

PANTALLAS QUE ENSEÑAN: MEJORANDO LA COMPETENCIA COMUNICATIVA EN ESTUDIANTES DE FRANCÉS LENGUA EXTRANJERA (FLE) DE NIVEL B1

SCREENS THAT TEACH: ENHANCING COMMUNICATIVE COMPETENCE IN B1-LEVEL STUDENTS OF FRENCH AS A FOREIGN LANGUAGE (FFL)

ÉCRANS QUI ENSEIGNENT : AMÉLIORER LA COMPÉTENCE COMMUNICATIVE CHEZ LES ÉTUDIANTS DE FRANÇAIS LANGUE ÉTRANGÈRE (FLE) DE NIVEAU B1

Silvia Fernández Martín

Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea

Resumen

En este artículo, abordamos el uso de la herramienta Edpuzzle en el aula de FLE como un recurso que mejora la comprensión oral, la participación y la motivación de los estudiantes de nivel B1. Nuestro objetivo principal es evaluar cómo esta plataforma contribuye al desarrollo de la competencia comunicativa en el aula de idiomas. Este estudio resulta relevante, ya que aporta una respuesta pedagógica al reto de enseñar lenguas extranjeras a través de metodologías innovadoras como el Aula Invertida, fomentando un aprendizaje significativo, autónomo y auténtico.

Los resultados muestran que Edpuzzle permite transformar materiales audiovisuales en interactivos que refuerzan la comprensión oral, el aprendizaje de vocabulario y la implicación de nuestros estudiantes. Además, facilita un seguimiento personalizado del progreso de cada alumno por parte del docente. Sin embargo, también se analizan algunas limitaciones, como la necesidad de una buena conexión a la red, el tiempo de preparación de las actividades y el foco en la comprensión y no en la producción. Se concluye, por tanto, que Edpuzzle es una herramienta eficaz para potenciar la competencia comunicativa en francés, siempre que se complemente con otras metodologías y enfoques que permitan un desarrollo equilibrado de la competencia comunicativa.

Palabras clave: Edpuzzle, competencia comunicativa, comprensión oral, aula invertida, FLE (Francés Lengua Extranjera), aprendizaje autónomo.

Abstract

In this article, we address the use of the Edpuzzle tool in the FLE classroom as a resource that enhances listening comprehension, student participation, and motivation for B1 level learners. Our main objective is to assess how this platform contributes to the development of communicative competence in the language classroom. This study is relevant as it provides a pedagogical response to the challenge of teaching foreign languages through innovative methodologies such as the Flipped Classroom, fostering meaningful, autonomous, and authentic learning.

The results show that Edpuzzle allows audiovisual materials to be transformed into interactive ones that reinforce listening comprehension, vocabulary learning, and student engagement. Additionally, it enables personalized tracking of each student's progress by the teacher. However, some limitations are also analyzed, such as the need for a good internet connection, the preparation time for activities, and the focus on comprehension rather than production. It is concluded, therefore, that Edpuzzle is an effective tool for enhancing communicative competence in French, provided it is complemented by other methodologies and approaches that allow for a balanced development of communicative competence.

Keywords: Edpuzzle, Communicative Competence, Listening Comprehension, Flipped Classroom, FLE (French as a Foreign Language), Autonomous Learning.

Résumé

Dans cet article, nous abordons l'utilisation de l'outil Edpuzzle dans la classe de FLE comme une ressource qui améliore la compréhension orale, la participation et la motivation des étudiants de niveau B1. Notre objectif principal est d'évaluer comment cette plateforme contribue au développement de la compétence communicative dans la classe de langue. Cette étude est pertinente car elle apporte une réponse pédagogique au défi d'enseigner les langues étrangères à travers des méthodologies innovantes telles que la Classe Inversée, favorisant un apprentissage significatif, autonome et authentique.

Les résultats montrent qu'Edpuzzle permet de transformer des supports audiovisuels en supports interactifs qui renforcent la compréhension orale, l'apprentissage du vocabulaire et l'implication des étudiants. De plus, il facilite un suivi personnalisé des progrès de chaque élève par l'enseignant. Toutefois, certaines limites sont également analysées, telles que la nécessité d'une bonne connexion

internet, le temps de préparation des activités et l'accent mis sur la compréhension plutôt que sur la production. Il est donc conclu qu'Edpuzzle est un outil efficace pour renforcer la compétence communicative en français, à condition d'être complété par d'autres méthodologies et approches permettant un développement équilibré de la compétence communicative.

Mots-clés : Edpuzzle, compétence communicative, compréhension orale, classe inversée, FLE (Français Langue Étrangère), apprentissage autonome.

1. INTRODUCCIÓN

Las nuevas tecnologías forman parte esencial de nuestro día a día. Desde que nos despertamos hasta que nos acostamos, empleamos dispositivos electrónicos para un gran número de tareas. En la educación y en el aprendizaje de lenguas extranjeras, estas herramientas revolucionan la forma de transmitir conocimiento, permitiendo crear actividades más dinámicas y divertidas que atraigan la atención de los estudiantes. Además, facilitan el acceso a una gran variedad de recursos interactivos, lo que permite un aprendizaje más personalizado y el fomento de la autonomía de los estudiantes. Gracias a las plataformas digitales, los docentes podemos desarrollar estrategias innovadoras que potencien la motivación y refuercen el aprendizaje tanto dentro como fuera del aula.

