



**UNIVERSIDAD FEDERAL DE CEARÁ
CENTRO DE HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE LETRAS EXTRANJERAS
CURSO DE LETRAS-ESPAÑOL/NOCTURNO**

ANA CLÁUDIA DOS SANTOS

**LITERACIDAD DIGITAL DEL PROFESOR DE E/LE:
USO DE APLICACIONES COMO HERRAMIENTAS DE APRENDIZAJE**

**FORTALEZA / CE
2021**

ANA CLÁUDIA DOS SANTOS

LITERACIDAD DIGITAL DEL PROFESOR DE E/LE:
USO DE APLICACIONES COMO HERRAMIENTAS DE APRENDIZAJE

Trabajo de Fin de Grado presentado a la Licenciatura de Lengua Española y sus Literaturas de la Universidad Federal de Ceará como requisito parcial para la obtención del título de licenciada.

Supervisora: Prof^ª. Dra. Sara de Paula Lima

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Biblioteca Universitária

Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

- S2331 Santos, Ana Cláudia dos.
Literacidad digital del profesor de E/LE : uso de aplicaciones como herramientas de aprendizaje / Ana Cláudia dos Santos. – 2021.
57 f. : il. color.
- Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Centro de Humanidades, Curso de Letras (Espanhol), Fortaleza, 2021.
Orientação: Profa. Dra. Sara de Paula Lima.
1. Literacidad digital. 2. Español como Lengua Extranjera. 3. Formación de profesores. 4. Aplicaciones educativas. I. Título.

CDD 460

ANA CLÁUDIA DOS SANTOS

LITERACIDAD DIGITAL DEL PROFESOR DE E/LE:
USO DE APLICACIONES COMO HERRAMIENTAS DE APRENDIZAJE

Trabajo de Fin de Grado presentado a la Licenciatura de Lengua Española y sus Literaturas de la Universidad Federal de Ceará como requisito parcial para la obtención del título de licenciada.

Supervisora: Prof^a. Dra. Sara de Paula Lima

Aprobada en: 01/09/2021.

JUNTA EXAMINADORA

Prof^a. Dra. Sara de Paula Lima (Supervisora)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof^a. Dra. Beatriz Furtado Alencar Lima
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof^a. Dra. Nadja Paulino Pessoa Prata
Universidade Federal do Ceará (UFC)

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, a Dios, por fortalecerme en los momentos de cansancio físico, emocional y mental. Muchas veces pensé en abandonar el curso, pero el Señor me ayudó a superar todos los obstáculos para que yo pudiera llegar a esta importante etapa. Si no fuera por la ayuda de Dios, no podría ser tantas cosas: madre, esposa, hija, estudiante, profesora de mi hijo, colega, amiga.

Agradezco a mi marido, Daniel Farney, y a mi hijo, Daniel Benjamín. A Rhanía, mi sobrina de corazón, y a Ray, hermana de corazón, por las noches que cuidaron a mi hijo mientras yo estaba en UFC.

A mi profesora guía, Sara de Paula Lima, por su dedicación y comprometimiento durante todo el proceso de construcción de este trabajo.

A las profesoras participantes de la Junta Examinadora, Beatriz Furtado Alencar Lima y Nadja Paulino Pessoa Prata.

A los profesores del curso de Letras Español Nocturno (UFC), que tanto han contribuido a mi formación académica.

RESUMEN

Actualmente, vivimos en la era de la “sociedad global de la información” en la que las personas están constantemente conectadas a Internet, expuestas a un torrente ininterrumpido de información, accediendo a aplicaciones - en sus teléfonos móviles o tabletas - o visitando sitios *web* en sus computadoras. Las Tecnologías Digitales de Información y Comunicación (TDIC) facilitan el acceso al aprendizaje de lenguas y han aportado esta practicidad: poder aprender de forma autónoma u optimizar la enseñanza-aprendizaje de E/LE. De esa manera, este estudio tiene como objetivos analizar el uso de las aplicaciones Duolingo, *LyricsTraining* y Tandem como herramientas para el aprendizaje de E/LE, identificar las características de las aplicaciones y categorizar la tipología de las actividades y las destrezas que predominan. A partir de un análisis cualitativo, de carácter descriptivo e interpretativo, caracterizamos las aplicaciones, utilizando como referencia los criterios de análisis de aplicaciones para enseñanza de lenguas, presentados por Orgaz (2018) y Nunes y Bergmann (2019). En los resultados de análisis, constatamos que el método de aprendizaje de Duolingo, basado en el aprendizaje de la gramática y en el del vocabulario, aliado a las actividades estructuralistas, nos remiten al conductismo de Skinner y al enfoque audio-lingual. La aplicación puede ser utilizada para estudiantes de niveles iniciales, teniendo en cuenta que la metodología utilizada por Duolingo permite fijar léxicos. *LyricsTraining* funciona como un juego en el cual los usuarios completan las palabras que faltan en las letras de las canciones, mientras se reproduce el vídeo musical. A través de la música, el alumno puede explotar la práctica de la pronunciación, adquirir vocabulario, aprender expresiones y ejercitar las destrezas escrita, oral, auditiva y lectora. La aplicación Tandem posibilita que el usuario integre las destrezas receptivas - comprensión auditiva y comprensión lectora - y las destrezas productivas - expresión oral y expresión escrita. Al utilizar el intercambio lingüístico en esa aplicación, el estudiante puede oír distintos acentos, aprender sobre diferentes culturas, modismos y expresiones coloquiales. Por medio de propuestas didácticas, ejemplificamos las potencialidades de las aplicaciones como herramientas de enseñanza-aprendizaje de E/LE. Es oportuno que investigaciones futuras, que exploten en clase las actividades propuestas, puedan aplicar las actividades y presentar el *feedback* de alumnos y profesores.

Palabras-clave: Literacidad digital. Español como Lengua Extranjera. Formación de profesores. Aplicaciones educativas.

RESUMO

Hoje, vivemos na era da “sociedade global da informação” na qual as pessoas estão constantemente conectadas à Internet, expostas a um fluxo ininterrupto de informações, acessando aplicativos - em seus telefones celulares ou *tablets* - ou visitando *sites* em seus computadores. As Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) facilitam o acesso à aprendizagem de línguas e proporcionam esta praticidade: aprender de forma autônoma ou melhorar o ensino-aprendizagem de E/LE. Assim, este estudo visa analisar o uso dos aplicativos Duolingo, *LyricsTraining* e Tandem como ferramentas para a aprendizagem de E/LE, identificar as características dos aplicativos e categorizar a tipologia das atividades e as habilidades predominantes. A partir de uma análise qualitativa, descritiva e interpretativa, caracterizamos os aplicativos, usando como referência os critérios de análise para aplicativos de ensino de línguas apresentados por Orgaz (2018) e Nunes e Bergmann (2019). Nos resultados, constatamos que o método de aprendizagem de Duolingo, baseado no aprendizado de gramática e de vocabulário, aliado às atividades estruturalistas, nos remetem ao Behaviorismo de Skinner e à abordagem áudio-lingual. O aplicativo pode ser utilizado para alunos de níveis iniciantes, tendo em vista que a metodologia utilizada por Duolingo permite a fixação de léxico. *LyricsTraining* funciona como um jogo no qual os usuários preenchem as palavras que faltam na letra das canções, enquanto o vídeo clip é reproduzido. Com o uso de *LyricsTraining*, o aluno pode explorar a prática da pronúncia, adquirir vocabulário e expressões, exercitar a escrita, a fala, a audição e a leitura. O aplicativo Tandem permite ao usuário integrar as habilidades receptivas - compreensão auditiva e de leitura - e as habilidades produtivas - fala e escrita. Ao utilizar o intercâmbio linguístico nesse aplicativo, o estudante tem a possibilidade de ouvir diferentes sotaques, aprender sobre diferentes culturas, expressões idiomáticas e expressões coloquiais. Por meio de propostas didáticas, exemplificamos o potencial dos aplicativos como ferramentas de ensino-aprendizagem de E/LE. É oportuno que futuras pesquisas, que explorem as atividades propostas em sala de aula, possam aplicar as atividades e apresentar o *feedback* de alunos e professores.

Palavras-chave: Letramento digital. Espanhol como língua estrangeira. Formação de professores. Aplicativos educacionais.

LISTA DE IMÁGENES

Imagen 1 – Elementos de la gamificación en Duolingo	22
Imagen 2 – Ejercicios aplicación Duolingo (I).....	25
Imagen 3 – Ejercicios aplicación Duolingo (II)	26
Imagen 4 – Duolingo Escuelas	27
Imagen 5 – Aplicación <i>LyricsTraining</i>	29
Imagen 6 – Elementos de la gamificación en <i>LyricsTraining</i>	30
Imagen 7 – Jugando en <i>LyricsTraining</i>	31
Imagen 8 – Recurso para profesores	32
Imagen 9 – Suscripción en Tandem: tiempo de espera	35
Imagen 10 – Aplicación Tandem	36
Imagen 11 – Conversación en la aplicación Tandem	37
Imagen 12 – Emojis: diapositiva 1	39
Imagen 13 – Emojis: diapositiva 2	40
Imagen 14 – Actividad sobre Adjetivos (Duolingo)	42
Imagen 15 – Actividad para reaccionar ante noticias.....	43
Imagen 16 – Dibuje, Maestro	45
Imagen 17 – <i>LyricsTraining</i> ; música Hoy es Domingo	46
Imagen 18 – Actividad con memes	47
Imagen 19 – Diapositivas sobre amistad a distancia	49
Imagen 20 – Narrativa personal.....	50
Imagen 21 – Ejemplo de infográfico sobre la práctica en Tandem.....	51

ÍNDICE

1 INTRODUCCIÓN	9
2 MARCO TEÓRICO	12
2.1 La tecnología en la enseñanza de lenguas	12
2.2 Literacidad digital del profesor de E/LE	16
3 METODOLOGÍA	19
4 ANÁLISIS DE APLICACIONES EN LA ENSEÑANZA DE LENGUAS	21
4.1 Duolingo	21
4.2 LyricsTraining	28
4.3 Tandem	33
5 PROPUESTAS DIDÁCTICAS	39
5.1 Duolingo	39
5.2 LyricsTraining	43
5.3 Tandem	48
6 CONSIDERACIONES FINALES	52
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	54
ANEXO A – RÚBRICA PARA ANÁLISIS DE APLICACIONES PRESENTADA POR ORGAZ (2018)	57

1 INTRODUCCIÓN

La tecnología ha sido una gran aliada para mejorar la vida de las personas en distintos ámbitos, como, por ejemplo, las finanzas, la salud, el entretenimiento y la educación. Varios sectores invierten en tecnología para ofrecer a los consumidores practicidad y agilidad en los servicios. La internet juega un papel crucial en esto: basta con ver la rapidez para hacer una transacción bancaria, programar citas médicas, comprar en diferentes sitios, visitar distintas bibliotecas o hacer cursos. Según Leffa (2016, p. 129)¹:

La tecnología no sólo ha hecho posible el contacto entre empresas de diferentes países, pero ha hecho posible la interacción entre millones de personas con millones de otras personas. No sólo ha hecho viable la comunicación, como también, la hizo económicamente viable, lo que es más importante.

Las Tecnologías Digitales de Información y Comunicación (TDIC) cada día evolucionan y se integran en la sociedad. Eso está muy nítido en los nuevos hábitos de las personas; el teléfono móvil es un aparato esencial en distintas ocasiones: trabajo, paseos, escuela o universidad, reuniones familiares o entre amigos. Simultáneamente, las personas están en varios sitios, conversando o compartiendo sus opiniones. Actualmente, vivimos en la era de la “sociedad global de la información” en la que las personas están constantemente conectadas a Internet, expuestas a un torrente ininterrumpido de información, accediendo a aplicaciones - en sus teléfonos móviles o tabletas – o visitando sitios *web* en sus computadoras.

Según la empresa *App Annie*, en 2020, la cantidad de aplicaciones descargadas alcanzó los 218 mil millones (de descargas), 7% más que el año 2019 (RIGUES, 2021). Hay diversas categorías de aplicaciones disponibles, y muchas personas han buscado ese recurso tecnológico como una manera de aprender un nuevo idioma; es posible aprender sobre cualquier lengua y cultura, incluyendo el idioma español, que ocupa la cuarta posición en el *ranking* de las diez lenguas más habladas en el mundo (EBERHARD *et al.*, 2020).

En el pasado, solo las personas con una situación económica próspera tenían más facilidad para hacer cursos de idiomas (XV CURITIBA, 2020). Había alternativas para aquellos que seguían con ganas de aprender, como, por ejemplo, se podía tomar cursos por correspondencia, o en colecciones de libros o revistas, pero el precio de las colecciones no era tan accesible. De hecho, hasta hoy, pocas son las oportunidades gratuitas ofrecidas por instituciones públicas.

¹ Traducción propia. “A tecnologia não só tornou possível o contato entre empresas de diferentes países, mas também possibilitou a interação de milhões de indivíduos com milhões de outros indivíduos. Não apenas tornou a comunicação viável, mas, o que é mais importante, tornou-a economicamente viável” (LEFFA, 2016, p. 129).

Las TDIC facilitaron el acceso al aprendizaje de lenguas y han aportado esta practicidad: poder aprender de forma autónoma y/u optimizar la enseñanza-aprendizaje de E/LE.

Teniendo en cuenta esta situación, proponemos las siguientes preguntas de investigación: ¿Qué aplicaciones pueden ser utilizadas para complementar los estudios de E/LE y/o para un aprendizaje autónomo? ¿Cuáles son las características de las aplicaciones, investigadas en este trabajo, desarrolladas para la enseñanza-aprendizaje de lenguas?

Sataka (2019), por medio de una investigación narrativa, hace un análisis sobre Duolingo (versión para *smartphones Android*) y el aprendizaje de E/LE, a partir de relatos personales sobre su propia experiencia con la aplicación. Ella trata de comprender los enfoques y metodologías de enseñanza / aprendizaje de idiomas presentes en la aplicación; señala como enfoques empleados los de gramática traducción y el audio-lingual. Sataka (2019) también caracteriza los elementos de aprendizaje móvil y de gamificación presentes en el *software*. Igualmente, Ropel (2017) hace un estudio sobre Duolingo, no obstante, considerando la percepción de sus alumnos sobre esa aplicación, y concluye que debe ser utilizada como refuerzo de aprendizaje de E/LE.

Duolingo es también una de las aplicaciones analizadas, además de Babel, en la investigación hecha por De Carvalho y De Carvalho (2020): con el intuito de entender cómo son presentadas las actividades, las autoras hacen un análisis, comparan los dos *softwares* y concluyen que ambas aplicaciones pueden ser utilizadas como recurso de aprendizaje autónomo de E/LE y como material complementario de estudio de las clases regulares de lengua.

Silva y Serafim (2018) mencionan las redes sociales como importantes herramientas didácticas asistentes en la enseñanza / aprendizaje, dentro y fuera del aula. Los autores exponen la necesidad del profesor de E/LE utilizar las TDIC para dinamizar las clases; presentan la aplicación Tandem y reconocen la importancia de la red social de intercambio lingüístico en el desarrollo de las habilidades lingüísticas y comunicativas, en un contexto significativo y real de uso de la lengua meta.

Como podemos observar en los resultados de los trabajos anteriores, las aplicaciones pueden ser utilizadas como herramientas auxiliares en la enseñanza / aprendizaje de E/LE. Sin embargo, además de un análisis caracterizando las aplicaciones, nuestro estudio tratará de ejemplificar por medio de propuesta didáctica las potencialidades de las aplicaciones como herramientas de enseñanza-aprendizaje.

De entre las numerosas aplicaciones disponibles para el aprendizaje de español, constatamos que Duolingo es la más abordada en las investigaciones. Por lo tanto, teniendo en

cuenta su importancia como plataforma de aprendizaje de lenguas, Duolingo integrará el *corpus* de análisis de este estudio; no obstante, explotaremos también el recurso disponible para profesores, *Duolingo for schools*. Además, analizaremos las aplicaciones *LyricsTraining* y *Tandem*, poniendo de relieve sus contribuciones para el desarrollo de las destrezas lingüísticas.

Como objetivo general, se pretende analizar el uso de aplicaciones como herramientas para el aprendizaje de E/LE. Como objetivos específicos, se busca identificar las características de las aplicaciones y categorizar la tipología de las actividades y las destrezas que predominan.

En el próximo apartado, trataremos del marco teórico, iniciando con un resumen histórico de las evoluciones tecnológicas y su utilidad en las clases de enseñanza de lenguas (ABIO, 2014; PAIVA, 2015), enfocando el *M-Learning*. Luego, seguimos con la Literacidad digital del profesor de E/LE. En el apartado sobre la metodología se describe los criterios adoptados para el análisis cualitativo (de carácter descriptivo) de las aplicaciones, utilizando como referencia los criterios de análisis de aplicaciones para enseñanza de lenguas presentados por Orgaz (2018) y Nunes y Bergmann (2019), y la sección siguiente será Análisis de aplicaciones en la enseñanza de lenguas: Duolingo, *LyricsTraining* y *Tandem*. La penúltima sección presenta 3 (tres) propuestas didácticas con la utilización de las aplicaciones. En la última sección, presentamos las principales conclusiones de la investigación.

2 MARCO TEÓRICO

2.1 La tecnología en la enseñanza de lenguas

Importantes nombres en el área de la Lingüística contribuyen con sus estudios sobre la importancia de las tecnologías en la enseñanza de idiomas. Algunos de los representantes en Brasil sobre los estudios de enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras mediada por las nuevas tecnologías son Gonzalo Abio, Vera Menezes (Paiva) y Vilson Leffa.

