



Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Educación

Máster Universitario en Enseñanza de Español como Lengua
Extranjera (ELE)

Las competencias digitales: herramientas didácticas que facilitan los procesos de enseñanza-aprendizaje en el aula de ELE

Trabajo fin de estudio presentado por:	Lina Marcela Zamora Mendoza
Tipo de trabajo:	Propuesta didáctica de intervención
Director/a:	José María Rodríguez Santos
Fecha:	03 de febrero de 2021

Resumen

La enseñanza del español como lengua extranjera ha venido evolucionando de manera positiva y acelerada con la llegada de la tecnología a nuestras aulas de ELE. Estos recursos digitales han servido de mediadores para facilitar todo el proceso de enseñanza – aprendizaje en los estudiantes que quieren aprender o tener una aproximación al uso real de la lengua en los diferentes contextos sociales de la vida cotidiana, de este modo, que los avances tecnológicos se han venido adaptando a los distintos métodos de enseñanza, logrando un cambio significativo en el desarrollo de las competencias, habilidades y actitudes de los aprendientes.

Por consiguiente, esta propuesta didáctica pretende utilizar las herramientas tecnológicas con el fin de diseñar un recurso educativo digital como estrategia pedagógica que facilite la adquisición de una segunda lengua a través de actividades interactivas que ayuden a mejorar la enseñanza en las aulas de ELE y así el estudiante pueda sentirse atraído y motivado por aprender una segunda lengua como es en este caso, el español.

Para concluir, este trabajo se presenta como una ventana abierta en el futuro para aquellas personas que quieran acceder y utilizar algunas de las actividades descritas en esta propuesta y asimismo puedan ser de gran ayuda en su quehacer pedagógico.

Palabras clave:

Herramientas tecnológicas, entornos de aprendizajes, enseñanza del español como segunda lengua extranjera, objeto virtual de aprendizaje, adquisición de la competencia léxica.

Abstract

The teaching of Spanish as a foreign language has been evolving in a positive and accelerated way with the arrival of technology in our ELE classrooms. These digital resources have served as tools to facilitate the entire teaching - learning process in students who want to learn or have an approach to the real use of the language in the different social contexts of daily life. Toward this end, technological advances have been adapted to the different teaching methods, achieving a significant change in the development of the skills, abilities and attitudes of the students.

Consequently, this instructive proposal aims to use technological tools in order to design a digital educational resource as a teaching strategy that facilitates the acquisition of a second language through interactive activities that help improve teaching in ELE classrooms. Thus, the student can feel more motivated to learn a second language, such as Spanish.

In conclusion, this work is presented as an open window to the future for those who want to access and use some of the activities described in this proposal which, in turn, can be of great help in their work as a teacher.

Keywords:

Technological tools, learning environments, teaching Spanish as a second foreign language, virtual learning object, acquisition of competence in a foreign language.

Índice de contenidos

1.1.	Justificación.....	6
1.2.	Objetivos del TFM	7
1.2.1.	Objetivo general.....	7
1.2.2.	Objetivos específicos.....	8
2.	Marco teórico.....	9
2.1.	Aprendizaje del léxico en la enseñanza de español.	9
2.1.1.	Aprendizaje del léxico en los niños	12
2.2.	La tecnología y los beneficios en el aprendizaje de una lengua.....	13
2.2.1.	La tecnología en la enseñanza del léxico a través del diccionario.....	15
2.2.2.	La Competencia Digital Docente	16
2.3.	¿Qué es un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA)?.....	18
2.3.1.	Herramientas para desarrollar un OVA.....	19
2.3.2.	¿Qué es Scratch 2?	19
2.4.	Modelos de enseñanza en la educación.....	20
2.4.1.	Modelo de educación presencial:	20
2.4.2.	Modelo de educación semi-presencial o b-Learning:	20
2.4.3.	Modelo de educación a distancia o e-Learning:	21
2.5.	La gamificación	21
2.5.1.	La gamificación en la enseñanza del léxico.....	22
3.	Propuesta didáctica de intervención	24
3.1.	Presentación	24
3.2.	Objetivos de la propuesta didáctica	25
3.2.1.	Objetivo general.....	25
3.2.2.	Objetivos específicos.....	25