A raíz de la pandemia de COVID-19, el distanciamiento social y la suspensión de las clases presenciales provocaron una urgencia global por incorporar procesos de enseñanza mediados por la tecnología, modificando no solo la forma de enseñar, sino también de aprender (Bao, 2020; Gaitán y Coraglia, 2021). Muchos países instauraron un período de cuarentena para luchar contra la amenaza de la enfermedad, lo que obligó a los docentes a adaptar sus clases al entorno virtual para poder continuar con su labor.

A partir de este trágico evento, las herramientas en línea comenzaron a cobrar mayor protagonismo también en el aula presencial, gracias a los amplios beneficios que estas ofrecen.

En la enseñanza de lenguas extranjeras como es el francés, uno de los grandes desafíos a los que nos enfrentamos en el aula es el desarrollo de la competencia comunicativa de nuestros estudiantes, es decir, convertir a nuestros alumnos en hablantes capaces de desenvolverse con fluidez en diferentes contextos de la vida cotidiana. Este hecho supone un reto para los docentes que deben enfrentarse a obstáculos como la falta de motivación y participación del alumnado, junto a la dificultad que supone el desarrollo de las competencias lingüísticas, sociolingüísticas y pragmáticas.

En este contexto, la integración de herramientas digitales como *Edpuzzle* ofrece nuevas oportunidades para innovar en las prácticas pedagógicas y mejorar el aprendizaje de la lengua.

2. METODOLOGÍA E INVESTIGACIÓN

El objetivo principal de este artículo es explorar el empleo de la herramienta *Edpuzzle* como un recurso para fomentar la motivación y participación del alumnado de Francés Lengua Extranjera (FLE) de nivel B1. Desde este punto de vista se busca evaluar cómo esta plataforma contribuye al desarrollo de la competencia comunicativa y, más concretamente, de la comprensión oral.

Para ello, se ha seleccionado un vídeo corto (4.39 min) titulado *Les vieux et la technologie*¹, alojado en la plataforma YouTube y editado en *Edpuzzle* por la profesora María Beatriz Sánchez López². Este vídeo ha sido adaptado por esta última a través de preguntas interactivas y recursos que permiten una participación activa del estudiante durante su visualización.

En primer lugar, discutiremos los avances y desafíos del empleo de *Edpuzzle* en el aula de FLE como una herramienta innovadora en el ámbito de la enseñanza de segundas lenguas que permite convertir un material pasivo en una actividad interactiva y formativa, que fomente la motivación del alumnado e impulse su participación. Sin embargo, como se menciona, esta plataforma presenta, a su vez, una serie de desafíos como la capacitación del profesorado para un buen uso pedagógico o una investigación más profunda sobre el impacto de *Edpuzzle* en el aprendizaje del francés.

En segundo lugar, desde un punto de vista objetivo, evaluaremos el potencial educativo de *Edpuzzle* a través de un análisis cualitativo centrado en el estudio del material didáctico propuesto. Este análisis considera aspectos esenciales como la pertinencia de las actividades respecto a los contenidos lingüísticos, sociolingüísticos y pragmáticos correspondientes al nivel B1 del Marco Común Europeo para la Referencia de las Lenguas (MCER).

Asimismo, se valora la coherencia entre el contenido audiovisual y los objetivos pedagógicos planteados, así como el uso de la lengua y la comprensión de esta. Este enfoque no solo nos permite valorar hasta qué punto el recurso motiva a los estudiantes, sino que también favorece un aprendizaje significativo y contextualizado del francés a través de material auténtico y accesible.

Por último, discutiremos las principales ventajas observadas en la aplicación, como la posibilidad de adaptar el material didáctico a diferentes niveles y ritmos de aprendizaje; el fomento de la autonomía del alumnado y el seguimiento

¹ Enlace para acceder al vídeo:

<https://www.youtube.com/watch?v=uFpKj3JbORs&t=4s&pp=ygUbbGVzIHZpZXV4IGV0IGxhIHRIY2hub2xvZ2ll>

² Enlace a la actividad analizada: [Edpuzzle](#)

individualizado de los progresos de cada alumno. Sin embargo, esta herramienta también presenta una serie de limitaciones que estudiaremos como son la necesidad de conexión a internet, el tiempo de preparación del material por parte del docente, entre otras.

3. INNOVACIÓN EN EL AULA DE FLE: AVANCES Y DESAFÍOS

El modelo educativo actual aplicado a la enseñanza de lenguas extranjeras, como el francés, ha mejorado y continúa haciéndolo gracias a las amplias posibilidades y recursos ofrecidos por la tecnología.

Uno de los enfoques didácticos que experimenta un gran auge en los últimos años es el Aula invertida o *Flipped classroom*. Este concepto fue introducido por primera vez en el 2000 y hace referencia a “un entorno de aprendizaje que tiene por objetivo involucrar a los estudiantes en el aprendizaje activo y reestructurar las tareas realizadas dentro y fuera del aula” (Becerril y Nahón, 2022, p.3).

Este auge se ve beneficiado por la facilidad de acceso a dispositivos electrónicos, el gran número de plataformas que lo impulsan y la posibilidad que ofrece a los docentes para que los alumnos puedan trabajar los contenidos fuera del aula y aprovechar las horas de clase para compartir dudas o poner en práctica esos contenidos a través de ejercicios de producción oral, escrita, etc.

Este nuevo enfoque aplicado en la didáctica de lenguas extranjeras gira en torno al estudiante, quien tiene un papel protagonista a la vez que fomenta un aprendizaje activo. Sin embargo, el uso de este nuevo enfoque “debe ser completado con multitud de metodologías, recursos y tareas para optimizar al máximo el tiempo de aprendizaje de los alumnos” (Arranz, 2021, p.13).