Leffa (2020, p. 3) señala que “la enseñanza de lenguas a lo largo de su historia mantiene la tradición de incorporar las tecnologías que surgen en cada época como recursos para intensificar el aprendizaje de los alumnos”², o sea, los avances tecnológicos son utilizados como medios para dinamizar la enseñanza/aprendizaje de idiomas, como lo confirman Abio (2014) y Paiva (2015) en sus estudios sobre la evolución de las tecnologías y su utilización en la enseñanza de lenguas. Los libros aparecen como una innovación tecnológica (gracias al surgimiento de la escritura): las gramáticas eran utilizadas para aprender la sintaxis de las lenguas. La obra “*Orbis sensualium pictus: El mundo en imágenes*”, de Comenius (1658), es considerada el primer libro ilustrado para niños. Su objetivo era que los niños aprendiesen vocabulario en latín por medio de experiencias sensoriales (contextualizando con las imágenes).

En las tecnologías de audio y video, con la invención del fonógrafo (Thomas Edison, 1877), que posibilitó la grabación y reproducción de sonidos a través de cilindros, y del gramófono (Emil Berliner, 1887), que reprodujo sonidos grabados en un disco de vinil, fue posible utilizar muestras reales de lenguas con los materiales grabados para que los alumnos oyesen y pronunciasen los audios. La empresa de Londres *Linguaphone*, pionera en el método de autoaprendizaje de idiomas, fue la primera en combinar, en 1901, el curso escrito tradicional con el material grabado. La utilización de películas para la enseñanza de lenguas (inglés) empezó en 1930, por los estudios de Walt Disney.

Por medio de la radio, la BBC inició sus primeros cursos de inglés a distancia, en 1943, alcanzando en la década de los 1960 casi todo el mundo. Sobre las transmisiones audiovisuales, Abio (2014, p. 192) cita que:

En el caso de los videos y las transmisiones de televisión, no podemos dejar de mencionar la aparición de la serie “Viaje al Español”, oficialmente lanzada en abril de 1989 (Barcia, 1989). Esta serie de videos fue un proyecto creado por la española RTVE, con la colaboración de la Universidad de Salamanca. [...] La serie “Viaje al

² “O ensino de línguas tem mantido ao longo de sua história a tradição de incorporar as tecnologias que surgem em cada época como recursos para intensificar a aprendizagem dos estudantes” (LEFFA, 2017; PAIVA, 2015 *apud* LEFFA, 2020). Traducción propia.

Español” también fue vendida en su formato original como material para estudio individual en Brasil.

Con la televisión, los editoriales de libros empezaron a ofrecer más una evolución en lo que atañe a los recursos mediáticos: videos grabados en cintas VHS.

Saltando por las evoluciones tecnológicas hasta el surgimiento de las computadoras personales (PC), observamos una gran revolución en la enseñanza de lenguas: programas, *softwares*, CD-ROM, DVD-ROM, caracterizados como recursos multimediáticos, con juegos y actividades interactivas. De esa manera, se intensificó la Enseñanza de Lenguas Asistida por Ordenador (ELAO), traducción de la sigla en inglés CALL (*Computer Assisted Language Learning*).

Muchos fueron los recursos utilizados en las clases de lenguas, gracias a las evoluciones tecnológicas. Sin embargo, un hecho clave en la evolución de estos recursos fue la llegada de Internet (LEFFA, 2020, p. 3). A través de Internet, perfeccionada entre los años 1980 y 1990, surge la *World Wide Web* (www), en 1991, que posibilita a los usuarios la transmisión de imágenes, sonidos y videos a través de una gran red.

Con la llegada de la *web* por Internet y la facilidad para colgar videos en sitios *web* como *Youtube*, la cantidad de videos preparados específicamente para la enseñanza de español aumentó enormemente en proyectos diversos hechos con mayor o menor grado de elaboración en diversos países (ABIO, 2014, p. 193).

Se inicia así una nueva era en la enseñanza-aprendizaje de lenguas, teniendo en cuenta que entre los recursos ofrecidos por medio de Internet están los cursos en línea, diccionarios y traductores de idiomas, páginas de periódicos y revistas, libros digitales o electrónicos, servicios de *streaming* de videos (con subtítulos y audios disponibles en diversos idiomas), *podcasts* (*streaming* de audios) y la posibilidad de comunicación con hablantes nativos.

Surgieron nuevas formas de comunicación y los estudiantes de lenguas extranjeras pudieron, por primera vez, acceder a sitios *web* e interactuar con hablantes nativos a través del correo electrónico, listas de discusión y foros. Por primera vez, disponemos de una tecnología que permite experiencias lingüísticas no artificiales y la lengua puede entenderse como comunicación.

Uno de los primeros sitios *web* con material gratuito para alumnos y estudiantes fue ESL Café, creada por David Sperling, con la ayuda de colaboradores, en 1995. Muchos otros sitios *web* se han añadido al ESL Café y hoy en día el estudiante de lenguas extranjeras puede encontrar ejercicios de lectura, diccionarios, proyectos colaborativos, ejercicios de comprensión oral, etcétera (PAIVA, 2015, p. 9, traducción propia).³

³ “Surgiram novas formas de comunicação e os aprendizes de línguas estrangeiras puderam, pela primeira vez, ter acesso a páginas da Internet e interagir com falantes das línguas por meio de e-mail, listas de discussão e fóruns. Pela primeira vez, temos uma tecnologia que permite experiências lingüísticas não artificiais e a língua pode ser

Los constantes avances tecnológicos permitieron expandir el uso de *Internet*, alcanzando diferentes clases sociales, gracias a la tecnología 3G y 4G utilizada en los teléfonos móviles.

Paulatinamente, las computadoras de escritorio (que tradicionalmente funcionan con conexiones a Internet por cable) han perdido cuota de mercado frente a las computadoras portátiles (que funcionan principalmente a través de redes inalámbricas). A su vez, las computadoras portátiles están perdiendo espacio para los dispositivos móviles portátiles (que funcionan con redes inalámbricas y/o 3G y 4G). Los dispositivos móviles portátiles incluyen las tabletas, como el iPad, y los teléfonos móviles, abarcando los *smartphones* como el iPhone, los teléfonos Android y los Blackberry (DUDENEY *et al.*, 2016, p. 19, traducción propia).⁴

La encuesta sobre “Acceso a internet y televisión y posesión de teléfono móvil para uso personal 2019” (IBGE, 2021)⁵ apuntó un crecimiento en el porcentaje de hogares que utilizaron Internet - de 79,1% en 2018 para 82,7% en 2019, y el teléfono móvil es el principal medio de acceso a internet. La encuesta también registró un aumento en el porcentaje de hogares con teléfono móvil, que alcanzó el 94%.

Aunque la mayoría de los hogares que utilizan Internet se concentran en las zonas urbanas de Brasil – 82,7% frente al 55,6% en las zonas rurales (IBGE, 2021), los datos de la encuesta corroboran el contexto de aprendizaje móvil (*Mobile Learning* u *M-Learning*) que ocurre a través de dispositivos móviles conectados a Internet; la principal característica de este método es la ubicuidad, o sea, permite el aprendizaje continuo, en cualquier momento y lugar (DUDENEY *et al.*, 2016, p. 32).

Dudeney *et al.* (2016, p. 311) sostienen que los teléfonos móviles pueden permitir la integración de Internet en contextos educativos tecnológicamente limitados, tras iniciativas como “traiga su propio dispositivo” (del inglés *Bring Your Own Device* - BYOD), que implica que los estudiantes pueden utilizar sus propios teléfonos en las clases. Los dispositivos móviles cada día evolucionan y, por medio de sus herramientas, permiten hacer numerosas actividades.

entendida como comunicação. Uma das primeiras páginas com material gratuito para alunos e estudantes foi a *ESL Cafe*, criada por David Sperling, com auxílio de colaboradores, em 1995. Muitas outras páginas somaram-se a *ESL Cafe* e, hoje, o aluno de língua estrangeira encontra exercícios de leitura, dicionários, projetos colaborativos, exercícios de compreensão oral, etc.” (PAIVA, 2015, p. 9).

⁴ “Gradualmente, os computadores de mesa (que tradicionalmente operam com conexões à internet por fio) perderam mercado para os *laptops* (que funcionam principalmente em redes sem fios). Por sua vez, os *laptops* agora vêm cedendo espaço a *dispositivos móveis portáteis* (que funcionam em redes sem fio e/ou 3G e 4G). Dispositivos móveis portáteis incluem *tablets*, como o iPad, e *telefones celulares*, que abarcam *smartphones* como o iPhone, telefones Android e Blackberry” (DUDENEY *et al.*, 2016, p. 19).

⁵ “Acesso à Internet e à televisão e posse de telefone móvel celular para uso pessoal 2019”, Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua - PNAD Contínua 2018/2019 (IBGE, 2021).

Conectados a internet, representan un gran potencial para la enseñanza y aprendizaje de lenguas, como señalan Leffa e Irala⁶:

En el estudio sobre el aprendizaje (ALDA, 2013), el meta-análisis realizado por la autora mostró el potencial de los teléfonos móviles en el aprendizaje de lenguas, debido a los recursos que proporcionan actualmente, entre ellos la mensajería, el correo electrónico, el acceso a Internet, la reproducción y grabación de audio y vídeo, y especialmente el uso de aplicaciones específicas para la enseñanza de idiomas (LEFFA; IRALA, 2014, p. 37, traducción propia).

Además de incluir navegadores, los teléfonos móviles son los principales aparatos para uso de las aplicaciones, programas de *softwares* que se adquieren descargando en *Internet*; muchas de las aplicaciones son gratuitas y pueden funcionar *on line* u *off line* (DUDENEY *et al.*, 2016, p. 20). Por medio de los recursos que nos brindan estos dispositivos móviles, es posible tanto la recepción como la producción de contenidos.

Araújo y Vilaça (2016, p. 32) exponen que el acceso a las nuevas tecnologías no está disponible para todos debido a diferentes factores, como los económicos y sociales. Según Castro (2012, p. 67 *apud* ARAÚJO y VILAÇA, 2016, p. 33), “en las clases sociales menos favorecidas la puerta de entrada al mundo digital suele ser el teléfono móvil, seguido del ordenador”⁷. En los días de hoy, el aprendizaje móvil representa la democratización de la educación, y, por supuesto, a la enseñanza de lenguas, alcanzando una franja etaria muy variada, de diferentes clases sociales, con las ventajas de que el usuario puede aprender a su ritmo, con autonomía y flexibilidad de horarios. Además, los teléfonos móviles son de gran utilidad para el aprendizaje complementar: pueden ayudar a sanar posibles problemas en el aprendizaje, formal e informal, con un gran potencial transformador en los procesos de enseñanza y de capacitación (UNESCO, 2013, p.10).

En lo que atañe a las aplicaciones, hay una gran variedad de ellas orientadas a la enseñanza y el aprendizaje, en las más diversas áreas, incluido el aprendizaje de lenguas. El docente debe reflexionar sobre los cambios en los patrones de la sociedad actual y buscar la actualización profesional, para que se pueda aprovechar el potencial de la tecnología en sus clases. Es esencial que el profesor conozca las aplicaciones y las utilice como aliadas en el proceso de enseñanza/aprendizaje. En el próximo apartado trataremos sobre la literacidad digital del profesor de E/LE.

⁶“No estudo da aprendizagem móvel (ALDA, 2013), a meta-análise conduzida pela autora mostrou a potencialidade do celular na aprendizagem de línguas, pelos recursos que ele disponibiliza atualmente, incluindo mensagens, e-mail, acesso à internet, reprodução e gravação de áudio e vídeo, e principalmente o uso de aplicativos específicos para o ensino de línguas” (LEFFA; IRALA, 2014, p. 37).

⁷ “nas classes menos favorecidas a porta de entrada para o mundo digital costuma ser o celular, seguido pelo computador” (CASTRO 2012, p. 67 *apud* ARAÚJO y VILAÇA, 2016, p. 33). Traducción propia.

2.2 Literacidad digital del profesor de E/LE

El profesor colabora directamente en la construcción y ampliación del conocimiento de los alumnos. Al considerar la multidimensionalidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje, el profesor debe articular las dimensiones humana, técnica y político-social (CANDAU, 2014, p. 14), por ello, a la hora de planear sus clases, el profesor debe considerar el perfil de los alumnos, pertenecientes a una generación⁸ que vive rodeada por diversos dispositivos tecnológicos y sus avances continuos, utilizándolos con diferentes fines: para comunicarse, entretenerse o intercambiar información.

El mundo actual está digitalmente conectado y es menester que las escuelas preparen a los estudiantes para este mundo. Selwyn (2011 *apud* DUDENEY *et al.*, 2016, p. 20)⁹, apunta la necesidad de incluir las tecnologías digitales en la educación a partir de la existencia de imperativos externos e internos:

Los *imperativos externos* se refieren a la necesidad de preparar nuestros alumnos para la vida social, el empleo y la ciudadanía en un mundo digitalmente conectado fuera del aula. [...] Los *imperativos internos* tienen que ver con los beneficios que las tecnologías digitales pueden ofrecer en el aula, principalmente apoyando los enfoques pedagógicos constructivistas y centrados en el alumno. Las literacidades digitales [...] están vinculadas a ambos imperativos: son habilidades esenciales que nuestros alumnos necesitan adquirir para su plena participación en el mundo más allá del aula, pero también pueden enriquecer su aprendizaje dentro del aula.

Cassany y Ayala (2008, p. 61) ya apuntaban el potencial de las nuevas tecnologías para promover “la multialfabetización o la práctica de leer y escribir en varias lenguas, aunque no se conozcan en profundidad”. De hecho, gracias a las herramientas que nos brinda Internet, es posible acceder a una fuente inagotable de lectura y escritura proveniente de diferentes países, en diferentes lenguas. Tenemos a nuestra disposición, películas, músicas, periódicos,

⁸ Hay diversos términos empleados para clasificar las generaciones (o grupo de personas) y su relación con las tecnologías, por ejemplo: los nativos e inmigrantes digitales (acuñados por Marc Prensky, en 2001), los residentes y visitantes digitales (planteados por David White y Le Cornu, 2011). Los nativos son los que crecieron con las nuevas tecnologías y, por ello, las utilizan con destreza, mientras que los inmigrantes son los que tuvieron una infancia “analógica”. Los residentes hacen parte del grupo que está constantemente en línea; los visitantes se conectan para hacer alguna actividad y luego se desconectan. (CASSANY y AYALA, 2008, p. 62; DUDENEY *et al.*, 2016, p. 26).

⁹ “Neil Selwyn detecta a existência de *imperativos externos* e *internos* para a incorporaçã das tecnologias digitais em educaçã. *Imperativos externos* referem-se à necessidade de preparar nossos estudantes para a vida social, o emprego e a cidadania em um mundo digitalmente conectado fora da sala de aula. [...] *Imperativos internos* dizem respeito aos benefícios que as tecnologias digitais podem oferecer dentro da sala de aula, principalmente por apoiar abordagens pedagógicas construtivistas, centradas no aluno. [...] Os letramentos digitais [...] estão vinculados a ambos os imperativos: são habilidades essenciais que nossos alunos precisam adquirir para sua plena participação no mundo além da sala de aula, mas também podem enriquecer sua aprendizagem dentro da sala de aula” (DUDENEY *et al.*, 2016, p. 20). Traducción propia.

traductores en línea, imágenes, además de las redes sociales, en las que los usuarios pueden compartir sus opiniones en diferentes páginas de perfiles.

Los lectores hoy en día acceden en todo momento y lugar a múltiples textos de formatos variables, desde mensajes breves de texto plano en el teléfono móvil, hasta textos densos, largos y enriquecidos por hipervínculos y multimedia en *blogs*, lectores de *e-books* o en bibliotecas digitales. [...] Millones de usuarios de redes sociales se comunican con textos de todo tipo y calidad, haciendo públicos sus estados de ánimo o posturas políticas; también expresan sus preferencias artísticas, culturales o culinarias (CASILLAS ALVARADO y RAMÍREZ MARTINELL, 2018, p. 10).

Todas estas prácticas de la sociedad contemporánea, que disponen el lenguaje en múltiples formas y por diversificados medios, tienen que ver con la literacidad digital, que es entendida, según Casillas Alvarado y Ramírez Martinell (2018, p. 12), como “el conjunto de habilidades y actitudes dirigidas a la búsqueda efectiva de contenido digital, a su manejo y a la adopción de una postura crítica para la selección, valoración y discriminación de fuentes de información”. Para Dudeney *et al.* (2016, p. 17)¹⁰, son las “habilidades individuales y sociales necesarias para interpretar, gestionar, compartir y crear significado eficazmente en el creciente ámbito de los canales de comunicación digital”. La enseñanza de lenguas también implica que el aprendiente sepa comunicarse en las más diferentes situaciones; de esa manera, los espacios virtuales son en la actualidad el medio más rápido, barato y democrático tanto para recibir *input* como para producir *output* de la lengua meta.

Rojo (2013) discute sobre materiales didácticos en la enseñanza de lenguas y nos hace reflexionar sobre el papel del libro didáctico u otros impresos en la práctica docente; en muchos casos, se presenta como estructurador de la acción didáctica o el único instrumento de apoyo a los profesores. Adelante, la autora también señala “[...] los beneficios que las TIC aportan a las ‘nuevas’ literacidades, al aprendizaje de los alumnos y a la autonomía y flexibilidad de los profesores”¹¹. Dudeney *et al.* (2016) describen los variados tipos de literacidades digitales¹² y destacan que es necesario que nuestras clases abarquen otros tipos de alfabetizaciones, más allá de la alfabetización impresa tradicional: “enseñar lengua

¹⁰“Habilidades individuais e sociais necessárias para interpretar, administrar, compartilhar e criar sentido eficazmente no âmbito crescente dos canais de comunicação digital” (DUDENEY *et al.*, 2016, p. 17).