3.3. Contexto.....	26
3.4. Actividades.....	26
3.4.1. Presentación y elaboración del juego a través de la herramienta Scratch.....	26
3.4.2. Objetivos	28
3.4.3. Contenido	29
3.4.4. Desarrollo de la actividad.....	29
3.4.4.1. Primera sección: Introducción del léxico y comprensión auditiva	29
3.4.4.2. Segunda sección: desarrollo de la comprensión lectora.	33
3.4.4.3. Tercera sección: desarrollo de la expresión escrita.....	38
3.4.4.4. Cuarta sección: desarrollo de la expresión oral.....	40
3.5. Evaluación	42
3.6. Cronogramas.....	43
4. Conclusiones.....	44
5. Limitaciones y prospectiva.....	46
6. Referencias bibliográficas	47
7. Anexos	49

Introducción

1.1. Justificación

Debido al gran impacto positivo y los cambios que han generado las tendencias tecnológicas en pleno siglo XXI, no solo en nuestra sociedad sino también en los diferentes contextos educativos, culturales, sociales y especialmente en la enseñanza de ELE y otros idiomas, el docente se ha visto en la plena necesidad de prepararse pedagógicamente con el fin de optimizar y generar estrategias novedosas de aprendizaje que otorguen la posibilidad al estudiante de tener una mayor motivación e interés por aprender, comprender y adaptarse a los nuevos cambios, retos o avances que ha traído consigo esta nueva era digital.

Según Rodríguez (2015), la tecnología permite realizar un mejoramiento dentro el proceso de aprendizaje de los estudiantes, ampliando su alcance, y permitiendo el cambio en el formato de los recursos que se usan al interior del aula, los cuales no se reducen a realizar la digitalización de las actividades tradicionales, pues comprenden de manera adicional, un proceso de adaptación.

Por lo anterior, se puede argumentar que este acelerado desarrollo de las competencias digitales ha causado al mismo tiempo, una evolución y un replanteamiento en cuantos a los métodos tradicionales o estructurales de aprendizaje que se han venido utilizando por años, para cambiarlos por los nuevos formatos de recursos educativos tecnológicos y contenidos que puedan aplicarse no solo dentro del aula sino también fuera de ella, con el propósito de aumentar la motivación en los estudiantes y así adquirir con facilidad las competencias y el dominio de una segunda lengua extranjera a través de las herramientas digitales que nos aportan hoy en día el internet.

Asimismo, estas tecnologías de la relación de información y la comunicación conservan grandes herramientas innovadoras que ayudan a la creación y producción de nuestros propios materiales didácticos o recursos digitales, adaptarlos a los múltiples estilos de aprendizajes o a las necesidades educativas básicas que presentan nuestros aprendices. Es por eso que hoy en día, estas herramientas tecnológicas se han vuelto tan indispensables en nuestro quehacer pedagógico, ya que permiten diseñar contenidos multimedia, interactivos, audiovisuales, táctiles, que facilitan acercar al estudiante a un aprendizaje netamente real y que éste se vea

involucrado a producir de manera dinámica e interactiva todas sus actividades logrando en ellos un aprendizaje lúdico y eficaz.

Por otra parte, debemos resaltar la importancia que tienen estos enfoques de base tecnológica como lo son el *e-learning* y *blended learning* en nuestro proceso de enseñanza-aprendizaje y en la adquisición de una lengua meta. Estos Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) facilitan la realización de un sinnúmero de actividades pedagógicas que le permiten al usuario acceder en cualquier momento y desde cualquier parte del mundo.

Por lo tanto, el uso de las herramientas tecnológicas en nuestras aulas de ELE, ha logrado mejorar la forma en la que se imparte y se recibe la educación. Es por ello que el docente debe capacitarse en las diferentes áreas del saber que propone el *Marco Común de Competencia Digital Docente* para hacer un adecuado uso de ellas y así aprovechar todos los beneficios que éstas les proporcionan a sus educandos. Estas herramientas tecnológicas han jugado un papel importante dentro de la enseñanza de una segunda lengua, en este caso el español, ya que permiten superar las barreras del tiempo y el espacio, y economizar tiempo al momento de llevar a cabo las actividades. Además, el uso de éstas ha sido un elemento clave para la obtención de excelentes resultados y disminución o abaratamiento de costos.