En este marco, el empleo de las nuevas tecnologías digitales transforma de forma significativa la enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras, además de proporcionar a los docentes un gran número de recursos interactivos para personalizar el aprendizaje de los alumnos y fomentar una mayor participación. En nuestro caso, *Edpuzzle* demuestra ser una plataforma que, a través de la incorporación de vídeos interactivos, favorece la comprensión y la interacción dinámica con los materiales audiovisuales.

Sin embargo, a pesar de los avances tecnológicos y metodológicos, uno de los mayores desafíos sigue siendo la falta de motivación y participación en el aula. El aprendizaje de una lengua extranjera, si no se adapta a los intereses y necesidades de los alumnos puede resultar monótono, lo que contribuye a una baja implicación.

De igual modo, la participación es un factor clave directamente relacionado con el desarrollo de las habilidades comunicativas. Si pensamos por un momento en

PANTALLAS QUE ENSEÑAN: MEJORANDO LA COMPETENCIA COMUNICATIVA EN ESTUDIANTES DE FRANCÉS LENGUA EXTRANJERA (FLE) DE NIVEL B1

nuestros alumnos, recordaremos siempre a alguno de ellos con temor a cometer errores o con una inseguridad enorme en su competencia lingüística. ¿Cuántas veces hemos escuchado “pero no sé si está bien” antes de tan siquiera comenzar a corregir el ejercicio?

Así pues, los estudiantes de lenguas extranjeras también deben enfrentarse a desafíos como hacer frente a la ansiedad de hablar en público, de cometer errores, etc. Superar estos miedos, permitirá el desarrollo de la competencia comunicativa, es decir, aquella que permite orientar el discurso hacia la comunicación verbal y escrita y, junto con la competencia digital permite obtener información, integrarla en el conocimiento ya adquirido, generar conocimiento y reflexionar sobre el mismo (López Quijano, 2019, p. 2).

Aunque, como se ha indicado previamente, las herramientas digitales como *Edpuzzle* ofrecen amplias posibilidades para transformar el aula de FLE, por sí solas no resultan suficientes para lograr fomentar un entorno seguro y participativo. Es aquí donde el rol de los docentes juega un papel fundamental en ese proceso, a través del diseño de actividades que despierten la curiosidad de los estudiantes y les inviten a participar.

4. FAVORECIENDO EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA COMUNICATIVA

La evolución de las metodologías y enfoques en la enseñanza de lenguas extranjeras subraya la importancia del desarrollo de la competencia comunicativa (lingüística, sociolingüística y pragmática) en nuestros alumnos para convertirlos en hablantes eficientes (Otroshi et al., 2025). Incluso a principios de los 80, autores como Long (1983) resaltaban la necesidad del desarrollo de estas competencias para lograr una comunicación auténtica.

Para ello, los docentes de FLE somos los encargados de diseñar recursos que permitan a nuestros estudiantes avanzar en el aprendizaje y aumentar su capacidad de comunicación en lengua extranjera. Sin embargo, como se ha observado, además de la dificultad y el tiempo que supone la creación de estas actividades, los docentes deben enfrentarse a otros obstáculos dentro y fuera del aula como la falta de motivación o participación por parte del alumnado.

En la sociedad contemporánea, experimentamos una profunda revolución tecnológica, donde las redes sociales y aplicaciones tienen un rol protagonista en nuestra vida cotidiana. El sistema educativo español, junto a entidades como el MCER, se enfocan no solo en desarrollar la competencia lingüística en los

PANTALLAS QUE ENSEÑAN: MEJORANDO LA COMPETENCIA COMUNICATIVA EN ESTUDIANTES DE FRANCÉS LENGUA EXTRANJERA (FLE) DE NIVEL B1

estudiantes, sino también en desarrollar habilidades tecnológicas esenciales para integrarse en la sociedad.

Por esta razón, “a raíz de este mundo cambiante, nos encontramos un sistema educativo que coloca a su profesorado en el punto de mira puesto que son considerados el eje vertebrador del cambio” (Rubio y AD-García Conesa, 2012, p.2). Esto es, los profesores de lenguas extranjeras somos responsables de aplicar en el aula lo último en metodología para convertir a nuestros alumnos en hablantes eficaces.

Así, el uso de las aplicaciones en línea favorece nuestra tarea, aportando originalidad y dinamismo a nuestras actividades y fomentando tanto la competencia digital como lingüística en nuestros estudiantes. Una de las muchas herramientas que nos ayuda en la búsqueda de motivación de los aprendientes de francés es *Edpuzzle*. Esta plataforma en línea “permite convertir vídeos, de autoría propia o ajena, en interactivos, a través de la integración de diferentes tipos de preguntas (abiertas, de opción múltiple y notas)” (Cea y Mendoza, 2024). Las múltiples opciones que nos ofrece nos permiten trabajar de forma divertida algunas de las competencias necesarias para el desarrollo de la competencia comunicativa, como la comprensión oral.

A diferencia de la comprensión escrita, la comprensión oral resulta más compleja de desarrollar, especialmente porque, esta última, presenta características propias que dificultan su procesamiento como la velocidad, el acento y la entonación, entre otras. Por este motivo, resulta esencial diseñar actividades que permitan al alumnado ejercitar esta destreza de manera contextualizada y significativa a través de materiales auténticos que permitan a los estudiantes establecer contacto con la lengua extranjera.

