esto ni se puede definir como aprendizaje. Que también es la declaración más relacionada con el aprendizaje reflexivo.

Ash y Clayton (2004:138) creen que los modelos de reflexión puedan empujar a los estudiantes a hacer interpretaciones superficiales de problemas complejos y facilitar su dominio académico, el crecimiento personal, el compromiso cívico, el pensamiento crítico y la demostración significativa del aprendizaje.

En los años posteriores, Ash y Clayton (2009), Ellis, Carette, Anseel y Lievens (2014) sugieren los impactos de la reflexión crítica y reflexión sistemática entre los estudiantes, pero para un tema sobre realizar enseñanza por los juegos serios, no hace falta que perseguir a una reflexión metafísica, ya

es suficiente que los estudiantes tengan consciencia de pensar, analizar y aprender a través del reflejo de su experiencia de juego. En este sentido, el aprendizaje reflexivo se puede tratar de una parte en la etapa de evaluar cuando acabemos la actividad didáctica.

2.2.2. Métodos históricos a la enseñanza de lenguas extranjeras

Tal como lo señaló Muñoz Hurtado (2012), en sentido amplio la educación es el proceso de facilitar el aprendizaje o la adquisición de conocimientos tales como habilidades, valores, creencias y hábitos. Debido al hecho de que la educación puede llevarse a cabo en diferentes entornos sociales, hasta cierto punto la educación es un fenómeno social.

Según el trabajo de Sánchez (2010), existen varios métodos históricos o enfoques aplicados a la enseñanza de lenguas extranjeras, los cuales parten del humanismo hasta llegar al enfoque comunicativo, el que se implementa actualmente:

- a. El Método Tradicional
- b. El Método Directo
- c. El Método Audio-oral
- d. El Método Situacional

a. El Método Tradicional

El método tradicional o prusiano, el método que podríamos denominar primer método de enseñanza profesional de lenguas extranjeras, también conocido como método de gramática y traducción, se desarrolló plenamente por un profesor americano de lenguas clásicas, Sears, a partir del año 1845 con su libro titulado "El método ciceroniano o prusiano para la enseñanza de los elementos de la lengua latina" (Miki Kondo, Fernández y Higuera, 1997).

También Sánchez (2010:145) afirmó que para este método, “la lengua es un conjunto de reglas que deben ser observadas, estudiadas y analizadas. El objetivo era entrenar a los estudiantes para la lectura y el análisis de la literatura de la lengua meta. Sus procedimientos habituales se centraban en el análisis deductivo de la gramática, la memorización léxica, morfológica y sintáctica, la traducción de textos literarios, el análisis contrastivo, y otros que se centraban fundamentalmente en la enseñanza de la gramática”.

Por sus deficiencias que desatienden las destrezas orales, y no favorecen la interacción ya que presentan al estudiante con ejemplos de lenguaje descontextualizado, se trata de un método que ofrece poca motivación al estudiante.

b. El Método Directo

Se empezó a utilizar el método directo en los finales del siglo XIX y se puede ver como una evolución natural para superar los problemas y las deficiencias durante el aprendizaje que conllevaba el método tradicional. Frente al método tradicional, este método presentó un avance significativo al considerar la necesidad de plantear una didáctica que promoviera la comunicación oral, ya que la expresión oral debía prevalecer frente a la escrita para atender a las necesidades de los estudiantes (Sánchez, 2010).

Por otro lado, según Reinoso (2000), la internacionalización del comercio y la expansión colonial en aquel tiempo impulsaron el surgimiento de este método, porque se intentó establecer una conexión directa entre la palabra extranjera y la realidad sin ayuda de la lengua materna.

Destacando la importancia del vocabulario y las situaciones, los diálogos y la interacción oral, no había explicaciones gramaticales mientras la enseñanza

de la gramática se llevó a un plano secundario. Y en muchas ocasiones, se recurría a ejercicios de huecos que completados oralmente por los alumnos. El procedimiento de enseñanza era inductivo, pero existieron unas limitaciones como los alumnos nunca se iban a encontrar la representación de diálogos o situaciones en el aula, el aprendizaje de léxico pasivo, la enseñanza del léxico abstracto dificultaría el uso de la mímica, y en estos casos, la falta de corrección podía causar errores en etapas tempranas de aprendizaje (Sánchez, 2010).

c. El Método Audio-oral

Aproximadamente a los mediados del siglo XX, el método que se llamaba el método oral o método estructural fue desarrollado por Fries, el director del Instituto de Lengua Inglesa de la Universidad de Michigan.

Este método se fundamenta en la teoría lingüística del estructuralismo y la psicología conductista cuya enseñanza de la gramática es inductiva, porque los métodos estructurales y audiolinguales consideran que el estudio de la lengua objeto supone la formación de una serie de hábitos que culminan en la repetición fonética y en la fijación de estructuras gramaticales a través de la realización de ejercicios escritos (Sánchez, 2010).

Este método También tenía desventajas por no tener en cuenta la diversidad de estilos de aprendizaje de los alumnos para conseguir una comunicación fluida y real, los drills empleados resultaban muy monótonos y repetitivos y no potenciaba las creaciones libres de los estudiantes, etc. (Sánchez, 2010:146).

d. El Método Situacional

Este método se desarrolló principalmente en Gran Bretaña entre los años

1930 y 1960, también se conoce como Enfoque Oral y se trata de un método conductista centrado en la imitación y el reforzamiento. Se seleccionaron, graduaron y secuenciaron los contenidos léxicos o gramaticales para pretender corregir los errores de métodos anteriores (Sánchez,2010:146).

La teoría de la lengua de este método es la del estructuralismo, se basa en la teoría conductista que exige a los estudiantes la máxima corrección gramatical y se enfatiza en las estructuras de la programación y el contexto en el que se presenta la situación, lo que significa los alumnos tienen que deducir la regla de acuerdo con el contexto de la muestra de lengua (Sánchez, 2010).

En conclusión, podemos afirmar que desde las descripciones de los métodos históricos, se puede observar que la enseñanza temprana de lenguas extranjeras se centró en adquisición pasiva del contenido de los materiales papeles o los libros, se exigía una gran cantidad de repetición o práctica aburrida para los estudiantes para entender lo que habían aprendido en la clase, porque solo con una acumulación suficiente, se podía continuar el estudio posterior.

Las teorías en la enseñanza anteriores también pueden servir para explicar el por qué los estudiantes chinos siempre dominan sus habilidades de lectura y escritura mejor que las de escucha y habla. Generalmente, las metodologías durante la enseñanza lingüística en China son similares a los métodos históricos que hemos mencionado, se basan en las medidas como repetición y memorización. Se recurre a la lengua para traducir estructuras y al aprendizaje o memorización de la gramática, de ahí que se domine más la parte de producción escrita que la producción oral. En otras palabras, para medir que si los estudiantes han conseguido el efecto de aprendizaje esperado, de una manera eficaz, se decidió en el campus que la nota final de asignaturas lingüísticas, en la mayoría de los casos, consistía en lectura y escritura, que se

tratan como la misión principal del aprendizaje lingüístico para los estudiantes.

2.2.3. Teorías sobre aprendizaje y enseñanza para la era digital

De acuerdo con el trabajo de Sánchez (2010), se ha producido una revolución cognitiva en el último tercio del siglo pasado en el ámbito de la enseñanza de lenguas extranjeras. Es decir, se elaboraron nuevas teorías, ideas y métodos que enfatizaron el enfoque comunicativo y el aspecto social de la educación para paliar los problemas en el aprendizaje consecuencia de los métodos anteriores de lenguas extranjeras. Una de las razones de este cambio o revolución es el advenimiento y el uso amplio de las redes, los ordenadores y otros dispositivos móviles.

La era en la que vivimos hoy en día es una era que ha denominado “era de la información” o “era digital”, según Castells (2007). Esta era se define como un periodo histórico caracterizado por una revolución tecnológica centrada en las tecnologías digitales de información y comunicación.

Marc Prensky (2001), describió a los nativos digitales como las personas que nacieron y crecieron rodeadas por las tecnologías informáticas y los dispositivos nuevos relacionados. Es decir que se ha desarrollado una forma natural de usar equipos digitales como medios para comunicarse, pensar y entender mientras los inmigrantes digitales (las personas nacidas antes de la revolución de las tecnologías digitales, según Prensky, 2001) siguen luchando con los desafíos que la nueva digital les ha impuesto.

Teniendo en cuenta las tendencias aparecidas durante el aprendizaje en la era digital como la aplicación de las tecnologías, la conexión de las redes y la actualización rápida de los conocimientos, en el año 2004, George Siemens propuso una teoría del aprendizaje que es coherente con las necesidades del

siglo XXI: conectivismo. En el año 2005, aparte de explicar que el conectivismo es la integración de los principios explorados dentro de las teorías del caos, la red y la complejidad y la autoorganización, George Siemens añadió los principios del conectivismo:

a. El aprendizaje y el conocimiento se basan en las diversas opiniones.

b. El aprendizaje es un proceso de conectar los nodos especializados o los recursos de información.

c. El aprendizaje se puede suceder por los dispositivos no humanos.

d. La capacidad de explorar más de lo que se ha dominado es lo más importante, y para facilitar un aprendizaje continuo, es necesario que fomentar y mantener las conexiones.

e. La capacidad de ver las conexiones entre los campos, ideas, conceptos distintos se trata de una habilidad fundamental.

f. Los conocimientos exactos y actualizados se pueden ver como la circulación, que es la motivación original de realizar las actividades del aprendizaje conectivista.

g. Tomar decisión en sí mismo es un proceso de aprendizaje, porque la selección de lo que va a aprender y el significado de la entrada de información son decididos por la lente de una realidad cambiante. En otras palabras, para ser clasificado como aprendizaje, los conocimientos deben estar conectados con las personas adecuadas en el contexto correcto (Siemens, 2005).

Pero dado a la etapa actual en que nuestra operación y exploración tecnológica sigue siendo inmadura, hay que buscar los métodos que incorporen las características más positivas de los métodos anteriores y las ventajas de la era digital para llevar a cabo una enseñanza de lenguas extranjeras entre los nativos digitales o los inmigrantes digitales que persigan su experiencia del aprendizaje lingüístico de forma similar a los nativos digitales.

Por otro lado, señala Ferrer (2015) que basado en las hipótesis planteadas por Krashen (1982) y en concepto de la competencia comunicativa propuesta por Dell Hymes (1966), se ve un método comunicativo en el proceso enseñanza-aprendizaje de las lenguas extranjeras, que se trata de una metodología centrada en el desarrollo de las competencias comunicativas para motivar la autoexpresión a los estudiantes. Tal como indica Agudelo (2011), en los años 80, Canale reformuló valor a las competencias dentro de la comunicativa según la propuesta de Hymes: la lingüística o gramatical (dominio de gramática y léxico), la sociolingüística (uso apropiado de la lengua en un contexto social determinado), la discursiva (relación entre los elementos del mensaje) y la estratégica (las estrategias de comunicación que suplen las debilidades en las otras competencias).

En la era digital, se escucha a menudo la preocupación o el argumento sobre disminución de comunicación durante el proceso de educación como si fuera aislado de forma absoluta cada método educativo. Desde las investigaciones existentes, se puede observar que con el paso del tiempo, lo que se ha disminuido fueron los límites de aplicar cada método y debido a este cambio, la comunicación interna entre los métodos promoverá el aumento de las maneras de comunicación durante la educación.

2.2.4. El modelo Input, Process, Output (IPO) del aprendizaje lingüístico

En este trabajo, nuestro objetivo es describir la plataforma bilibili y su función de Bullet Comments como herramienta que apoya la enseñanza de lenguas extranjeras. La redacción de la propuesta didáctica vendrá determinada por las fases del modelo IPO. Para ello, vamos a tomar como punto de partida el modelo de adquisición y uso de la segunda lengua de VanPatten (1992). Otros autores que han descrito las fases de aprendizaje lingüístico del estudiante son Symons (1988) y VanPatten y Sanz (1995), quienes identifican tres fases: entrada de información (Input), procesamiento (Process) y salida de información (Output), que también es conocido como modelo IPO (Input, Process, Output).

El Modelo de Procesamiento del Input (PI), tal y como lo elabora VanPatten (1996, 2002, 2004), se centra en estudiar “las estrategias y mecanismos que los aprendientes utilizan para vincular una forma lingüística con su significado y/o forma” (VanPatten, 2004:1). Es decir, el Modelo del PI se centra en identificar de qué estrategias psicolingüísticas se sirve el alumno para obtener aprovechamiento o intake partiendo del input que tiene a su alcance. Pero este modelo tiene una metodología didáctica, que se denomina Instrucción de Procesamiento (IP) y que intenta “alterar los mecanismos de procesamiento para que el sistema gramatical esté mejor preparado a la hora de enfrentarse a input comprensible y por tanto pueda crecer” (Collentine, 2004: 171).

Según López García (2015), la taxonomía de dominios del aprendizaje formulada por Benjamín Bloom y su equipo en el año 1956 se puede entender como “los objetivos del proceso de aprendizaje”. La última revisión de la taxonomía de Bloom propuesta por Krathwohl y Anderson en el año 2001, que nos indica los procesos cognitivos del aprendizaje:

Bloom's Taxonomy

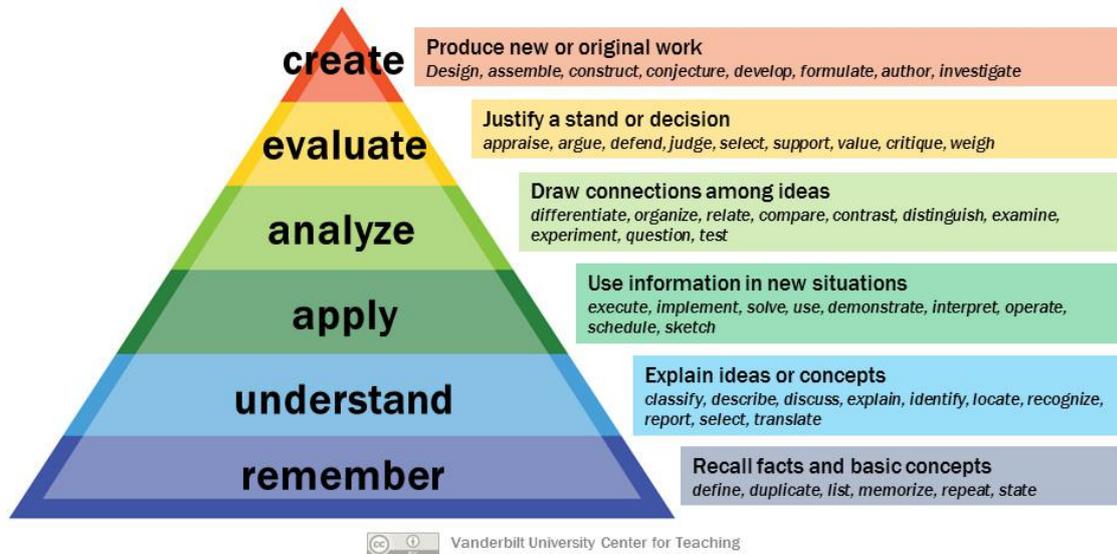


Figura 1. La revisión de la taxonomía de Bloom propuesta por Krathwohl y Anderson
Fuente: Vanderbilt University Center for Teaching
(<https://cft.vanderbilt.edu/guides-sub-pages/blooms-taxonomy/>)

a. Input (Entrada)

La noción de Input de información es la fase inicial del aprendizaje y corresponde a las categorías de “remember” y “understand” de la taxonomía de Bloom. Según Fernández (2013), el input se denomina como el lenguaje al que está expuesto un alumno en un entorno de comunicación; en otras palabras, es el momento en que los individuos reciben nueva información ya que son datos primarios que contienen ejemplos de fonética, gramática, léxico, etc., (Richards y Renandya, 2002).

Igual que la creación de un corpus, hay que ingresar recursos o muestras suficientes antes de suponerse la capacidad de funcionar como una base de datos. Para los estudiantes que están aprendiendo una lengua extranjera, la fase del input es vital en el aprendizaje de una L2. Se trata de una fase que no se puede saltar porque no existe atajo para acumular conocimientos, en especial durante el aprendizaje lingüístico.

Lahoz (2007) creía que excepto la comprensibilidad y la calidad, el input de los estudiantes debería ser auténtico y variado para garantizar su finalidad comunicativa y debía darse en diferentes contextos para cumplir todas las funciones que requiriera la lengua meta. Es decir, que hay que asegurar que nuestros estudiantes estén expuestos a grandes cantidades de input, aunque no cualquier input es válido. Según Krashen (1985), el input debe ser comprensible, es decir, deberá sacar algo del mensaje al que presta atención. Krashen (1985) sugirió el input comprensible (i + 1) y Skehan (1998) propuso el input experimental.

En la teoría del input comprensible, el concepto de (i + 1) elaborado por Krashen (1985) donde “i” corresponde al nivel actual del estudiante y “+ 1” corresponde al material de la lengua meta que es ligeramente superior al nivel actual del estudiante, que significa ofrecerle un proceso con desafíos ni fácil ni difícil para alcanzar el aprendizaje que lleve unas espontaneidades, mientras Skehan (1998) creyó que es importante crear las condiciones que sean más probables cuando se traten los conocimientos nuevos para ofrecerle un input experimental que ayudaría a activar la memoria de larga duración. Es decir, ambos prestan atención a la motivación del estudiante.

b. Process (Procesamiento)

La siguiente fase, o procesamiento de la información es la fase de interiorización de los conocimientos aprendidos en la fase del Input y corresponde a las categorías de “apply” y “analyze” de la taxonomía de Bloom.

Según VanPatten y Benati (2015), el aprendizaje del lenguaje es un proceso consciente mientras que la adquisición del lenguaje se lleva a cabo a nivel más inconsciente. Por ello, la interiorización de conocimientos siempre se basa en los ejercicios o práctica con conciencia subjetiva. A los estudiantes

chinos, esta fase es la parte más familiar de su vida estudiantil, los deberes con mucha materia pero con el propósito de realizar una práctica repetitiva.

En realidad, cuando estamos juntos con nuestros compañeros, es fácil equivocarnos, ¿es verdad que he comprendido el contenido que me enseñaron los profesores, no por el efecto del ambiente o de la atmósfera de la clase?

Destacamos la importancia de la práctica repetitiva porque la fase de procesamiento incluye una retroalimentación bidireccional, en la que los estudiantes puedan encontrar sus dificultades en los ejercicios y los profesores puedan saber la situación real para ajustar el ritmo de la enseñanza según los errores cometidos por los estudiantes etc.

La participación del elemento del videojuego puede convertir los ejercicios considerados de bajo orden Recordar, Comprender y Aplicar (Krahtwohl y Anderson, 2010) que son “aburridos pero insustituibles” en “más divertidos o motivadores para el aprendiz”.

c. Output (Salida)

En la fase de Output de la información/ producción, los estudiantes chinos van a descubrir que, difiere con la forma de exteriorizar los conocimientos nuevos a través de práctica real definida como tareas se centren más en la comunicación en lugar de las formas del lenguaje que propuesta por Herrington, Reeves y Oliver (2014), sus tareas de esta fase durante el aprendizaje lingüístico convencional en China, son los exámenes que no tienen nada que ver con la comunicación. Es decir, para los estudiantes sinohablantes, aunque las tareas en la fase del Output deben corresponder actualmente a “evaluate” y “create” de la taxonomía de Bloom, los hábitos desarrollados orientados a los exámenes a lo largo de los años les han causado dificultades de adaptabilidad

para dedicarse a la “salida” propuesta por los profesores extranjeros.