¹¹ “[...] os ganhos que as TICs trazem para os ‘novos’ letramentos, para o aprendizado do aluno e para autonomia e flexibilidade do professor” (ROJO, 2013, p. 195). Traducción propia.

¹²Dudeney *et al.* (2016) clasifican las literacidades digitales en cuatro grupos, de acuerdo al enfoque: a) con foco en lenguaje – son las literacidades impresa, en SMS, hipertextual, multimedia/multimodal, lúdica, móvil y en código; b) con foco en información – son las literacidades en materia de etiquetado, en materia de búsqueda, en información y en filtraje; c) con foco en conexiones, están las literacidades personal, en red, participativa e intercultural; d) con foco en (re)diseño, está la literacidad en remix.

exclusivamente a través de la literacidad impresa es, en los días actuales, engañar a nuestros alumnos en el presente y en sus necesidades futuras” (2016, p. 19)¹³.

Las actividades de escritura y oralidad antes estaban restringidas a los ejercicios solicitados por el profesor, en contextos que involucraban las clases, o las charlas extra clase entre los estudiantes. En la actualidad, ya no es necesario estar en clase para llevar a cabo estas prácticas: los entornos digitales posibilitan la práctica escrita y oral de la lengua meta en contextos reales de comunicación, a través de las redes sociales, los *chats*, *blogs*, foros y aplicaciones. Las TDIC proporcionan el protagonismo del estudiante.

Un profesor que lleva en consideración la literacidad digital en su *praxis* se apropia de los recursos tecnológicos que están a su alcance y hace con que sus alumnos interactúen digitalmente, como lo sostiene Marzari y Leffa (2013, p. 3)¹⁴:

Apropiarse de la tecnología digital, más específicamente de las herramientas de la Web 2.0 y de Internet, significa reconocer o identificar las numerosas posibilidades existentes y saber hacer un uso eficaz de esos recursos para cumplir con un objetivo más amplio (social, cultural, político, pedagógico, entre otros), que requiere el desarrollo de las habilidades de lectura y escritura en un entorno diferenciado.

Son numerosos los recursos en Internet, todavía, es necesario que sean utilizados de manera crítica. Con el exceso de información disponible en la red, saber seleccionar las fuentes de los datos es esencial para el desarrollo del pensamiento crítico. Para Dudeney *et al.* (2016, p. 40), la capacidad de seleccionar críticamente la información es lo que se puede comprender por literacidad crítica en información, o sea, la “habilidad de evaluar documentos y artefactos formulando preguntas críticas, evaluando la fiabilidad, comparando fuentes y rastreando los orígenes de la información¹⁵”.

El profesor de español debe incorporar a sus clases los hábitos de lectura y escritura en ambientes digitales adoptados por los alumnos, como la utilización de aplicaciones y teléfonos móviles. De esta manera, estará colaborando para un aprendizaje significativo y efectivo.

¹³“Ensinar língua exclusivamente através do letramento impresso é, nos dias atuais, fraudar nossos estudantes no seu presente e em suas necessidades futuras” (DUDENEY *et al.*, 2016, p. 19). Traducción propia.

¹⁴“Apropriar-se da tecnologia digital, mais especificamente das ferramentas da Web 2.0 e da internet, significa reconhecer ou identificar as inúmeras possibilidades existentes e saber fazer uso efetivo desses recursos, a fim de atender a um objetivo mais amplo (social, cultural, político, pedagógico, entre outros), que requer o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita em um ambiente diferenciado” (MARZARI Y LEFFA, 2013, p. 3). Traducción propia.

¹⁵“habilidade de avaliar documentos e artefatos fazendo perguntas críticas, avaliando a credibilidade, comparando fontes e rastreando as origens da informação” (DUDENEY *et al.*, 2016, p. 40). Traducción propia.

3 METODOLOGÍA

Según Fernández (2008, p. 76), los tipos de investigación posibles en el área de las lenguas extranjeras son variados y la elección de un tipo va a depender del objeto de estudio y de los instrumentos necesarios para llevar a cabo la investigación.

En este trabajo, la naturaleza del análisis de los datos es la cualitativa. En los estudios cualitativos, la prioridad está en el análisis y en la interpretación de los datos, más que en la posibilidad de generalizar el fenómeno; de esta manera, los procedimientos para obtener las informaciones son de fundamental importancia (FERNÁNDEZ, 2008, p. 76).

Para la elección del *corpus*, Duolingo, *LyricsTraining* y Tandem, utilizamos como condición esencial la gratuidad, la disponibilidad tanto en IOS como en Android, la valoración en *Apple Store* y en *Google Play* (a partir de 4 estrellas) y como lengua de instrucción el portugués o español. “En el caso de las aplicaciones móviles, la lengua de instrucción aparece en los menús, en las opciones de configuración y en ciertos rótulos” (ORGAZ, 2018, p. 3). Además, con foco en los objetivos y preguntas de nuestra investigación, pusimos de relieve sus contribuciones para el desarrollo de las destrezas lingüísticas. De esta manera, esta investigación, de carácter descriptivo e interpretativo, consta de la descripción de las características funcionales de cada componente del corpus, la tipología de las actividades y las destrezas que predominan.

El dispositivo utilizado como instrumento para probar las aplicaciones ha sido el iPhone SE, versión IOS 14.6. Para caracterizar las aplicaciones, utilizamos como referencia los criterios de análisis de aplicaciones para enseñanza de lenguas presentados por Orgaz (2018) y Nunes y Bergmann (2019). Orgaz (2018) presenta una plantilla bien detallada (ver Anexo A), que contempla además de los datos técnicos y funcionales de la aplicación, otros elementos, como los datos pedagógicos: enfoque, tipología de actividades, destrezas lingüísticas y la autoevaluación.

Nunes y Bergmann (2019) reconocen la importancia de las aplicaciones como complemento de los estudios de E/LE y como recursos que pueden ser utilizados por los profesores en el aula. Ellas señalan que es necesario un análisis simple, sin embargo, fundamentado de las aplicaciones; también es esencial que una aplicación para enseñanza de lenguas “contemple las habilidades necesarias en función de los intereses y objetivos de cada usuario” (2019, p. 75). Además de cuestiones de aprendizaje, las autoras apuntan como criterios de análisis los datos y aspectos técnicos, la interfaz gráfica, interactividad, accesibilidad y la retroalimentación.

Para el análisis de las aplicaciones, buscamos datos generales disponibles en *Apple Store* y *Google Play Store* – desarrollador, año de desarrollo, subtítulo de la aplicación, número de descargas, evaluación de los usuarios, franja etaria y otras informaciones de relevancia; estos datos están organizados en cuadros explicativos de cada aplicación (ver en la sección 4 “Análisis de aplicaciones en la enseñanza de lenguas”). Los aspectos técnicos, funcionales y los datos pedagógicos son presentados a lo largo del análisis, con imágenes (capturas de las pantallas) para facilitar la comprensión. Al final, para demostrar las potencialidades de las aplicaciones analizadas, presentamos propuestas didácticas, basadas en el enfoque comunicativo, para realización en el aula de E/LE.


4 ANÁLISIS DE APLICACIONES EN LA ENSEÑANZA DE LENGUAS

4.1 Duolingo

Duolingo es la aplicación para aprendizaje de lenguas con un mayor número de descargas, tanto en *Google Play Store* como en *Apple Store*. Está disponible en versiones de pago y gratuitas (con compras dentro de la aplicación). Constatamos que posee una interfaz gráfica muy clara y de simple manejo, y dispone de iconos de navegación intuitivos: además de los elementos de gamificación (que están detallados más adelante), hay los botones para pantalla inicial, perfil de usuario (configuraciones) y lengua meta.

Verificamos que no hay excesos de informaciones, todavía, en la versión gratuita, al final de algunas actividades hay anuncios. En el cuadro 1, presentamos datos generales sobre la aplicación.

Cuadro 1 – Datos sobre Duolingo en *Google Play* y *Apple Store* (mayo/2021)

Icono:		
Desarrollador:	Duolingo	
	<i>Google Play Store</i>	<i>Apple Store</i>
Subtítulo	¡Inglés, español y más!	Aprende inglés y más
Número de descargas	Más de cien millones	Más de cien millones
Almacenamiento	9,3 MB	184 MB
Evaluación	4,6	4,8
Franja etaria	Libre	Libre (más de 4 años)
Accesibilidad¹⁶	No hay	No hay
Observaciones	La aplicación está en la lista de “Aplicaciones elegidas por los editores”, y en la sección “Sempre aprendiendo: apps de cursos online” (Siempre aprendiendo: aplicaciones de cursos en línea).	La aplicación está en la lista de “Elección de editores”; ocupa la posición número 5, en la categoría de aplicaciones para educación.

Fuente: Tiendas de aplicaciones *Google Play* y *Apple*. Cuadro elaborado por la autora. Icono Duolingo: <https://apps.apple.com/br/app/duolingo/id570060128>.

Creado en 2011 por el guatemalteco Luis von Ahn y el suizo Severin Hacker (cofundador), Duolingo es una plataforma de aprendizaje de idiomas cuya misión es ofrecer a todos un aprendizaje personalizado, divertido y gratuito, por medio de la tecnología; son más de 300 millones de estudiantes en los cursos que enseñan 39 idiomas¹⁷. Brasil es el segundo mayor mercado para Duolingo, con 30 millones de usuarios, los cuales pueden aprender inglés,

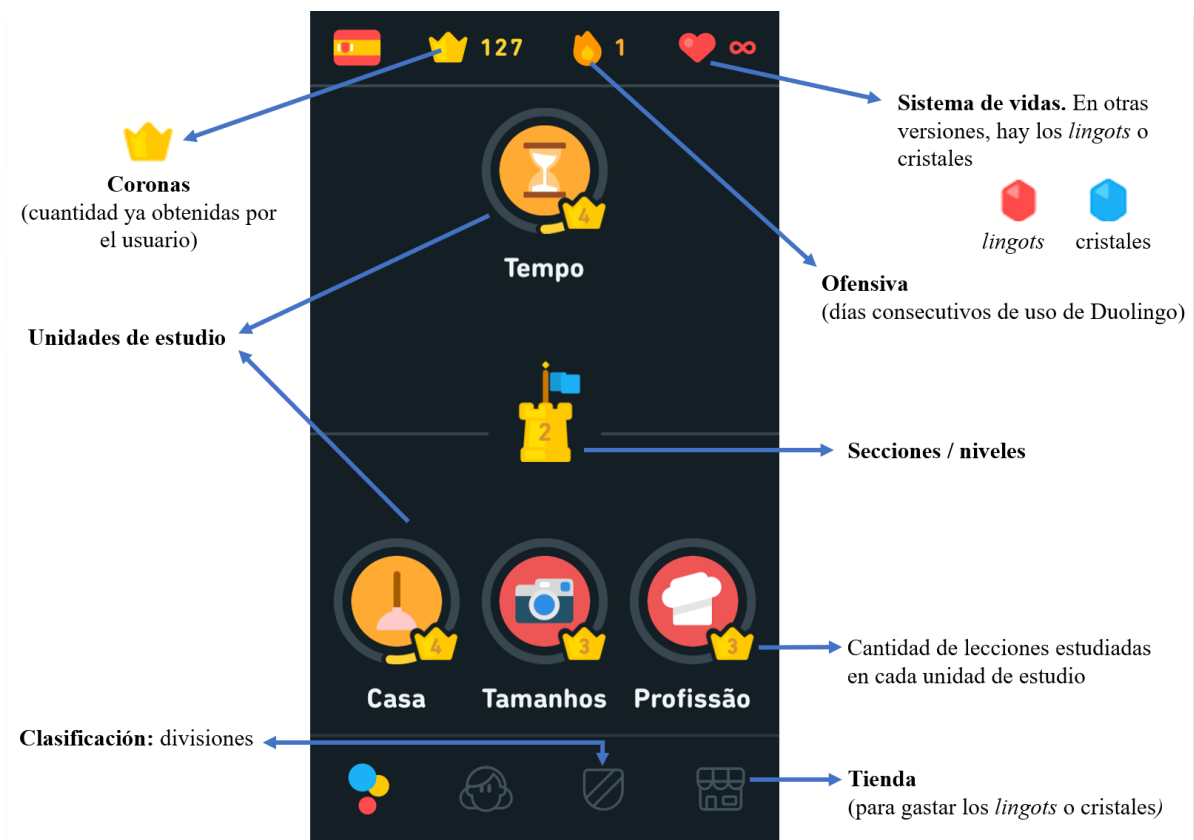
¹⁶ La accesibilidad para Duolingo va a depender del sistema de los teléfonos y del lector de pantalla utilizados.

¹⁷ Fuente: Blog Duolingo (<https://blog.duolingo.com/duolingos-values-a-letter-from-the-ceo/>).

español (segundo idioma más estudiado en Duolingo - 2020), italiano, francés, alemán y esperanto. Según el Informe de Idiomas de Duolingo 2020: Brasil¹⁸, los cinco estados en donde los alumnos más se dedican a estudiar idiomas se concentran en las regiones Sur y Sureste.

Diseñado para funcionar como un juego, Duolingo utiliza de los principios de la gamificación para hacer que el aprendizaje sea divertido¹⁹. La gamificación consiste en el uso de la mecánica, la estética y las estrategias de juego, en contextos que no son juegos, para “involucrar a la gente, motivar la acción, promover el aprendizaje, y resolver problemas” (KAPP 2012 *apud* GONZÁLEZ JORGE, 2016, p. 6). De entre los elementos de la gamificación²⁰ en Duolingo, se puede enfatizar: acumulación de puntos, niveles, retos, meta diaria, recompensas (*lingots* o cristales, puntos, coronas), progreso, *ranking*, clasificación. A continuación, se detalla cada uno de los ítems (imagen 1).

Imagen 1 – Elementos de la gamificación en Duolingo



Fuente: Pantalla aplicación Duolingo versión iOS (2021 – adaptada).

¹⁸Relatório de Idiomas Duolingo 2020: Brasil (disponible en: <https://blog.duolingo.com/brazil-language-report-2020/>).

¹⁹Fuente: Blog Duolingo (<https://blog.duolingo.com/gamification-design/>).

²⁰González Jorge (2016) cita los elementos del juego, como: niveles, recompensas (puntos, medallas/emblemas), retos y objetivos propuestos, progreso, clasificación, compromiso, refuerzo y *feedback*.

Las unidades de aprendizaje o de estudio comprenden las fases comunes en un juego; en cada unidad, hay una serie de lecciones, con diferentes grados de dificultad.

Como recompensas, están: a) las coronas, que son adquiridas por subir de nivel; b) los corazones, *lingots* o cristales: se recibe (uno u otro) a cada unidad concluida. Los corazones son el sistema de vida, en algunas versiones. Los *lingots* o cristales también son adquiridos siempre que el usuario gana una apuesta; con esa moneda virtual, el usuario puede gastar con nuevas apuestas, costear las pruebas para saltar de niveles, mantener la ofensiva intacta, y aún, comprar trajes para el personaje Duo (la lechuza verde).

El sistema de puntuación comprende los puntos XP (puntos por experiencia), el *ranking* y las divisiones. Los puntos XP son recibidos por cumplir la meta diaria o por cada lección practicada. El usuario con una mayor suma de puntos por día de práctica, entra en el *ranking*: en un cuadro que comprende de la 1ª hasta la 30ª colocación, los 10 primeros suben para la zona de promoción, los que están entre la 11ª y la 25ª, quedan en la zona intermedia, mientras que la zona de descenso comprende los que están después de la 25ª posición. La clasificación consiste en las divisiones: con la suma de puntos, el usuario cambia de división, y puede pasar, por ejemplo, por las divisiones diamante, rubí, zafiro, oro, platino.

Hay diversos desafíos propuestos por Duolingo, uno de ellos es la ofensiva, que consiste en incentivar al usuario a mantener su ritmo de aprendizaje todos los días. Los desafíos propuestos por la aplicación, el *ranking* y el “progreso en XP” tienen como objetivo hacer que los usuarios se sientan estimulados a seguir con el compromiso de aprendizaje.

Es posible empezar el aprendizaje de español desde el nivel inicial o tomar un examen de nivel. El curso está dividido en tres niveles, los cuales totalizan 64 unidades de aprendizaje: en el primer nivel hay 11 unidades de aprendizaje, el segundo, 26 unidades, y el último nivel, 27 unidades. Cada nivel abarca tanto temas de léxico como temas gramaticales. Conforme el usuario va avanzando en los niveles, nuevas unidades de aprendizaje son desbloqueadas.