En fin, lo que se busca resaltar en esta propuesta didáctica es ver la importancia que tienen estas herramientas digitales en la actualidad, por ende, el docente como transmisor protagónico del conocimiento debe empezar a introducir las TIC como base en la enseñanza de un idioma. Por lo tanto, la creación de un material pedagógico digital a través de un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) ayudará a facilitar la enseñanza de léxico en los niños con un nivel A2 plataforma hasta lograr desarrollar no solo la competencia comunicativa, sino que puedan construir su propio aprendizaje significativo a través de estas herramientas tecnológicas.

1.2. Objetivos del TFM

1.2.1. Objetivo general

El objetivo general de este trabajo de fin de máster consiste en crear una propuesta didáctica que ayude a mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje en las aulas de ELE en estudiantes de estadios iniciales, a través del diseño de un recurso educativo digital como estrategia

pedagógica que facilite la adquisición y el desarrollo de la competencia léxica de una segunda lengua mediante actividades interactivas en un OVA.

1.2.2. Objetivos específicos

Los objetivos específicos que se proyectan para esta propuesta didáctica son:

- Construir en el estudiante su propio conocimiento, siguiendo una secuencia interactiva que facilite el aprendizaje experiencial y significativo a través de un recurso educativo digital en OVA.
- Reconocer la importancia que tienen las herramientas tecnológicas en el desarrollo y adquisición en la enseñanza de español como lengua extranjera.
- Diseñar un material pedagógico interactivo que motive a los estudiantes de estadios iniciales a desarrollar su competencia léxica a través de un objeto virtual de aprendizaje.
- Seleccionar las herramientas idóneas para la realización del material pedagógico digital.

2. Marco teórico

2.1. Aprendizaje del léxico en la enseñanza de español.

Durante muchos años, la gramática ha cumplido un papel muy importante dentro de la enseñanza-aprendizaje de un segundo idioma, dejando a un lado la enseñanza del léxico como algo irrelevante dentro del proceso comunicativo. Sin embargo, hoy en día sabemos que, para desarrollar la competencia comunicativa en el aprendiente, se necesita trabajar tanto en la gramática como en el uso y conocimiento de las palabras. Los hablantes nativos pueden tolerar el mal uso de las reglas gramaticales pero la falta de vocabulario entorpecería la comunicación y la comprensión entre los hablantes. Es ahí donde el docente debe hacer hincapié en la importancia del léxico a partir de su primer día de clases ya que es un proceso complicado y que requiere de esfuerzo para lograrlo.

El desarrollo de la competencia léxica en el aprendizaje del español como lengua extranjera, es sin duda una de las bases más importantes para que el individuo logre alcanzar de manera exitosa la competencia comunicativa. La enseñanza y adquisición de un buen vocabulario permite que el estudiante pueda expresar sus necesidades y comprender lo que el interlocutor quiere manifestar en cualquier acto de habla. Así como lo afirma Gómez (1997), refleja cómo el hablante posee un conocimiento de la lengua y la capacidad que tiene para utilizarlo cuando participa en una comunicación real. Esto quiere decir, que un individuo es competente cuando es capaz de usar su lexicón mental para desenvolverse en diferentes escenarios comunicativos, no solo es importante el conocimiento que tiene acerca de la lengua sino la capacidad que tiene el usuario para usar ese conocimiento de manera apropiada, es decir, para que un estudiante pueda decir que ha aprendido una palabra, éste debe ser capaz de emplearla o reproducirla en contextos adecuados y de manera correcta.

Además, dentro de esta competencia comunicativa, se resalta el ámbito de la enseñanza del léxico, que tiene como objetivo principal brindarle al estudiante el vocabulario necesario para convertirse en un usuario competente de la lengua a aprender, pues ésta tiene como propósito, el lograr que las unidades léxicas pasen a la competencia comunicativa del individuo, por el alto valor del vocabulario como elemento estructurador del pensamiento y el aporte que realiza dentro de la interacción social (Gómez, 1997). Por ello, es importante que el aprendizaje de estas unidades léxicas sea constante y continuo durante todo el proceso

de adquisición de la lengua y que éstas a su vez se enseñen de manera contextualizada a través de campos semánticos o redes asociativas para que así el estudiante pueda almacenar y comprender la importancia y el significado que tiene el vocabulario aprendido dentro de un contexto sociocultural. Tal como lo indica Gómez (1997), el alumno tiene que trabajar con realia y poder de este modo, realizar prácticas en situaciones comunicativas en el aula, tanto reales como simuladas. Las nuevas unidades léxicas tienen que presentarse de manera contextualizada, entre los que se incluyan igualmente los literarios, ya que debe integrarse la literatura y la enseñanza de la lengua.