Según Swain (2001), durante el aprendizaje de una segunda lengua idioma segundo, para los estudiantes, el nuevo conocimiento se ha creado a través de la búsqueda de los conocimientos existentes. Es decir, fomentamos la salida de lo que habían dominado los estudiantes para ayudar a los estudiantes a hacer uso de la adquisición de su lengua nueva. Los estudiantes pueden tratar la salida como una forma de probar las nuevas formas y estructuras del lenguaje que les permita ampliar su lengua meta para satisfacer las necesidades comunicativas. En este sentido, los estudiantes tienen que trabajar conjuntamente para conseguir una comprensión común en la lengua meta, que podría promover la comunicación lo más coherente posible. En general, la fase de Output del aprendizaje lingüístico se caracteriza por el fomento de la comunicación creativa.

¿Cuál será la preocupación de los estudiantes chinos? obviamente, el temor de cometer errores frente a toda la clase, los que sucedan en conversaciones y los que cometan en exámenes escritos, por eso para realizar la actividad didáctica mediante la participación del videojuego, se debe dar cuenta de los aspectos que les permitan expresarse en una forma más cómoda, por ejemplo, mandar los bullet comments sin mencionar sus nombres.

2.3. Definición y características de gamificación

En sus comienzos, el concepto de gamificación surgió en el ámbito del mundo comercial y luego en el campo de la educación debido a las exigencias de la revolución web.

Si echamos una mirada a nuestro tiempo pasado en los juegos, pensando en sus “encantos adictivos”, podemos decir que la clave de la “gamificación educativa” es la retroalimentación inmediata o el feedback inmediato, si cada esfuerzo dedicado en el aprendizaje pudiera traernos retroalimentación positiva como la de los juegos, les daría más gana de estudiar a los estudiantes.

De acuerdo a Zichermann y Cunningham (2011), la gamificación es el proceso de pensamiento y mecanismo del juego para involucrar a los usuarios y resolver problemas; además, por su facilidad de aplicarse a cualquier problema que se pueda resolver influyendo en la motivación y el comportamiento humano, la gamificación es poderosa y flexible.

Tal como indica Marín-Díaz (2015:1), la "gamificación educativa" tal y como la conocemos hoy, tiene una tendencia basada en la unión del concepto de ludificación y aprendizaje. La gamificación trata de potenciar procesos de aprendizaje basados en el uso del juego, de ahí que los videojuegos para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje efectivo puedan facilitar la cohesión, integración, la motivación por el contenido y potenciar la creatividad de los individuos.

Además de implicar “aprender haciendo” del concepto de constructivismo, la retroalimentación inmediata de los juegos también refleja el condicionamiento clásico que destaca la respuesta interna provocada por el estímulo externo

inconsciente durante el proceso de aprendizaje. Por ejemplo, cuando estás de camino a la búsqueda del tesoro, te encontrarás a las personas que te cuenten sus situaciones duras y tú vas a resolverles problemas por simpatía aunque no te pidan ayuda. Después de tomar la decisión de ayudarlos, tienes que considerar en las informaciones que te ofrecieron y vas a buscar a las pistas con conclusiones obtenidas por sí misma, una vez que las consigues, las experiencias inesperadas te harán sentir sorprendido y satisfecho. Para los estudiantes, los juegos no solo son maneras de aprender algo o de entretenerse, en el mundo virtual de los juegos, pueden ocurrir los asuntos que no sucederán en la vida real y ellos serán los personajes que manden la orden, no importa lo poco razonables que sean, es decir, exploraciones activas y pensamientos les traerán valores que les animen al aprendizaje.

2.4. Elementos de gamificación durante la enseñanza de lenguas

Marín-Díaz (2015) cree que la gamificación es el mecanismo que permite potenciar el proceso de aprendizaje basado en el uso del juego, se diseña y se analiza para facilitar la cohesión, integración, la motivación por el contenido y la creatividad de los individuos. Por ello, siempre existen unos elementos de aprendizaje que las corresponden en las unidades didácticas basadas en la enseñanza gamificada.

Se han propuesto unos modelos o marcos de referencia con el desarrollo de este mecanismo como Marco de MDA (Mechanics-Dynamics-Aesthetics) propuesto por Hunicke, LeBlanc y Zubek (2004), el que vamos a discutir es el Modelo de MED propuesto por Robson, Plangger, Kietzmann, McCarthy y Pitt (2015) que contiene elementos de Mechanics (Mecánica), Emotions (Emociones) y Dynamics (Dinámica).

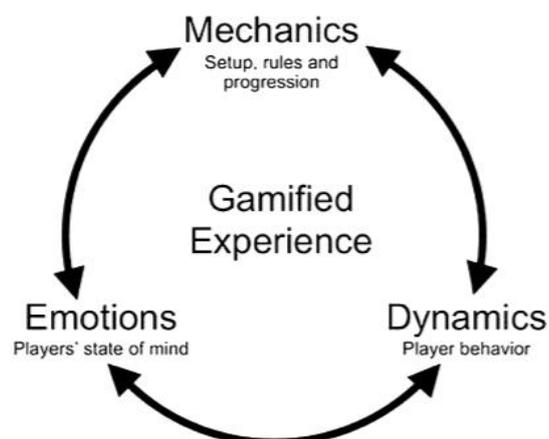


Figura 2. Modelo de MED (Robson et al., 2015)

(<https://duwtje.com/wp-content/uploads/2015/06/Understanding-the-principles-of-gamification.pdf>)

a. Mechanics (Mecánicas)

Según Robson, Plangger, Kietzmann, McCarthy y Pitt (2015), las mecánicas son las decisiones que toman los diseñadores para especificar los objetivos, las reglas, el escenario, el contexto, los tipos de interacciones y los límites de una situación gamificada. Es decir, las mecánicas son las órdenes para generar el juego y asegurar la experiencia de los participantes.

En la categoría existen distintas mecánicas del juego, Cortizo Pérez y otros (2011) destacan cinco de ellos:

- a. *Recolección*: La afición de tener las cosas que nos apasionan y los que estén disponibles.
- b. *Puntos*: Una forma básica y simple de feedback inmediato que nos motiva ante las cosas que hacemos.
- c. *Comparativas y clasificaciones*: La competitividad en la naturaleza humana.
- d. *Niveles*: Acumulación de las cosas que apreciamos con el paso de tiempo.
- e. *Feedback*: Actitud positiva conectada con una acción determinada.

b. Emotions (Emociones)

Tal como indica Casañ Pitarch (2017), las emociones aportan la curiosidad, competitividad, frustración o felicidad etc., a los jugadores durante el juego. A los participantes de juegos serios, nos les convienen los altibajos emocionales fuertes, por eso los docentes deben priorizar las mecánicas del juego en formas básicas y tranquilas, por ejemplo, Puntos, Recolección y Feedback.

c. Dynamics (Dinámicas)

Según Robson et al. (2015), es difícil predecir que las dinámicas de gamificación puedan conducir a comportamientos y resultados inesperados, de positivos o negativos, porque están relacionados con los efectos, motivaciones y deseos del participante (Herranz, 2013).

En este sentido, las dinámicas de gamificación son los comportamientos del jugador que surgen mientras los jugadores participan en la experiencia y se producen por la forma en que los jugadores obedecen las mecánicas dadas por los diseñadores que describen los comportamientos, acciones e interacciones estratégicas que surgieron durante el juego (Camerer, 2011).

La mecánica de comparación no es recomendable porque es fácil de causar celos que conducirá a resultados negativos que van también contra el deseo inicial de promocionar la gamificación, el aprender “jugando”.

2.5. La plataforma bilibili y función de Bullet Comments

En esta sección, nos centraremos en introducir el uso de plataforma de bilibili y la funcionalidad de Bullet Comments, que son los objetos del estudio en este trabajo.

2.5.1. Introducción de bilibili

Bilibili (en chino: 哔哩哔哩, B 站) es un sitio web o una aplicación móvil de alojamiento de vídeos. Es la plataforma más popular con tema de anime, manga y fandom de videojuegos en China. En la página, se pueden reproducir los vídeos originales o de fuentes de terceros subidos por los usuarios alojados que cuentan con un sistema de subtítulos superpuestos en tiempo real (bullet comments, 弹幕) para ofrecer una experiencia de reproducción interactiva a los espectadores. Las figuras aparecidas en esta parte son capturas desde una perspectiva del usuario de bilibili hechas por la autora, excepto la Figura 3, 4, 12 y 31.



Figura 3. www.bilibili.com



Figura 4. Logotipo de la aplicación bilibili

a. Idiomas sugeridos de bilibili

La aplicación bilibili apoya tres idiomas del sistema, chino (simplificado y tradicional), inglés y japonés, pero el predeterminado es el chino simplificado.

El cambio de idioma puede realizarse en cada dispositivo en la sección de Ajustes.

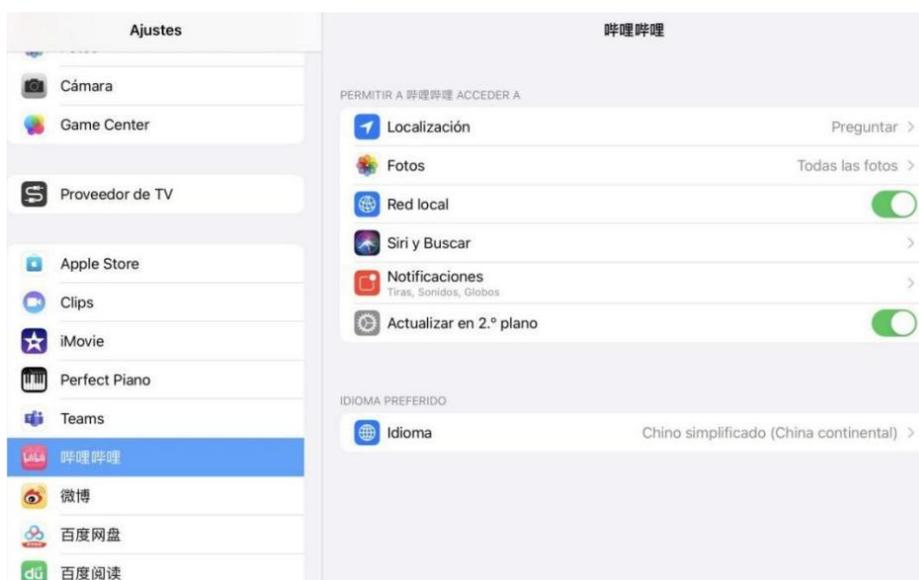


Figura 5. Selección de idiomas sugeridos de aplicación bilibili (1)

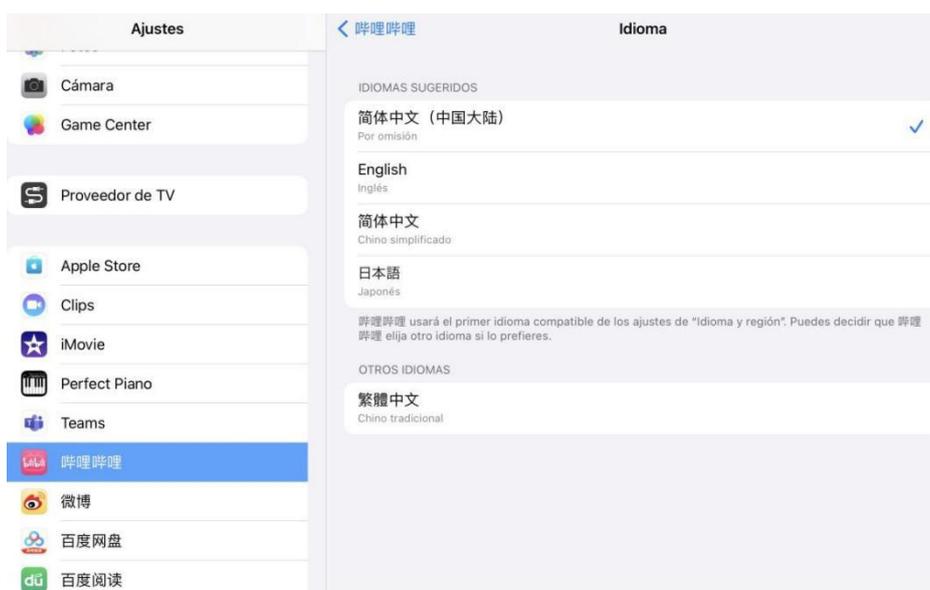


Figura 6. El ajustamiento de idiomas sugeridos de aplicación bilibili (2)

b. Categoría del contenido (temas de vídeos) de bilibili

Aunque los temas más populares en bilibili son anime, manga y fandom de videojuegos etc., el contenido de los vídeos subidos es bastante abundante para satisfacer a las necesidades de los usuarios. El año pasado, cuando la mayoría de nosotros teníamos que trabajar en la casa, como una elección excelente, la función de transmisión en vivo y Aula Remota de bilibili jugaron un papel muy importante entre los profesores y los estudiantes como recurso de aprendizaje.



Figura 7. Categoría de temas en bilibili

c. El modo regular de bilibili

Es el modo predeterminado después de iniciar sesión para cada usuario, normalmente no hay límite durante el uso. En la página inicial se recomiendan unos vídeos aleatorios empujados por el sistema y en la esquina inferior izquierda de la portada de cada vídeo, se muestra el volumen de reproducción y la cantidad actual de bullet comments.

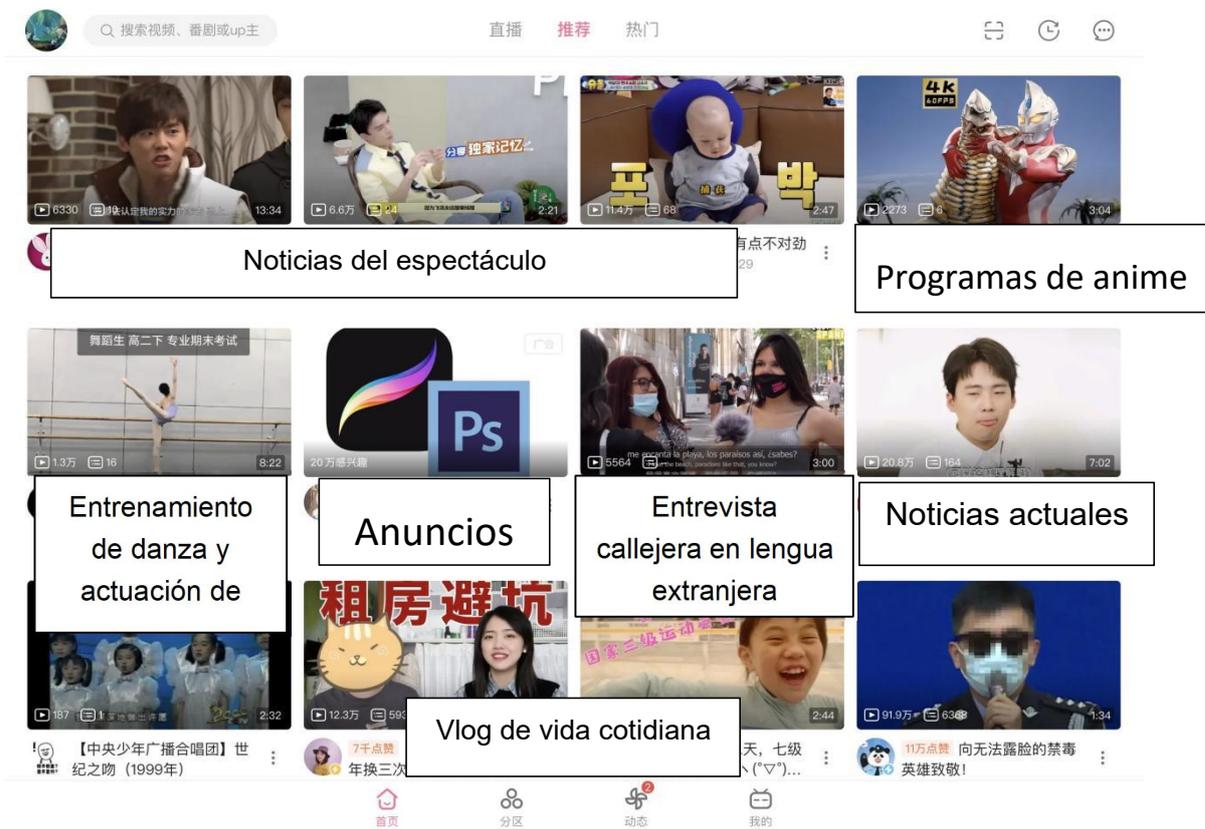


Figura 8. La página inicial de ejemplo del modo regular en bilibili

d. El modo de clase y el modo juvenil de bilibili

El modo de clase y el modo juvenil son dos modos diseñados para los alumnos de primaria, secundaria o bachillerato. Por el contenido recomendado en la página inicial, parece que no se diferencian mucho entre sí: se han filtrado los vídeos que incluyen elementos no adecuados para los adolescentes y se centran más en recursos educativos en lugar de tratarse de vídeos de entretenimiento.

Pero en el modo juvenil, no se permite el uso desde las 22:00 hasta las 6:00, y la duración máxima de cada uso es de 40 minutos, si el usuario quiere tiempo extra, se exige introducir la contraseña configurada por sus tutores.