4.1. El desarrollo de la competencia lingüística a través de Edpuzzle

En este trabajo, nos centraremos en mostrar cómo las actividades que encontramos en la plataforma *Edpuzzle*, fomentan el trabajo de la comprensión oral, el uso del presente y el vocabulario de las nuevas tecnologías, al mismo tiempo que nuestros estudiantes de nivel B1, adquieren competencias sociolingüísticas a través del humor.

Para llevar a cabo nuestra tarea, utilizaremos un vídeo del conocido *youtuber* francés Cyprien, titulado *Les vieux et la technologie*, en el que el protagonista muestra las dificultades que tienen los “viejos”, es decir, los adultos que no pertenecen a la generación de nativos digitales para adaptarse a la tecnología,

PANTALLAS QUE ENSEÑAN: MEJORANDO LA COMPETENCIA COMUNICATIVA EN ESTUDIANTES DE FRANCÉS LENGUA EXTRANJERA (FLE) DE NIVEL B1

teniendo que pedir ayuda a los más jóvenes. A través de esta temática tan actual y cercana a nuestros alumnos, podemos desarrollar la competencia comunicativa en lengua extranjera.

Uno de los principales aspectos que debemos señalar a la hora de diseñar nuestra actividad es que estamos ante un recurso auténtico. El Nozionario Di Glottodidattica de la Universidad Ca' Foscari-Venezia (2020) define el material auténtico como aquellos recursos creados con fines no didácticos.

En otras palabras, en este contexto, nos encontramos ante un hablante nativo de francés, el cual produce un vídeo dirigido a un público nativo, por lo que se comunica de manera natural, sin considerar que su material pueda ser utilizado como herramienta pedagógica. Es ahí, donde el papel de los docentes resulta clave, ya que serán los encargados de mediar entre el input auténtico y el nivel de competencia del alumnado, seleccionando y adaptando el material de forma que se convierta en una herramienta de aprendizaje comprensible, atractiva y útil.

Con el objetivo de garantizar la comprensión del contenido del vídeo, su creadora ha incluido actividades como preguntas de opción múltiple, diseñadas para evaluar y reforzar la comprensión del material audiovisual. Este tipo de ejercicios permite guiar la atención del alumnado hacia momentos clave del vídeo, ya sea a través de situaciones cómicas que reflejan las dificultades de los adultos con la tecnología, como en el siguiente ejemplo:

Ej.: *Qu'est-ce que le père de Cyprien veut faire ?*

- a. *Mettre un document de son ordinateur sur sa clé USB*
- b. *Mettre un document de sa clé USB à son ordinateur*

o mediante fragmentos en los que aparecen palabras o expresiones relacionadas con el vocabulario específico que se desea trabajar. Por ejemplo:

Ej.: *Quel est le vocabulaire de l'informatique cité dans ce passage ? Choisissez.*
Coller - sauvegarder - copier - la souris - cliquer - copier - onglet

Este tipo de preguntas no solo permite reforzar la comprensión, sino que también favorece la adquisición del léxico relacionado con la tecnología. La selección de términos extraídos directamente del discurso del hablante promueve la escucha activa y facilita la identificación del vocabulario dentro de un contexto real, lo que contribuye a la memorización de los términos y su posterior aplicación.

Asimismo, la plataforma permite incorporar otro tipo de actividades, como las preguntas cerradas, las cuales exigen una respuesta específica, lo que promueve la concentración en aspectos clave del vídeo. Este tipo de actividades con respuestas claras y objetivas permite a los estudiantes identificar rápidamente si han

PANTALLAS QUE ENSEÑAN: MEJORANDO LA COMPETENCIA COMUNICATIVA EN ESTUDIANTES DE FRANCÉS LENGUA EXTRANJERA (FLE) DE NIVEL B1

comprendido la información. Para el docente, estas actividades ofrecen una herramienta útil para observar el progreso del grupo y ajustar el contenido en función de las necesidades de los estudiantes. En la actividad seleccionada para esta investigación se proponen preguntas como,

Ej.: Qu'est-ce qu'il fait son grand-père à chaque fois qu'il sort ?

en la que los estudiantes deben escribir de forma breve la respuesta sin necesidad de usar exactamente las palabras del protagonista del vídeo. Esta actividad contribuye a la comprensión oral y la expresión escrita, ya que ofrece a los estudiantes la oportunidad de interpretar la información del vídeo y responder de manera personal, empleando sus propias palabras. Este tipo de preguntas también favorece el desarrollo de otras habilidades, como la capacidad de síntesis, pues los estudiantes deben captar la idea principal y resumirla con precisión, lo que les ayuda a reforzar su vocabulario y a demostrar que han comprendido el contenido de forma autónoma.

Asimismo, en el recurso analizado, la autora opta por trabajar la comprensión auditiva a partir de un ejercicio en el que se deben completar los espacios en blanco con las palabras escuchadas. Esta estrategia resulta muy atractiva y efectiva, ya que promueve una conexión directa con el contenido auditivo. No obstante, es importante que los docentes tengamos en cuenta si esas palabras o contenidos gramaticales –como ocurre en este caso– se han presentado previamente en otras lecciones, de modo que los alumnos puedan reconocerlos con mayor facilidad. Proponer este tipo de actividades en el *niveau seuil* (B1) resulta adecuado para los estudiantes, ya que cuentan con un conocimiento básico del idioma y han desarrollado un cierto grado de autonomía. Un ejemplo concreto aplicado a nuestro vídeo lo encontramos en el siguiente enunciado:

*Ej.: Je crois que ma mère c'est la personne qui tape le _____
_____ au monde sur un clavier.*

Como vemos, se presenta una frase en la que los aprendientes de francés deben completar dos espacios en blanco que trabajan un contenido gramatical estudiado en niveles anteriores: la comparación de inferioridad. A través de este ejercicio, el alumno podrá repasar cómo se construyen las comparaciones de inferioridad con adverbios, siendo la respuesta correcta: “*le moins vite*”.