De este modo, los procesos de enseñanza han sufrido diversas transformaciones por lo que es necesario que el docente replantee un método apropiado para la enseñanza y adquisición del léxico. La enseñanza de corte estructuralista que se basa en la repetición, sustitución, la memorización y la pasividad ha quedado un poco atrás para darle paso al método comunicativo, en el que se busca realizar el acercamiento al alumno al uso real de la lengua a través de tareas reales o simuladas. El estudiante como agente social que es, debe verse obligado a usar su vocabulario para comunicarse en diferentes contextos de la vida cotidiana. Pero, para que este método comunicativo se pueda aplicar de manera exitosa y tenga resultados óptimos es indispensable que tal como lo destaca Gómez (1997), el aprendizaje se pueda desarrollar de manera unísona en todos los planos, es decir:

- visual (lectura)
- auditivo
- semántico (designativo)
- pragmático (expresivo)
- motórico (oral y escrito).

Es quizás por esta razón, que el estudio de la competencia léxica es el más afectado debido a la forma y el enfoque tradicional de enseñanza que se les ha brindado a los estudiantes a través de ejercicios repetitivos y la producción de unidades léxicas descontextualizadas.

Pero, para desarrollar la competencia léxica en el estudiante es necesario saber ¿qué implica conocer una unidad léxica? A continuación, nos basaremos en la monografía *Aprender y enseñar léxico* propuesta por Higuera (2009) en el que afirma que en el momento en que un hablante nativo usa una unidad léxica de forma correcta, desde el punto de vista gramatical,

de manera adecuada, y aplicando una perspectiva del contexto, es porque posee bastante información sobre ella, en cuanto a:

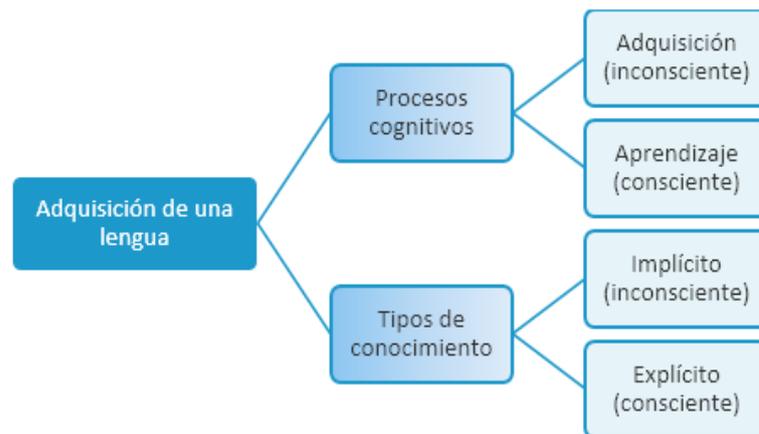
1. El sonido o grafía (la forma): reconocer, saber pronunciarla, escribirla.
2. Las estructuras sintácticas (el uso): emplearla en un contexto.
3. Las peculiaridades morfológicas, lo que corresponde a la estructura interna: conocer los prefijos, sufijos, afijos, derivaciones, composiciones, es decir las formas.
4. Las combinaciones sintagmáticas (las asociaciones): ¿qué otras palabras nos hacen recordar?
5. Sociolingüística (el registro, frecuencia): conocer formas dialectales, la frecuencia de su uso.
6. Semántica (significado): poder conocer los significados denotativos, connotativos, el sentido figurado, y otros usos metafóricos.
7. Pragmática (concepto): la manera de usarlas con diversos propósitos: ¿qué otras palabras o tipos de palabras aparecen con ella?, ¿qué otras palabras pueden/deben usarse con ella?
8. El contenido sociocultural: lo que refiere esa unidad en la sociedad hispanohablante (los colores que se asocian a cada cultura).
9. La pertenencia a expresiones institucionalizadas.