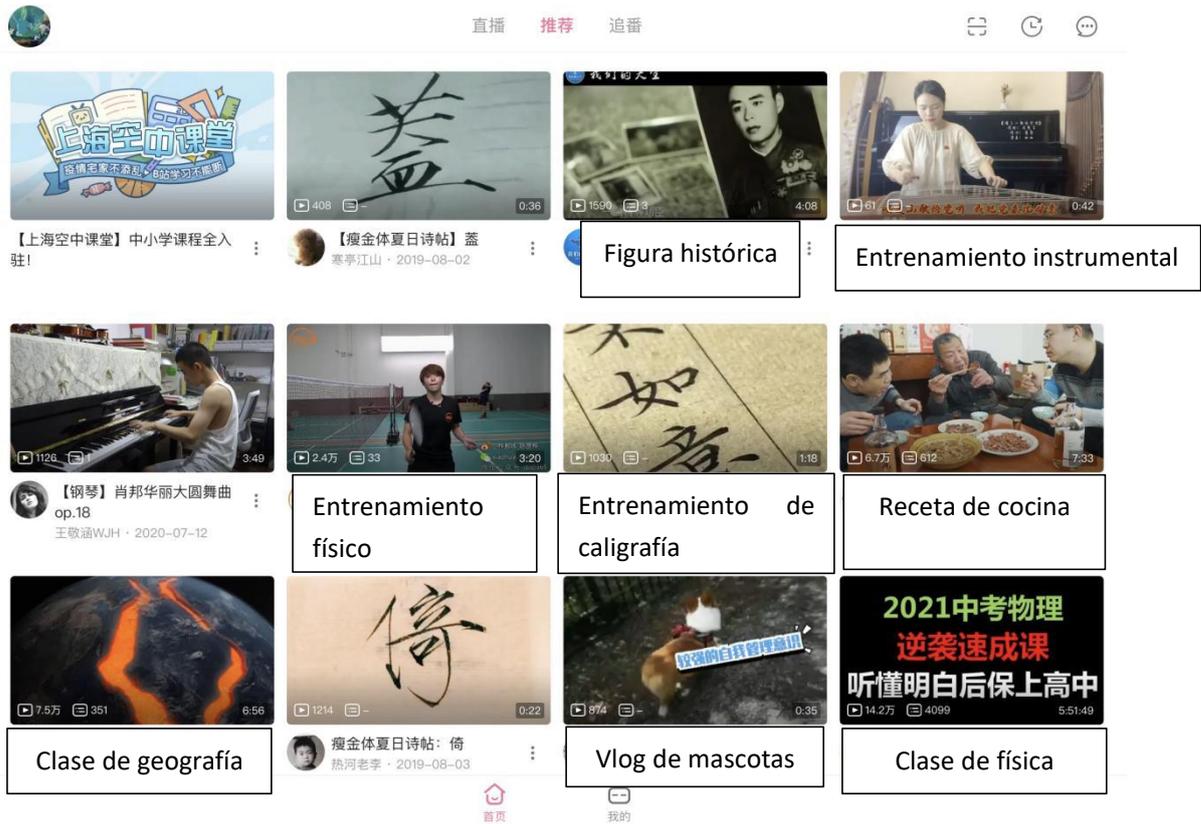


Figura 9. La página inicial de ejemplo del modo de clase en bilibili

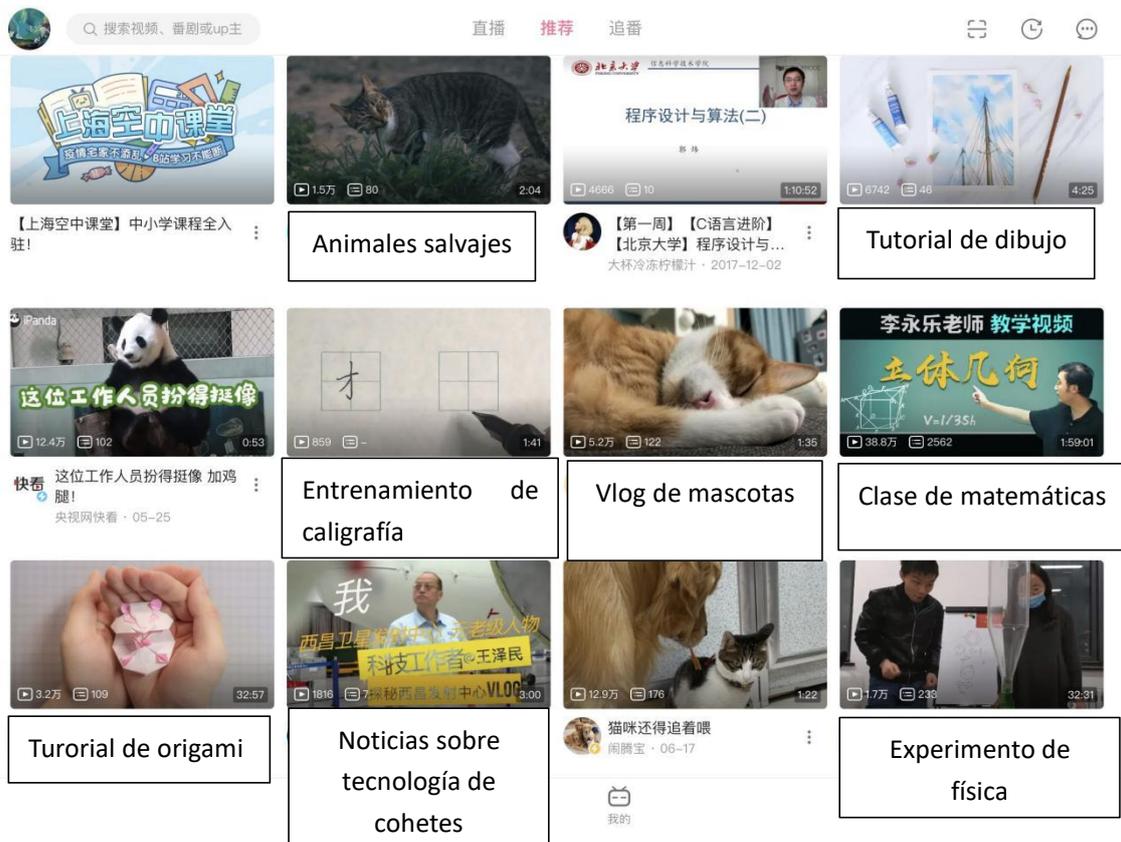


Figura 10. La página inicial de ejemplo del modo juvenil en bilibili

2.5.2. Función de Bullet Comments y usos concretos

Bullet Comments es la función más famosa de bilibili, y se lanzó por primera vez en 2007 en Niconico, como una tecnología comunicativa en esta plataforma audiovisual japonesa popular entre los fans del anime y manga. Se adoptó el término militar «弹幕» («danmaku»; cortina de fuego) por el uso de un número excesivo de comentarios que cubre la pantalla hasta casi impedir verla. Después de llegar a China en 2008, el término se ha popularizado para referirse al sistema y a cada comentario (Zhang & Cassany, 2019).

Los bullets comments son los comentarios mandados por los usuarios que pueden ser en tiempo real o acumulados por espectadores anteriores. Para ofrecer una experiencia de reproducción interactiva, después de hacer clic en "mostrar", ambos los comentarios de remitentes y espectadores van a flotar sobre el vídeo que se está viendo.

Además, los bullet comments se pueden mandar solo por la esquina inferior derecha del vídeo (véase en la esquina marcada en la Figura 11).

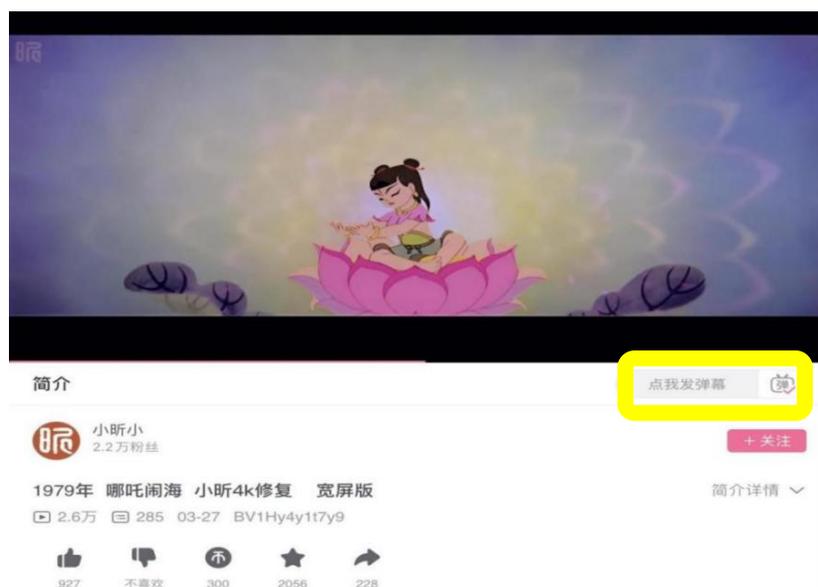


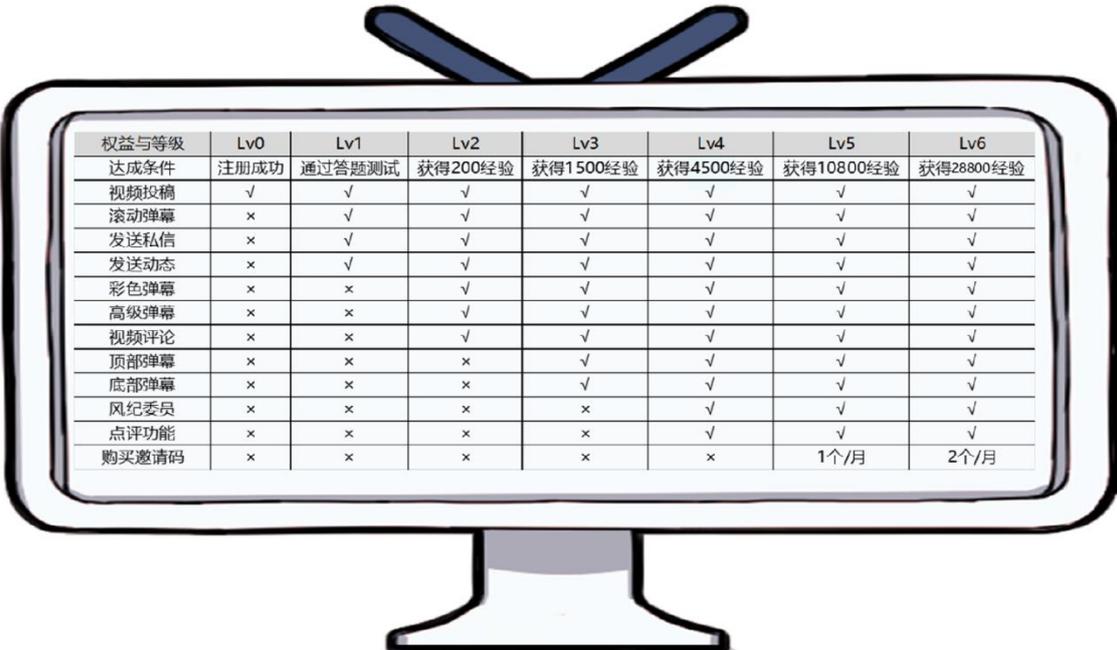
Figura 11. La página de reproducción y dónde para mandar bullet comments

Por otro lado, el uso de función de Bullet Comments está limitado por unos requisitos:

1. Hay que registrarse y obtener una cuenta.

2. Hay que aprobar un test de 100 preguntas que incluye preguntas sobre la cortesía en las redes, cuestiones de sentido común e instrucciones del uso.

3. Los “bullet comments regulares” significa bullet comments de color blanco que solo pueden moverse de derecha a izquierda; los “bullet comments de colores” significa bullet comments de diferentes colores, que sean fácil para distinguirse; los “bullet comments fijados en la parte superior e inferior del vídeo” significa los bullet comments que se muestran en la parte superior o inferior del vídeo, es una forma que permite a los usuarios mandar sus bullet comments largos. Todos los tres tipos estarán abiertos a los miembros que lleguen al nivel 3.



权益与等级	Lv0	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	Lv5	Lv6
达成条件	注册成功	通过答题测试	获得200经验	获得1500经验	获得4500经验	获得10800经验	获得28800经验
视频投稿	√	√	√	√	√	√	√
滚动弹幕	×	√	√	√	√	√	√
发送私信	×	√	√	√	√	√	√
发送动态	×	√	√	√	√	√	√
彩色弹幕	×	×	√	√	√	√	√
高级弹幕	×	×	√	√	√	√	√
视频评论	×	×	√	√	√	√	√
顶部弹幕	×	×	×	√	√	√	√
底部弹幕	×	×	×	√	√	√	√
风纪委员	×	×	×	×	√	√	√
点评功能	×	×	×	×	√	√	√
购买邀请码	×	×	×	×	×	1个月	2个月

Figura 12. Nivel de membresía y los tipos de bullet comments correspondientes (tabla original)

(<https://www.bilibili.com/blackboard/help.html#/?qid=59e2cffdaa69465486497bb35a5ac295>)

Tipos de bullet comments y el nivel de membresía requerido	Lv0 (Registrar e iniciar sesión)	Lv1 (Miembros al nivel Lv0 que acaban de aprobar el test sobre el uso de Función de Bullet Comments)	Lv2 (Miembros al nivel más alto que nivel Lv1 con el aumento del uso de bilibili, hace 20 días)	Lv3 (Miembros al nivel más alto que nivel Lv2 con el aumento del uso de bilibili, hace 150 días)	.	.	Lv6 (Miembros al nivel superior por el aumento del uso de bilibili)
Bullet comments regulares	x	√	√	√	√	√	√
Bullet comments de colores	x	x	√	√	√	√	√
Bullet comments fijados en la parte superior e inferior del vídeo	x	x	x	√	√	√	√

Tabla 2. Tipos de bullet comments y el nivel de membresía requerido (tabla traducida)

Si reproducimos unos vídeos en bilibili, ya se puede ver las motivaciones de mandar bullet comments para los usuarios:

a. Traducciones ofrecidas por traductores voluntarios entre los espectadores:

Se ve mucho en los vídeos en lenguas extranjeras que no llevan subtítulos, aunque no sean tan exactas o formales, para entender el contenido del vídeo, ya es suficiente.

Normalmente, los bullet comments de traducción se mandan ambos en la lengua original del vídeo y la lengua materna de los usuarios, por ejemplo, los bullet comments subrayados en Figura 13 y 14.



Figura 13. Bullet comments de traducción en la lengua original del vídeo



Figura 14. Bullet comments de traducción en la lengua materna del usuario

b. Explicaciones específicas sobre los conocimientos ocultos en el vídeo:

Se ve mucho en las escenas que confunden a los espectadores y los vídeos de temas muy profesionales, los usuarios que conozcan bien la causa y el efecto pueden compartirlos o explicarlos a los demás en forma de mandar bullet comments como el subrayado en Figura 15. Al mismo tiempo, los bullets comments que se encargan de compartir o explicar conocimientos reforzarán las características educativas de bilibili.



Figura 15. Bullet comments de explicación específica sobre el vídeo

c. Expresiones de opinión propia:

Se puede decir que la mayoría de los bullet comments consisten en las expresiones de opinión personal de los usuarios, lo cual también fue la intención inicial del desarrollo de función de Bullet Comments, una forma flexible de expresar opiniones durante la reproducción del vídeo, tal como el bullet comment subrayado en la Figura 16.



Figura 16. Bullet comments de expresión de opinión propia del usuario

d. Interacciones entre los usuarios:

La otra característica fundamental de los bullet comments es ofrecer la interacción comunicativa entre los usuarios. Es decir, los usuarios pueden pedir el sentido de identidad a los demás por dar un “like” o los bullet comments o interactuar con los que estén de acuerdo, por ejemplo, los bullet comments subrayados en Figura 17.



Figura 17. Bullet comments de interacción comunicativa entre los usuarios

e. Indicaciones resumidas sobre contenido del vídeo:

Al inicio o en otros momentos del vídeo, siempre habrá los bullet comments discutiendo las escenas y el contenido, de modo que puedan hacer spoiler, tal como el bullet comment subrayado en Figura 18. Por otro lado, los bullet comments largos aparecidos como un “resumen del vídeo” al final de un vídeo podrían ayudar a realizar un aprendizaje reflexivo, aunque a veces le molestan a los demás y dificultan el visionado.



Figura 18. Bullet comments de indicación resumida del vídeo

3. Metodología

3.1. Introducción

En este trabajo, se emplea principalmente una metodología descriptiva y explicativa, pero se trata de ser cuantitativa cuando se refiere al cuestionario.

Tras revisar las teorías entre el proceso enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras y los enfoques basados en juegos serios y videojuegos, hemos realizado la descripción de la plataforma bilibili y su función de Bullet Comments. Y con el fin de despertar el interés de aprender una lengua extranjera como el español a los estudiantes, propondremos una propuesta didáctica gamificada con el apoyo de la función de Bullet Comments, que funciona como una herramienta pedagógica en los vídeos de bilibili e investigaremos la posibilidad de ponerla en práctica.

A causa de que la enseñanza en la era digital presta más atención a la necesidad y voluntad real de los estudiantes, diseñamos un cuestionario previo para recoger las opiniones y los comentarios entre la gente que había usado bilibili y la función de Bullet Comments en sus años escolares, especialmente los jóvenes que se consideran como la fuerza principal de los usuarios de bilibili, y a partir de los resultados mostrados en el cuestionario previo, proponemos una propuesta didáctica dirigida que basada en el uso de Bullet Comments durante la reproducción de los vídeos en bilibili que cubre las fases de entrada (Input), procesamiento (Process) y salida (Output) durante el aprendizaje lingüístico.

Si Mahoma no va a la montaña, la montaña irá a Mahoma. Los objetivos de la propuesta didáctica, los estudiantes chinos con un nivel entre B1 y B2 de

español como lengua extranjera que también son famosos por su “timidez” en la clase, si no están entusiasmados en expresarse oralmente o interactuar demasiado con los profesores, una actividad didáctica oral con la plataforma que les interesa sería una buena alternativa para fomentar estas habilidades.

3.2. Materiales

En lo que respecta al cuestionario previo, debido al límite puesto en unos productos de Google en China continental, se ha elegido el Cuestionario Tencent como la alternativa mejor, pero a causa de que el idioma español no es compatible con el sistema de resultados del Cuestionario Tencent, también se han reorganizado y recopilado los datos recibidos mediante la herramienta Excel de Microsoft Office.

Tras analizar las repuestas del cuestionario previo que consta de 11 preguntas acerca del impacto, la situación actual del uso de bilibili y la función de Bullet Comments entre estudiantes de diferentes procedencias, se va a concluir teniendo en cuenta sus opiniones dadas por los participantes en el cuestionario (véase el cuestionario en el Anexo). Con toda esta información elaboraremos una propuesta didáctica que sea más valiosa para servir como punto de partida para la enseñanza de español a estudiantes sinohablantes.

En la parte de la propuesta didáctica, con el deseo de desarrollar las habilidades lingüísticas de lengua española (comprensión auditiva y escrita, expresión oral y escrita) y ampliar los conocimientos de literatura sobre la picaresca y la historia medieval española, se utilizan principalmente dos vídeos de cortos extraídos de “El Ministerio del tiempo”, una serie de televisión española intercalada con muchos elementos históricos de España. Estos vídeos

han sido subidos previamente por el docente en la tarea del Input y Process. La función de Bullet Comments, que soporta los comentarios superpuestos en tiempo real para ofrecer una experiencia de reproducción interactiva a los espectadores, o sea, a los estudiantes objetivo de esta propuesta didáctica, estará abierta en la tarea del Output como una herramienta pedagógica que favorezca la comunicación entre los estudiantes y los docentes.

Además, para los docentes que van a realizar esta propuesta, en consideración de la necesidad docente, los vídeos deben ser editados previamente antes de subir, por ejemplo, se deben llevar subtítulos dobles, es decir, en chino y en español.

3.3. Procedimientos

3.3.1. Uso del cuestionario previo

Como La propuesta didáctica se basa en una fase previa de realización y análisis del cuestionario que consta de 11 preguntas y en la posterior elaboración de la propuesta didáctica para poner en práctica con un grupo de estudiantes determinado.

Este cuestionario previo se ha creado para recoger las opiniones de las personas que habían usado la plataforma bilibili y, en concreto, la función de Bullet Comments en sus años escolares. Para garantizar la validez y la eficiencia de rellenar el cuestionario, se evitan las preguntas abiertas y se prefieren las preguntas cerradas de selección única o múltiple (en que los participantes pueden elegir todas las opciones que consideren razonables). Esto permite a los estudiantes seleccionar opciones que proceden de sus experiencias como estudiante de ELE, porque la educación siempre desarrolla

con objetivos, no para guiar la voluntad de los estudiantes, sino para explorar lo desconocido desde lo conocido, así en este caso, nos valen mucho las experiencias de los predecesores.

Considerando que la perspectiva de observación de las cosas cambia por la edad y la experiencia de trabajar, la mitad de los participantes en esta encuesta son estudiantes de secundaria o universitarios que han tenido cursos de lenguas extranjeras como asignatura obligatoria (en la mayoría de los casos fue inglés o español) y la otra mitad son trabajadores dedicados a los ámbitos estrechamente relacionados con la comunicación multilingüe como la educación, el comercio exterior, etc. Algunos de los encuestados son antiguos compañeros, a los cuales contacté por correo electrónico con el enlace del cuestionario para pedir la participación a ellos y a los compañeros que conocieran (siempre que compartieran unas condiciones cognitivas similares), es decir, se seleccionan los participantes de esta encuesta al azar de manera estratificada (estado de estudiantes o trabajadores) dentro de las reglas establecidas (se ha usado bilibili y la función de Bullet Comments y se ha tenido cursos de lenguas extranjeras en sus años escolares) que se trata de un muestreo estratificado. La técnica de diseminación del correo fue snowball, es decir, una persona se lo envía a otra y así hasta alcanzar el número de participantes deseado.

Hernández y Carpio (2019) describieron que el muestreo en que la población se divide en estratos o subgrupos menores, se los diferencian por una variable que resulte de interés para la investigación y cada estrato se considera como una población de forma independiente, se puede llamar el muestreo estratificado. Es decir, los individuos que forman parte de la muestra representan el estrato general hasta cierto punto. Así las repuestas de los participantes en este cuestionario, especialmente de los estudiantes, tienen valor de referencia para la investigación de este TFM, y aquí son una muestra de cómo se recogen las respuestas del cuestionario por el uso de correo

electrónico:

a. El correo electrónico para pedir participación (versión traducida):

“Estoy redactando un trabajo académico y necesito recopilar datos sobre vuestro uso con la plataforma bilibili y su función de Bullet Comments durante vuestros años escolares (secundaria, bachillerato, universidades etc.). Por favor, rellena este cuestionario en el enlace para mí. Si conoces a otras personas que posean las condiciones similares a las tuyas, pídeles que participen también. No hay respuesta buena o mala, tal solo quiero tu opinión. Muchas gracias”

Miss Jane:

我终于熬到写论文啦，可是写论文需要论题相关的一个问卷的数据做支持，你上学的时候用过B站吗？用过的话能帮我填个问卷吗？然后方便的话帮我问问你身边的同事，他们上学时有没有用过bilibili，如果用过，劳请他们也填一下问卷，谢谢!!!