4.2. El desarrollo de la competencia sociolingüística a través del humor

Como hemos mencionado, el componente humorístico del vídeo capta la atención de nuestros alumnos, mientras se trabajan aspectos sociolingüísticos. El humor forma parte del contexto de una lengua y una cultura, por lo que los estudiantes deben conocer los códigos sociales y culturales, en este caso, de la cultura francesa con el objetivo de evitar malentendidos y choques culturales, ya que cada lengua tiene sus propias características.

Asimismo, desde un punto de vista didáctico, autores como Sánchez-Carretero (1997, p.1) afirma que:

el humor es una herramienta de trabajo muy útil en la clase de idiomas. Por una parte, su empleo en el aula ayuda a disminuir el nivel de ansiedad en los estudiantes, condición indispensable para el aprendizaje de segundas lenguas. Y, por otra parte, puede ser utilizado para introducir estructuras gramaticales, vocabulario y la cultura popular.

En el caso del vídeo analizado, *Les vieux et la technologie*, el recurso al humor se basa en una serie de elementos fáciles de reconocer por nuestros estudiantes como los estereotipos intergeneracionales, los malentendidos tecnológicos y las exageraciones. Uno de los estereotipos más evidentes que podemos encontrar en el vídeo es la representación que Cyprien hace del padre, quién no sabe hacer tareas tecnológicas básicas, como copiar un archivo en el ordenador. A su vez, Cyprien al interpretar a todos los personajes varía el tono de voz, sus gestos y sus expresiones con el objetivo de hacer evidente ese contraste intergeneracional, lo que aumenta el efecto cómico.

El humor, por tanto, no solo atrae la atención de los alumnos, sino que también contribuye al desarrollo de su competencia sociolingüística. Este vídeo, además de facilitar el aprendizaje de vocabulario y el trabajo de la comprensión oral y de estructuras gramaticales concretas, promueve una mayor consciencia social al mostrar cómo las diferentes generaciones viven esta revolución tecnológica.

5. EDPuzzle: BENEFICIOS Y LIMITACIONES EN EL AULA DE FLE

Edpuzzle, como hemos señalado, es una herramienta en línea que permite a los usuarios crear lecciones interactivas a partir de vídeos, integrando notas, preguntas u otros recursos que enriquecen el aprendizaje de los estudiantes de FLE. Dentro del ámbito educativo, su empleo fomenta la participación del alumnado y facilita el seguimiento del progreso individual de cada uno. En este apartado, realizaremos un recorrido por los principales beneficios que Edpuzzle ofrece en el

ámbito pedagógico y por sus limitaciones, con el objetivo de analizar de forma crítica su valor como recurso didáctico y su impacto en el proceso de aprendizaje del alumnado de FLE.

5.1. Beneficios del uso de Edpuzzle en el aula de FLE

Como hemos afirmado, hoy en día, hablar de educación no puede entenderse sin mencionar a la tecnología. Según la Agenda 2030 de las Naciones Unidas, uno de los principales objetivos propuestos es "garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos" (Naciones Unidas, 2015). Para ello, el uso de la tecnología resulta fundamental para mejorar el acceso y la calidad del aprendizaje. Una de las formas de integrar esta tecnología es a través del uso de herramientas en línea como la descrita en este artículo, las cuales cuentan con amplias ventajas.

Álvarez-Álvarez y Mischel (2024) llevaron a cabo un estudio, en el que se recopilaron datos de 152 estudiantes universitarios (futuros profesores de Educación Primaria y Secundaria) y profesores universitarios. Estos autores solicitaron a sus participantes que expresaran libremente sus percepciones y evaluaran de forma abierta la utilidad de Edpuzzle en el aula.

Los alumnos (futuros profesores) valoraron de forma positiva el empleo de un material audiovisual, ya que, como hemos argumentado, este tipo de recursos facilita la comprensión de los contenidos, facilita la participación y resulta motivador para el aprendizaje significativo en el aula. A su vez, respeta el ritmo de aprendizaje de los estudiantes, ofreciéndoles la posibilidad de volver a ver el vídeo cuando desconocen las respuestas para intentar comprenderla y responder a la pregunta que le piden.

Los docentes, por su parte, clasificaron el recurso y el acceso a esta plataforma como una herramienta fácil de manejar y de integrar en su día a día. Cada vez son más los profesores que emplean este recurso en sus clases de FLE para trabajar a través de material auténtico aspectos gramaticales, léxicos y culturales. La versatilidad característica de Edpuzzle contribuye al aumento de los recursos disponibles en la plataforma, además de ofrecer la posibilidad de crear contenidos adaptados al perfil de nuestros estudiantes. Otro aspecto destacable es que la herramienta permite elaborar una gran variedad de preguntas, facilitando la evaluación formativa y pudiendo llevar a cabo una evaluación más personalizada del estudiante.

Tanto docentes como estudiantes coincidimos en reconocer los beneficios que aporta el uso de las nuevas tecnologías y de sus herramientas en el entorno educativo en general, y en la enseñanza de idiomas en particular.