Los responsables por la plataforma mencionan que el aprendizaje por medio de Duolingo tiene un abordaje funcional: las lecciones enfocan objetivos de la vida real, comunicación para la vida real: “los estudiantes desarrollan el vocabulario y la gramática necesarios para alcanzar estos objetivos a través de prácticas variadas de lectura, escritura,

comprensión y expresión oral” (DUOLINGO, s.d.).²¹ El método de aprendizaje utilizado por Duolingo es basado en la gramática y vocabulario, de una manera inductiva:

Duolingo permite a los estudiantes descubrir por sí mismos los patrones de un idioma, sin tener que concentrarse en las reglas, tal como aprendiste tu idioma materno cuando era niño. Este enfoque, llamado “aprendizaje implícito”, es ideal para desarrollar una base sólida en un idioma y sus reglas. Pero instrucciones explícitas son útiles para algunos conceptos. ¡Por ello, Duolingo ofrece los dos! Además de las lecciones, puedes acceder a los Apuntes para obtener explicaciones de gramática, pronunciación y frases útiles (DUOLINGO).²²

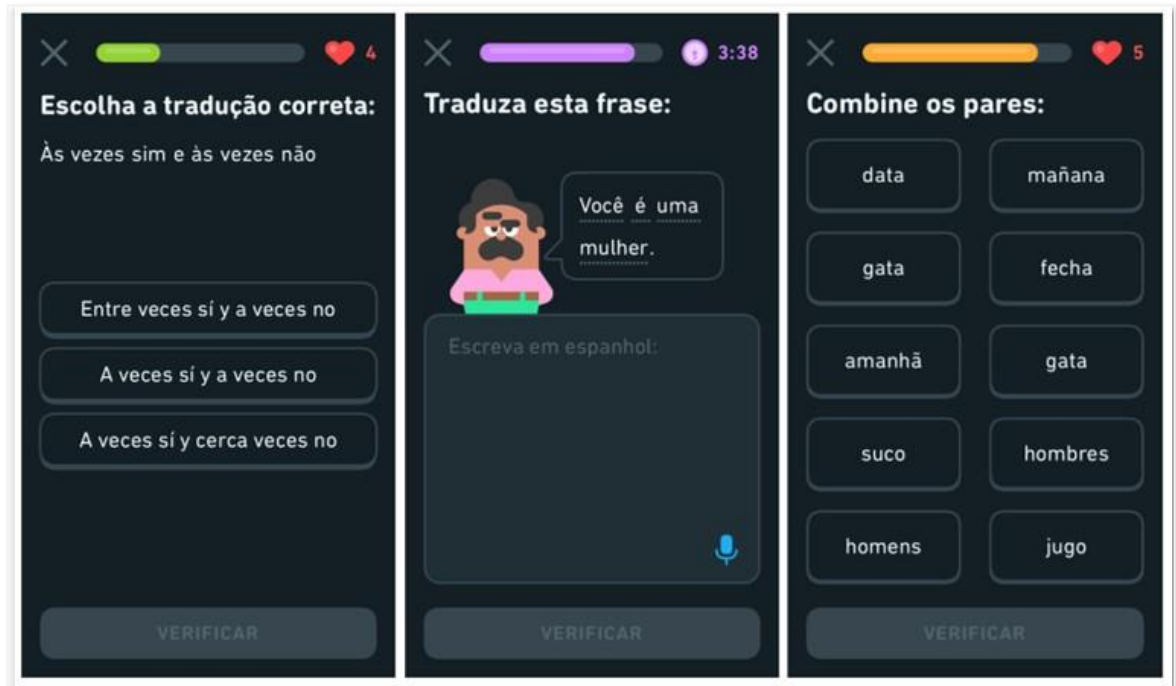
Si el usuario del curso de Español, cuya lengua materna es el portugués, accede a la versión *web*, podrá ver, en la primera unidad de estudio “Básico 1”, un botón “consejos” que consta de consejos y observaciones para que el aprendiente pueda sanar alguna posible duda; no obstante, las observaciones se restringen solamente a cuestiones gramaticales, a saber, género de los sustantivos (con un cuadro de algunos heterogénicos más utilizados), artículos definidos e indefinidos y los puntos de exclamación e interrogación.

Sobre la tipología de las actividades, aunque en la página *web* de Duolingo se indica que el enfoque adoptado es el funcional por abarcar lecciones de léxico con fines específicos, por ejemplo, sobre comida (para pedir en restaurantes), viajes o direcciones, la mayoría de las actividades tiene un abordaje más estructuralista, con foco en la traducción: “el énfasis está en la forma escrita de la lengua [...]. Poca o ninguna atención es dada a los aspectos de la pronunciación y de entonación” (LEFFA, 1988, p. 4). Los ejercicios utilizan las frases como un medio de aprendizaje para practicar la escritura (si bien el foco es la traducción), la audición y la pronunciación. Son actividades de respuesta múltiple, traducción escrita de palabras o frases, rellenar huecos y organizar las palabras en secuencia de frases (imágenes 2 y 3).

²¹“Os estudantes desenvolvem o vocabulário e a gramática necessários para atingir estes objetivos através de práticas variadas de leitura, escrita, escuta e fala.” (Duolingo – Método. Disponible en: <https://www.duolingo.com/approach>). Las citaciones del sitio Duolingo fueron traducidas al español por la autora.

²²“O Duolingo permite que os estudantes descubram sozinhos os padrões de um idioma, sem precisar se concentrar em regras - da mesma forma que você aprendeu seu primeiro idioma quando era criança. Este método, chamado de ‘aprendizado implícito’, é ideal para desenvolver uma base sólida em um idioma e suas regras. Mas instruções claras são úteis para alguns conceitos. Por isso, o Duolingo oferece os dois! Além das lições, você pode acessar as Dicas para obter explicações sobre gramática, pronúncia e frases úteis” (Duolingo – Método. Disponible en: <https://www.duolingo.com/approach>).

Imagen 2 – Ejercicios aplicación Duolingo (I)



Fuente: Pantalla aplicación Duolingo, versión IOS (2021).

Muchos ejercicios son repetitivos y si el aprendiente comete algún error, el mismo ejercicio será presentado para que el alumno pueda automatizar la respuesta. La enseñanza de la gramática de manera secuencial e inductiva, la mecánica de la recompensa y los ejercicios propuestos por la aplicación nos remiten al conductismo de Skinner y al enfoque audio-lingual:

La lengua era vista como un hábito condicionado que se adquiría a través de un proceso mecánico de estímulo y respuesta. Las respuestas correctas dadas por el alumno deberían ser inmediatamente reforzadas por el profesor. [...] Las estructuras básicas de la lengua deberían ser practicadas hasta la automatización, lo que era conseguido a través de ejercicios de repetición. [...] La gramática era enseñada a través de la analogía inductiva (LEFFA, 1988, p. 12, 13).

El refuerzo de los aciertos ocurre por medio de frases de motivación, como en la Imagen 3 (lado izquierdo): la secuencia de respuestas correctas es enfatizada – “6 seguidos” (parte superior, en amarillo), y al final del ejercicio – “É isso aí!”.

Imagen 3 – Ejercicios aplicación Duolingo (II)



Fuente: Aplicación Duolingo, versión IOS (2021).

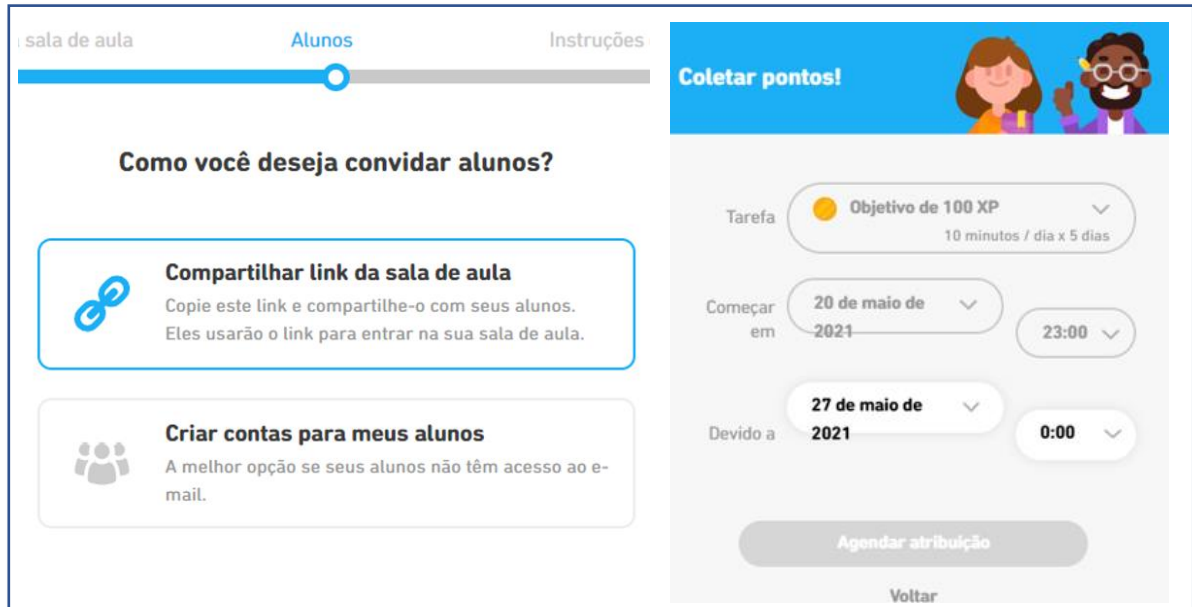
Aunque añade poco énfasis al abordaje comunicativo (en el curso de español para brasileños), con materiales auténticos, en situaciones reales de uso de la lengua, abarcando diferentes tipos de géneros textuales - a los cuales están expuestos los hablantes nativos (LEFFA, 1988, p. 21), la aplicación puede ser utilizada por estudiantes de niveles iniciales, ya que la metodología utilizada por Duolingo permite fijar léxicos. Además, hay una preocupación en añadir más recursos que traten de abarcar aspectos de fonética, lectura y audición de diálogos y *podcasts*; entretanto, disponibles, por ejemplo, para el curso de español para hablantes de inglés, como confirma la plataforma en su blog: “Estos son algunos de los recursos que [...] si aún no están en su curso, ¡estamos trabajando arduamente para que estén disponibles pronto!”²³.

“Duolingo Escuelas” (<https://schools.duolingo.com/>) fue desarrollado para ser utilizado por los profesores. Tras la creación de la clase, el profesor puede elegir cómo va a invitar sus alumnos (imagen 4, lado izquierdo): 1) se envía el enlace por correo electrónico, o el código de acceso por medio de las plataformas *Remind* o *Google Classroom*; 2) se crea las cuentas de los alumnos - indicado para los alumnos que no tienen correo electrónico. La ventaja en la segunda opción es que el profesor puede poner los nombres y apellidos de los estudiantes,

²³“Aqui estão alguns dos recursos que você pode ver e, se eles ainda não estiverem em seu curso, estamos trabalhando muito para disponibilizá-los em breve!”. (<https://blog.duolingo.com/duolingo-101-how-to-learn-a-language-on-duolingo/#gamificationformotivation>).

y de esa manera, facilita la identificación de cada uno, teniendo en cuenta que Duolingo Escuelas permite a los profesores observar el progreso de sus alumnos.

Imagen 4 – Duolingo Escuelas



Fuente: Sitio *web* Duolingo Escuelas (mayo/2021).


En el enlace “currículo de español”, las unidades de aprendizaje están divididas en tres habilidades - Inicial, Intermedio y Avanzado. El profesor puede atribuir tareas para sus alumnos: establecer una meta diaria para la práctica con Duolingo y recolectar puntos XP; aumentar el nivel de una habilidad - el profesor puede elegir unidades de estudio con las temáticas que esté trabajando en clase (por ejemplo, plurales, posesivos, presente, profesiones, de entre otras). Tras elegir la tarea, el paso siguiente es establecer un plazo para cumplirlas, con las fechas de inicio y término de las actividades (imagen 4, lado derecho).

Duolingo indica que los profesores pueden utilizar la plataforma en competiciones amistosas, como herramienta de refuerzo, como actividad para casa y aún como un medio de practicar la lengua en periodos de vacaciones.

4.2 Lyrics Training

Lyrics Training es una aplicación también con una propuesta de juego, desarrollada para ayudar en el aprendizaje de trece idiomas, aunque el más practicado sea el inglés²⁴. En el cuadro que sigue, presentamos algunos datos sobre la aplicación.

Cuadro 2 – Datos sobre *Lyrics Training* en *Google Play* y *Apple Store* (mayo/2021)

Icono:	Desarrollador: <i>Elasthink</i>	
		
	<i>Google Play Store</i>	<i>Apple Store</i>
Subtítulo	Aprende inglés con música	Aprende idiomas con música
Número de descargas	Más de un millón	Más de sesenta mil ²⁵
Almacenamiento	10 MB	32,6 MB
Evaluación	4,9	4,7
Franja etaria	Libre	A partir de 14 años
Accesibilidad	No hay	No hay
Observaciones	Aunque su última actualización ocurrió en 02/11/2020, requiere una versión Android 6.0 o superior.	Ocupa la posición número 12, en la categoría de aplicaciones para educación.

Fuente: Tiendas de aplicaciones *Google Play* y *Apple*. Cuadro elaborado por la autora. Logotipo: <https://www.apple.com/br/search/lyrics-training?src=serp>.

A través de recursos multimediáticos (música, video y letra de la canción), el juego consiste en que los usuarios completen las palabras que faltan en las letras de las canciones, mientras se reproduce el video musical.

Los videos de las músicas son tomados de YouTube; por medio del desafío de rellenar las lagunas en las letras de las canciones (ejercicio ya adoptado por los profesores de lenguas), la aplicación utiliza dos recursos muy presentes en el cotidiano de los alumnos: el juego y la música.

Para acceder a la plataforma, el usuario puede utilizar su cuenta en Facebook o registrarse con un correo electrónico, creando un nombre de usuario y contraseña. En la pantalla inicial podemos navegar, de una forma muy simple, por diferentes categorías, como: las letras más populares, los diferentes estilos, las letras recién añadidas, las músicas más jugadas.

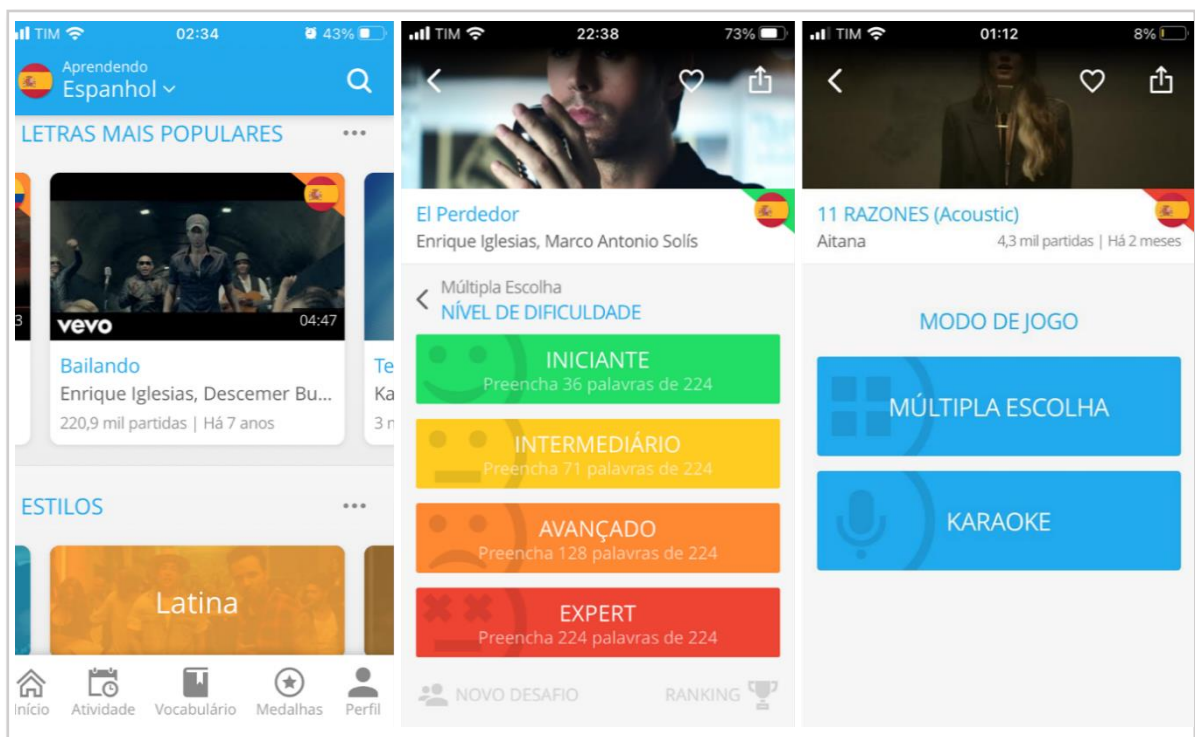
²⁴Además del inglés, se puede practicar español, portugués, francés, italiano, alemán, holandés, japonés (rōmaji), turco, polaco, sueco, finlandés o catalán. Es posible percibir, por los resultados presentados en el enlace “Jugando ahora” (lo que las personas están jugando en el momento que se accede), que el inglés es el idioma más practicado en la aplicación: la mayoría de las canciones son de habla inglesa; algunas de ellas fueron elegidas para jugar más de un millón de veces. La música *Perfect*, de Ed Sheeran, supera la marca de 4.800.000. Fuente: <https://es.lyricstraining.com/>. Acceso: 2 jun. 21.

²⁵Fuente: Sensor Tower (<https://sensortower.com/>). Acceso: 10 mayo 2021.

También se puede hacer una búsqueda en el vasto acervo de *LyricsTraining* digitando el nombre de la música o del cantante en el icono buscador (imagen 5, lado izquierdo).

La interfaz gráfica intuitiva permite que el usuario navegue sin dificultades. Es posible elegir el nivel de práctica: principiante, intermedio, avanzado o experto; a cada nivel, hay una cantidad determinada de huecos a rellenar²⁶ (imagen 5, al medio). Tras seleccionar el nivel, el usuario elige el modo de juego (imagen 5, lado derecho): elección múltiple o karaoke.

Imagen 5 – Aplicación *LyricsTraining*



Fuente: Aplicación *LyricsTraining* versión IOS (adaptada, 2021). Pantalla inicial de la aplicación (lado izquierdo), selección de nivel (centro) y modo de juego (lado derecho).