Your super drama queen Aurora :)

2021.07.12

链接在下面哦

<https://wj.qq.com/s2/8727823/d6b9/>

Figura 19. El correo electrónico para pedir participación

b. El correo electrónico de “feedback” (versión traducida):

Ya lo he hecho, y he conseguido la ayuda de cinco compañeros para ti.

To our damn gorgeous Aurora:

Of Course I will, remember that I'm your fathe...oh you are not Luke, so just forget it!

问卷填好了，你自己去看一下有没有收到，同事这边我尽力了，找到5个可以填你问卷的，快夸我伟大，而且我不介意你叫我爸爸!

Your super lady Jane

2021.07.13

--

Figura 20. El correo electrónico de “feedback”

3.3.2. Uso de bilibili y función de Bullet Comments

En la propuesta didáctica, excepto los dos vídeos pedagógicos que se muestran por la plataforma bilibili, los estudiantes también necesitan acabar juntos el tercer vídeo en la tarea del Output para que el docente lo pueda subir a la carpeta misma e iniciar el uso de la función de Bullet Comments.

Al mismo tiempo, en la tarea del Output, los estudiantes necesitan compartir ideas o conocimientos mandando los bullet comments en la lengua meta (español) con sus compañeros.

3.3.3. Reflexiones en la propuesta didáctica

En este paso, se van a discutir las desventajas y los inconvenientes después de describir la propuesta didáctica completa para investigar la posibilidad de ponerla en práctica y se propondrán los criterios para evaluar el progreso de los estudiantes durante el aprendizaje.

4. Propuesta didáctica

En este apartado, se va a presentar la propuesta didáctica que configura la parte central de este trabajo. En las siguientes secciones nos centraremos en describir el cuestionario y los resultados obtenidos. Estos resultados son importantes para la elaboración de una propuesta didáctica pues nos han permitido identificar necesidades por parte de los estudiantes que lo han realizado.

4.1. El cuestionario sobre el uso de bullet comments en bilibili

4.1.1. Descripción del cuestionario

En base a los resultados obtenidos y que evidencian las utilidades específicas a través de esta plataforma, procederemos a elaborar una propuesta didáctica.

A continuación, incluimos las preguntas que conforman el cuestionario (véase la tabla 3), las cuales incluyen información general sobre la edad de los entrevistados, así como cuestiones generales acerca de bilibili y luego sobre la herramienta de Bullet Comments, objetos del estudio de este TFM.

Generalmente, las preguntas del cuestionario se dividen en tres categorías:

- a. Las experiencias y las motivaciones para usar bilibili: **Preguntas 2, 3, 7.**
- b. Las experiencias y motivaciones para usar la función de Bullet Comments: **Preguntas 4, 5, 8, 9.**
- c. La voluntad del uso de bilibili y Bullet Comments durante el proceso de enseñanza-aprendizaje: **Preguntas 6, 10, 11.**

Encuesta del uso individual de bilibili.	
1. Indique el tramo de su edad, por favor (selección única).	<ul style="list-style-type: none"> - 14~18 años - 19~24 años - 25~30 años - 31~40 años - Otros
2. ¿Qué parte de bilibili le atrae más (selección múltiple)?	<ul style="list-style-type: none"> - Función de Bullet Comments - Atmósfera relajada - Fácil de obtener o compartir lo que me interesa - Los vídeos o artículos que me ayudan a aprender el contenido de mi carrera - Alta calidad de recursos de anime y manga, etc. - Ser un/una remitente de vídeos puede hacerme ganar dinero - Otros
3. ¿Qué ventajas tiene bilibili como una plataforma de alojamientos de vídeos (selección múltiple)?	<ul style="list-style-type: none"> - No hay colocación de anuncios durante la reproducción de vídeos - Gran variedad de vídeos - Comunicación eficiente entre usuarios con edades similares - Explicaciones detalladas o ideas maravillosas dadas por autores de vídeos - Contiene un modo específicamente diseñado para los estudiantes - Otros
4. ¿Qué opina de la función de Bullet	<ul style="list-style-type: none"> - Es una forma comunicativa que me

Comments (selección múltiple)?	<p>permite pedir sentido de identidad a otros o compartir opiniones propias con otros</p> <ul style="list-style-type: none"> - Me enriquece o me ayuda a completar la comprensión del contenido del vídeo - Una fuente de chiste divertido o gracioso en la vida - A veces, los comentarios ofensivos en los bullet comments podrían traer mala experiencia a otros usuarios - No hay nada especial
5. En la mayoría de los casos, ¿cuál es su opinión acerca de los bullet comments cuando lee en la pantalla (selección única)?	<ul style="list-style-type: none"> - Negativo - Positivo - Ninguno de los dos, como neutral o nada de impacto
6. ¿Se había utilizado alguna vez bilibili cuando estaba en la clase (selección múltiple)?	<ul style="list-style-type: none"> - A mí, sí - A mis compañeros, sí - A mis profesores, sí - No, nadie la había usado
7. ¿Alguna vez ha visto los vídeos en lengua extranjera en bilibili (selección única)?	<ul style="list-style-type: none"> - Sí - No
8. Normalmente, ¿usted deja mostrados los bullet comments cuando ve los vídeos en lengua extranjera (selección única)?	<ul style="list-style-type: none"> - Sí - No - En alguna ocasión
9. En qué situación y para qué ha dejado usted visibles los bullet	- Para entender el contenido del vídeo lo antes posible antes que

<p>comments cuando ve un vídeo en lengua extranjera (selección múltiple)?</p>	<p>salga la versión traducida oficial</p> <ul style="list-style-type: none"> - Para conocer la causa, el efecto y el contexto del vídeo - Para pensar en otras perspectivas según las ideas de los demás y plasmadas en bullet comments - Para conseguir conocimientos extra relacionados con el tema del vídeo que no ofrecen los autores del vídeo - Para no sentirme solo/a - Otros
<p>10. ¿Usted apoya el uso de la función de Bullet Comments durante la reproducción pública de un vídeo frente a los estudiantes en la clase presencial o la clase en línea dada por bilibili (selección única)?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Sí, los estudiantes guardan el derecho de mandar bullet comments a cualquier momento - Sí, pero no en la clase en vivo, para asegurar la concentración de los estudiantes - Sí, el momento adecuado del uso depende de cada profesor/a - No, no es recomendable el uso de la función de Bullet Comments en la clase - No lo sé
<p>11. En su opinión, ¿qué ventajas y desventajas tendrá el dejar abierta la función de Bullet Comments en una clase de lengua extranjera</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Será más conveniente para los estudiantes para conseguir los conocimientos relacionados con la lengua meta

<p>presencial o en línea (selección múltiple)?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes tímidos tendrán más oportunidades para compartir sus ideas o interactuar con otros - Será beneficioso para mejorar la comprensión lectora y la expresión escrita de esta lengua - No será beneficioso para entrenar habilidades de escucha y habla de esta lengua - Se requerirá más tiempo y más energía para dominar el contenido de la clase - Esta función pueda distraer a los estudiantes - Otros
--	--

Tabla 3. Las 11 preguntas del cuestionario previo

(El cuestionario original: <https://wj.qq.com/s2/8727823/d6b9/>)

4.1.2. Resultados y análisis

El número de cuestionarios que hemos recibido es de 56 en total. En primer lugar, tal y como indica la figura 21, la mayoría de los usuarios se sitúan en la franja de edad de entre 19 a 30 años, lo que pueden considerarse años formativos para estas personas.

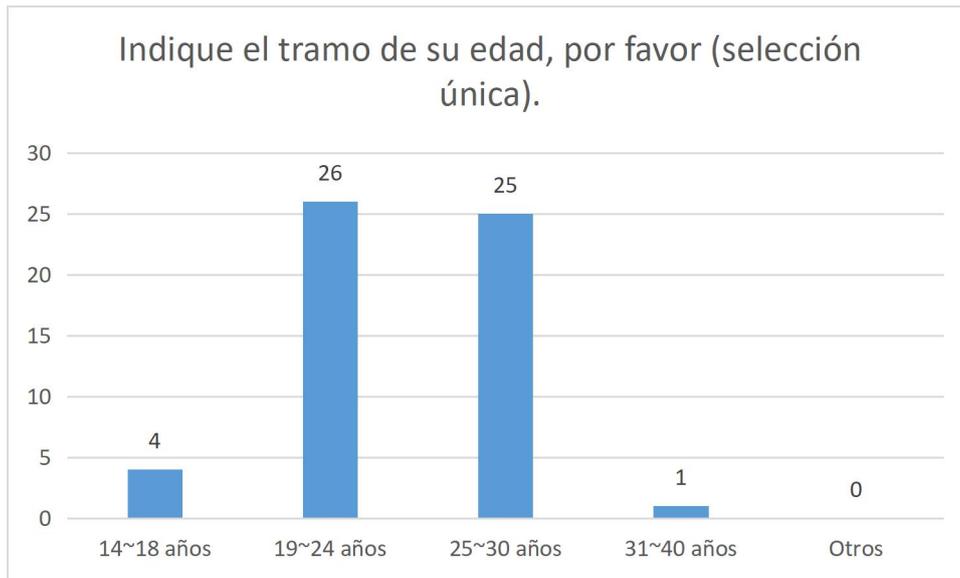


Figura 21. El tramo de edad de los participantes

a. Análisis de repuestas de “las experiencias y motivaciones de usar bilibili”:

Según los datos de las Figuras 22, 23 y 24, para la mayoría de los participantes en el cuestionario, los elementos que les atraen para usar bilibili son la función de Bullet Comments, la atmósfera relajada, la facilidad de obtener o compartir lo que les interesa y los vídeos o artículos que les ayudan a aprender el contenido de sus carreras. Además, otras razones que ocupan una gran proporción de selección son la consideración de gran variedad de vídeos sin anuncios durante la reproducción, una comunicación eficiente entre usuarios con edades similares y explicaciones detalladas o ideas maravillosas dadas por los autores de los vídeos.

Además, dado que bastante participantes de los que han respondido el cuestionario (46 de 56) habían visto vídeos en lenguas extranjeras en bilibili en su proceso de aprendizaje, esta plataforma se pueda tratar como una plataforma de recurso lingüístico a los usuarios.

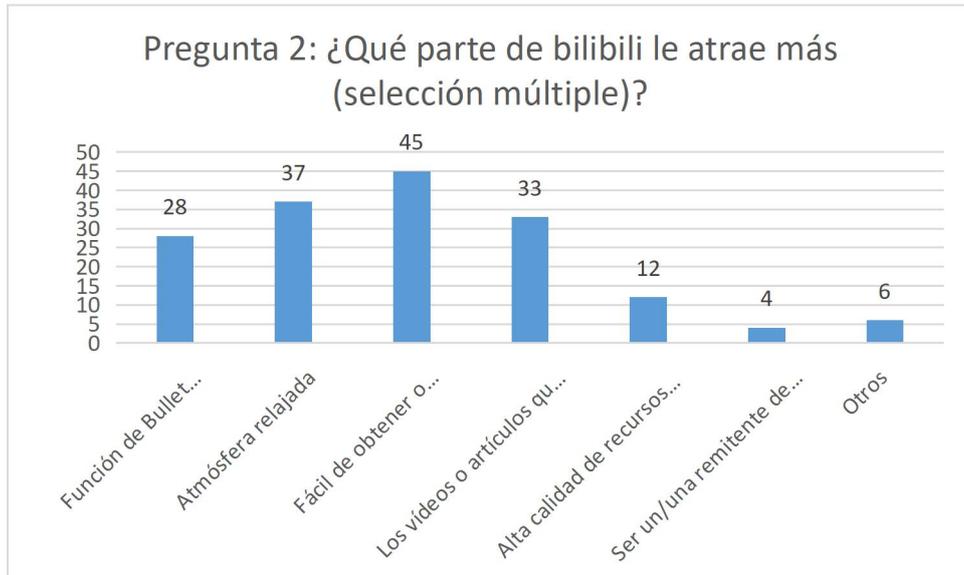


Figura 22. Los aspectos atractivos de bilibili

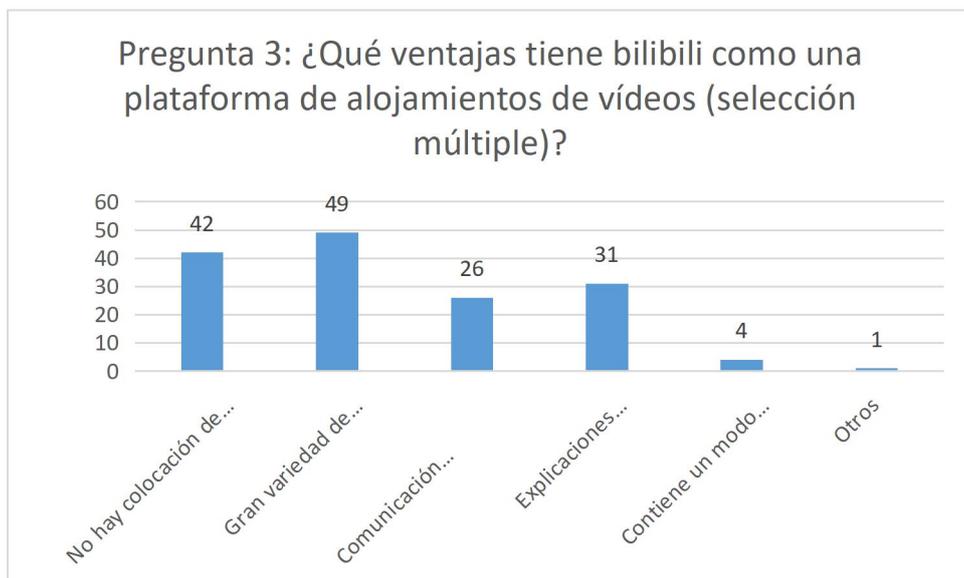


Figura 23. Las ventajas de bilibili

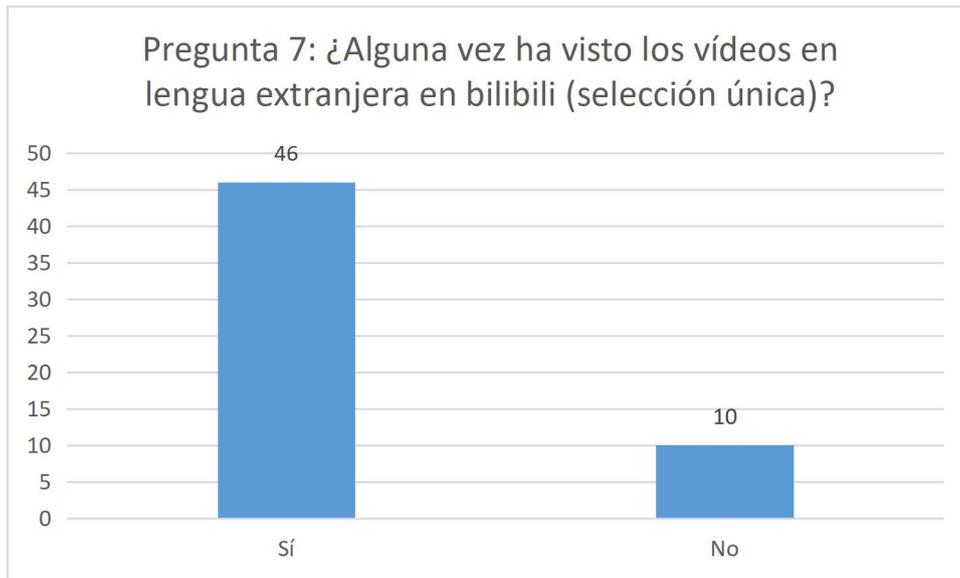


Figura 24. El uso de bilibili para conseguir recurso lingüístico

b. Análisis de repuestas sobre “las experiencias y motivaciones de usar la función de Bullet Comments”:

Según los datos de las Figuras 25 y 26, en la mayoría de los casos, los bullet comments constituyen una experiencia positiva o neutral del uso a los participantes, es decir, los bullet comments son valorados de forma positiva o neutra--la función de Bullet Comment es una forma comunicativa que les deja pedir sentido de identidad a los demás o compartir opiniones propias con los demás, les enriquecen o les ayudan a completar la comprensión del contenido del vídeo y les traen chistes divertidos o graciosos en la vida.

Esta preferencia nos indica que los bullet comments pueden jugar un papel que favorezca al ambiente comunicativo en la clase.

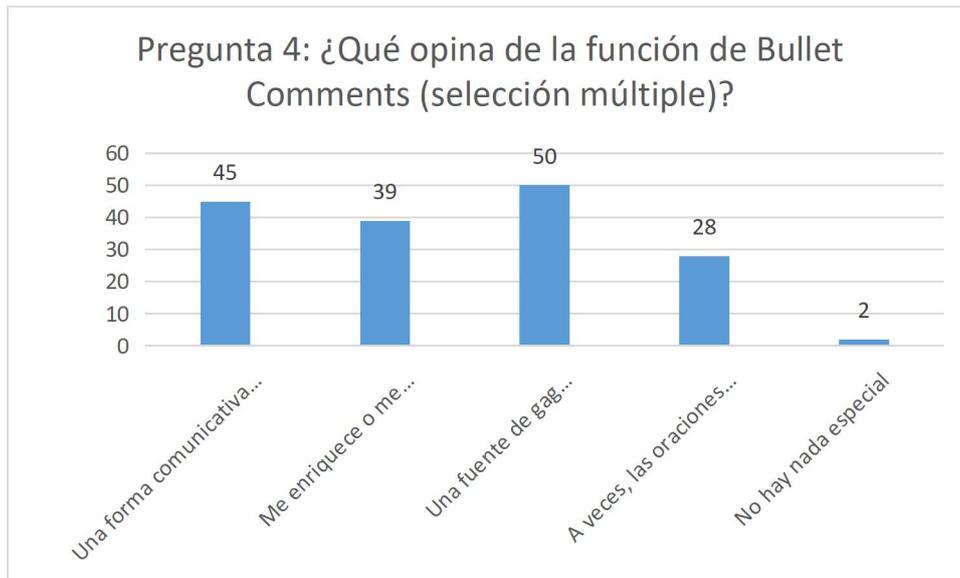


Figura 25. La impresión sobre Bullet Comments

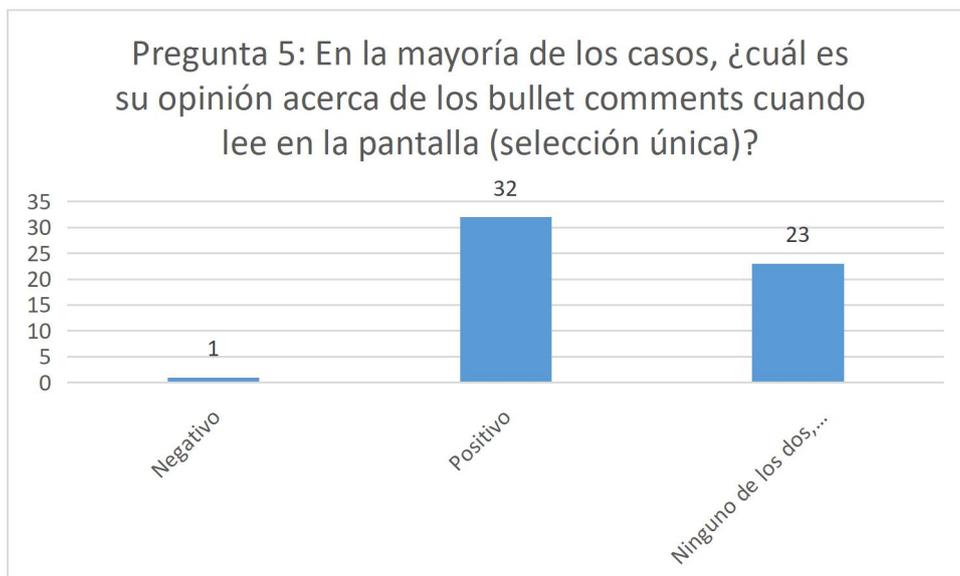


Figura 26. El impacto de Bullet Comments

Según los datos de las Figuras 27 y 28, sobre cuándo dejar visibles los bullet comments cuando ven un vídeo en lengua extranjera, se han elegido las razones tales como entender el contenido del vídeo lo antes posible, antes de que salga la versión traducida oficial, o bien para conocer la causa, el efecto y el contexto del vídeo, o para pensar en otras perspectivas según las ideas de los demás en bullet comments y para conseguir conocimientos extra relacionados con el tema del vídeo que no ofrecen los autores del vídeo etc.