Por lo anterior, se puede expresar que entre más información conozca el individuo acerca de las unidades léxicas, más dominio tendrá el aprendiente sobre ellas. Por lo tanto, el docente como mediador y transmisor de conocimientos debe implementar algunas estrategias de aprendizaje que le permita enseñar a sus estudiantes no solo palabras aisladas sino unidades léxicas y sobre todo que éste sea capaz de usarlas y relacionarlas apropiadamente dentro de un contexto dado.

Por otra parte, teniendo en cuenta a Baralo (2011), hace una pequeña distinción entre los procesos cognitivos y los tipos de conocimiento que facilitan la adquisición de una lengua, por un lado, encontramos el proceso de adquisición que es fundamental para la comunicación dándose de manera inconsciente y, el proceso de aprendizaje, que es consciente y requiere de un tiempo para construirse y empezar a funcionar; por el otro lado se encuentra la adquisición de la gramática con el conocimiento implícito, fundamentado en estrategias de comunicación y el conocimiento explícito que se basa en estrategias de metacognición y de

aprendizaje. Asimismo, podemos decir que la enseñanza del léxico puede basarse en el conocimiento explícito e implícito de las palabras ya que este tipo de conocimiento guardan una relación entre sí, que pueden llegar a funcionar en cualquier tipo de acto comunicativo. Estos procesos cognitivos, se presentan en la Figura 1.

Figura 1. Procesos cognitivos y tipos de conocimiento que intervienen en la adquisición de una lengua.



Fuente: Baralo (2011).

Una vez analizado la complejidad de este asunto, es importante tener en cuenta sobre qué tipo de léxico o vocabulario debemos enseñar a nuestros estudiantes y qué estrategias debemos implementar para enseñarlo, ya que las palabras no tienen la misma funcionalidad debido a las variedades diatópicas, diafásicas y diastráticas que existen en nuestro idioma. Por lo tanto, la respuesta a este interrogante como lo afirma Ainciburu (2014) es que “debemos elegir un español neutro”, que tenga relación con el docente y que se tenga en cuenta la intencionalidad comunicativa del estudiante. Por otra parte, Nation (2001) sugiere que la enseñanza del vocabulario debe realizarse de una manera sistemática y responsable, con el propósito de poder así, asegurar el mayor beneficio posible para el niño en relación al tiempo de la clase que se destine para ello.

2.1.1. Aprendizaje del léxico en los niños

El desarrollo de la competencia comunicativa es muy fundamental. Con él los niños pueden ser capaces de expresar y comprender los mensajes, emociones y pensamientos que les llegan de su entorno. Desde muy temprana edad, en las escuelas se les ha de enriquecer el vocabulario realizando diferentes tipos de actividades que refuercen y fortalezcan ese

aprendizaje. Comenzando con los bits de inteligencia que son aquellas unidades de información, representadas por imágenes grandes, claras y bien definidas, las cuales, pasan a realizar en el aula diversos juegos que igualmente les facilitará la adquisición de nuevo vocabulario y a desarrollar su agilidad mental, contribuyendo a un adecuado desarrollo cognitivo. De acuerdo con Doman (2002), los niños tienen un gran potencial, sienten mucha curiosidad y son buenos aprendices, lo que significa que es más sencillo el enseñar la manera de adquirir conocimientos enciclopédicos a un niño de un año, que a un niño de siete.

En esta etapa, la implementación de las canciones y los cuentos son un recurso importante que ayudan al desarrollo de la competencia léxica en los niños, este tipo de situaciones desarrolla en ellos una serie de sentimientos y emociones que irán descubriendo a medida que vayan creciendo, de este modo, que las canciones y los cuentos le permitirán el acceso a un amplio abanico de vocabulario y conocimiento. De acuerdo con la hipótesis de Murphey (1992), doctor en psicología de la comunicación de la Kanda University of International Studies en Japón, las canciones usan un lenguaje conversacional simple con muchas repeticiones. Como podemos leer, las canciones como herramientas pedagógicas ofrecen una cantidad de posibilidades en la reiteración como elementos transcendentales para la adquisición de la lengua, de tal forma, que influyen de manera positiva en la adquisición del léxico, por tanto, aplicar este tipo de recursos pedagógicos dentro del aula facilitan a que el vocabulario se quede grabado mucho más rápido en la mente de los niños.