La versión gratuita de la aplicación presenta limitaciones en sus herramientas: el usuario solo puede practicar tres músicas cada treinta minutos; todavía, para la versión *web* el uso es ilimitado; es posible acceder por esta versión en el teléfono móvil y continuar disfrutando del juego. La versión premium de la aplicación también ofrece la posibilidad de acceder al vocabulario e historial de actividad completo.

Los elementos de la gamificación presentes en la aplicación (imagen 6) comprenden: a) nivel - se sube de nivel conforme la suma de puntos y de logros; se inicia en el nivel 1 y se puede llegar hasta el nivel 120; b) retos - jugar cada día para mejorar el nivel y

²⁶En la versión *web*, la cantidad de huecos en las letras de las canciones es establecida exactamente en porcentajes: principiante, 10%; intermedio, 25%; avanzado, 50%; experto, 100%.

ampliar el vocabulario (se suma la cantidad total de palabras ya rellenadas por el usuario); c) medallas (recompensas) - se puede conseguir como recompensa un total de 36 medallas y se reciben cuando el usuario sube de nivel, finaliza las letras y rellena palabras (imagen 6, lado derecho); d) puntuación; e) clasificación (*ranking* global o nacional).

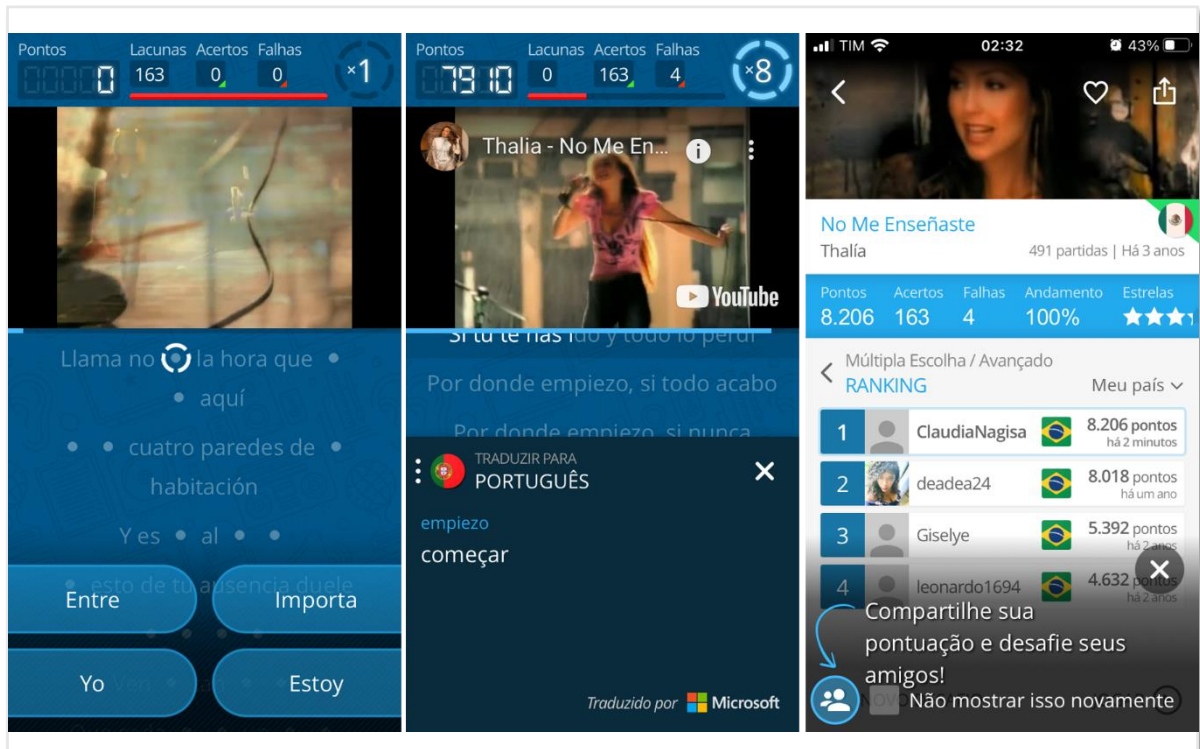
Imagen 6 – Elementos de la gamificación en *LyricsTraining*



Fuente: Captura aplicación *LyricsTraining* versión IOS. Adaptada (2021).

La imagen 7 (lado izquierdo) es una captura de la aplicación, al inicio del juego: en la parte superior de la pantalla están los datos de puntuación en la música, la cantidad de lagunas a rellenar, la cantidad de aciertos y de errores. Abajo del video musical está la letra de la canción: los pequeños círculos en el texto de la canción son las palabras que faltan, que deben ser rellenadas al clicar en una de las múltiples opciones que aparecen.

La aplicación también dispone de un diccionario bilingüe (imagen 7, al centro), en distintos idiomas, incluido el portugués (de Portugal). Caso el usuario quiera consultar el significado de alguna palabra de la canción, mientras esté jugando a la música, sólo tiene que clicar en la palabra desconocida: aparecerá un cuadro para elegir el idioma de la traducción y automáticamente la traducción es hecha; sin embargo, el uso es limitado en la versión gratuita. También es posible desafiar a los amigos para intentar participar del *ranking* mundial o nacional, o lograr la mejor puntuación, compitiendo con los demás usuarios para entrar en el *ranking* (imagen 7, lado derecho).

Imagen 7 – Jugando en *LyricsTraining*

Fuente: Aplicación *LyricsTraining* versión IOS (mayo 2021). Rellenando los espacios en la música (lado izquierdo); diccionario bilingüe (al medio) y *ranking* nacional (lado derecho).

A través de *LyricsTraining*, el usuario consigue una aproximación al idioma meta, visto que las canciones representan un puente entre cultura y enseñanza de lenguas: son muestras de lenguas reales de fácil acceso a todos y reflejan informaciones socioculturales (BARBOSA; BORGES, 2018, p. 25).

Con esta aplicación se garantiza el entreno de una gran variedad lingüística: el usuario puede mejorar la comprensión auditiva, teniendo en cuenta la posibilidad de escuchar distintos acentos, como informa *LyricsTraining* en su sitio *web*: “la música además de ser un medio divertido de aprender, permite escuchar diferentes acentos y pronunciación, lo que da mayor flexibilidad a nuestra capacidad para reconocer los diferentes patrones sonoros de otra lengua”.

Aguilar López (2013) sostiene que las canciones representan un material didáctico muy provechoso en el aula de lenguas extranjeras, según las necesidades de aprendizaje: pueden ser trabajadas como un producto cultural o como texto oral y escrito - muestra de la lengua meta - que sirve de *input*. Pueden ser “[...] más valiosas aún, si el docente las explota de forma creativa para construir un puente entre la experiencia placentera que supone escucharlas o cantarlas y el uso comunicativo de la lengua” (MURPHEY, 2010, *apud* AGUILAR LÓPEZ,

2013, p. 16). La autora también considera importante, cuando sea posible, que el profesor recoja canciones propuestas por los alumnos como elemento motivacional, puesto que las músicas constituyen

un material habitual fuera del aula, inherente a nuestra existencia, por cuanto está presente en multitud de escenarios cotidianos [...] y al que recurrimos en nuestro tiempo de distensión o de ocio, hace que adquiera una connotación especial y que la sola idea de incluirla en el aula provoque un incremento motivacional en el alumnado de idiomas. [Las músicas] tratan temas y sentimientos universales, contribuyen a generalizar situaciones y pueden por esto conectar con las experiencias vitales de personas de cualquier parte del mundo (AGUILAR LÓPEZ, 2013, p. 18).

El sitio *web* de *LyricsTraining* también enfatiza la importancia de la música como recurso motivacional: “miles de profesores en todo el mundo ya usan *LyricsTraining* para enseñar idiomas y motivar a sus alumnos favoreciendo la inmersión lingüística”.

Para utilizar la herramienta para profesores, es necesario utilizar el sitio *web* (<https://es.lyricstraining.com>) y crear una cuenta. Si el profesor quiere trabajar una determinada canción y no la encuentra en el vasto acervo de *LyricsTraining*, es posible añadir cualquier música que esté en YouTube: es necesario poner el enlace del video de YouTube, completar los datos sobre la canción (título, artista, estilo y otros), editar y sincronizar la letra. Otra opción es modificar ejercicios de videos que ya están en la base de datos de *LyricsTraining*: tras apuntar el nivel (principiante, intermedio, avanzado o experto), el profesor puede seleccionar los espacios a rellenar (imagen 8) y adaptar el ejercicio a las necesidades de su clase.

Imagen 8 – Recurso para profesores

The screenshot shows the 'Editar Ejercicio' (Edit Exercise) interface on the LyricsTraining website. It features a form with the following elements:

- Titulo*:** A text input field containing 'Hoy es domingo'.
- Nivel*:** A dropdown menu set to 'Intermedio'.
- Modos de Entrada:** Two checkboxes, 'Escribir' and 'Selección', both of which are checked.
- Buttons:** Two buttons, 'Guardar' (blue) and 'Previsualizar' (orange).
- Video Player:** A video player showing a performance by Diego Torres with the title 'Diego Torres - Hoy Es Domingo (Official Vid...)' and the Vevo logo.
- Word Selection:** A section titled 'Selecciona las palabras a rellenar' with instructions: 'Presiona sobre una palabra para seleccionarla. Para seleccionar varias palabras mantén pulsado y arrastra a palabras adyacentes.' Below this is a text input field containing the sentence 'Como me gusta estar de nuevo en casa', where the words 'gusta' and 'estar' are highlighted in blue.

Fuente: Sitio *web* *LyricsTraining* (2021).

Por fin, resaltamos que cuando el profesor utiliza la música como recurso didáctico, puede promover el desarrollo del pensamiento crítico de los alumnos, teniendo en cuenta que las canciones tratan de una gran variedad de temas; se puede explotar la práctica de la pronunciación, la adquisición de vocabulario y expresiones y, además, elaborar actividades para ejercitar las destrezas escrita, oral, auditiva y lectora (BARBOSA; BORGES, 2018, p. 25).

4.3 Tandem

El origen del término “tandem” proviene de un tipo de bicicleta con dos asientos, operada por dos personas y con pedales para ambas; las dos personas, en conjunto, manejan la bicicleta para avanzar en común. En 1979, Jürgen Wolff desarrolla un procedimiento para intermediar parejas de intercambio español-alemán en Madrid, el método de aprendizaje tandem, que consiste en que dos personas hagan el aprendizaje de idiomas simultáneamente, de manera colaborativa, intercambiando los conocimientos en la lengua meta, como destaca Wolff (s.d.)²⁷, idealizador del método Tandem: “aplicamos el nombre [tándem] al aprendizaje de idiomas en intercambio, según el lema: ‘Tú me ayudas aprender, yo te ayudo aprender, y así nos entendemos mejor’”.

En 1994 se inicia la Fundación Tandem²⁸ (actualmente, proyecto *Peace-Tandem*), especializada en la metodología del tándem y responsable por conceder las licencias para el uso de su método y de la marca comercial “Tandem” (TANDEMCITY, sitio *web*).


La aplicación Tandem fue lanzada en 2015, con el apoyo de la Fundación, por tres amigos - Arnd Aschentrup, Tobias Dickmeis, Matthias Kleimann²⁹, con el propósito de conectar las personas por todo el mundo que tengan un objetivo en común: intercambiar lenguas. Actualmente, son 300 idiomas disponibles, incluidas lenguas de señas y lenguas ficticias (como, por ejemplo, Emoji). Disponible en las versiones gratuita y paga, constatamos que la aplicación tiene una interfaz clara y fácil de manejar: pero, la versión gratuita contiene anuncios y mensajes publicitarios. Presentamos a continuación algunos datos generales sobre la aplicación en el cuadro 3.

²⁷Fuente: Tandemcity (<https://tandemcity.info/es/definicion-tandem/>).

²⁸Tandem Fundazioa (en vasco) “era un centro de formación de profesorado y desarrollo material para intercambios lingüísticos y culturales en todo el mundo”. En 2019, fue convertido en el proyecto *Peace-Tandem*. Fuente: Tandemcity (<https://tandemcity.info/es/organizaciones-tandem/>).

²⁹Fuente: Crunchbase (<https://www.crunchbase.com/organization/tandem-4>).

Cuadro 3 – Datos sobre *Tandem* en *Google Play* y *Apple Store* (mayo/2021)

Ícono:		
Desarrollador:	Tripod Technology GmbH	
	<i>Google Play Store</i>	<i>Apple Store</i>
Subtítulo	Domine cualquier idioma con un hablante nativo	Hable con un nativo. Aprenda lenguas extranjeras.
Número de descargas	Más de cinco millones	Más de cien mil ³⁰
Almacenamiento	30 MB	96,2 MB
Evaluación	4,5	4,7
Franja etaria ³¹	Libre	Mayores de 12 años (14 años)
Accesibilidad	No hay	No hay
Observaciones	Está en la lista de “Aplicaciones elegidas por los editores”.	Ocupa la posición de número 62, en la categoría de aplicaciones para educación.

Fuente: Tiendas de aplicaciones *Google Play* y *Apple*. Cuadro elaborado por la autora. Logotipo: <https://www.apple.com/br/search/tandem-?src=serp>.

La misión de los desarrolladores de la aplicación es exactamente ofrecer a los estudiantes de lenguas la oportunidad de hacer un intercambio, de una manera muy accesible y práctica, sin que sea necesario salir de casa. Según el sitio *web* de Tandem, en la actualidad, son más de diez millones de miembros por todo el mundo que utilizan la plataforma para el intercambio de lenguas, en las versiones *web* y móviles.

Después de descargar la aplicación y hacer el registro³², el usuario crea su perfil añadiendo algunos datos personales (nombre y apellido, fecha de nacimiento, género) y una foto de perfil. El próximo paso es rellenar informaciones como la lengua nativa, el idioma que está aprendiendo, las lenguas que tiene algún conocimiento, el nivel de fluencia en la lengua meta. Por último, contestar cuáles son los asuntos que más le agradan y cuáles son sus objetivos de aprendizaje de idiomas. Tras contestar esas cuestiones básicas, puede que el usuario tenga que esperar unos pocos días antes de convertirse en un miembro Tandem: el sistema de la aplicación informa que ellos analizan cada solicitud individualmente, “para mantener la seguridad de la comunidad y el foco en el aprendizaje de idiomas”³³ (imagen 9).

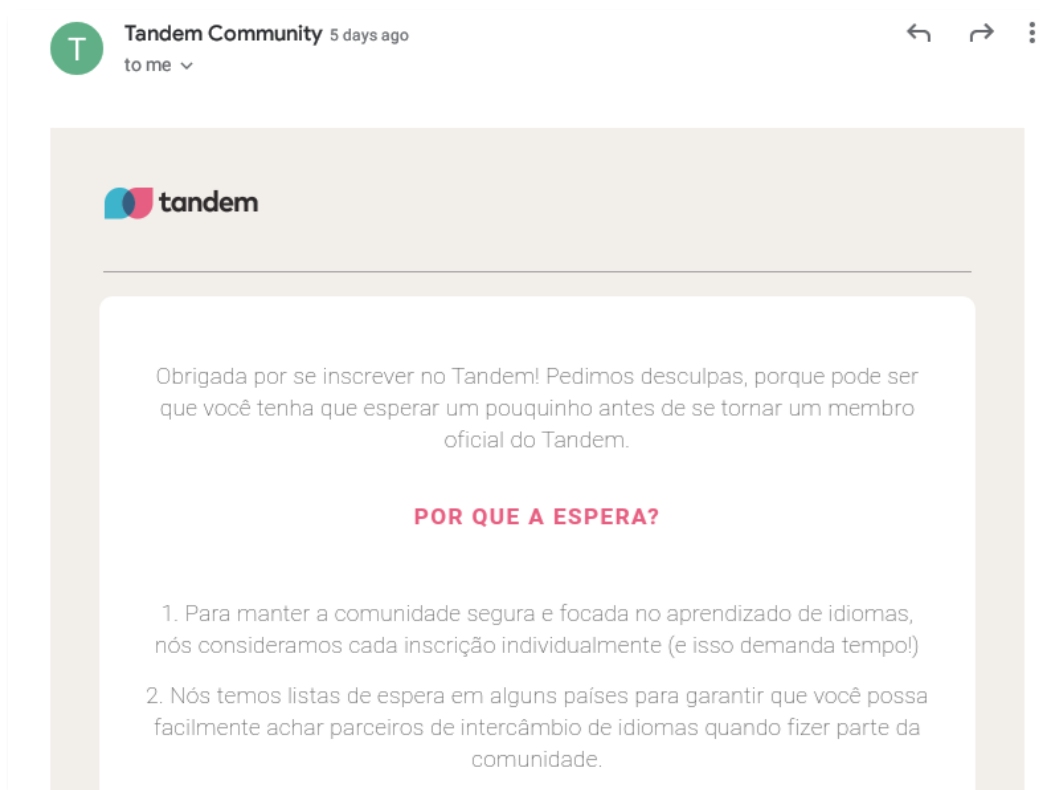
³⁰Fuente: Sensor Tower (<https://sensortower.com/ios/BR/tripod-technology/app/tandem-fale-com-um-nativo/959001619/overview>). Acceso: 10 de mayo de 2021.

³¹Esta clasificación se refiere a las informaciones disponibles en *Apple Store* y *Google Play Store*, pero, en los términos de servicio de Tandem, la edad mínima es a partir de los 14 años.

³²Es posible registrarse utilizando una dirección de correo electrónico y una contraseña, o por medio de las cuentas en *Google*, *Facebook*, *Weibo* o *Apple*.