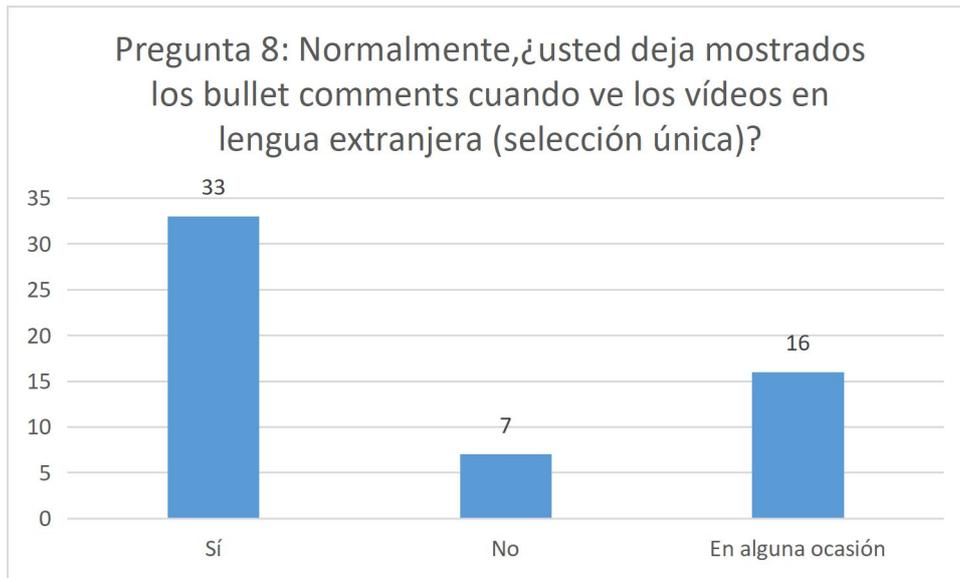


Figura 27. Preferencia de usar o no la función de Bullet Comments

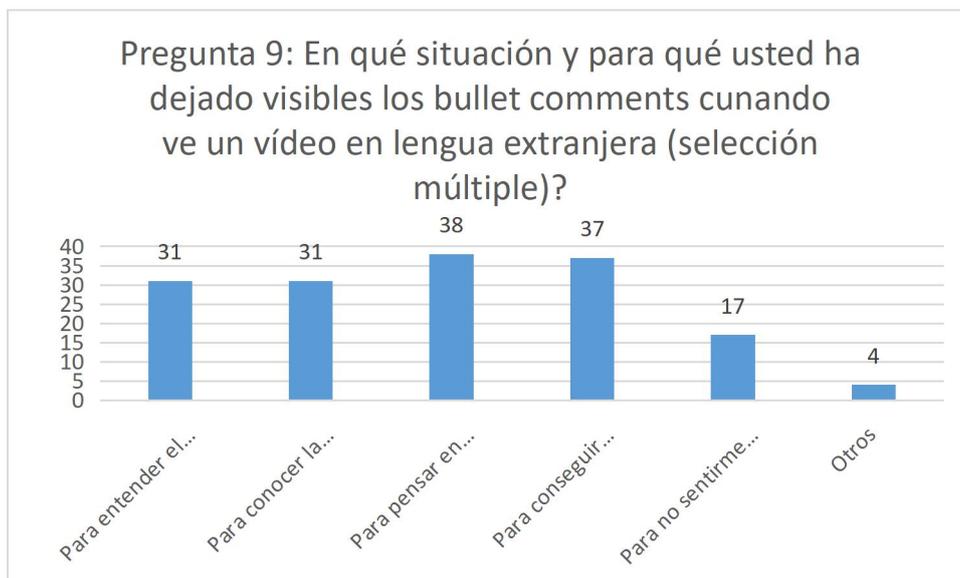


Figura 28. La situación concreta del uso de Bullet Comments

c. Análisis de repuestas de “la voluntad del uso de bilibili y Bullet Comments durante el proceso de enseñanza-aprendizaje”:

Según los datos de las Figuras 29 y 30, hoy en día bilibili se ha utilizado a menudo en la clase, con una voluntad activa de apoyar el aprendizaje o la enseñanza.

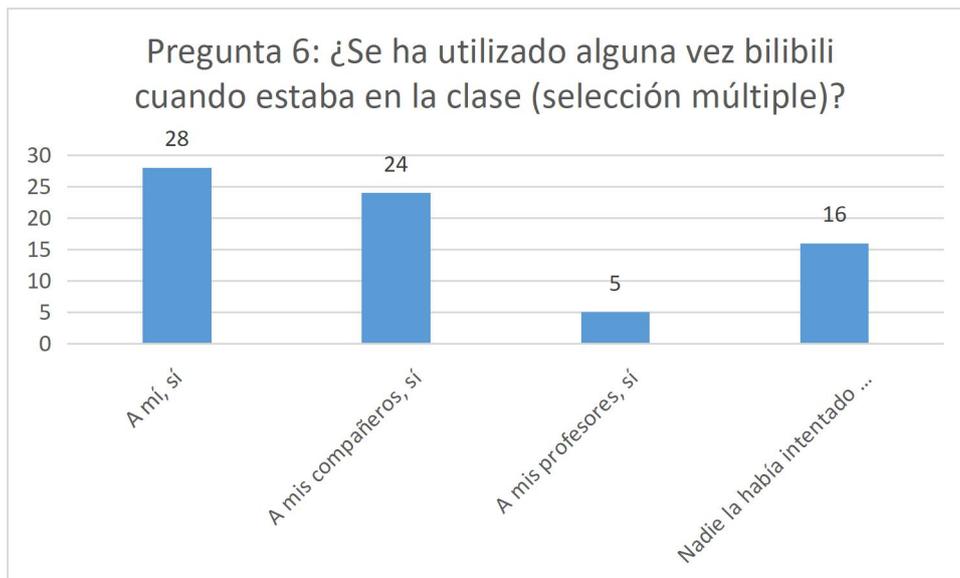


Figura 29. La situación actual del uso de bilibili en enseñanza-aprendizaje

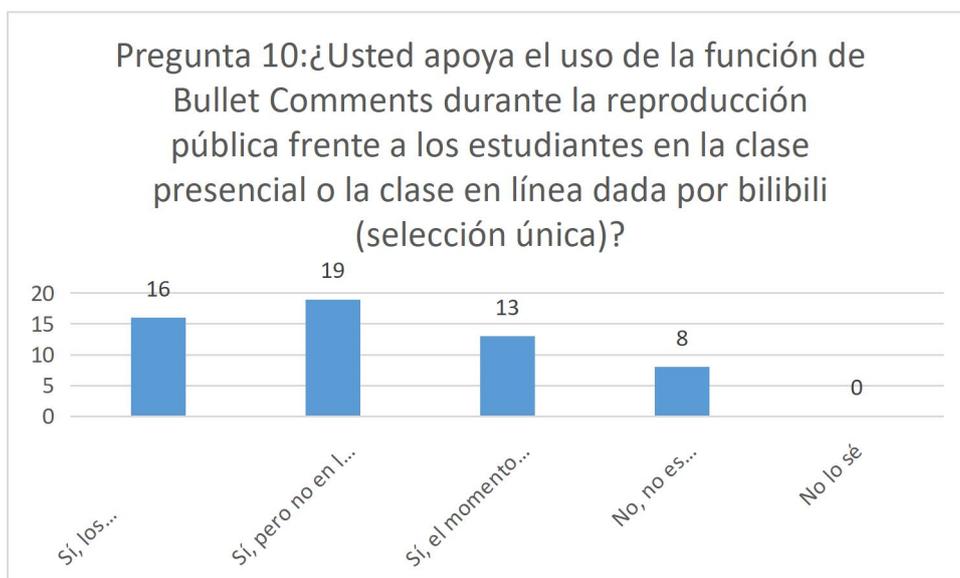


Figura 30. La voluntad del uso de bilibili en enseñanza-aprendizaje

Según los datos de la Figura 31, desde una perspectiva del usuario, las opiniones a favor o en contra del uso de la función de Bullet Comments se centran en los aspectos siguientes:

Entre las respuestas que se inclinan ante el uso de esta función se incluyen las siguientes respuestas a favor:

La función de Bullet Comments puede ayudar a los estudiantes a conseguir

los conocimientos relacionados con la lengua meta de manera más conveniente, por ejemplo, las explicaciones en bullet comments que aparecen en las escenas desconcertantes del vídeo.

Además, leer los bullet comments es beneficioso para mejorar la comprensión lectora y la expresión escrita de esta lengua, en particular los estudiantes tímidos puedan obtener más oportunidades para compartir sus ideas o interactuar con los demás.

Entre los argumentos en contra destacan los siguientes:

Para los estudiantes, el contenido de los bullet comments no está incluido en su plan original de estudios, por eso puede exigirles más tiempo y más energía que el planificado para dominar los conocimientos adquiridos en la clase. En el caso de ocupar demasiado tiempo en la lectura, es posible que esta función no sea provechosa para entrenar habilidades de escucha y habla de la lengua meta. Además, debido a su característica de sociabilidad, los bullet comments puedan distraer a los estudiantes.

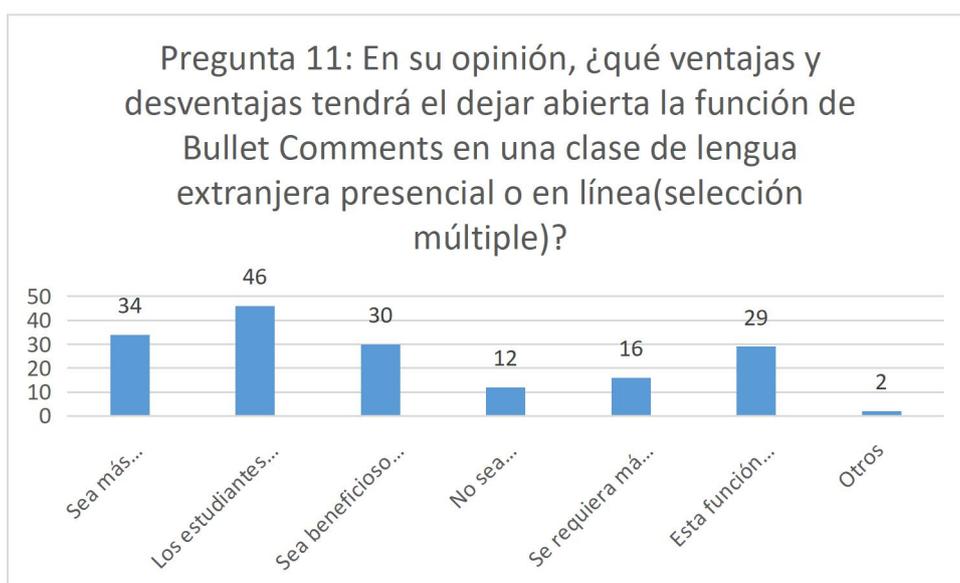


Figura 31. Influencias hipotéticas del uso de bilibili en la clase

Después del análisis cuantitativo de las respuestas al cuestionario enviado, podemos empezar con la fase de diseño de la propuesta didáctica, porque tenemos una idea previa acerca de los estudiantes y de su familiaridad con bilibili y con bullet comments.

4.2. Nuestra propuesta didáctica

Después de analizar las preferencias durante el uso de plataforma bilibili y su función de Bullet Comments y las experiencias relacionadas con su aprendizaje de lenguas extranjeras, diseñamos una propuesta didáctica de 180 minutos que cubre las fases del modelo IPO (Input, Process y Output) del aprendizaje lingüístico para los alumnos chinos aprendices del español en los niveles B1 y B2 de español con el apoyo de esta plataforma y la función.

4.2.1. Introducción y objetivos

Según el Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas dado por el Consejo de Europa (2002), los estudiantes al nivel B1 y B2 como usuarios independientes de una lengua extranjera, deben cumplir los requisitos siguientes:

B 1	<p>Es capaz de comprender los puntos principales de textos claros y en lengua estándar si tratan sobre cuestiones que le son conocidas, ya sea en situaciones de trabajo, de estudio o de ocio.</p> <p>Saben desenvolverse en la mayor parte de las situaciones que pueden surgir durante un viaje por zonas donde se utiliza la lengua.</p> <p>Es capaz de producir textos sencillos y coherentes sobre temas que le son familiares o en los que tiene un interés personal.</p> <p>Puede describir experiencias, acontecimientos, deseos y aspiraciones, así como justificar brevemente sus opiniones o explicar sus planes.</p>
B 2	<p>Es capaz de entender las ideas principales de textos complejos que traten de temas tanto concretos como abstractos, incluso si son de carácter técnico, siempre que estén dentro de su campo de especialización.</p> <p>Puede relacionarse con hablantes nativos con un grado suficiente de fluidez y naturalidad, de modo que la comunicación se realice sin esfuerzo por parte de los</p>

	<p>interlocutores.</p> <p>Puede producir textos claros y detallados sobre temas diversos, así como defender un punto de vista sobre temas generales, indicando los pros y los contras de las distintas opciones.</p>
--	--

Tabla 4. Los requisitos del nivel B1 y B2 de lengua extranjera sugeridos en el marco común europeo de referencia de Consejo de Europa

(https://www.euskadi.eus/contenidos/documentacion/inn_doc_lenguas/es_def/adjuntos/500002_c_Doc_Europa_marco_referencia_lenguas_c.pdf)

Según el plan curricular del Instituto Cervantes (2021), los modos y los tiempos verbales que deben dominar los estudiantes al nivel B1 y B2 incluyen los siguientes:

B1	<p>Tiempos verbales de indicativo:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Presente b. Pretérito imperfecto c. Pretérito indefinido d. Futuro imperfecto e. Condicional simple f. Pretérito perfecto g. Pretérito pluscuamperfecto <p>Tiempos verbales de subjuntivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Presente <p>El imperativo:</p> <p>Forma:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Colocación de los pronombres personales b. Imperativo negativo (coincidencia con el presente de subjuntivo) <p>Valores:</p>
-----------	---

	<ul style="list-style-type: none"> a. Valor de ruego o petición b. Valor de sugerencia o consejo c. Valor de aceptación, invitación o concesión d. Valor de orden o mandato <p>Formas no personales del verbo:</p> <p>1. Infinitivo:</p> <p>Forma:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. El sujeto de los infinitivos 2. Colocación de los pronombres personales <p>Valores:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Valor verbal b. Gerundio <p>Forma:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Colocación de los pronombres personales <p>Valores:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Valor verbal b. Valor adverbial c. Participio <p>Valores:</p> <p>Complemento predicativo, sin complementos</p>
B2	<p>Tiempos verbales de indicativo:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Presente 2. Pretérito imperfecto 3. Pretérito indefinido 4. Pretérito perfecto 5. Pretérito pluscuamperfecto 6. Futuro imperfecto 7. Futuro perfecto 8. Condicional simple

	<p>9. Condicional compuesto</p> <p>Tiempos verbales de subjuntivo:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Presente 2. Pretérito imperfecto 3. Pretérito perfecto 4. Pretérito pluscuamperfecto <p>El imperativo:</p> <p>Valores:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Valor de urgencia. b. Imperativos lexicalizados de uso frecuente c. Valor de orden o mandato <p>Formas no personales del verbo:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Infinitivo: <p>Forma:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El sujeto de los infinitivos 2. El infinitivo compuesto <p>Valores:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Valor verbal b. Gerundio <p>Valores:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Valor verbal b. Participio <p>Valores:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Complemento predicativo, con complementos b. En pasivas de acción
--	--

Tabla 5. Los modos y los tiempos verbales de gramática al nivel B1 y B2 de lengua española en el plan curricular sugerido por Instituto Cervantes

(https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/plan_curricular/niveles/02_gramatica_inventario_b1-b2.htm)

A partir del progreso docente sugerido en el plan curricular ofrecido por el Instituto Cervantes y el Marco Común Europeo de referencia propuesto por Consejo de Europa, los estudiantes que están avanzando hacia el nivel B2, desde el del nivel B1 de español, deben ser competentes en el uso de los modos y los tiempos verbales de indicativo y dominar las teorías de cada tiempo verbal de subjuntivo, además también deben ser capaces de producir textos coherentes sobre los temas familiares o los que les interesen y describir experiencias, acontecimientos, deseos y aspiraciones, como justificar brevemente sus opiniones. Teniendo esto en cuenta se ha dirigido el proceso de redactar los ejercicios y las tareas a la gramática que quiero que los alumnos mejoren, y la habilidad de expresión en la unidad didáctica de esta propuesta.

Para los estudiantes chinos, aunque con mucha frecuencia que dominan sus habilidades de lectura y escritura mejor que las de escucha y habla, a causa de las diferencias entre el español y su lengua materna, las conjugaciones de los verbos y en qué situación adecuada se aplican los tiempos verbales serían dos desafíos grandes que durarán en los primeros años del aprendizaje del español.

Cuando se acaba el aprendizaje de las teorías, la mejor manera de consolidar lo que se ha aprendido es estudiar los diálogos de los hablantes nativos para ponerlos en práctica luego, teniendo en cuenta que los estudiantes chinos tienen predilección por la memorización. Es decir, hay que prestar atención a todos los detalles y por ello planteamos la tarea gamificada de hacer doblaje de forma simultánea al visionado de unos vídeos que tomaremos como base para el diseño de la propuesta didáctica. Nuestro deseo es que los estudiantes puedan practicar su expresión oral mejorando la pronunciación como la acentuación y la fluidez de forma que se acerquen al nativo (es decir, que sean inteligibles).

Aunque la propuesta didáctica se diseña para desarrollar las destrezas de escucha, escritura, lectura y habla de la lengua española, el aprendizaje de las lenguas extranjeras no solo es un proceso de cumplir las tareas que ha de cumplir, sino también el proceso de establecer conciencia de conocer el mundo u otras culturas desde perspectivas distintas, junto a la combinación de elementos literarios e históricos. En este caso, elegimos las figuras literarias muy conocidas en la cultura española y china, respectivamente: la figura del Lazarillo de Tormes, o de Lázaro y la de San Mao. Lo hacemos porque esperamos que los estudiantes puedan aprender más allá del idioma y adquieran nociones de índole cultural y social, especialmente los que tengan similitudes con la cultura de su lengua materna. En este sentido, Andoni Arroyo enfatiza que (2002:217) “el conocimiento de la competencia cultural es imprescindible para poder aprender de verdad una lengua extranjera”. Es decir, es necesario unir comunicación y cultura.