2.2. La tecnología y los beneficios en el aprendizaje de una lengua.

Esta propuesta didáctica trata de presentar la importancia que tiene la tecnología en la enseñanza del español como lengua extranjera y la influencia positiva que éstas han tenido en los estudiantes y en la educación. Antes de desarrollar por completo el marco teórico, se considera importante hacer una breve definición de lo que actualmente conocemos como las TIC, Tecnología de la Información y la Comunicación propuesta por Márques (2000), que como especialista en su integración y uso como herramientas didácticas, afirma que comprende los avances tecnológicos que salen de la informática, las telecomunicaciones y las tecnologías audiovisuales, con desarrollos que están relacionados entre otros con ordenadores, Internet, telefonía, medios de comunicación de masas, aplicaciones multimedia y la realidad virtual. Es decir, las TIC permiten la obtención de información, por medio de herramientas para su proceso y usando canales de comunicación idóneos.

Como podemos observar, este tipo de tecnologías audiovisuales se han venido utilizando en el aula desde hace mucho tiempo, aunque con funcionalidades totalmente diferente que imposibilitaban al docente desarrollar su expresión creativa hacia sus estudiantes debido a sus múltiples limitaciones. Incluso, para desarrollar las destrezas lingüísticas y el aprendizaje autónomo en los estudiantes aparte de la motivación, se les recomendaba escuchar la radio, ver programas televisivos o practicar con personas hispanohablantes.

Hoy en día, vemos como estos procesos de enseñanza han ido mejorando notablemente con la evolución y el uso de las nuevas herramientas tecnológicas, éstas se han introducido e integrado con mayor fuerza cada vez más para convertirse en un elemento esencial y vital dentro de la educación. El uso de estas herramientas digitales aporta un sinnúmero de beneficios que facilita la comprensión, logran atraer la atención y el nivel de concentración es mucho más alto. Aparte, desarrolla la autonomía por lo que se convierten en estudiantes responsables de su propio aprendizaje, capaces de resolver cualquier problema real y construir su propio conocimiento. Además, el internet permite acceder a diferentes fuentes de información, mejorando de este modo, la habilidad de seleccionar y gestionar la más apropiada. El uso de la tecnología incluso ha llegado a reemplazar la presencia de un docente dentro del aula, por lo tanto, el papel del educador ha dado un giro también, por lo que el docente debe ser un curador de contenidos y seleccionar la información apropiada para sus aprendices.

Otros beneficios que contiene la tecnología son:

- Desarrolla el pensamiento crítico, la tecnología brinda la posibilidad de romper con la barrera del espacio y el tiempo, permitiendo conectar con personas de otros países para crear intercambios culturales. Las redes sociales juegan un papel importante dentro de la comunicación e interacción.
- promueve el trabajo en equipo, la mayoría de proyectos requiere de la ayuda y la colaboración de otros profesionales, por lo que desarrollar el trabajo en equipo a partir de edades tempranas, es fundamental.
- Flexibilidad, teniendo en cuenta las necesidades básicas de los estudiantes, estas herramientas brindan la posibilidad de trabajar diferentes contenidos o materiales dependiendo del ritmo de aprendizaje de cada estudiante.

Asimismo, ante esta nueva evolución de la tecnología y la creación de nuevas herramientas digitales ha logrado que los procesos en la enseñanza de una segunda lengua hayan mejorado considerablemente, permitiendo que los diseños de los materiales didácticos sean más interactivos. Los niños de hoy en día son nativos digitales, han nacido con la tecnología y les gusta, por esa razón, debemos aprovechar este hecho para guiarlos y que puedan aprender a través de ella.