³³Fuente: Comunidad Tandem (<https://www.tandem.net/faq>). En la sección “preguntas más frecuentes”, el sitio *web* de Tandem informa que la solicitud para ingresar en la comunidad de intercambio de idiomas puede ser rechazada “por varias razones, incluso si [el solicitante] es menor de 14 años o no ha usado una foto de perfil o un nombre real. [...] Hay una lista de espera en ciertos países para mantener el equilibrio entre nuestra comunidad y los idiomas”.

Imagen 9 – Suscripción en Tandem: tiempo de espera

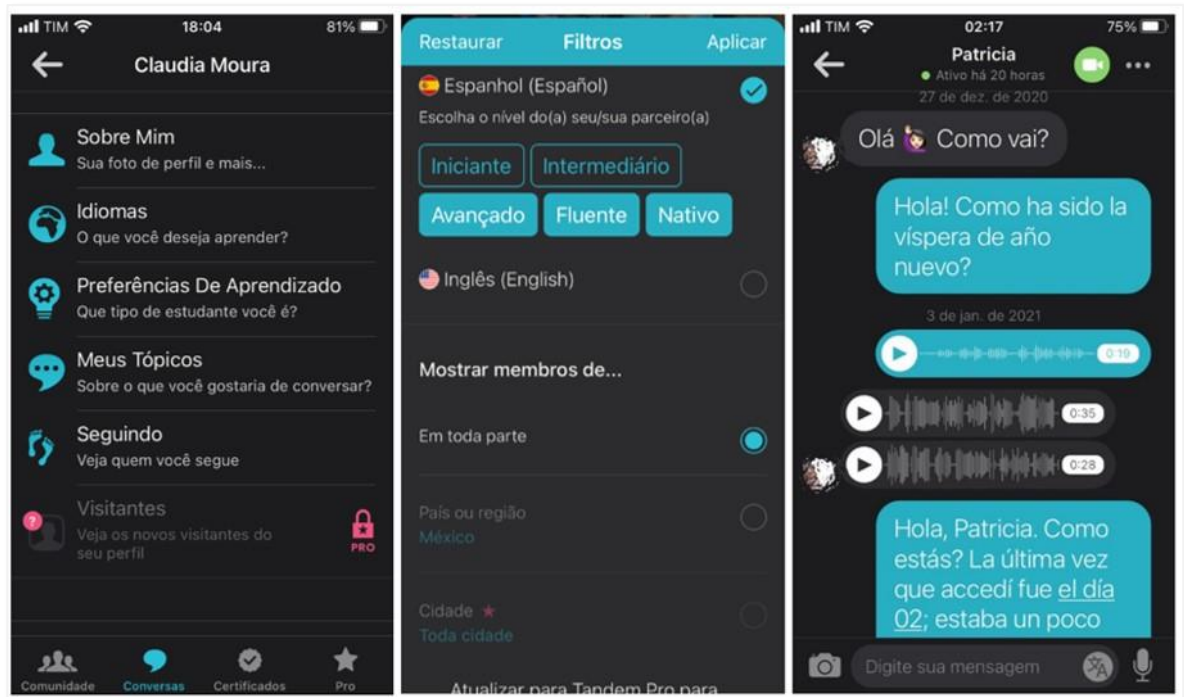


Fuente: Archivo personal (correo electrónico en respuesta a la suscripción a la comunidad Tandem).

Después de ser aceptado en la comunidad Tandem, el usuario puede agregar más informaciones para completar su perfil (imagen 10, lado izquierdo): en el menú “acerca de mí”, se puede añadir más fotos, además de la foto de perfil; en “preferencias de aprendizaje”, el usuario informa: a) cómo quiere practicar la conversación - por medio de mensajes (de texto y audio), llamadas de audio y video, e incluso conocer en persona (en la imagen 10, lado derecho, hay una muestra de conversación por mensajes escritos y mensajes por audio); b) cuánto tiempo será dedicado para el aprendizaje en la aplicación; c) el periodo del día en que se prefiere practicar y cuáles días de la semana; d) las preferencias de correcciones: el usuario puede elegir cómo prefiere que el compañero de aprendizaje haga correcciones durante la interacción (cada vez que haya un error, cuando el mismo error es cometido repetidamente, o la retroalimentación general). Además de una herramienta de corrección, la aplicación ofrece también una de traducción, todavía, las traducciones en las versiones gratuitas son limitadas.

La aplicación ofrece medios para que el usuario logre encontrar un compañero ideal para intercambiar el aprendizaje de lenguas: se puede aplicar filtros por ubicación, género, edad y fluencia del idioma (al centro de la imagen 10).

Imagen 10 – Aplicación Tandem



Fuente: Archivo personal (aplicación Tandem versión IOS).

Por medio de la aplicación Tandem, es posible practicar las cuatro habilidades: escuchar, hablar, leer y escribir.

Las denominadas destrezas receptivas - comprensión auditiva y comprensión lectora - y las denominadas destrezas productivas - expresión oral y expresión escrita - suelen engarzarse entre sí, dando lugar a destrezas interactivas (p. ej., dialogar o cartearse con un amigo) o a destrezas de mediación (p. ej., leer un libro y a continuación escribir una reseña) [...] (CENTRO VIRTUAL CERVANTES, c2021).

Según el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER, 2002, p. 74), en las actividades de interacción oral “el usuario de la lengua actúa de forma alterna como hablante y oyente con uno o con más interlocutores para construir, conjuntamente, una conversación mediante la negociación de significados siguiendo el principio de cooperación”.

Figueiredo (2020), tratando de la teoría sociocultural en la enseñanza y aprendizaje de lenguas, destaca el papel de la interacción entre los individuos: cuando interactuamos tenemos la oportunidad tanto de enseñar como de aprender; a través de la interacción las personas reciben y producen conocimiento. Figueiredo (2020) también menciona que la teoría sociocultural es la base teórica para el método de aprendizaje Tandem, en la que los participantes, mutuamente, podrán aprender más sobre la cultura de la lengua, y van a mejorar sus habilidades lingüísticas.

La aplicación Tandem ofrece, exactamente, la interacción en un contexto real: los interlocutores involucrados van a experimentar una conversación espontánea, con hablantes de

la lengua meta de varias procedencias. Es una oportunidad para percibir las peculiaridades lingüísticas y culturales y promover la consciencia intercultural, como menciona el MCER (2002, p. 101):

El conocimiento, la percepción y la comprensión de la relación entre el «mundo de origen» y el «mundo de la comunidad objeto de estudio» (similitudes y diferencias distintivas) producen una consciencia intercultural, que incluye, naturalmente, la conciencia de la diversidad regional y social en ambos mundos [...].

A continuación, presentamos algunos ejemplos de cómo la aplicación Tandem puede ayudar a los estudiantes de lenguas.

Imagen 11 – Conversación en la aplicación Tandem



Fuente: Archivo personal (aplicación Tandem; versión IOS).

En la imagen 11 (lado izquierdo y centro), el intercambio lingüístico involucró las lenguas español-portugués, con interlocutoras de España y Brasil. En la conversación, la interlocutora española compartió informaciones culturales sobre su ciudad, a saber, sobre la Lotería de Navidad. Al centro de la imagen 11, la estudiante española comentó sobre las diferencias lingüísticas de España y de América, en el plano léxico; ella utilizó dos herramientas de la aplicación Tandem, corrección y comentarios: hizo la corrección de la frase, escrita por la estudiante brasileña, “Estoy en la computadora” para “Estoy en el ordenador”, y añadió la información de que utilizar la palabra “computadora” es considerado un error en España. Al lado derecho de la imagen 11, el intercambio ocurrió entre usuarias de Argentina y Brasil. Durante la conversación, las usuarias compartieron informaciones sobre el modo de hablar de

sus gentes y compartieron, incluso, enlaces de videos con imágenes de sus ciudades, contribuyendo para el desarrollo de destrezas interculturales.

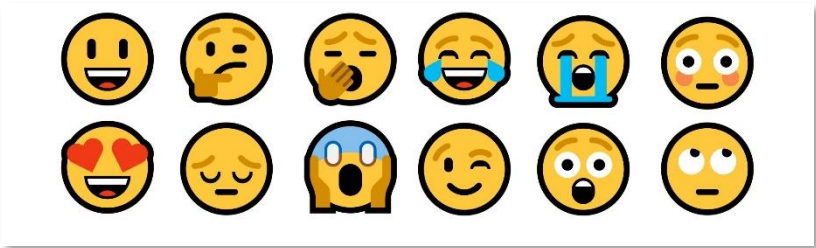
De hecho, nunca fue tan fácil hacer un intercambio de idiomas. La utilización de la aplicación posibilitó a las involucradas mencionadas conocer sobre la cultura de las lenguas metas, sobre léxico, y, con la ayuda de las herramientas de corrección, que nos remiten a la práctica de corrección en pares, se tiene una rápida retroalimentación, lo que contribuye para el desarrollo del aprendizaje en lengua española.

5 PROPUESTAS DIDÁCTICAS

5.1 Duolingo

Para la primera propuesta, elegimos según el MCER el nivel A1. De entre las varias unidades didácticas que dispone Duolingo para sus usuarios, elegimos la unidad sobre los adjetivos. Vamos a ejemplificar cómo trabajar los adjetivos desde el precalentamiento, utilizando otras fuentes y recursos didácticos, siguiendo con la utilización de Duolingo.

Cuadro 4 – Propuesta pedagógica con la aplicación Duolingo

Tema: Los emojis	
Nivel: A1	Franja etaria: Libre
Objetivos de aprendizaje: Expresar sentimientos y estados de ánimo.	
Destrezas lingüísticas: Comprensión lectora y expresión escrita, comprensión auditiva y visual, expresión oral.	
Contenido funcional: Expresión de sentimientos y estados de ánimo.	
Contenido gramatical: Adjetivos.	
Contenido léxico: Adjetivos sobre sentimientos y emociones.	
Recursos: <ul style="list-style-type: none"> - Ordenador; - altavoces; - diapositivas; - proyector; - aplicación Duolingo; - hojas; - rotuladores. 	
Desarrollo de las actividades	
<p>Paso 1: El profesor debe iniciar la clase con una discusión sobre la utilización de los emojis, con preguntas como: ¿Para qué utilizamos emojis en los textos digitales? ¿Saben el significado de todos los emojis? En diapositivas, exponga algunos emojis y pídale a los alumnos que describan las características de los emojis (ojos abiertos, cara sonriente y otros – como en la imagen 12).</p>	
<p>Imagen 12 – Emojis: diapositiva 1</p> 	
<p>Fuente: Emojis - herramienta disponible en Windows.</p>	

En seguida, los alumnos van a leer los adjetivos en el listado (abajo) y asociarlos a las caritas de la diapositiva 1 (imagen 12). Presentamos la solución en la imagen 13.

Adjetivos para describir las caras de los emoticonos³⁴

- 1- expectante, esperanzado, entusiasmado
- 2- enamorado, cautivado, flechado
- 3- divertido, radiante, boyante
- 4- cómplice, irónico, travieso
- 5- reflexivo, meticulado, juicioso, pensativo
- 6- apenado, tristón, melancólico, mustio
- 7- lloroso, acongojado, inconsolable
- 8- temeroso, asustadizo, miedoso, incrédulo
- 9- cansado, aburrido, bostezador
- 10- alarmado, histérico, asustado, frenético
- 11- apurado, perplejo, desengañado
- 12- disimulador, dubitativo, fastidiado

Imagen 13 – Emojis: diapositiva 2

1		Cara sonriente con la boca abierta	7		Cara llorosa: "llorando a mares"
2		Cara sonriente con los ojos en forma de corazón	8		Cara asombrada
3		Cara con lágrimas de alegría	9		Cara bostezando
4		Cara guiñando un ojo	10		Cara espantada: helada de miedo
5		Cara pensativa	11		Cara sonrojada
6		Cara insatisfecha	12		Cara aburrida

Fuente: Emojis – herramienta disponible en Windows.

Después de exponer las diapositivas, el profesor debe explicar sobre los adjetivos. Utilice los ejemplos de los emojis.

³⁴ Fuente: Los emojis y sus adjetivos fueron consultados en los sitios *web* SinFaltas.com y SignificadoEmojis (<https://sinfaltas.com/wp-content/uploads/2018/01/Adjetivos-para-emoticonos-versi%C3%B3n-2.png>; <https://www.significadoemojis.es>).

Paso 2: Pídales a algunos alumnos que lean (en voz alta) el texto “Uso y efectos de emojis, emoticonos y *smileys*”. Tras la lectura, les pregunte a los alumnos sobre las dificultades de comprensión con relación al léxico.

Uso y efectos de emojis, emoticonos y *smileys*

A la hora de comunicarnos con nuestros interlocutores no importan solamente las palabras pronunciadas. También nos comunicamos mediante el lenguaje no verbal, es decir, a través de nuestras expresiones faciales, gestos, lenguaje corporal y tono de voz. Miramos al suelo si algo nos da vergüenza, abrimos mucho los ojos si algo nos sorprende, ponemos la mano en la barbilla cuando tenemos que pensar y fruncimos el ceño si algo nos desagrada.

Nuestra comunicación es cada vez más digital. [...] Lo que en persona expresaríamos con palabras y gestos no verbales, en la comunicación digital podemos hacerlo con emojis. Estos añaden al texto una carga emocional [...]. Mucha gente expresa mejor sus sentimientos con emojis que con palabras. [...]

Los emojis son un complemento para añadir comunicación no verbal en los textos. La cara sonriente con lágrimas de risa sirve para reaccionar a algo divertido. El guiño le da un toque travieso a una afirmación. Nos sonrojamos cuando nos hacen un cumplido. [...]

El significado de los emojis ofrece muchas interpretaciones. Algunos son fáciles de identificar, pero otros son complicados de entender si no los conoces. Esto también puede conducir a ambigüedades o malentendidos si reemplazamos palabras por emojis. Asimismo, un uso excesivo de emojis puede resultar confuso.

Los emojis dan mucho espacio para la interpretación y se pueden entender de diferentes maneras. Esto es aún mayor si tenemos en cuenta las diferentes culturas, ya que el significado de las expresiones faciales y los gestos no es igual en todo el mundo. En los occidentales países, el signo para todo en orden 🍀 indica que todo está bien. En Japón, este gesto se utiliza como representación del dinero.

Los europeos y norteamericanos emplean la cara que echa humo por la nariz 🤨 para expresar ira o rabia. Sin embargo, en Japón es un símbolo del triunfo.

Fuente: SignificadoEmojis (<https://www.significadoemojis.es/>)

Inicie una reflexión con los alumnos sobre el texto leído, haciendo preguntas como:


- Según leemos, los emojis añaden al texto una carga emocional. Y tú, ¿qué piensas? ¿Estás de acuerdo? ¿Por qué?
- El texto menciona que algunos de los emojis poseen muchas interpretaciones, lo que puede “conducir a ambigüedades o malentendidos si reemplazamos palabras por emojis”. ¿Ya has tenido alguna experiencia en que hubo malentendidos en una conversación por medio de las redes sociales, a causa de algún emoji?
- ¿Los emojis tienen el mismo significado en todos los países? ¿Crees que podemos utilizar los emojis en todas situaciones?
- ¿Ya has observado cuáles emojis más aparecen en los mensajes que recibes?
- Si pudieras elegir un emoji para expresar tus emociones, ¿cuál elegirías?

Paso 3: Pregúntelos a los alumnos quienes conocen la aplicación Duolingo. Explique cómo funciona y haga una actividad en clase utilizando el sitio *web* Duolingo Escuelas (<https://schools.duolingo.com/>), eligiendo la lección sobre adjetivos (imagen 14); utilice el proyector. En pequeños grupos, los alumnos tendrán que contestar utilizando hojas y rotuladores. El profesor escribe en la pizarra el nombre de los grupos (A, B, C, por ejemplo); proyecta cada uno de los ejercicios y estipula el tiempo de un minuto para que puedan contestar. Al final del tiempo estipulado, los grupos muestran las respuestas en la hoja (con letras en tamaños visibles); el profesor contesta en Duolingo (o elige algún alumno, de cada grupo, para contestar en la computadora), y los grupos sumarán 1 punto para cada respuesta correcta.

Imagen 14 – Actividad sobre Adjetivos (Duolingo)

EJERCICIO 1

Escreva em espanhol:



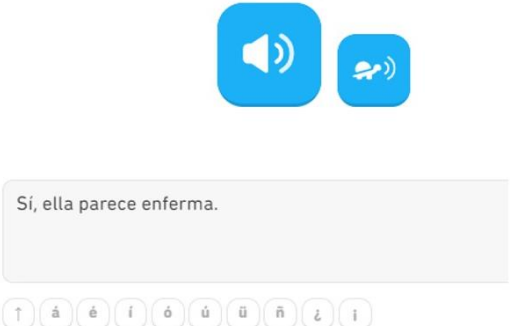
EJERCICIO 2

Escreva em português:




EJERCICIO 3

Escreva o que escutar:



EJERCICIO 4

Escreva em espanhol:



Fuente: Duolingo (<https://www.duolingo.com/skill/es/Adjectives-1/1>). Adaptada.

Paso 4: Pídale a los alumnos que hagan la descarga de Duolingo en sus teléfonos móviles. Elija la manera cómo va a hacer el registro de los alumnos: 1) compartir el enlace por correo electrónico, o el código de acceso por medio de *Google Classroom* o *Remind*; 2) crear las cuentas de sus alumnos. Para adquirir y/o entrenar el léxico relacionado a los adjetivos, los alumnos van a realizar las actividades atribuidas por el profesor en Duolingo: son 9 clases, con un total de 108 minutos. Se puede elegir el plazo para el cumplimiento de la atribución (el periodo elegido puede ser, por ejemplo, 7 días). Los alumnos van a utilizar la aplicación en casa, para complementar los estudios sobre los adjetivos. El profesor puede enviar mensajes motivadores, conforme el progreso de los alumnos.