Además, dado a la importancia del método comunicativo durante el aprendizaje lingüístico, en esta propuesta didáctica, también se destaca la comunicación entre compañeros e interacción con el docente, a pesar de que sea de una forma indirecta. Como se afirma en Pérez de Amézaga (X:69) , es necesario introducir un modelo comunicativo ecléctico que tenga en cuenta la importancia de la memoria para los estudiantes chinos y el enfoque comunicativo que quiere el docente.

Basado en las consideraciones anteriores, proponemos la propuesta didáctica como se generaliza abajo, teniendo en cuenta los siguientes aspectos:

- **Perfil de los estudiantes para quien se diseña:** Poseen un nivel B1 y van avanzando al nivel B2 del marco común europeo como sinohablantes.
- **Destrezas desarrolladas en esta propuesta:** Habilidades

lingüísticas de lengua española (comprensión auditiva y escrita; expresión oral y escrita); comunicación entre los compañeros y el docente; conocimiento del género de la picaresca y de la época medieval española.

- **Objetivos:**

- Consolidar el uso de los tiempos verbales de subjuntivo.
- En la expresión oral, aprender la entonación de un grupo de palabras como “Vinimos, incumbencia, desobedeciendo, provocaste, titiritero, picaresca” etc.
- En la expresión escrita, ser capaz de expresar la opinión en español usando partículas dubitativas con subjuntivo e indicativo como “tal vez, quizá, acaso, posiblemente” etc.
- En la comprensión auditiva ser capaz de sacar las palabras clave o información clave de las frases compuestas complejas.
- En la literatura, recordar la importante obra “El Lazarillo de Tormes” así como el contexto histórico de la misma.

- **Modalidad:** De realización de la actividad: Individual y grupal (cooperación de tres compañeros e interacción con toda la clase).

- **Materiales:** Pantalla de proyección conectada a Internet; dispositivos digitales conectadas a Internet que soportan la operación de plataforma bilibili; cortos pre-procesados que han sido extraídos de la serie de televisión “El Ministerio del Tiempo”; el texto de las frases del corto extraído de la serie; materiales informativos como informes de noticias sobre Lázaro y San Mao; pizarra; cámara; papel; bolígrafo.

- **Temporalización:** se plantean 2 sesiones de 90 minutos cada una, es decir, 180 minutos en total y una pausa de 15 minutos en cada sesión.

A continuación, en forma de esquema, se describen las tareas explicando con más detalles en las secciones siguientes. En la propuesta de actividades se seguirá un enfoque por tareas :

Sesión 1 (90 minutos)

Tarea del Input (35 minutos)

Pre-actividad 0 (5 minutos): El profesor recuerda en la pizarra con varias frases el empleo de los tiempos verbales que luego se van a estudiar. Pregunta también sobre la obra del Lazarillo para ver si los estudiantes saben a qué siglo de la literatura pertenece. Buscan en la red las palabras Lázaro, Mao y picaresca para en grupos hablar de qué son estas palabras.

Actividad 1 (15 minutos): Los estudiantes ven el corto extraído de “El Ministerio del Tiempo” perteneciente al capítulo 6, temporada 1 que lleva los subtítulos español-chino desde la página web o la página de la aplicación bilibili y repasan los tiempos verbales que suelen llevar a equivocación y que han aparecido en las frases del corto con el docente.

Actividad 2 (15 minutos): Ejercicio de dictado basado en materiales informativos sobre de Lázaro y San Mao para extraer las informaciones que sean útiles para las tareas posteriores.

Tarea del Process (55 minutos)

Actividad 3 (15 minutos): Los estudiantes se dividen en grupos de tres personas y practican las frases de su personaje correspondiente en el corto para la actividad siguiente. Pueden recibir feedback de los compañeros y ayuda.

Actividad 4 (40 minutos): Todos los grupos van a doblar a los personajes cuyo sonido original del corto ha sido quitado de antemano, mientras el resto de la clase los van a evaluar según los criterios propuestos y la tabla que se

encuentra en el anexo.

Pausa de 15 minutos

Sesión 2 (90 minutos)

Tarea del Output (90 minutos)

Pre-actividad (5 minutos): Los alumnos discuten sobre las partes que debe incluir un resumen. El profesor les pone anotaciones en la pizarra sobre las partes y las palabras clave para organizar la información: en primer/segundo/tercer y marcadores de adición: además, incluso, por otro lado, etc.

Actividad 5 (30 minutos): Cada estudiante necesita prepararse un resumen breve que no durará más que 1.5 minutos sobre las experiencias y destinos de Lázaro y San Mao con las informaciones apuntadas en la actividad 2 de tarea del Input, para presentarlo luego oralmente frente a la cámara del docente. Tienen que prestar especial atención a los marcadores de orden (en primer lugar, en segundo lugar, etc.)

Actividad 6 (30 minutos): El docente va a subir el vídeo grabado de los resúmenes a la carpeta de los cortos utilizados anteriormente en bilibili, para que los estudiantes puedan reproducirlo y mandar los comentarios por la función de Bullet Comments.

Actividad 7 (30 minutos): Toda la clase va a ver el vídeo de los resúmenes que acompañado con los bullet comments junto con el docente para corregir los errores ocultados en ellos, y cuando se acaba la actividad, el docente va a recoger las tablas de evaluar en la mano de los estudiantes para calificar el rendimiento de cada estudiante.

4.2.2. Selección del contenido

Siguiendo las opiniones recibidas en el cuestionario previo y que indican que los encuestados prefieren los contenidos educativos interesantes, en la propuesta se eligen los clips extraídos del capítulo 6 de la temporada 1 de la serie “El Ministerio del Tiempo”. Esta es una serie española que obtiene una calificación alta de 9.2 por parte de los espectadores de bilibili. “El Ministerio del Tiempo” es una serie de televisión española intercalada con muchos elementos históricos de España que pertenece al género fantástico y que se combina también con un ambiente de comedia debido a que el argumento principal de cada capítulo es viajar por el tiempo para que no se cambie la historia de España. Los personajes tendrán que sortear todo tipo de aventuras para que esto no ocurra. Esta serie se ha ido haciendo cada vez más popular entre los estudiantes que aprenden español como lengua extranjera como un recurso audiovisual excelente desde que bilibili la introdujo con autorización hace dos años.

En el capítulo 6 de la temporada 1 de “El Ministerio del Tiempo”, se cuenta lo que ocurre durante una excavación en Salamanca. El Ministerio descubre aun conocido estafador quien ha escapado de la justicia a través de una puerta que conduce a Salamanca en 1520. Los protagonistas de la serie, Amelia, Julián y Alonso se encontraron con el Lazarillo de Tormes, el protagonista de una novela que se considera como precursora de la novela picaresca (ALBORG, 1997), y cuyo personaje no se sabe si existió de verdad.

Las experiencias errantes desde su nacimiento hasta la edad adulta de Lázaro puedan recordar a los estudiantes chinos a otro vagabundo famoso, el pequeño San Mao (Tres pelos), un niño chino huérfano de ficción como protagonista de las historietas basadas en las experiencias miserables de los pequeños vagabundos en el periodo de transición oscuro de la dinastía feudal

hacia la sociedad moderna.



Figura 32. Imagen de Lázaro en “El Ministerio del Tiempo”



Figura 33. Imagen de San Mao en las historietas

(Fuente original:

<http://img1.cache.netease.com/catchpic/D/D4/D4DA3F722E9193C205311F2F8A77B4DC.jpg>)

El vídeo extraído de este capítulo no es largo, pero las frases son maravillosas con bastantes casos del uso de diferentes tiempos verbales en español, y la distribución adecuada de tres personajes es buena para plantear una tarea grupal de tres personas a los estudiantes.

Los materiales informativos de Lázaro y San Mao también son elegidos previamente por el docente para confirmar la dificultad de comprender para los estudiantes, así se recomiendan los recursos como informes de noticias etc., que puedan dar más información a los estudiantes sobre el contexto en el que se sitúan las aventuras de estos personajes.

4.2.3. Diseño instruccional

La propuesta didáctica se compone de 2 sesiones de 180 minutos en las que se incluyen 3 tareas que corresponden a la etapa del Input, Process y Output del proceso de aprendizaje. Cada sesión durará 90 minutos, la primera sesión incluye 2 actividades que pertenecen a la tarea del Input y 2 actividades que pertenecen a la tarea del Process mientras la segunda sesión incluye 3 actividades que pertenecen a la tarea del Output, y entre las dos sesiones, hay una pausa de 15 minutos.

Antes de empezar, hay que subir los vídeos editados a la página propia del docente en bilibili y titular la carpeta, con el nombre, “¿Vas a salvar a un personaje importante que te hará meterte en un lío?”.



Figura 34. Página de vídeos subidos con éxito

(https://www.bilibili.com/video/BV17P4y1t7VA?spm_id_from=333.999.0.0)

Sesión 1 (90 minutos):

Tarea del Input (35 minutos):

Destrezas lingüísticas desarrolladas: Comprensión auditiva y escrita

Modalidad: Individual

Actividad 1 (15 minutos):

Tarea previa: El docente escribe las siguientes frases en la pizarra que contienen ejemplos de los tiempos verbales a practicar:

El docente dirige las siguientes preguntas al alumnado:

- ¿Reconoces los tiempos verbales en la pizarra?
- ¿Cuáles son?
- ¿Cuándo empleamos estos tiempos verbales y podéis distinguirlos?

En primer lugar, el docente va a reproducir el primer vídeo de la carpeta “¿Vas a salvar a un personaje importante que te hará meterte en un lío?” en su página de bilibili para todos los estudiantes en la pantalla de proyector.



Figura 35. Vídeo para la tarea del Input

Tras ver el vídeo o corto, el docente va a mostrar el texto de las frases de los personajes en el corto por la pantalla de proyector y que se presentan como sigue:

Alonso: Vinimos a detener a Díaz Bueno, lo que le ocurra a ese comediante no es de nuestra incumbencia.

Amelia: Sí lo es. Sin Lázaro estaríamos presos.

Julián: Fuiste tú quien corrió a rescatarlo primero desobedeciendo a la jefa, ¿o ya no te acuerdas? Tú provocaste que nuestros caminos se cruzasen.

Alonso: Cierto, pero ahora estamos donde estamos, y tenemos que seguir con lo nuestro. Qué poco sabéis de la vida.

Julián: A ver, explícanos eso, tú que eres tan listo.

Alonso: la vida es como la guerra, vais perdiendo aliados, compañeros...en toda batalla siempre hay muertos.

Julián: Quizá no sé tanto como tú, Superman, pero hay una cosa que tengo muy clara: si puedo salvar una vida, la salvo.

Alonso: Por Dios, es un simple titiritero.

Amelia: ¡No! Es Lázaro de Tormes, si muere, nunca se escribirá una obra cumbre de nuestra literatura, el mayor ejemplo de novela picaresca.

Julián: Cierto, en mi época la leen todos los chavales en los colegios.

Alonso: los picaros no son buen ejemplo, estafan, roban...a lo mejor, si no se escribe esa novela, en los próximos siglos no hay tanto ladrón.

Julián: Vaya, ahora el soldado se nos ha vuelto inquisidor.

Alonso: Medid vuestras palabras.

Julián: ¿O qué? Puedes partirme la boca si quieres Alonso, pero no por eso tendrás razón, ya te lo digo.

Amelia: ¡Ya está bien! Yo estoy al mando, ¿entendido?

Julián: Ya lo he entendido siempre. A él parece que le cuesta.

Amelia: El Ministerio tiene como misión que no cambie el pasado, y eso es lo que vamos a hacer, con Díaz Bueno y con Lazarillo.

A continuación, el docente va a repasar los tiempos verbales que suelen llevar a los estudiantes chinos a equivocación aparecidos en las frases juntos con los estudiantes, por ejemplo:

I. Vinimos a detener a Díaz Bueno

¿Por qué dijeron “vinimos”, en lugar de “veníamos”?

II. Lo que le ocurra a ese comediante no es de nuestra incumbencia.

El Ministerio tiene como misión que no cambie el pasado.

Tú provocaste que nuestros caminos se cruzasen.

¿Cuáles son las diferencias entre los dos tiempos subjuntivos por lo que veis en estas frases?

III. Sin Lázaro estaríamos presos.

¿Qué forma del verbo “ser” se puede utilizar para reemplazar la preposición “sin” en esta frase de arriba?

IV. Quizá no sé tanto como tú, Superman.

A lo mejor, si no se escribe esa novela, en los próximos siglos no hay tanto ladrón.

¿Por qué aquí no se conjugan los verbos en los subjuntivos como antes?

Mediante estas actividades, se pretende hacer que el alumno recuerde los usos a repasar y detectar posibles problemas antes de proceder con las siguientes actividades.

Actividad 2 (20 minutos):

En esta actividad, se realizará un ejercicio de dictado, el docente va a

repetir las descripciones de Lázaro y San Mao dos veces y los estudiantes necesitan apuntar sobre lo que van a escuchar con papel y bolígrafo para que lo usen luego en la tarea del Output, el material que va a utilizar el profesor es el siguiente:

1. Descripción de Lázaro:

Las ediciones conocidas más antiguas de novela “La vida de Lazarillo de Tormes y de sus fortunas y adversidades” datan de 1554 y se conservan cuatro primeras distintas de este año, impresas respectivamente en Burgos, Amberes, Alcalá de Henares y Medina del Campo (Extraído de “La vida de Lazarillo de Tormes” en Wikipedia). Esta obra se publicó a mediados del siglo XVI, durante el reinado de Carlos I de España y V de Alemania, en un contexto político en el que Carlos I se esforzaba en acaparar más territorios y aunarlos bajo su dominio, la sociedad a la que gobernaba estaba cada vez más empobrecida y luchaba contra el hambre y la miseria. Asimismo, la mendicidad y la delincuencia sobresalían en un momento en que el honor se valoraba por el dinero o las apariencias (Extraído de “Lazarillo de Tormes: resumen breve, análisis y personajes” de Adriana Morales en www.culturagenial.com).

En general, en el libro se presenta un esbozo irónico y despiadado de la sociedad del momento que muestra sus vicios y actitudes hipócritas, sobre todo la de los clérigos y religiosos desde una perspectiva de narrar el crecimiento de un joven pícaro. (Extraído y adaptado de “La vida de Lazarillo de Tormes” en Wikipedia)

2. Descripción de San Mao:

En 1935, Zhang Leping comenzó a publicar las historietas de San Mao, un niño chino huérfano. Las entregas duraron más de una década y se hizo muy popular entre los lectores porque no sólo capturó vívidamente el sufrimiento del pueblo chino, sino que también satirizó el enfrentamiento bélico.

Para sobrevivir el pobre San Mao tiene que vender periódicos, limpiar zapatos y hacer todo tipo de trabajos menores. Sin embargo, esto no menoscaba su esperanza y su dignidad como ser humano.

Aunque ocasionalmente Zhang Leping utilizó la palabra escrita para narrar al margen de la gráfica, por lo general todas las historietas son contadas en dibujos. Desde que el caricaturista Zhang dio vida a este entrañable personaje San Mao fue, es y será un personaje familiar para los chinos. (Extraído de “San Mao, el pequeño vagabundo” gana premio en Francia (2)” de Rosa Liu y Rocío Huang en spanish.peopledaily.com.cn).

Tarea del Process (55 minutos):

Destrezas lingüísticas desarrolladas: Expresión oral

Modalidad: Grupal (trabajo en grupo con tres compañeros)

Actividad 3 (15 minutos):

El docente necesita ayudar a los estudiantes para dividirse en grupos de tres personas para practicar las frases de su personaje correspondiente al vídeo de corto, es decir, Amelia, Alonso y Julián, con el objetivo de ayudar a mejorar la expresión oral practicando frases hasta que las pronuncien de manera muy similar al sonido original fijando la atención en algo que resulte difícil pronunciar en chino, según las experiencias en la enseñanza anterior.

Actividad 4 (40 minutos):

En esta actividad, se usa el segundo vídeo de la carpeta “¿Vas a salvar a un personaje importante que te hará meterte en un lío?” al que se le ha quitado el sonido original para colocar las propias voces de los estudiantes allí, o sea, para que puedan hacer doblaje con sus propias voces.



Figura 36. Vídeo para la tarea del Process

Quando se acaba la práctica de familiarizarse con las frases en la actividad 3, los miembros de cada grupo van a doblar su personaje correspondiente viendo el vídeo silenciado en la pantalla de proyector, mientras el resto de los compañeros y el docente les califican el rendimiento con la tabla de puntuaciones según las rúbricas concretas de los criterios propuestos en la sección posterior, como la fluidez, la pronunciación, la expresividad y la cooperación grupal.

Teniendo en cuenta el número real de los estudiantes en la clase, la duración de la actividad puede ser más corto que la planificada, así el docente puede adelantar la preparación para la siguiente actividad, es decir, dejar que los estudiantes piensen en un resumen breve sobre experiencias y destinos de Lázaro y San Mao con las informaciones apuntadas en la actividad 2 de tarea del Input.

Pausa de 15 minutos

Sesión 2 (90 minutos):

Tarea del Output (55 minutos):

Destrezas lingüísticas desarrolladas: Expresión oral y escrita

Modalidad: Individual y grupal (interacción con toda la clase)

Actividad 5 (30 minutos):

En esta tarea, los estudiantes necesitan prepararse un resumen breve que no durará más que 1.5 minutos en español que incluya sus opiniones de experiencias y destinos de Lázaro y San Mao, con las informaciones apuntadas en la tarea del Input. El alumno debe tener en cuenta que el resumen es formal y debe prestar atención a incluir su opinión sobre la vida de los personajes. Se da a los alumnos las siguientes preguntas que les pueden ayudar a escribir su texto de opinión:

- En tu opinión, ¿qué les ha causado el destino miserable, el ambiente social de aquella época, personalidades o algo parecidos y por qué?
- ¿Si fueras Lázaro o San Mao, qué harías para sobrevivir?
- ¿Cuáles son los significados de la existencia de los personajes como Lazarillo y San Mao en nuestra literatura?

A continuación, cada estudiante va a describir su resumen oralmente frente a la cámara del docente mientras el docente graba sus presentaciones.

Actividad 6 (30 minutos):

Cuando se acaba la grabación, el docente va a subir el vídeo a la carpeta de “¿Vas a salvar a un personaje importante que te hará meterte en un lío?” en bilibili como el tercer vídeo y reproducir el vídeo de presentaciones delante de toda la clase, mientras los estudiantes expresan comentarios sobre lo que habían dicho sus compañeros o añaden las cosas extra que no han expresado mandando bullet comments en español en modo regular de bilibili desde su

dispositivo digital, como un móvil, una tableta o un ordenador portátil. Por ejemplo, “Dicen que le llaman Lázaro de Tormes porque su madre se puso de parto justo al cruzar el río”, “Es posible que él/ ella haya equivocado la causa y el efecto” etc.

Para distinguirse, cada estudiante debe mandar sus bullet comments en diferentes colores (en el caso de que la cantidad de los estudiantes es menor que o igual a 12, que es el número máximo de colores de bilibili) o indicar su nombre al final de sus comentarios (en el caso de que la cantidad de los estudiantes sea de más de 12). De esta manera será fácil identificarlos.

Con el propósito de obtener un entorno interactivo, los estudiantes pueden reproducir el vídeo repetidamente en el tiempo permitido hasta que encuentren los puntos que les motiven a mandar bullet comments interactivos.

Actividad 7 (30 minutos):

Toda la clase va a ver el vídeo de los resúmenes acompañados con los bullet comments junto con el docente para corregir los errores que se han cometido y que están ocultos en ellos.

Cuando se acaba la actividad, el docente va a recoger las tablas de puntuaciones o rúbricas en la mano de los estudiantes y al final, el docente va a calificar el rendimiento de cada estudiante según su exactitud en lo que respecta al uso de la gramática y la fluidez de expresión oral y escrita. La nota final será el resultado de sumar las puntuaciones acumuladas en las tareas del Process y Output.