2.2.1. La tecnología en la enseñanza del léxico a través del diccionario.

En este espacio nos ocuparemos a hablar un poco acerca de la utilidad que ha tenido las tecnologías en la enseñanza-aprendizaje del léxico en las aulas de ELE. Con la nueva revolución tecnológica, el uso y el consumo excesivo de éstas, los espacios comunicativos se han incrementado considerablemente, por lo tanto, el docente requiere de una buena preparación adecuada para que pueda orientar a sus alumnos en el uso eficaz de estas herramientas tecnológicas que facilitan los procesos de enseñanza-aprendizaje del léxico. El profesor en este caso debe asumir la responsabilidad de establecer los diferentes recursos sin perder de vista que “no existe relación directa entre el grado de sofisticación de la herramienta y el éxito o la rapidez del aprendizaje” (Hernández 2002, p. 195). Sin embargo, debemos tener en cuenta que no solo la formación del docente es decisiva para la producción eficaz de la enseñanza del léxico, sino que además debemos tener en cuenta el interés y el nivel de competencia que tienen los aprendientes en la lengua meta y el nivel de análisis gramatical que tiene en su lengua materna.

En cuanto a la selección de contenido, la mayoría de los recursos pedagógicos o materiales didácticos se pueden encontrar al alcance del individuo a través del internet. Uno de los elementos que ayudan a desarrollar la competencia léxica es la elección de un buen diccionario electrónico. Teniendo en cuenta las palabras de Nomdedeu Rull (2009), con una buena base de formación continua el docente puede aclarar sus criterios para seleccionar un buen diccionario, como el corpus, la definición, algunos ejemplos, la información diatópica, diastrática, diafásica, diatécnica, sinónimos y antónimos, entre otros. Por esta razón, es importante tratar de capacitar al profesor, ya que un profesor idóneo es capaz de orientar y seleccionar un buen contenido que ayude a mejorar y aportar de este modo, a una enseñanza más eficaz en cuanto al léxico.

El docente de español de lengua extranjera nunca debe dejar por fuera el uso del diccionario en su quehacer pedagógico. La inclusión de estos diccionarios a las nuevas tecnologías no significa que los diccionarios físicos hayan quedado apartados u obsoletos, sino al contrario, estos diccionarios en la internet son una herramienta muy útil para el aprendizaje, almacenamiento y recuperación del vocabulario aprendido por los estudiantes dentro y fuera del aula. Así como lo relaciona Prado (2004), cuando afirma que el uso recurrente del diccionario le permite al alumno poder ampliar el vocabulario, mejorar la ortografía, usar las palabras con más precisión y prioridad, comprender de una mejor forma la riqueza del sentido figurado de las palabras, conocer cuál es el valor significativo y frases hechas, y poder de esta manera realizar una mejor construcción en sus mensajes. Por lo tanto, el diccionario es una herramienta vital para aprender vocabulario no solo de la lengua materna sino también de una segunda lengua extranjera.

2.2.2. La Competencia Digital Docente

Actualmente, se han definido ocho competencias básicas en la educación, las cuales están enfocadas en diferentes aspectos del aprendizaje. Estas competencias son:

- comunicación lingüística,
- matemática
- conocimiento y la interacción con el mundo físico
- digital y tratamiento de la información
- social y ciudadana
- cultural y artística
- aprender a aprender
- autonomía e iniciativa personal.

En este caso, ahondaremos en la Competencia Digital que es lo que nos interesa para el desarrollo de esta propuesta didáctica. Según el Ministerio de Educación y Formación Profesional (2015), una competencia digital, es aquella que comprende el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información, además de la comunicación que permite lograr objetivos que se relacionan con el trabajo, la empleabilidad, el aprendizaje, el uso del tiempo libre, la inclusión y participación en la sociedad.

Por lo anterior, se destaca la necesidad de que los docentes también tengan cierta competencia digital en la sociedad actual, por tanto, la formación o el perfil del docente debe incluir la competencia digital encaminada a la enseñanza y no basarse únicamente en habilidades cotidianas de usuario de las TIC. El docente debe tener una formación íntegra necesaria para proporcionarles a sus estudiantes las herramientas y el apoyo que necesitan para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje.