PANTALLAS QUE ENSEÑAN: MEJORANDO LA COMPETENCIA COMUNICATIVA EN ESTUDIANTES DE FRANCÉS LENGUA EXTRANJERA (FLE) DE NIVEL B1

Ambos públicos destacamos que esta tecnología presenta un gran potencial como herramienta para el autoaprendizaje, ya que permite a los estudiantes trabajar a su propio ritmo, facilitando la comprensión y asimilación de conceptos. Además, este soporte involucra y motiva a los estudiantes en su aprendizaje, haciendo que participen todos, es decir, el empleo de actividades como la analizada en el presente estudio, permite a aquellos estudiantes más introvertidos participar sin necesidad de sentirse cohibidos como puede ocurrir cuando tienen que dar una respuesta delante de los demás. Del mismo modo, en el contexto del aula, aunque el alumnado muestre su intención de participar, el tiempo insuficiente impide dar a todos la palabra. Sin embargo, gracias a esta aplicación, es posible recopilar todas las respuestas de nuestros estudiantes y analizarlas posteriormente para reforzar el aprendizaje o, como se ha explicado, para llevar a cabo una evaluación más detallada de sus progresos en el aprendizaje de FLE.

Otra de las ventajas de esta herramienta es que ayuda a promover el aprendizaje invertido o *Flipped Classroom*, descrito con anterioridad. Al permitir que los estudiantes accedan a los contenidos desde casa, a través de los recursos indicados por el profesor, se libera tiempo en el aula para el desarrollo de actividades más prácticas, colaborativas y para resolver las dudas que hayan podido surgir durante su desarrollo. De esta forma, fomentamos un aprendizaje en el que el estudiante adquiere mayor autonomía y participación en su progreso. De este modo, esta metodología permite a los alumnos más introvertidos y tímidos participar de forma activa al no tener que exponerse delante de toda la clase, lo cual, en edades tempranas como la adolescencia o también en la adultez, ayuda a nuestros estudiantes a poder demostrar sus conocimientos y responder a las preguntas sin temor a equivocarse y que otros se burlen de su error.

Finalmente, otro elemento destacable de esta plataforma es la capacidad de ofrecer a nuestros estudiantes un *feedback* inmediato para que puedan autoevaluarse y volver a ver el vídeo para cotejar las respuestas.

Como podemos ver, el empleo de Edpuzzle en el aula resulta muy beneficioso por numerosas razones. Además de permitir la adaptación de los contenidos a los diferentes ritmos de aprendizaje, potencia también una mayor participación de los estudiantes, favoreciendo un aprendizaje más significativo y una enseñanza de la lengua más personalizada. Así pues, la interactividad que ofrece esta herramienta permite al alumnado mantener la atención de forma eficaz y al docente obtener información sobre el nivel de comprensión del tema, optimizando el tiempo en el aula y contribuyendo a una enseñanza más dinámica.

PANTALLAS QUE ENSEÑAN: MEJORANDO LA COMPETENCIA COMUNICATIVA EN ESTUDIANTES DE FRANCÉS LENGUA EXTRANJERA (FLE) DE NIVEL B1

En resumen, podemos afirmar que *Edpuzzle* se trata de una herramienta innovadora que mejora la enseñanza de lenguas extranjeras como el francés, ya que contribuye a una enseñanza más interactiva, eficaz y adaptada a los desafíos actuales. No obstante, es importante considerar ciertas limitaciones que pueden surgir.

5.2. Limitaciones del uso de Edpuzzle en el aula de FLE

Una de las principales limitaciones que presenta Edpuzzle es la necesidad de estar conectado a internet para poder utilizar la aplicación desde cualquier dispositivo electrónico. Sin embargo, en España, según datos del Instituto Nacional de Estadística, nueve de cada diez hogares dispone de acceso a internet, lo que indica que la gran mayoría de la población está en condiciones de conectarse y hacer uso de esta aplicación de manera adecuada, aunque existe la posibilidad de que, por ejemplo, en lugares rurales o con recursos limitados, enfrenten dificultades para acceder a una conexión estable o de calidad, lo que limita el aprovechamiento de la herramienta.

Dejando a un lado la imposibilidad de conectarse a la red, nos centraremos en describir alguna de las limitaciones señaladas por los participantes en el estudio de Álvarez-Álvarez y Mischel (2014). Algunos de los estudiantes afirman que afrontar actividades diseñadas en esta plataforma puede resultar costoso, ya que requiere de una gran concentración y, en ocasiones, el ejercicio puede volverse repetitivo y aburrido o distraer a los alumnos. En consecuencia, el rol de los profesores es fundamental en la selección del material a trabajar en el aula, evitando vídeos demasiado largos, sobrecargados de preguntas y temas que puedan causar un desinterés en nuestro público. La clave del éxito y la utilidad de este tipo de actividades para alcanzar los objetivos planteados reside en una elección reflexiva y pedagógica del material.

En cuanto a su diseño, encontrar vídeos auténticos en francés que se ajusten al nivel de nuestros alumnos y a los objetivos específicos de aprendizaje puede ser un desafío, ya que, como observamos, en el ejemplo de este artículo, Cyprien habla bastante rápido, lo que puede distraer a nuestros estudiantes al no comprender todo lo que dice provocándoles cierta frustración.