4.2.4. Criterios de evaluación

Con la finalidad de decidir si los estudiantes han aprendido los objetivos que hemos señalado, hay que decidir en un sistema de evaluación. En esta propuesta, las partes que necesitan ser evaluadas son algunas actividades de tarea del Process (**actividad 4**) y Output (**actividad 5 y 7**) y aquí elegimos la mecánica u opción de puntos/nota para medir el progreso de aprendizaje, junto con la forma básica y simple de feedback inmediato de forma oral que motiva a los estudiantes ante las cosas que están haciendo, es decir, mediante la observación de su trabajo se le dan comentarios.

Tal como se ha mencionado antes, en la tarea del Process, en consideración del propósito de desarrollar las habilidades lingüísticas de la lengua española y mejorar la pronunciación con una actitud entusiasta, los estudiantes y el docente van a calificar el rendimiento de cada compañero según la fluidez, pronunciación, expresividad y cooperación grupal presentadas en el progreso de las tareas.

En la tarea del Output, el docente calificará el resumen y los comentarios mandados por cada estudiante según su exactitud del uso de gramática o vocabulario y la fluidez de expresión oral y escrita. Al mismo tiempo, los estudiantes que eligieron mandar bullet comments de forma anónima van a perder la oportunidad de acumular sus puntos.

El alumno o la alumna que obtenga el punto más alto también ganará un “Lazarillo de Tormes” de la versión traducida por Yang Jiang, la escritora china que fue condecorada con la medalla Alfonso X el Sabio por su contribución a la difusión de la cultura y literatura española en China.

Además, en la tarea del Input, aunque no hace falta calificarla, los docentes

deben prestar más atención a la reacción de los estudiantes durante el repaso de conocimientos gramaticales y el dictado de materiales, que pueda reflejar la situación actual del aprendizaje de los estudiantes.

CRITERIO	PUNTUACIÓN
<p style="text-align: center;">Fluidez</p> <p>(La fluidez de expresión de las frases)</p>	<p>De 1 A 5:</p> <p>5: Perfectamente fluida, no hay ninguna interrupción</p> <p>4: Generalmente fluida, casi no hay interrupción</p> <p>3: Básicamente fluida, con unos fallos pequeños</p> <p>2: Es interrumpida varias veces</p> <p>1: Con muchas interrupciones</p>
<p style="text-align: center;">Pronunciación</p> <p>(La acentuación de las palabras, el tono etc.)</p>	<p>De 1 A 3:</p> <p>3: Pronunciación perfecta y tono cercano a los nativos</p> <p>2: Se acerca a la acentuación inteligible de las palabras</p> <p>1: No se identifica bien la acentuación de las palabras</p>
<p style="text-align: center;">Expresividad</p> <p>(La competencia de interpretar el personaje original)</p>	<p>De 1 A 3:</p> <p>3: Buena interpretación/imitación de la escena de la serie original</p> <p>2: Ser capaz de reaccionar al contenido clave del corto extraído</p> <p>1: Existe margen de mejora</p>
<p style="text-align: center;">Cooperación Grupal</p>	<p>De 1 A 3:</p> <p>3: Excelente</p>

	2: Regular 1: Deficiente
TOTAL	

Tabla 6. Los criterios y las rúbricas de evaluación en tarea del Process

CRITERIO	PUNTUACIÓN
Dominio de gramática (Se dominan las conjugaciones de los verbos y se puede distinguir el uso concreto de los tiempos verbales requeridos en esta propuesta didáctica)	De 1 A 3: 3: Excelente 2: Regular 1: Deficiente
Dominio de vocabulario (Se utiliza el vocabulario requerido al nivel objetivo de esta propuesta didáctica correcto y adecuado)	De 1 A 3: 3: Excelente 2: Regular 1: Deficiente
Fluidez de expresión oral (La expresión oral fluye con naturalidad y corrección)	De 1 A 3: 3: Excelente 2: Regular 1: Deficiente
Fluidez de expresión escrita (Se puede producir textos exactos y detallados para expresar las opiniones)	De 1 A 3: 3: Excelente 2: Regular 1: Deficiente
TOTAL	

Tabla 7. Los criterios y las rúbricas de evaluación en tarea del Output

5. Discusión

En este trabajo, basado en las teorías desarrolladas a lo largo del proceso enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras y los enfoques sobre factores educativos de juegos serios y videojuegos, presentamos la plataforma bilibili y su función de Bullet Comments. Invitamos a unos participantes que habían usado bilibili y la función de Bullet Comments en sus años escolares a rellenar un cuestionario para recoger sus ideas y experiencias del uso. Tras analizar los resultados, en consideración de explorar la posibilidad de combinar los elementos que ofrecen a la enseñanza los juegos serios junto a los intereses de los estudiantes en la enseñanza lingüística a través del uso de bilibili y de su función de Bullet Comments, proponemos una propuesta didáctica gamificada para enseñar la lengua, la historia y la literatura de España a los alumnos estudiantes sinohablantes con el apoyo de la plataforma y la función de Bullet Comments.

Durante la investigación del estudio, nos encontramos unos fenómenos que son merecidos de mencionar:

5.1. Limitaciones internas de la plataforma bilibili:

Tal como se ha presentado antes, el uso de función de Bullet Comments de bilibili está limitado por unos prerequisites, lo básico es aprobar un examen de 100 preguntas que consiste en conocer cuestiones de cortesía del uso de la misma, así como mostrar sentido común y conocimiento de las funciones básicas.

Para realizar la propuesta didáctica, se necesitan los bullet comments de diferentes tipos mientras cada tipo exige un aumento del nivel de membresía, lo que significa una acumulación de tiempo del uso anterior, por ejemplo, “bullet comments de colores” para distinguir remitentes diferentes; “bullet comments

fijados en la parte superior e inferior del vídeo” para mandar bullet comments largos de resumen del vídeo o comentarios detallados etc.

Dado a estas limitaciones, el uso de bilibili y su función de Bullet Comments para la enseñanza lingüística, quizás no sea tan conveniente para los principiantes de esta plataforma, por lo que el docente deberá dejar a los alumnos prepararse de antemano o implementarlo con alumnos conocedores de la misma. Estas cuestiones se tienen que tener en cuenta para su puesta en marcha.

5.2. La forma eufemística para participar dirigida a los estudiantes “tímidos”:

Otra intención original que diseñamos una propuesta didáctica gamificada fue crear un ambiente relajado que fomentara la expresión, no solo para los estudiantes conservadores a los que no les gusta participar en la clase activamente, sino para los que estén acostumbrados a dejar sus comentarios anónimos.

En este caso, el docente debe prestar más atención a los bullet comments que no indican la identidad del remitente, destacar y repetir más para evitar la situación en la que los remitentes originales se distraigan al momento de corregir los errores cometidos.

5.3. Los factores objetivos para especificar el grupo de estudiantes en esta propuesta:

La plataforma bilibili es una aplicación móvil o página web que exige un dispositivo digital que soporte la conexión de Internet y lleve una pantalla para realizar operaciones como ver el vídeo o mandar los bullet comments.

Sabemos que la gestión del uso del dispositivo digital es muy estricta en la

escuela de primaria y secundaria, en algunos casos extremos, se ve como enemigo de los alumnos.

Si ponemos la propuesta en práctica con los alumnos de secundaria, la sala de ordenadores de la escuela será una buena opción para llevarla a cabo, pero el tiempo del uso etc., a los usuarios menores de 18 años es limitado por las normas de bilibili desde el momento del registro (tal como el modo de clase y el modo juvenil), es posible que no puedan acabar una unidad didáctica completa por su duración larga. Así quizás los candidatos mejores sean los universitarios que tienen libertad del uso de dispositivos digitales distintos sin limitación temporal.

5.4. Desafíos en esta propuesta para los docentes:

Según los requisitos del Marco Común Europeo de referencia para las lenguas dado por Consejo de Europa, se ve muy fácil que el nivel “B1 y B2” es una línea divisoria para los aprendices en los primeros años del aprendizaje de una lengua extranjera.

Si echamos una mirada retrospectiva al tiempo en que estudiábamos las lenguas extranjeras, descubriremos que en la etapa del nivel “B”, aunque no somos competentes en gramática ni bien acumulados en vocabulario para expresarnos igual que los hablantes nativos, ya no estamos satisfechos con el aprendizaje de la lengua en sí mismo, lo que nos interesa nos fomentarán a conocer las partes complejas de la lengua que estamos estudiando, como su cultura al fondo.

El español, un idioma utilizado en 21 países de diferentes continentes como idioma oficial, con equipos de fútbol, las civilizaciones precolombinas, historia medieval, historia de las independencias de los coloniales, realismo mágico en literatura...es difícil de elegir un elemento que pueda representar el

universo hispanohablante y su cultura. Para conseguir un buen efecto de enseñanza, es mejor que elijamos los personajes históricos y los eventos que tengan similitudes con los que suceden en la historia de la lengua materna de los estudiantes para iniciar temas, por ejemplo, el Lázaro y el San Mao en esta propuesta.

Para los estudiantes, las cosas “más allá” de la lengua que están estudiando son fuente de entusiasmo para mantener su aprendizaje continuo; para los docentes, el foco de enseñanza es asegurar que, en un tiempo limitado, los estudiantes puedan obtener una base bastante sólida de los conocimientos lingüísticos fundamentales mientras se les muestran los paisajes humanistas de los países hispanohablantes de la forma más diversa posible.

Los recursos de vídeos en la plataforma de bilibili deben ser verificados por los docentes antes de servir como apoyo a la enseñanza, porque los errores ocultados en el vídeo o los bullet comments puedan tener una influencia negativa para los estudiantes, por ejemplo, en el capítulo 4 de la temporada 4 de "El Ministerio del Tiempo", hay una frase de protagonista como "Porque Araquistáin le dará un recibo y él lo firmará, y eso será clave para que España pueda demostrar al Guggenheim que el cuadro le pertenece, así el 'Guernica' podrá volver a España en 1981", pero según la carta auténtica, la persona que dejó recibo a Picasso fue Max Aub, mientras el museo en el que se colocaba "Guernica" en aquel momento era el Museo de arte en Nueva York, no el Museo Guggenheim Bilbao.

5.5. Desventajas e insuficiencias de propuesta:

Teóricamente, para comprobar la factibilidad de una propuesta didáctica, se debe llevar a cabo una comparación de dos grupos de estudiantes observando los resultados de aprendizaje con un grupo control y recoger las opiniones después de la clase, porque entre las teorías y la realidad, siempre existen las

diferencias que nos indican la dirección de mejorar.

Debido a las limitaciones de tiempo y espacio, también a los estudios existentes insuficientes de esta plataforma y la función de Bullet Comments, en la fase actual, la propuesta didáctica se constituye apoyada por los resultados obtenidos mediante un cuestionario previo enviado a unos alumnos, se dejará el objetivo de realizar una investigación más completa y más profunda para una fase posterior. No obstante, nuestra idea es ponerla en marcha en cuanto tengamos la oportunidad.

6. Conclusión

En este trabajo, hemos presentado una propuesta didáctica que incorpora el uso de bilibili y su función de bullet comments a la enseñanza del español para estudiantes sinohablantes. Hoy en día la función de Bullet Comments es popular solo en algunos países asiáticos como China, Japón, Corea.

La posibilidad de su uso en el ámbito de la enseñanza es todavía temprano, pero sí que hay estudios que indican su papel en la mejora de “digital literacy” (Cassany and Zhang 2019). Por mi experiencia como usuaria de bilibili y alumna que había asistido a la clase de inglés y español, en las que los profesores eligieron esta plataforma como apoyo de enseñanza, y según los comentarios del cuestionario enviado a alumnos, podemos afirmar que bilibili nos ofrecerá muchas oportunidades de desarrollar la enseñanza de lenguas extranjeras mezclando elementos de la era digital que atraigan a los estudiantes. No obstante, los comienzos serán duros, especialmente los intentos para explorar las posibilidades nuevas en la enseñanza de una lengua extranjera que difiere mucho con nuestra lengua materna, y teniendo en cuenta que hay que introducir un modelo más comunicativo para el estudiante sinohablante que prefiere memorizar el léxico y las expresiones.

Dejar comentarios en los bullet comments como propuesta didáctica es una medida que se caracteriza por la función de interactuar con los demás para apoyar la enseñanza, y se basa en la teoría del método comunicativo. Se trata de una técnica relajada para la enseñanza de lenguas extranjeras. Además, la aplicación de elementos del juego serio, como la tarea de hacer doblaje en esta propuesta puede reducir la carga psicológica que en la clase de lenguas extranjeras tienen algunos estudiantes tímidos. Esta herramienta es complementaria a la comunicación entre profesores y compañeros, la cual es insustituible para el crecimiento de los estudiantes.

Con este tipo de propuesta, deseamos que los alumnos puedan prestar menos atención a la nota final y tener una actitud positiva o un mayor interés, tanto en la clase como en su tiempo libre, fuera de la clase, y en el futuro, haya más investigaciones concentradas en la plataforma de bilibili y la función de Bullet Comments. Es por ello que con esta propuesta didáctica, se ha hecho una primera fase de reflexión y de selección de actividades que combinan el uso de los vídeos en bilibili y de la función bullet comments en un intento de hacer la tarea de aprendizaje más gamificada, de forma que el alumno esté más motivado, dado que bilibili es una plataforma cuya fama sigue creciendo y dado que los docentes recurren a ella cada vez más en su forma de enseñar.

A pesar de las limitaciones, considero que es una apuesta innovadora la que aquí presento porque aunque debe trabajarse puede resultar interesante para el alumno y porque hay que incorporar nuevas herramientas digitales al aula.

7. Referencias

1. "Edutainment." Merriam-Webster.com Dictionary, Merriam-Webster, <https://www.merriam-webster.com/dictionary/edutainment>. Accessed 18 Jul. 2021.
2. Agudelo, S. P. (2011). Los métodos de enseñanza en ELE: El método comunicativo revisado. Memoria de máster. Universidad de Montreal.
3. ALBORG, J. L. (1997). Historia de la literatura española, tomo I (Edad Media y Renacimiento). *Editorial Gredos*, Madrid.
4. Alexander, J. T., Sear, J., y Oikonomou, A. (2013). An investigation of the effects of game difficulty on player enjoyment. *Entertainment computing*, 4 (1), 53-62.
5. Ardila, R. (2013). Los orígenes del conductismo, Watson y el manifiesto conductista de 1913. Artículos Desde 2007 Hasta 2013. Desde 2020 VisiTenos.<http://Revistalatinamericanadepsicologia.Konradlorenz.Edu.Co/>, 45(2), 315-319. doi: <http://dx.doi.org/10.14349/rlp.v45i2.1394>
6. Arroyo, A. (1997). Contenidos culturales en seis manuales de español. Salamanca (Memoria de máster).
7. Ash, S. L., & Clayton, P. H. (2004). The articulated learning: An approach to guided reflection and assessment. *Innovative Higher Education*, 29(2), 137-154.
8. Ash, S. L., & Clayton, P. H. (2009). Generating, deepening, and documenting learning: The power of critical reflection in applied learning. *Journal of Applied Learning in Higher Education*, 1(1), 25-48.
9. Benítez, K. M. (2014). El nuevo paradigma: la educación por "competencias". <https://portafoliodigitalkretheismarquez.wordpress.com/2014/01/15/el-nuevo-paradigma-la-educacion-por-competencias/>
10. Bloom, B. S., Engelhart, M. D., Furst, E. J., Hill, W. H., & Krathwohl, D. R. (1956). 1956, Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals, Handbook I: Cognitive Domain: New York, David McKay

Co.

11. Brockbank, A. (2006). Facilitating reflective learning through mentoring and coaching. *Kogan Page Publishers*.
12. Bruning, R. H., Schraw, G. J., Norby, M. M., & Ronning, R. (2012). *Psicología cognitiva y de la instrucción*. España: Pearson Educación.
13. Camerer, C. F. (2011). *Behavioral game theory: Experiments in strategic interaction*. Princeton University Press.
14. Carretero, M. (1997). ¿Qué es el constructivismo? Progreso. Recuperado de: [http://www.educando.edu.do/Userfiles P, 1, 39-71](http://www.educando.edu.do/Userfiles/P,1,39-71).
15. Casañ Pitarch, R. (2017). Gamifying content and language integrated learning with serious videogames. *Journal of Language and Education*, 3(3), 110.
16. Casañ Pitarch, R. (2017). Videojuegos en la enseñanza de lenguas extranjeras: actividades y recursos para el aprendizaje. , 33(0), 10.
17. Castellón, L., & Jaramillo, Ó. (2012). Educación y videojuegos: Hacia un aprendizaje inmersivo. *Homo videoludens*, 2, 264-281.
18. Cortizo Pérez, J. C., Carrero García, F. M., Monsalve Piqueras, B., Velasco Collado, A., Díaz del Dedo, L. I., & Pérez Martín, J. (2011). *Gamificación y Docencia: Lo que la Universidad tiene que aprender de los Videojuegos*. Universidad Europea de Madrid.
19. De Europa, C. (2002). *Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación*. Madrid: Ministerio de Educación Cultura y Deporte.
20. Ellis, S., Carette, B., Anseel, F., & Lievens, F. (2014). Systematic reflection: Implications for learning from failures and successes. *Current Directions in Psychological Science*, 23(1), 67-72.
21. Ertmer, P., & Newby, T. (1993). Conductismo, cognitivismo y constructivismo: una comparación de los aspectos críticos desde la perspectiva del diseño de instrucción. *Performance improvement quarterly*, 6(4), 50-72.

22. Fernández, C. (2013). Técnicas de enseñanza basadas en input para la adquisición de la gramática en la sala de clase. *Revista Nebrija en Lingüística Aplicada*, 13, 1.
23. Ferrer, T. (2015). Métodos de enseñanza comunicativos: El juego como estrategia didáctica en la instrucción del español como segunda lengua. *Lúdicamente*, 4(8), 7-8.
24. Gallego-Durán, F., y Llorens-Largo, F. (2015). ¡Gamificad, insensatos! Actas de las XXI jornadas sobre la enseñanza universitaria de la informática. Andorra la Vella, Andorra: Universitat Oberta la Salle, p.240-247.
25. Garris, R., Ahlers, R., y Driskell, J. E. (2002). Games, motivation, and learning: A research and practice model. *Simulation & Gaming*, 33 (4), 441-467.
26. Geary, D. C. (1995). Reflections of evolution and culture in children's cognition: Implications for mathematical development and instruction. *American psychologist*, 50(1), 24-37.
27. Gee, J. P. (2005). Good video games and good learning. *Phi Kappa Phi Forum*, 85 (2), 33-37.
28. Gros, B. (2009). Certezas e interrogantes acerca del uso de los videojuegos para el aprendizaje. *Comunicación*, 7 (1), 251-264.
29. Reinoso, F. L. H. (2000). Los métodos de enseñanza de lenguas y las teorías de aprendizaje. Encuentro. *Revista de investigación e innovación en la clase de idiomas*, 11, 1999-2000.
30. Hernández, C. E., & Carpio, N. (2019). Introducción a los tipos de muestreo. *Alerta, Revista científica del Instituto Nacional de Salud*, 2(1), 75-79.
31. Herranz, E. (2013). *Gamification*. Universidad Carlos III, Madrid, España: I Feria Informática.
32. Herrington, J., Reeves, T. C., & Oliver, R. (2014). Authentic learning environments. *Handbook of research on educational communications and technology*, 15, 401-412.