Paso 5: Esta actividad tiene como objetivo hacer que los alumnos reaccionen por medio de emojis, mostrando sus estados de ánimo tras leer noticias. En parejas, los alumnos tendrán que elegir una noticia y resumirla, como en el ejemplo que sigue (imagen 15). Los alumnos presentarán las noticias en clase, utilizando el proyector, y van a leerla en voz alta; al final de cada noticia, los colegas van a reaccionar mencionando qué emoji pondrían si alguien compartiera la noticia en las redes sociales. Pídeles que justifiquen también el estado de ánimo. Dé algunas instrucciones sobre qué poner en la noticia: el título, el nombre del periódico o sitio *web*, la fecha de la noticia y el enlace.

Actividad: ¿Cómo te sientes después de leer algunas noticias? ¿Cómo reaccionarías en las redes sociales? ¿Por qué?

Imagen 15 – Actividad para reaccionar ante noticias

¿Volverá a postularse? Morris, el gato que fue candidato a alcalde en Veracruz

MILENIO DIGITAL Ciudad de México / 29.10.2020 16:39:10



Aunque los gatos suelen protagonizar videos tiernos o graciosos, en México, hace unos años, un felino cobró relevancia debido a una actividad poco común: fue postulado como candidato para la alcaldía de Xalapa en el periodo 2014 – 2017. Morris es el nombre de esta mascota que durante gran parte del

2013 alteró el panorama electoral en esa entidad ubicada en la costa del Golfo de México. Y aunque no obtuvo el triunfo, logró más de 7 mil votos, indica la página en Facebook del candigato, como se le llamó.

Actualmente, Morris sigue de cerca las cuestiones políticas y sociales del país, pues a través de sus redes denuncia injusticias y hace eco de situaciones de corrupción o malos manejos de autoridades. También recientemente amenazó con volver a ser figura clave en las elecciones del 2021.

Fuente: <https://www.milenio.com/virales/fauna/veracruz-morris-gato-candidato-alcalde-xalapa>.



5:56 p. m. · 24 oct. 2020

Fuente: Milenio Digital. (Adaptada). Disponible en <https://www.milenio.com/virales/fauna/veracruz-morris-gato-candidato-alcalde-xalapa>.

Fuente: Elaborado por la autora.

5.2 Lyrics Training

Para esta aplicación, elegimos la música “Hoy es domingo” del cantante Diego Torres, con la participación de Rubén Blades. Por medio de esta canción, es posible explotar la expresión oral, léxico sobre actividades de ocio, rutina, tiempo presente, la comprensión auditiva, coloquialismos y la expresión escrita.

Cuadro 5 – Propuesta pedagógica con la aplicación *LyricsTraining*

Tema: ¿Qué sueles hacer los domingos?	
Nivel: B1	Franja etaria: Libre
Objetivos de aprendizaje: Hablar sobre actividades que se hacen los días de domingo. Ser capaz de expresar los gustos y preferencias involucrados en las actividades de tiempo libre.	
Destrezas lingüísticas: Comprensión lectora y expresión escrita, comprensión auditiva y visual, expresión oral.	
Contenido funcional: Hablar sobre actividades de ocio. Expresar los gustos y preferencias.	
Contenido gramatical: Presente; verbos utilizados para expresar gustos y preferencias, como gustar y encantar.	
Contenido léxico: Actividades de ocio.	
Recursos: <ul style="list-style-type: none"> - Ordenador; - altavoces; - proyector; - aplicación <i>Lyricstraining</i>; - video “Hoy es Domingo”, disponible en YouTube (https://www.youtube.com/watch?v=A-sSsMtC-ZU) 	
Desarrollo de las actividades	
<p>Paso 1: El profesor envía a sus alumnos un trozo titulado “¿Qué sueles hacer los domingos?”, con informaciones sobre cómo el domingo se convirtió en un día para descansar. Después de la lectura, ellos tendrán que participar de una encuesta, por medio de <i>Google Forms</i>, con la pregunta: “¿Qué sueles hacer los domingos? Contesta escribiendo dos actividades”. Con las respuestas de los alumnos, el profesor hará un gráfico para averiguar cuáles acciones son comunes entre ellos, y, el día de la clase, se mostrará el resultado a los alumnos. Pídeles a los alumnos que descarguen la aplicación <i>LyricsTraining</i>.</p>	
<p>¿Por qué descansamos los domingos?</p> <p>“¿Te has preguntado por qué no se trabaja el fin de semana? ¿Por qué el domingo se convirtió en el día más sagrado para el descanso? [...] Los sábados y los domingos son los más esperados no solo por los más pequeños de la casa, sino también por los más grandes [...] pero de esos dos días el más “sagrado” es el domingo.</p> <p>Desde el 7 de marzo del año 321, el emperador Constantino I impuso el reposo obligatorio en el día del Sol, es decir, los domingos. [...] Así que históricamente hablando el domingo es un día obligatorio de descanso, y aunque no lo creas, son muchos los beneficios que trae el mantener el reposo. [...]</p> <p>El descansar da muchos beneficios en los profesionales, cinco de ellos son: evitar el estrés, ayuda a mantener el corazón saludable, disminuye las posibilidades de padecer una depresión, ayuda a perder peso y, por último, mejora tu capacidad de atención y memoria. [...] En resumen, si deseas tener una vida sana, rendir en el trabajo y conservar un buen estado de salud, ya sabes lo que debes hacer ¡Dormir lo suficiente!”.</p> <p style="text-align: right;">Fuente: <http://www.menteprofesional.com/domingo-tradicional-descanso-profesionales/>.</p>	

Paso 2: Después de mostrar el gráfico con el resultado de la encuesta, el profesor inicia una conversación sobre acciones que se hacen en días de domingo. En seguida, presenta el título de la canción “Hoy es Domingo” y hace un breve resumen con información sobre la biografía de los cantantes Diego Torres y Rubén Blades y sobre la música. El profesor debe preguntar qué acciones los alumnos creen que pueden ser presentadas en el video, que será visualizado en YouTube (<https://www.youtube.com/watch?v=A-sSsMtC-ZU>). Utilizando la aplicación *LyricsTraining*, el profesor comparte, por medio de grupo en WhatsApp, el enlace de la canción “Hoy es domingo” (<https://lyng.me/HCaJ3ymdVC?ZBB/w!ClaudiaNagisa>); los alumnos van a escuchar la canción, completando la letra con las palabras que hacen falta. Al final, pregunte a los alumnos sobre las dificultades de comprensión con relación al léxico. Algunas de las palabras, pueden ser las que están en el cuadro de ejemplo.

Cuadro 6: Posibles dudas sobre léxico

Léxico (palabras traducidas al portugués)	
Palabra o expresión	Significado (portugués)
Despertarme:	Se acordar, despertar do sono
Olor:	Cheiro, odor
Tener una cita:	Ter um encontro
Almohada:	Travesseiro
Pretexto:	Desculpa, pretexto
Destapar algo:	Destampar, tirar a tampa de algo
Almanaque:	Calendário
... no es bueno <i>pa'</i> trabajar	(coloquialismo): ... não é bom para trabalhar
¡Dibuje, maestro!	(ver imagen 16 y la explicación que sigue)

Fuente: Elaborado por la autora.

Mencione la variación lingüística y algunos aspectos fonológicos. Es una buena oportunidad para mencionar algunos aspectos sociológicos y hacer un paralelismo sobre las similitudes entre las actividades desarrolladas los días de domingo (que fueron presentadas en el video y en Brasil).

Imagen 16 – Dibuje, Maestro



Fuente de las imágenes: Lado izquierdo (<https://i.ytimg.com/vi/Oi-n4vXsnmU/hqdefault.jpg>); al centro, adaptada (<https://i.pinimg.com/736x/aa/b3/bb/aab3bb916ac6a1b865e6079342c7c50c.jpg>); lado derecho (<https://cdn.memegenerator.es/imagenes/memes/full/31/92/31925966.jpg>).

Explique el origen de la expresión “Dibuje, maestro”: en el Mundial del gol supremo a Inglaterra (1986), “Maradona quiso que Bochini compartiera un poco de su gloria. Maradona esperó en la línea de banda al genio calvo y desgarbado, amagó una reverencia y pronunció la frase para la Historia: ‘Dibuje, Maestro’”³⁵. Hasta hoy, la frase es utilizada para

³⁵ Fuente: <https://blogs.elpais.com/dibuje-maestro/2010/05/lo-que-hacia-bochini.html>.

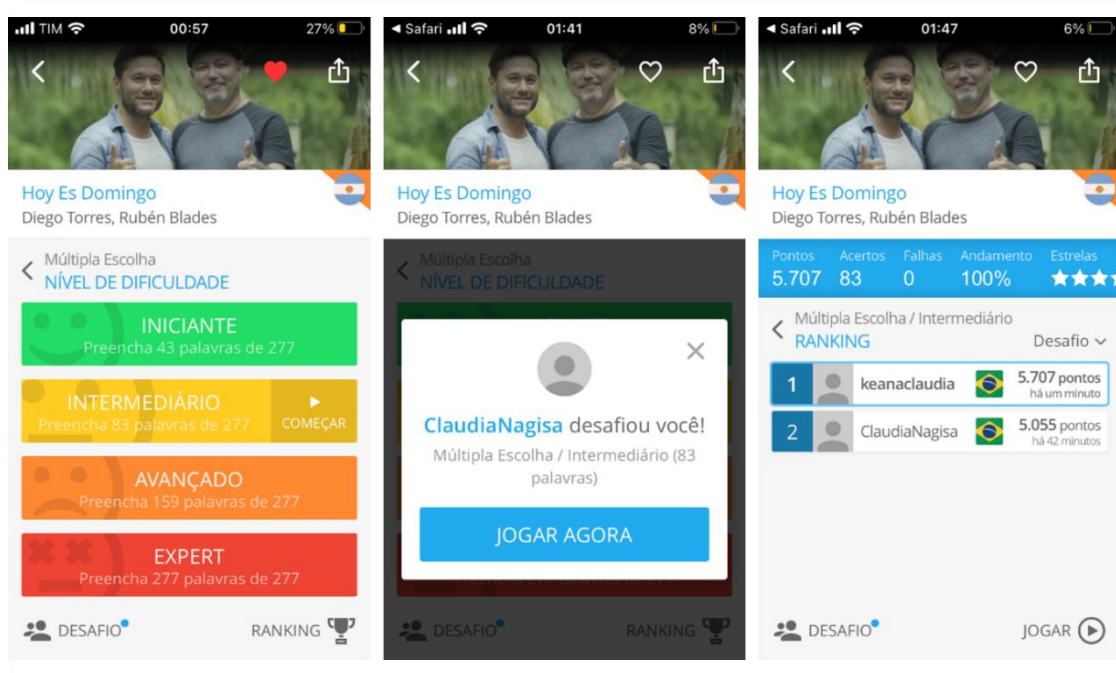
pedir que alguien especialista en algún asunto explique su arte. En el caso de la canción “Hoy es domingo”, el cantante Diego Torres reconoce que Rubén es maestro en la música, y le pide que demuestre su arte.

El profesor también puede valorar los conocimientos previos de los alumnos y preguntar si conocen alguna canción, en cualquier idioma, que hable sobre el domingo, y pedir que hagan un breve resumen sobre la música. De esta manera, estará desarrollando la práctica oral y valorando las experiencias previas de los alumnos.

Como una actividad para casa, el profesor puede crear y compartir un desafío con los estudiantes, por medio de la aplicación *LyricsTraining*: el profesor elige la música, clicke en el nivel deseado (intermedio, en ese caso) y abajo clicke en “desafío” (imagen 17, lado izquierdo); va a aparecer la opción por la cual el profesor prefiere compartir el enlace (correo electrónico, o *Whatsapp*, por ejemplo).

Cuando los alumnos aceptaren el desafío, será exhibida la notificación (imagen 17, al centro). Los alumnos clicke en jugar ahora (“jogar ahora”); al final de la música, será mostrado el resultado del *ranking* (lado derecho de la imagen 17). Otra posibilidad, es hacer desafíos frecuentes: semanalmente, cada alumno puede elegir una música en la aplicación y lanzar un desafío a sus colegas. De este modo, se estará valorando los gustos musicales de cada uno. Es interesante que el profesor haga el *feedback* con sus alumnos. Frases motivadoras ayudan a mantener el ánimo de los estudiantes.

Imagen 17 – *LyricsTraining*: música Hoy es Domingo



Fuente: Aplicación *LyricsTraining* (mayo/2021).

Paso 3: Para esta actividad, el profesor puede entregar a los alumnos la letra de la canción impresa en una hoja, o aún compartir la letra por medio del grupo en WhatsApp. En la letra de la canción hay muchos ejemplos de verbos en el tiempo presente del modo indicativo. El propósito es completar, con ejemplos de la canción, el siguiente cuadro con las situaciones en que utilizamos el tiempo presente:

Cuadro 7: Uso del presente de indicativo

Situación	Ejemplo
Acciones habituales:	... el domingo se reúne la familia.
Acciones que se realizan con frecuencia:	A ese café de la mañana que siempre corre hasta la cama... Cuando se encuentran dos latinos siempre da igual.
Expresar acciones con valor de futuro próximo:	Mañana es un día de fiesta. Hoy tengo cita con la almohada.
Situaciones que ocurren en el momento que hablamos:	Cómo me gusta estar de nuevo en casa. Destapo un vino en la cocina. Yo tengo el almanaque en español y en inglés.

Mencionar también los hechos considerados verdades universales.

Fuente: Elaborado por la autora.

Paso 4: A partir de lo aprendido, los alumnos van a elaborar memes titulados “Me gusta el día de domingo” (o “No me gustan los domingos”). En el sitio *web* Memeton (<https://memeton.com/es>), por ejemplo, se puede crear memes gratuitamente. Cada alumno va a elegir alguna imagen que represente cómo son los domingos, crear un meme y escribir un pequeño texto a partir de lo aprendido (ver ejemplo en la imagen 18). Después, cada uno tendrá que compartir en el grupo de WhatsApp. Todos tendrán que interactuar en el grupo, por medio de texto escrito o audio, manifestando si hay alguna similitud en relación a los gustos y preferencias.

Actividad práctica: Presente de indicativo

Imagen 18 – Actividad con memes



— El domingo me voy a despertar hasta el medio día para descansar



Fuente: Meme lado izquierdo (<https://images.app.goo.gl/zXr9obkRTV14v4zE8>); meme lado derecho (<https://www.dopl3r.com/memes/animales/i-que-haces-los-domingos/164400>).

Texto sobre el meme: Domingo es el día en el que puedo relajarme. Siempre hago maratón de pelis o alguna serie. Me encanta hacer palomitas y quedarme en el sofá hasta el lunes.

Texto sobre el meme: No me gusta el domingo porque no consigo dormir lo suficiente: siempre despierto temprano.

Fuente: Elaborado por la autora.

5.3 Tandem

En esta propuesta, vamos a explotar el tema de la amistad. Los alumnos van a hablar sobre sus experiencias pasadas y reflexionar sobre nuevas prácticas para conocer personas en contextos digitales. Por medio de la aplicación Tandem, los alumnos podrán practicar las cuatro destrezas.

Cuadro 8 – Propuesta pedagógica con la aplicación Tandem

Tema: Hacer amigos – nuevas prácticas para conocer personas en la actualidad	
Nivel: B1 – B2	Franja etaria: a partir de 15 años.
Objetivos de aprendizaje: Reflexionar sobre la amistad. Profundizar sobre la importancia de cultivar amigos. Incentivar el pensamiento crítico sobre cómo mantener una amistad en contextos digitales.	
Destrezas lingüísticas: Comprensión lectora y expresión escrita, comprensión auditiva, expresión e interacción oral.	
Contenido funcional: Hablar de experiencias personales. Narrar hechos pasados.	
Contenido gramatical: Tiempo pasado: pretérito indefinido e imperfecto.	
Contenido léxico: Amistad.	
Recursos:	
<ul style="list-style-type: none"> - Ordenador; - altavoces; - proyector; - aplicación Tandem. 	
Desarrollo de las actividades	
<p>Paso 1: Para iniciar la temática sobre amistad, muestre el video “¿Cuántos tipos de amistad existen?”, disponible en YouTube (https://youtu.be/XvKya7e7iQI). Al final del video, inicie una conversación con los alumnos con las siguientes preguntas:</p> <p>Qué piensan sobre el video: ¿Tienen los cuatro tipos de amistad presentados?</p> <p>¿Por qué es importante tener amigos?</p> <p>¿Qué hacer para mantener la amistad?</p> <p>¿Dónde conocieron a la mayoría de sus amigos: ¿en el barrio, en la escuela, en el autobús...?</p> <p>¿Cuál es el mejor contexto o lugar para conocer a alguien y entablar una amistad?</p> <p>¿Tienen facilidad para hacer amigos?</p>	
<p>Paso 2: Haga las siguientes preguntas a los alumnos: ¿Qué saben sobre amistad a distancia?</p> <p>¿Creen que es común? ¿Qué hacen las personas en las siguientes diapositivas?</p>	

Imagen 19 – Diapositivas sobre amistad a distancia



DIAPOSITIVA 1



DIAPOSITIVA 2



DIAPOSITIVA 3



DIAPOSITIVA 4

Fuente: Imagen diapositiva 1 (<https://images.app.goo.gl/xFvFdLdJcR4e8yqr8>);
 Imagen diapositiva 2 (<https://images.app.goo.gl/M996yBQuXVTYQGS37>);
 Imagen diapositiva 3 (<https://images.app.goo.gl/J7cZToych3Bmi2Bz9>);
 Imagen diapositiva 4 (<https://blog.mobifriends.com/amigos-virtuales-y-los-beneficios-de-las-redes-sociales/>).