En otras palabras, las limitaciones experimentadas por los estudiantes no son intrínsecas a la plataforma, sino que surgen del diseño de las actividades. En el caso de la enseñanza de FLE, un mal uso de la plataforma puede resultar contraproducente, por lo que al integrar vídeos interactivos en nuestras clases

PANTALLAS QUE ENSEÑAN: MEJORANDO LA COMPETENCIA COMUNICATIVA EN ESTUDIANTES DE FRANCÉS LENGUA EXTRANJERA (FLE) DE NIVEL B1

debemos segmentar el contenido para reducir la sobrecarga cognitiva y facilitar el aprendizaje de la lengua.

De igual forma, otro aspecto a tener en cuenta es que la plataforma está diseñada principalmente para fomentar el trabajo individual. Aunque después, podamos discutir las respuestas en el aula de FLE, Edpuzzle no permite una colaboración activa entre los estudiantes, un hecho que resulta beneficioso para el aprendizaje de una lengua extranjera.

A pesar de que en el apartado anterior hemos señalado el trabajo de la comprensión oral como una de las ventajas de esta plataforma, debemos subrayar que esta aplicación pone un foco excesivo en la comprensión pasiva, es decir, estimula la comprensión oral y escrita, pero deja de lado la producción. Los estudiantes se convierten en receptores de la información sin tener la oportunidad de expresarse de manera activa, limitando el desarrollo de competencias comunicativas esenciales para el aprendizaje de una lengua extranjera. Una de las soluciones que podemos encontrar a esta limitación es presentar la actividad como un ejercicio introductorio que será complementado en el aula con los materiales que proporcione el profesor y permitan trabajar las competencias de forma equilibrada.

Por otro lado, aunque la plataforma cuenta con gran cantidad de actividades creadas por otros docentes de FLE, debemos emplear un tiempo de preparación bastante significativo, ya sea para elegir uno de los ejercicios propuestos o para crearlo. Encontrar o crear vídeos adecuados, insertar preguntas significativas que evalúen la comprensión y fomenten la capacidad de análisis supone un añadido al trabajo del docente. Por ejemplo, para un vídeo de cuatro minutos de duración, un docente puede invertir una hora de preparación para insertar preguntas bien formuladas y adaptadas a los objetivos y al nivel de sus estudiantes. Tiempo que en la mayoría de las ocasiones invierte fuera de sus horas de trabajo. Asimismo, los vídeos disponibles no siempre pueden adaptarse fácilmente a los niveles más bajos. Por ello, es recomendable emplear este soporte interactivo una vez que nuestros estudiantes hayan adquirido un mayor grado de autonomía y dispongan de vocabulario suficiente para lograr entender el contenido como es en el nivel B1.

Por último, como hemos destacado anteriormente, Edpuzzle permite seguir el progreso de nuestros estudiantes, observando cómo avanzan, cuáles son sus dificultades y poder replantearnos nuestra metodología para lograr un aprendizaje significativo. Sin embargo, las preguntas de respuesta abierta, que requieren de una corrección por parte del docente pueden ser difíciles de gestionar en grupos numerosos, lo que impide un seguimiento real del proceso. Asimismo, la difícil gestión de este tipo de estrategias nos puede llevar a la creación de actividades en

PANTALLAS QUE ENSEÑAN: MEJORANDO LA COMPETENCIA COMUNICATIVA EN ESTUDIANTES DE FRANCÉS LENGUA EXTRANJERA (FLE) DE NIVEL B1

las que se privilegien las preguntas cerradas que, aunque permiten una corrección automática, ofrecen una visión limitada del desarrollo del alumno. El resultado de esto puede dar lugar a una evaluación más centrada en la memorización que en el desarrollo de la competencia comunicativa. Esto es, el uso de esta plataforma puede convertirse en un enemigo más que en un aliado si empieza a adquirir un rol controlador en lugar de ser utilizada como un instrumento para fomentar el uso auténtico de la lengua francesa y la autonomía de los estudiantes de nivel B1.

6. CONCLUSIONES

En la actualidad, las nuevas tecnologías, como Edpuzzle, transforman la enseñanza de lenguas extranjeras, facilitando un aprendizaje dinámico, interactivo y motivador. El uso de plataformas como la analizada en esta investigación permite dinamizar nuestras clases y fomentar un aprendizaje autónomo y personalizado, contribuyendo a transformar el aula tradicional.

La pandemia de COVID-19 obligó a los docentes a digitalizar de forma urgente la enseñanza para poder continuar con sus tareas diarias. Esta situación impulsó el empleo de herramientas digitales como Edpuzzle, no solo como una solución temporal, sino como un recurso útil para complementar la enseñanza presencial.

Asimismo, esta herramienta permite transformar vídeos pasivos en actividades interactivas que refuerzan la comprensión oral y otras competencias comunicativas esenciales en la enseñanza de FLE. Como hemos visto, esta plataforma ofrece diferentes formatos de pregunta (preguntas abiertas, cerradas, opción múltiple), lo que fortalece el trabajo de contenidos tanto lingüísticos como sociolingüísticos en contextos reales, fomentando un aprendizaje significativo, al interactuar con material auténtico en francés.

Entre las ventajas pedagógicas que presenta Edpuzzle, destacamos la personalización del aprendizaje; el fomento de la autonomía de los estudiantes, ya que permite pausar, repetir o avanzar a su ritmo; el seguimiento de su progreso y una mayor implicación del alumnado gracias al carácter interactivo de la plataforma, que desarrolla la comprensión oral. Por otro lado, esta herramienta digital también presenta limitaciones y desafíos en el aula. Entre ellas, podemos señalar un acceso desigual a la tecnología, ya que no todos los alumnos disponen de estos dispositivos; la necesidad de una capacitación adecuada del profesorado para aprovechar al máximo la plataforma y poder trabajar la competencia comunicativa de forma adecuada sin que resulte contraproducente y, por último, la carga de trabajo que supone la preparación de este tipo de material didáctico para los docentes.