33. Horace (2015). *Delphi Complete Works of Horace (Illustrated)*, p.445, Delphi Classics.
34. Huizinga, J. (2000). *Homo Ludens [HomoLudens]*. Madrid: Alianza, 53.
35. Hunicke, R., LeBlanc, M., & Zubek, R. (2004). MDA: A formal approach to game design and game research. In *Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI (Vol. 4, No. 1, p. 1722)*.
36. Hurtado, C. (2006). El conductismo y algunas implicaciones de lo que significa ser conductista hoy. *Diversitas*, 2(2), 321-328.
37. Instituto Cervantes (2021). Gramática. Inventario B1-B2. Plan curricular. Biblioteca del profesor. https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/plan_curricular/niveles/02_gramatica_inventario_b1-b2.htm.
38. Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons, p.9.
39. King, D., Delfabbro, P., y Griffiths, M. (2010). Video game structural characteristics: A new psychological taxonomy. *International journal of mental health and addiction*, 8 (1), 90-106.
40. Krashen, S. D. (1985). *The input hypothesis: Issues and implications*. Addison-Wesley Longman Limited.
41. Krathwohl, D. R., & Anderson, L. W. (2010). Merlin C. Wittrock and the revision of Bloom's taxonomy. *Educational psychologist*, 45(1), 64-65.
42. La vida de Lazarillo de Tormes. En Wikipedia. https://es.m.wikipedia.org/wiki/La_vida_de_Lazarillo_de_Tormes. Consultado en 03 de agosto de 2021.
43. Lahoz, C. M. (2007). CLIL: Some thoughts on its psycholinguistic principles. *Revista española de lingüística aplicada*, (1), 17-26.
44. Liu, R., & Huang, R. (2015). "San Mao, el pequeño vagabundo" gana premio en Francia (2)". *Peopledaily*. <http://spanish.peopledaily.com.cn/n/2015/0228/c92122-8855157-2.html>.

Consultado en 03 de agosto de 2021.

45. López García, J. C. (2015). Taxonomía de Bloom y sus actualizaciones. <http://eduteka.icesi.edu.co/articulos/TaxonomiaBloomCuadro>. Consultado en el 14 de julio de 2021.
46. Castells, M. (2007). Innovación, libertad y poder en la era de la información. Sociedad Mediatizada. Barcelona: Gedisa, p. 175-182.
47. Marín-Díaz, V. (2015). La Gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa. *Digital Education Review*, (27), 1.
48. Marqués Graells, P. (2000). Las claves del éxito. *Cuadernos de pedagogía*, 291, 55-58.
49. MIKI KONDO, C., FERNÁNDEZ, C., & Higuera, M. (1997). Historia de la metodología de lenguas Extranjeras: con especial referencia al español. Madrid, Fundación Antonio de Nebrija. Programa de formación a distancia. Colección Experto en Enseñanza del Español como Lengua Extranjera.
50. Morales, A. Lazarillo de Tormes: resumen breve, análisis y personajes. Cultura genial, Literatura. <https://www.culturagenial.com/es/lazarillo-de-tormes/>. Consultado en 03 de agosto de 2021.
51. Muñoz Hurtado, L. V. (2012). *Las construcciones de autoridad en el aula y su interrelación con los procesos de enseñanza*. Instituto de Investigación en Educación (IEDU).
52. O'Brien, J., Edwards, J., Maxfield, N., Peronto, C., Williams, V, y Lister, J. (2013). Cognitive training and selective attention in the aging brain: an electrophysiological study. *Clinical neurophysiology*, 124 (11), 2198-2208.
53. Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the horizon*, 9(5), 1-3.
54. REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: Diccionario de la lengua española, 23.^a ed., videojuego, Definición, <https://dle.rae.es/videojuego?m=formdle.rae.es>, Consultado en el 16 de julio de 2021.

55. Richards, J. C., & Renandya, W.A. (Eds.). (2002). *Methodology in language teaching: An anthology of current practice*. Cambridge: Cambridge University Press.
56. Robson, K., Plangger, K., Kietzmann, J. H., McCarthy, I., & Pitt, L. (2015). Is it all a game? Understanding the principles of gamification. *Business horizons*, 58(4), 411-420.
57. Sánchez, M. Á. M. (2010). Aproximación histórica a la enseñanza de lenguas extranjeras. *Aula*, 16, 137-154.
58. Schunk, D. (2012). Teorías del aprendizaje. Una perspectiva educativa. Pearson, 251-274.
59. Siemens, G. (2004). Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age. http://www.itdl.org/journal/jan_05/article01.htm.
60. Siemens, G. (2005). Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age. *International Journal of Instructional Technology & Distance Learning*, 2, 3-10.
61. Skehan, P. (1998). *A cognitive approach to language learning*. Oxford University Press.
62. Susi, T., Johannesson, M., & Backlund, P. (2007). *Serious games: An overview*, p.6. University of Skövde.
63. Swain, M. (2001). Integrating language and content teaching through collaborative tasks. *Canadian Modern Language Review*, 58(1), 44-63.
64. Symons, C.R. (1988). Function point analysis: difficulties and improvements. *IEEE transactions on software engineering*, 14(1), 2-11.
65. Van der Kleij, F. M., Feskens, R. C., y Eggen, T. J. (2015). Effects of Feedback in a computer-based learning environment on students' learning outcomes: a meta-analysis. *Review of educational research*, 85 (4), 475-511.
66. VanPatten, B. (1992). Second-Language-Acquisition Research and Foreign Language Teaching, Part I. *ADFL bulletin*, 23(2), 52-56.
67. VanPatten, B. (1996). Input processing and grammar instruction in second

language acquisition. Greenwood Publishing Group.

68. VanPatten, B. (2002). Processing the content of input-processing and processing instruction research: a response to DeKeyser, Salaberry, Robinson, and Harrington. *Language Learning*, 52(4), 825-831.
69. VanPatten, B. (2004). Input processing in second language acquisition. Processing instruction: *Theory, research, and commentary*, 5-31.
70. VanPatten, B., & Benati, A. G. (2015). *Key terms in second language acquisition*. Bloomsbury Publishing.
71. VanPatten, B., & Sanz, C. (1995). From input to output: Processing instruction and communicative tasks. *Second language acquisition theory and pedagogy*, Psychology Press, 169-185.
72. Warren, s. Scott J., y Jones, G. (2008). "Yokoi's theory of lateral innovation: Applications for i-manager's". *Journal of Educational Technology*, 5 (2), 32-43.
73. Zhang, L. T., & Cassany, D. (2019). El fenómeno «danmu» y la participación mediática: Comprensión intercultural y aprendizaje de lenguas a través de «El Ministerio del Tiempo». *Comunicar*, 27(58), 2.
74. Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. " O'Reilly Media, Inc."

8. Anexos

8.1. El cuestionario formal de la cuesta

关于B站及其弹幕功能的个人使用体验调查

Encuesta del uso individual de bilibili.

01 您的年龄范围是(单项选择)?

Indique el tramo de su edad, por favor (selección única). *

14~18岁

14~18 años

19~24岁

19~24 años

25~30岁

25~30 años

31~40岁

31~40 años

其他

Otros

02 您认为B站最吸引您的部分是什么 (多项选择) ?

¿Qué parte de bilibili le atrae más (selección múltiple)? * 多选

弹幕功能

Función de Bullet Comments

轻松的氛围

Atmósfera relajada

便于获取和分享自己感兴趣的内容

Fácil de obtener o compartir lo que me interesa

有可以补充自己学业内容的视频、文章资源

Los vídeos o artículos que me ayudan a aprender el contenido de mi carrera

优质的二次元文化内容

Alta calidad de recursos de anime y manga, etc.

成为up主有收益

Ser un/una remitente de vídeos puede hacerme ganar dinero

其他

Otros

03 您认为B站有何优点（多项选择）？

¿Qué ventajas tiene bilibili como una plataforma de alojamientos de vídeos(selección múltiple)? *

多选

- 视频播放时无广告插入
No hay colocación de anuncios durante la reproducción de vídeos
- 视频种类丰富
Gran variedad de vídeos
- 用户年龄差距较小，彼此间沟通交流更高效
Comunicación eficiente entre usuarios con edades similares
- 有视频创作者们详尽优质的见解
Explicaciones detalladas o ideas maravillosas dadas por autores de vídeos
- 有学生专属模式
Contiene un modo específicamente diseñado para los estudiantes
- 其他
Otros

04 您如何看待弹幕功能（多项选择）？

¿Qué opina de la función de Bullet Comments (selección múltiple)? * 多选

- 一种“既可以向别人寻求认同也可以向别人分享观点”的交流方式
Es una forma comunicativa que me permite pedir sentido de identidad a otros o compartir opiniones propias con otros
- 丰富完整了我对视频内容的认知
Me enriquece o me ayuda a completar la comprensión del contenido del vídeo
- 生活中的趣梗、笑点来源之一
Una fuente de chiste divertido o gracioso en la vida
- 带有负面情绪的恶意见论有时会给其他用户带来不好的体验
A veces, los comentarios ofensivos en los bullet comments podrían traer mala experiencia a otros usuarios
- 没有什么特别之处
No hay nada especial

05 多数情况下，弹幕功能给您带来了什么样的影响（单项选择）？

En la mayoría de los casos, ¿cuál es su opinión acerca de los bullet comments cuando lee en la pantalla(selección única)? *

- 消极
Negativo
- 积极
Positivo
- 其他情况，例如既不消极也不积极、无影响等
Ninguno de los dos, como neutral o nada de impacto

06 您的课堂中曾经出现使用B站的情况吗（多项选择）？

¿Se había utilizado alguna vez bilibili cuando estaba en la clase (selección múltiple)? * 多选

我使用过

A mí, sí

我的同学们使用过

A mis compañeros, sí

我的老师们使用过

A mis profesores, sí

我、同学、老师均没有使用过

No, nadie la había usado

07 您曾经在B站观看过外语视频吗（单项选择）？

¿Alguna vez ha visto los vídeos en lengua extranjera en bilibili(selección única)? *

有

Sí

没有

No

08 通常来说，您在观看外语视频时会开启弹幕功能吗（单项选择）？

Normalmente, ¿usted deja mostrados los bullet comments cuando ve los vídeos en lengua extranjera (selección única)? *

会

Sí

不会

No

看情况

En alguna ocasión

09 在什么情况下您会在观看外语视频时打开弹幕功能（多项选择）？

En qué situación y para qué usted ha dejado visibles los bullet comments cuando ve un video en lengua extranjera (selección múltiple)? * 多选

在官方翻译版本上传前尽快了解视频内容

Para entender el contenido del vídeo lo antes posible antes que salga la versión traducida oficial

了解视频内容的前因后果及背景

Para conocer la causa, el efecto y el contexto del vídeo

想通过其他人在弹幕中给出的观点来换位思考

Para pensar en otras perspectivas según las ideas de los demás y plasmadas en bullet comments

了解与视频内容主题相关但作者未提及的知识

Para conseguir conocimientos extra relacionados con el tema del vídeo que no ofrecen los autores del vídeo

为了不觉得孤独

Para no sentirme solo/a

其他

Otros

10 当教师通过Bilibili在线授课或者公放视频时，您支持开启弹幕功能吗（单项选择）？

¿Usted apoya el uso de la función de Bullet Comments durante la reproducción pública de un vídeo frente a los estudiantes en la clase presencial o la clase en línea dada por bilibili (selección única)? *

支持，学生们有随时发送弹幕的权利

Sí, los estudiante guardan el derecho de mandar bullet comments a cualquier momento

支持，但不应在直播课堂中使用以保障学生的注意力

Sí, pero no en la clase en vivo, para asegurar la concentración de los estudiantes

支持，由教师自行决定使用的时间点

Sí, el momento adecuado del uso depende de cada profesor/a

不支持，课堂中弹幕功能的使用不值得推荐

No, no es recomendable el uso de la función de Bullet Comments en la clase

不清楚

No lo sé

11 在您看来，当我们在线上或线下的外语课堂中开启弹幕功能时，会有什么优缺点出现（多项选择）？

En su opinión, ¿qué ventajas y desventajas tendrá el dejar abierta la función de Bullet Comments en una clase de lengua extranjera presencial o en línea(selección múltiple)? * 多选

更便于学生获取与该语言相关的知识

Sea más conveniente para los estudiantes para conseguir los conocimientos relacionados con la lengua meta

内向的学生会获得更多同其他人分享想法或互动的机会

Los estudiantes tímidos tendrán más oportunidades para compartir sus ideas o interactuar con otros

有益于提高该语言的阅读理解和书面表达

Sea beneficioso para mejorar la comprensión lectora y la expresión escrita de esta lengua

不利于该语言听说能力的训练

No será beneficioso para entrenar habilidades de escucha y habla de esta lengua

学生掌握课堂内容所需的时间和精力增加

Se requerirá más tiempo y más energía para dominar el contenido de la clase

该功能可能会引起学生分心

Esta función pueda distraer a los estudiantes

其他

Otros

提交

(El enlace del cuestionario: <https://wj.qq.com/s2/8727823/d6b9>)

8.2. Resultados de respuestas recibidas originales

1. 您的年龄范围是(单项选择)? Indique el tramo de su edad, por favor (selección única).

导出图片

填写率 0% / 填写 56

14~18岁14~18 años	4	7.1%
19~24岁19~24 años	26	46.4%
25~30岁25~30 años	25	44.6%
31~40岁31~40 años	1	1.8%
其他Otros	0	0%

2. 您认为B站最吸引您的部分是什么(多项选择)? ¿Qué parte de Bilibili le atrae más (selección múltiple)?

导出图片

填写率 0% / 填写 56

弹幕功能Función de Bullet Comments	28	50%
轻松的氛围Atmósfera relajada	37	66.1%
便于获取和分享自己感兴趣的内容Facilidad de obtener o compartir lo que me interesa	45	80.4%
有可以补充自己学业内容的视频、文章资源Los videos o artículos que me ayudan a aprender	33	58.9%
优质的二次元文化内容Alta calidad de recursos de anime y manga, etc.	12	21.4%
成为up主有收益Ser un/una remitente de videos puede hacerme ganar dinero	4	7.1%
其他Otros	6	10.7%

3. 您认为B站有何优点(多项选择)? ¿Qué ventajas tiene Bilibili como una plataforma de alojamiento de videos (selección múltiple)?

导出图片

填写率 0% / 填写 56

视频播放时无广告插入No hay colocación de anuncios durante la reproducción de videos	42	75%
视频种类丰富Gran variedad de videos	49	87.5%
用户年龄差距较小, 彼此间沟通交流更高效Comunicación eficiente entre usuarios con edades similares	26	46.4%
有视频创作者们详尽优质的见解Explicaciones detalladas o ideas maravillosas dadas por autores de videos	31	55.4%
有学生专属模式Contiene un modo específicamente diseñado para los estudiantes	4	7.1%
其他Otros	1	1.8%

4. 您如何看待弹幕功能（多项选择）？ ?Qué opina de la funciön de Bullet Comments (selecciön múltiple)?

导出图片 v

填写率 0% / 填写 56

一种“既可以向别人寻求认同也可以向别人分享观点”的交流方式Es una forma comunicativa que me permiti...	45	80.4%
丰富完整了我对视频内容的认知Me enriquece o me ayuda a completar la compresiön del cont...	39	69.6%
生活中的趣梗、笑点来源之一Una fuente de chiste divertido o gracioso en la vida	50	89.3%
带有负面情绪的恶意见论有时会给其他用户带来不好的体验A veces, los comentarios ofensivos en los bull...	28	50%
没有什么特别之处No hay nada especial	2	3.6%

5. 多数情况下，弹幕功能给您带来了什么样的影响（单项选择）？ En la mayoría de los casos, ?cu&acut;l es su opiniön acerca de los bullet comments cuando lee en la pantalla(selecciön única)?

导出图片 v

填写率 0% / 填写 56

消极Negativo	1	1.8%
积极Positivo	32	57.1%
其他情况，例如既不消极也不积极、无影响等Ninguno de los dos, como neutral o nada de impacto	23	41.1%

6. 您的课堂中曾经出现使用B站的情况吗（多项选择）？ ?Se había utilizado alguna vez bilibili cuando estaba en la clase (selecciön múltiple)?

导出图片 v

填写率 0% / 填写 56

我使用过A mí, sí	28	50%
我的同学们使用过A mis compañeros, sí	24	42.9%
我的老师们使用过A mis profesores, sí	5	8.9%
我、同学、老师均没有使用过No, nadie la había usado	16	28.6%

7. 您曾经在B站观看过外语视频吗（单项选择）？ ?Alguna vez ha visto los vídeos en lengua extranjera en bilibili(selecciön única)?

导出图片 v

填写率 0% / 填写 56

有Sí	46	82.1%
没有No	10	17.9%

8. 通常来说，您在观看外语视频时会开启弹幕功能吗（单项选择）？ Normalmente, ?usted deja mostrados los bullet comments cuando ve los vídeos en lengua extranjera (selecciön única)?

导出图片 v

填写率 0% / 填写 56

会Sí	33	58.9%
不会No	7	12.5%
看情况En alguna ocasiön	16	28.6%

9. 在什么情况下您会在观看外语视频时打开弹幕功能（多项选择）？ En qué situación y para qué usted ha dejado visibles los bullet comments cuando ve un video en lengua extranjera (selección múltiple)?

导出图片 v

填写率 0% / 填写 56

在官方翻译版本上传前尽快了解视频内容Para entender el contenido del vídeo lo antes posible a...	31	55.4%
了解视频内容的前因后果及背景Para conocer la causa, el efecto y el contexto del vídeo	31	55.4%
想通过其他人在弹幕中给出的观点来换位思考Para pensar en otras perspectivas según las ideas ...	38	67.9%
了解与视频内容主题相关但作者未提及的知识Para conseguir conocimientos extra relacionados con el te...	37	66.1%
为了不觉得孤独Para no sentirme solo/a	17	30.4%
其他Otros	4	7.1%

10. 当教师通过Bilibili在线授课或者公放视频时，您支持开启弹幕功能吗（单项选择）？ ?Usted apoya el uso de la función de Bullet Comments durante la reproducción pública de un vídeo frente a los estudiantes en la clase presencial o la clase en línea dada por bilibili (selección única)?

导出图片 v

填写率 0% / 填写 56

支持，学生们有随时发送弹幕的权利Sí, los estudiante guardan el derecho de mandar bullet com...	16	28.6%
支持，但不应在直播课堂中使用以保障学生的注意力Sí, pero no en la clase en vivo, para asegura...	19	33.9%
支持，由教师自行决定使用的时间点Sí, el momento adecuado del uso depende de cada profes...	13	23.2%
不支持，课堂中弹幕功能的使用不值得推荐No, no es recomendable el uso de la función de Bull...	8	14.3%
不清楚No lo sé	0	0%

11. 在您看来，当我们在线上或线下的外语课堂中开启弹幕功能时，会有什么优缺点出现（多项选择）？ En su opinión, ?ventajas y desventajas tendrá el dejar abierta la función de Bullet Comments en una clase de lengua extranjera presencial o en línea(selección múltiple)?

导出图片 v

填写率 0% / 填写 56

更便于学生获取与该语言相关的知识Sea más conveniente para los estudiantes para conseguir l...	34	60.7%
内向的学生会获得更多同其他人分享想法或互动的机会Los estudiantes tíidos tendrán m...	46	82.1%
有益于提高该语言的阅读理解和书面表达Sea beneficioso para mejorar la compresión lectora y l...	30	53.6%
不利于该语言听说能力的训练No será beneficioso para entrenar habilidades de escucha y habla...	12	21.4%
学生掌握课堂内容所需的时间和精力增加Se requerirán más tiempo y más energ&i...	16	28.6%
该功能可能会引起学生分心Esta función pueda distraer a los estudiantes	29	51.8%
其他Otros	2	3.6%

8.3. Tablas de evaluación para tarea del Process y Output

a. Tabla de evaluación para actividad 4 en tarea del Process

CRITERIO	PUNTUACIÓN
Fluidez	De 1 A 5:
Pronunciación	De 1 A 3:
Expresividad	De 1 A 3:
Cooperación Grupal	De 1 A 3:
TOTAL	

b. Tabla de evaluación para actividad 5 y 7 en tarea del Output

CRITERIO	PUNTUACIÓN
Dominio de gramática	De 1 A 3:
Dominio de vocabulario	De 1 A 3:
Fluidez de expresión oral	De 1 A 3:
Fluidez de expresión escrita	De 1 A 3:
TOTAL	