Tras las respuestas de los alumnos, comente sobre las prácticas de amistad a distancia: en el pasado, por correspondencia; hoy en día, en el espacio virtual. Pregunte quiénes ya han conocido a alguien en las redes sociales. Después, discuta algunas cuestiones, como: ¿Qué piensan sobre eso? ¿Creen que es posible mantener una amistad a distancia con personas de otros estados o países? ¿Qué inconvenientes podría haber en una amistad a distancia?

Paso 3: Pídeles a los alumnos que pongan en orden las oraciones de una narrativa personal (imagen 20, lado izquierdo). Después, les muestre a los alumnos el texto completo (imagen 20, lado derecho).

Usos de los pasados: pretérito indefinido e imperfecto

Imagen 20 – Narrativa personal

Hablamos mucho sobre el país donde vivimos y nos sacamos una foto de recuerdo.

Después de conocernos, yo no volví a encontrarme a Juan personalmente, pero nos comunicamos en Internet.

Como perdí a un juego que estaba jugando con mis amigos, ellos me castigaron obligándome a ligar con una persona que no conocía.

Juan y yo coincidimos en un viaje, nos conocimos en un bar.

La primera impresión que tuve de Juan es que era un chico muy simpático e interesante.

Juan y yo coincidimos en un viaje, nos conocimos en un bar. Como perdí a un juego que estaba jugando con mis amigos, ellos me castigaron obligándome a ligar con una persona que no conocía. La primera impresión que tuve de Juan es que era un chico muy simpático e interesante. Hablamos mucho sobre el país donde vivimos y nos sacamos una foto de recuerdo. Después de conocernos, yo no volví a encontrarme a Juan personalmente, pero nos comunicamos en Internet.

Millie

Fuente: https://issuu.com/nedrub/docs/c_mo_conoc__a_mi_mejor_amigo.

Por medio de la narrativa personal, explote el tiempo pasado: subraye los verbos en pretérito indefinido y pretérito imperfecto y explique los casos de uso. Explique también los significados de la palabra “ligar”.

Paso 4: Expresión oral: En parejas, cada alumno tendrá que hacer una pequeña narrativa de cómo conocieron uno de sus mejores amigos o algún amigo que conocieron en una situación inusual.

Paso 5: Con el ejemplo del texto anterior, recuerde como Millie conoció a Juan y cómo siguieron manteniendo contacto: por medio de internet. Pregunte a los alumnos lo que saben sobre aplicaciones o sitios utilizados para conocer personas de otros países, chatear y entablar una amistad. Pregunte también si conocen la aplicación Tandem. Explique cómo se utiliza.

Los alumnos tendrán que descargar la aplicación y suscribirse. El profesor debe compartir con los alumnos, por correo o grupos en WhatsApp, el texto “Los 5 mejores consejos de una superestrella en tándem” (<https://www.tandem.net/top-tips-language-exchange>). Atentándose a los consejos sobre cómo hacer amigos en la red, los alumnos tendrán que conversar con personas de distintos países de habla hispana.

Paso 6: Por medio de un infográfico o diapositivas (con capturas de la pantalla de Tandem), los alumnos tendrán que hacer una narrativa presentando como fue la experiencia en la aplicación Tandem. Las preguntas que pueden guiar los alumnos son las siguientes: ¿De dónde es tu compañero (a)? ¿Por qué elegiste esa persona? ¿Qué aspectos de su perfil te llamaron la atención? ¿Qué fue posible aprender con tu compañero (a)? ¿Qué pudiste enseñarle? En la imagen 21, hay un ejemplo de infográfico, hecho en Canva; está disponible en versión *web* y en dispositivos móviles.

Imagen 21 – Ejemplo de infográfico sobre la práctica en Tandem



Fuente:

<https://www.canva.com/design/DAEktIo4F0M/i1n5ABgsg6ZcdAyNPiN1TA/edit#>.

Fuente: Elaborado por la autora.

6 CONSIDERACIONES FINALES

Como objetivo general, analizamos el uso de las aplicaciones Duolingo, *LyricsTraining* y Tandem, como herramientas para el aprendizaje de E/LE; identificamos las características de las aplicaciones y categorizamos la tipología de las actividades y las destrezas que predominan. Para ello, respondimos a las preguntas de investigación, a saber, qué aplicaciones pueden ser utilizadas para complementar los estudios de E/LE o para un aprendizaje autónomo, y cuáles son las características de las aplicaciones, desarrolladas para la enseñanza-aprendizaje de lenguas.

Constatamos que Duolingo funciona como un juego, con elementos de gamificación, para motivar los usuarios a utilizar la aplicación y de forma inductiva aprender sobre aspectos de la lengua española. El método de aprendizaje de Duolingo está basado en el aprendizaje de la gramática y del vocabulario, y la mayoría de las actividades tiene un abordaje más estructuralista, con foco en la traducción. Esos rasgos, aliados a la mecánica de la recompensa, nos remiten al conductismo de Skinner y al enfoque audio-lingual.

Lyrics Training utiliza dos recursos muy presentes en el cotidiano de los alumnos: el juego y la música. Las canciones son muestras de lenguas reales: aportan elementos de la cultura de la lengua meta, se puede escuchar distintos acentos, adquirir vocabulario, mejorar la comprensión auditiva y la pronunciación.

Por medio de Tandem, observamos que es posible practicar las cuatro habilidades: escuchar, hablar, leer y escribir. El estudiante tiene la posibilidad de oír distintos acentos, aprender sobre diferentes culturas, modismos y expresiones idiomáticas. La aplicación ofrece, especialmente, la interacción oral, teniendo en cuenta que los hablantes involucrados van a experimentar una conversación real y espontánea.

A partir de las potencialidades de las aplicaciones analizadas en esta investigación, tanto para complementar los estudios de E/LE en contextos formales, como para un aprendizaje autónomo, presentamos por fin propuestas pedagógicas con la utilización de las aplicaciones. También buscamos valorar la importancia de la literacidad digital de profesores y alumnos, pertenecientes a esta sociedad cada vez más digital.

En las tiendas *Apple Store* y *Google Play*, hay numerosas aplicaciones disponibles para la enseñanza de E/LE, sin embargo, analizamos solamente las tres mencionadas. Vale destacar que las propuestas presentadas son sugerencias para que puedan ser aplicadas en clase, considerando, claro es, las particularidades de cada clase. Si bien, es oportuno que

investigaciones futuras, que exploten en clase las actividades propuestas, puedan aplicarlas y presentar el *feedback* de alumnos y profesores.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABIO, Gonzalo. **Un panorama sobre el uso y perspectivas de la enseñanza de español mediadas por las tecnologías**. In: Actas del XXII Seminario de Dificultades Específicas para la Enseñanza del Español a Lusohablantes. “La integración de las TIC en la enseñanza de ELE en Brasil”, Consejería de Educación de la embajada de España en Brasil, 2014, p. 181-214. Disponible en: https://sede.educacion.gob.es/publiventa/descarga.action?f_codigo_agc=16647. Acceso en: 03 oct. 2020.

AGUILAR LÓPEZ, A. M. (2013). Al son del ritmo español: **Música y canciones en el aula de ELE/EL2**. Didáctica. Lengua y Literatura, 25, 15-43. Disponible en: https://doi.org/10.5209/rev_DIDA.2013.v25.42234. Acceso en: 16 abr. 2021.

ARAÚJO, EVF de; VILAÇA, Márcio Luiz Corrêa. Sociedade conectada: tecnologia, cidadania e infoinclusão. In: VILAÇA, Márcio Luiz Corrêa; ARAÚJO, EVF de. **Tecnologia, sociedade e educação na era digital**. Duque de Caxias: UNIGRANRIO, 2016, p. 17-40.

BARBOSA, Yemán Omar Zapata; BORGES, Amanda Jéssica Ramos. **La música: puente entre cultura y enseñanza de lengua española**. Estudos sobre a língua espanhola, seu ensino e suas literaturas no Nordeste brasileiro. 2018, p 22-34.

CANDAU, Vera Maria. **A didática em questão**. Editora Vozes Limitada, 2014, p. 14 - 16.

CASILLAS ALVARADO, Miguel A.; RAMÍREZ MARTINELL, Alberto. **Leer y escribir en la era digital**. In: Háblame de TIC 5: prácticas de lectura y escritura en la era digital. HERNÁNDEZ, Denise; CASSANY, Daniel; LÓPEZ GONZÁLEZ, Rocío (Org.). 2018.

CASSANY, Daniel; AYALA, Gilmar. **Nativos e inmigrantes digitales en la escuela**. Participación educativa: revista del Consejo Escolar del Estado. 2008; 9 (4): 57–75., 2008.

CENTRO VIRTUAL CERVANTES. **Integración de destrezas**. Diccionario de términos clave de ELE. Disponible en: https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/integraciondestrezas.htm. Acceso en 10 jul. 2021.

DE CARVALHO, Lyandra Bessa; DE CARVALHO, Tatiana Lourenço. **Análise de Atividades em Aplicativos Móveis para a Aprendizagem de Língua Espanhola**. Macabéa-Revista Eletrônica do Netlli, v. 9, n. 3, p. 386-405, 2020.

DUDENEY, Gavin. **Letramentos digitais** / Gavin Dudeney, Nicky Hockly e Mark Pegrum. Tradução Marcos Marcionilo. 1a. ed. São Paulo: Parábola Editorial, 2016.

DUOLINGO. Sitio *web* Duolingo. Disponible en: <https://pt.duolingo.com/approach>. Acceso en: 10 abr. 2021.

EBERHARD, David M., GARY F. Simons, and CHARLES D. Fennig (eds.). 2020. **Ethnologue: Languages of the World**. Twenty-third edition. Dallas, Texas: SIL International. Disponible en: <https://www.ethnologue.com/guides/ethnologue200>. Acceso en 03 oct. 2020.

FERNÁNDEZ, Gretel Eres. **Investigar en lengua extranjera: normas y procedimientos.** Gretel Eres Fernández, Maria Eta Vieira, Marília Vasques Callegari. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 2008.

FIGUEIREDO, Francisco. Minicurso - Vygotsky: **a interação no ensino aprendizagem de línguas** - Aula 5. 13 de jul. de 2020. YouTube. Canal Parábola Editorial. Disponible en: <https://youtu.be/ke0DIwC7Adk>. Acceso en 11 jul. 2021.

GONZÁLEZ JORGE, Mikel. Gamificación: hagamos que aprender sea divertido. 2016. Disponible en: <https://academica-e.unavarra.es/handle/2454/21328>. Acceso en 10 abr. 2021.

IBGE. **Uso de internet, televisão e celular no Brasil.** Tecnologia da Informação e Comunicação – TIC no Brasil em 2019. IBGE Educa. Disponible en: <https://educa.ibge.gov.br/jovens/materias-especiais/20787-uso-de-internet-televisao-e-celular-no-brasil.html>. Acceso en 14 abr. 2021.

LEFFA, V. J. **Gamificação no ensino de línguas.** PERSPECTIVA: REVISTA DO CENTRO DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO. v.38, n. 2, p. 01–14, abr./jun.2020. Florianópolis.

_____. **Língua estrangeira.** Ensino e aprendizagem. Pelotas: EDUCAT, 2016.

_____. **Metodología de la enseñanza de lenguas.** In: BOHN, H. I.; VANDRESEN, P. Tópicos em lingüística aplicada: O ensino de línguas estrangeiras. Florianópolis: Ed. da UFSC, 1988. Disponible en: https://www.leffa.pro.br/textos/trabalhos/metodos_espanol.pdf. Acceso en: 10 abr. 2021.

_____; DUARTE, G. B.; ALDA, L. S. **A sala de aula invertida: o que é e como se faz.** In: JORDÃO, Clarissa Menezes. (Org.) A linguística aplicada no Brasil: rumos e passagens. 1ed. Campinas: Pontes Editores, 2016, v. 1, p. 365-386.

_____; IRALA, Valesca Brasil. **O ensino de outra (s) língua (s) na contemporaneidade: questões conceituais e metodológicas.** Uma espiadinha na sala de aula: ensinando línguas adicionais no Brasil. Pelotas: Educat, p. 21-48, 2014.

LYRICSTRAINING. **Acerca de LyricsTraining.** Disponible en: <https://es.lyricstraining.com/about>. Acceso en: 6 mar. 2021.

MARZARI, G. Q.; LEFFA, V. J. **O letramento digital no processo de formação de professores de línguas.** #Tear: Revista de Educação, Ciência e Tecnologia. Canoas, v. 2, n. 2, 2013. Disponible en: <https://periodicos.ifrs.edu.br/index.php/tear/article/viewFile/1816/1421>. Acceso en: 20 feb. 2021.

MCER. **Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza y evaluación (2002)** Madrid: MECD-Instituto Cervantes-Grupo Anaya.

NUNES, Gabriela Marçal; BERGMANN, Juliana Cristina Faggion. **Elaboração de Critérios de Análise para Aplicativos de Línguas Estrangeiras** como Recursos Didáticos ao Ensino Formal. Revista Trama, v. 15, n. 35, p. 70-78, 2019. Disponible en: <http://e-revista.unioeste.br/index.php/trama/article/view/21571>. Acceso en: 16 jun. 2021.

ORGAZ, César Rodríguez. **Un análisis de aplicaciones móviles para el aprendizaje autónomo de ELE**. 2018. Disponible en: <https://www.revistaelectronicalenguaje.com/wp-content/uploads/2018/12/2018-vol5-11.pdf>. Acceso en: 04 oct. 2020.

PAIVA, Vera Lucia Menezes de Oliveira e. **O uso da tecnologia no ensino de línguas estrangeiras: breve retrospectiva histórica**. In: JESUS, Dánie Marcelo de; MACIEL, Ruberval Franco (Orgs.). Olhares sobre tecnologias digitais: linguagens, ensino, formação e prática docente. Coleção: Novas Perspectivas em Linguística Aplicada. v. 44. Campinas, SP: Pontes Editores, 2015, p.21-34. Disponible en: <http://www.veramenezes.com/techist.pdf>. Acceso en: 03 oct. 2020.

RIGUES, Rafael. **Mercado de apps para celulares** sobe 20% e bate recorde em 2020. Olhar Digital. 14 jan. 2021. Disponible en: shorturl.at/fhBN7. Acceso en: 24 ene. 2021.

ROJO, Rojane. **Materiais didáticos no ensino de línguas**. In: Linguística Aplicada na modernidade recente: *Festschrift* para Antonieta Celani. MOITA LOPES, L. P. (Org.). São Paulo: Parábola, 2013. 286p (163 - 195).

ROPPEL, Sheila Maria. **O uso das tecnologias de informação e comunicação no ensino de língua espanhola: estudo do aplicativo Duolingo**. 2017. 120 f. Dissertação - Mestrado Profissional em Educação e Novas Tecnologias, 2017. Disponible en: <https://repositorio.uninter.com/handle/1/137>. Acceso en: 28 sept. 2020.

SATAKA, Mayara Mayumi. **Análise do aplicativo Duolingo para aprendizagem de língua espanhola: Uma pesquisa narrativa**. 2019. 181 f. Dissertação (Mestrado em Linguística e Língua Portuguesa) - Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Faculdade de Ciências e Letras (Campus Araraquara).

SILVA, Rickison Cristiano de Araújo; SERAFIM, Maria Lúcia. **Aprendizagem intercultural de espanhol como língua adicional a partir da rede social Tandem**. Afluente: Revista de Letras e Linguística, v. 3, n. 9, p. 28-44, 2018.

TANDEM. **Tandem - Mobile Language Exchange**. Preguntas más frecuentes. Disponible en: <https://www.tandem.net/faq>. Acceso en: 10. mayo 2021.

TANDEMCITY. **Definição de Tándem**. Disponible en: <https://tandemcity.info/es/definicion-tandem/>. Acceso en: 10. mayo 2021.

UNESCO. **Aprendizaje móvil y políticas: cuestiones clave**. 2013. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.

XV CURITIBA. **Startup curitibana colabora com a capacitação gratuita de 1 milhão de estudantes**. Portal de noticias XV Curitiba. Curitiba, 9 oct. 2020. Disponible en: shorturl.at/ozyIV. Acceso en: 04 sep. 2021.

ANEXO A – RÚBRICA PARA ANÁLISIS DE APLICACIONES PRESENTADA POR ORGAZ (2018)

I. ETIQUETADO DE LA APLICACIÓN		
Nombre de la aplicación		
Desarrollador/Web		
Lengua de instrucción/Lengua meta		
URL descarga		
II. CONTENIDOS		
Nivel de referencia		
Fines formativos		
Resumen de la app		
III. DATOS TÉCNICOS/FUNCIONALES		
Facilidad de uso		
Diseño gráfico y contenido multimedia		
Posibilidades de comunicación		
Aplicación educativa		
Organización de los contenidos		
Interacción entre la <i>app</i> y el usuario		
IV. DATOS PEDAGÓGICOS		
Enfoque		
Tipología de actividades		
Competencias		
Destrezas lingüísticas		
Evaluación/Autoevaluación		
V. MÁXIMAS DE SEIZ		
Máxima de brevedad/concisión		
Máxima de la inmediatez		
Máxima de la usabilidad		
Máxima de la relevancia y el valor pedagógico		
VI. CLASIFICACIÓN DE WONG Y LOOI		
VII. OBSERVACIONES		