PANTALLAS QUE ENSEÑAN: MEJORANDO LA COMPETENCIA COMUNICATIVA EN ESTUDIANTES DE FRANCÉS LENGUA EXTRANJERA (FLE) DE NIVEL B1

Asimismo, cabe destacar que Edpuzzle se integra fácilmente en metodologías en las que el alumno es el protagonista como en el Aula Invertida. En este caso, el estudiante visiona el vídeo propuesto por el profesor en casa, respondiendo a las preguntas necesarias y emplea el tiempo de clase para resolver dudas o poner en práctica actividades complementarias que permitan desarrollar otras competencias, ya que, como hemos observado, en esta plataforma solo se trabaja la comprensión oral y escrita, lo que supone un desequilibrio en el desarrollo de competencias clave como la producción oral y escrita. En este artículo, el vídeo analizado incluye humor y situaciones de la vida cotidiana, lo que facilita el aprendizaje de vocabulario, las estructuras gramaticales y los aspectos socioculturales de la lengua francesa.

Para concluir, podemos afirmar que Edpuzzle es una herramienta valiosa en la enseñanza del francés como lengua extranjera, ya que potencia la comprensión oral e interacción con materiales auténticos. Esta aplicación, a pesar de sus limitaciones, favorece el empleo de metodologías innovadoras en las que el alumno se convierte en protagonista activo. Sin embargo, su uso debe completarse con otras metodologías o enfoques que permitan a nuestros estudiantes de nivel B1 desarrollar las competencias necesarias para convertirse en hablantes eficaces de francés.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Álvarez Álvarez, M.d.C. y Mischel, L. (2024). "Edpuzzle for e-learning: A study of perceived advantages and limitations". *International Journal of Education and Development using Information and Communication Technology (IJEDICT)*, 20 (1), pp. 134-145. <https://hdl.handle.net/10902/32955>
- Bao, W. (2020). "COVID-19 and online teaching in higher education: A case study of Peking University". *Human Behavior and Emerging Technologies*, 2(2), pp. 113-115. <https://doi.org/10.1002/hbe2.191>
- Becerril, E.A. y Nahón, A.E. (2022). "Tendencias de investigación de aula invertida con aprendizaje colaborativo: una revisión sistemática". *IE Revista de Investigación Educativa de la REDIECH*, (13), e1492. https://doi.org/10.33010/ie_rie_rediech.v13i0.1492.
- Cea, V.O. y Mendoza, A.J.C. (2024). "Uso de Edpuzzle en la enseñanza y aprendizaje de costos". *Educade: revista de educación en contabilidad, finanzas y administración de empresas*, (15), pp. 5-22. <https://dx.doi.org/10.12795/EDUCADE.2024.i15.02>
- Gaitán, A. y Coraglia, M.I. (2021). "Argentine university libraries and online education in the face of the COVID 19 pandemic". *Anales de Documentación: Revista de*

PANTALLAS QUE ENSEÑAN: MEJORANDO LA COMPETENCIA COMUNICATIVA EN ESTUDIANTES DE FRANCÉS LENGUA EXTRANJERA (FLE) DE NIVEL B1

- Biblioteconomía y Documentación*, (24), pp. 3-12.
<https://doi.org/10.6018/analesdoc.439631>
- Long, M.H. (1983). "Does second language instruction make a difference? A review of research". *TESOL quarterly*, 17(3), pp. 359-382.
<https://doi.org/10.2307/3586253>
- López, R.Q. (2019). "Desarrollo de la competencia comunicativa en estudiantes de bachillerato". *EDU REVIEW. International Education and Learning Review/ Revista Internacional de Educación y Aprendizaje*, 7(1), pp. 1-9.
<https://doi.org/10.37467/gka-revedu.v7.1893>
- Naciones Unidas (2015). *Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible*.
<https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/education/>.
- Otroshi, M., Abdoltajedini, K. y Sadrolashrafi, G. (2025). "Impact des vidéos interactives sur les stratégies cognitives de compréhension orale des apprenants iraniens". *Revue des Études de la Langue Française*, 16(1), pp. 85-98.
<http://dx.doi.org/10.22108/relf.2025.143687.1248>
- Rubio, A. y AD-García Conesa, I.M. (2012). "El uso de las nuevas tecnologías en el aula de lenguas extranjeras". *Redes Educativas: La educación en la sociedad del conocimiento*. Sevilla: Universidad de Sevilla. Grupo de Investigación Didáctica, pp. 1-8. <http://hdl.handle.net/11441/56388>
- Sánchez-Carretero, C. (1997). "El aprendizaje de lenguas a través del humor". *Encuentro: Revista de Investigación e Innovación en la Clase de Idiomas* (9), pp. 141-148. <http://hdl.handle.net/10017/912>

Fecha de recepción 21 de MARZO de 2025

Fecha de aceptación 27 de ABRIL de 2025



Este artículo pertenece a la Universidad de Zaragoza
y se distribuye bajo una Licencia Creative Commons
Atribución-NoComercial-SinDerivar 4.0 Internacional.

Eres libre de compartir copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato
Bajo las condiciones siguientes:

Reconocimiento de la autoría, ya incluida en esta diapositiva.

NoComercial – no se puede utilizar el material para una finalidad comercial.

SinObraDerivada – Sin remezclar, transformar o crear a partir del material