De igual forma, cabe resaltar las cinco dimensiones descriptivas que propone el Marco Común de la Competencia Digital Docente, estructurándola y definiéndola de la siguiente manera:

- Dimensión 1: competencia identificadas.
- Dimensión 2: competencias pertinentes en las áreas.
- Dimensión 3: niveles de dominio previstos a cada competencia.
- Dimensión 4: ejemplos de conocimientos, destrezas y actitudes que se pueden aplicar a cada competencia.
- Dimensión 5: ejemplos de aplicación de la competencia con propósitos diferentes (centrándose en propósitos educativos y de aprendizaje).

Asimismo, se respetan las áreas de competencia digital en las que hay un mayor consenso y que se definen por el INTEF en el Marco Común Europeo de Competencia Digital Docente (MCECD). Las áreas de competencia digital descritas en el documento son:

- **1. Información y alfabetización informacional:** por medio de esta área, se pueden realizar algunas acciones como la identificación, localización, recuperación, almacenamiento, organización y análisis de la información digital que se requiera para poder evaluar su finalidad y relevancia.

2. Comunicación y colaboración: esta área permite la comunicación en entornos digitales, e igualmente, compartir recursos por medio de herramientas en línea, para poder conectar y colaborar con otros, interactuando y participar así, en comunidades y redes.

3. Creación de contenido digital: con esta área se permite la posibilidad de crear y editar contenidos nuevos de todo tipo, además de poder integrar, reelaborar conocimientos y contenidos previos. Igualmente permite actividades como la realización de producciones artísticas, contenidos multimedia y programación informática.

4. Seguridad: el área de seguridad ofrece aspectos como protección personal, de datos, de la identidad digital, así como, el uso de seguridad, uso seguro y sostenible.

5. Resolución de problemas: esta última área ofrece la opción de poder realizar la identificación de las necesidades y recursos digitales, poder igualmente tomar las mejores decisiones a la hora de elegir la herramienta digital más idónea, es decir que resuelva la necesidad o finalidad, y solucionar problemas conceptuales a través de medios digitales.

La rentabilidad de las TIC no sólo depende de éstas, sino más bien del adecuado manejo que se les dé por parte de los profesores como de los estudiantes. Estas TIC que se consideran como el camino viable para la innovación docente ayudan a mejorar la calidad de la enseñanza aprendizaje y facilitan nuevas formas de enseñar y aprender, aumentando y mejorando al mismo tiempo los problemas de motivación en los estudiantes.

Para enfocarnos un poco más a donde queremos llegar, esta propuesta didáctica implementará el uso de las herramientas o aplicaciones a través de un Objeto Virtual de Aprendizaje, el cual, nos ayudará a desarrollar nuestro recurso pedagógico digital de manera interactiva que permita llamar la atención de nuestros aprendientes a través de actividades lúdicas diseñadas por la creatividad del docente.

2.3. ¿Qué es un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA)?

Los objetos virtuales de Aprendizaje, más conocido como OVA, es una herramienta didáctica que está revolucionando la educación virtual. Éstas son un conjunto de recursos digitales como: vídeos, actividades, animaciones, audios, mapas mentales, documentos interactivos, imágenes, entre otros elementos que presentan contenidos educativos que ayuden a transmitir conocimiento y se pueda lograr un aprendizaje efectivo a través de ellas. Dentro de su metodología, se implementan las TIC como mediador de los procesos de enseñanza en entornos virtuales de aprendizaje.

Para García (2005), estos objetos pueden adquirir diversas formas y presentarse en diferentes formatos y soportes. Es decir que pueden estar representados en una imagen o una simulación, ejercicios, cuestionarios, diagramas, una diapositiva o conjunto de ellas, una tabla, experimentos, juegos o animaciones. También en una secuencia de video o de audio, unas frases o párrafos de un texto, parte de una lección, así mismo en aplicaciones informáticas

como Flash, PowerPoint, Java, Applets, o en unos estudios de casos, direcciones URLs, entre muchas otras posibilidades.

El objetivo principal de un OVA es enseñar de una manera entretenida, práctica, motivante y sobre todo interactiva; se pueden utilizar tanto en la virtualidad como en la presencialidad. En la virtualidad se busca dejar atrás las simples plataformas en la que los docentes solamente pueden publicar documentos y los estudiantes pueden desarrollar actividades un poco aburridas. En la presencialidad, se propone remplazar las clases con gran cantidad de diapositivas y poca interacción de los estudiantes. Estas herramientas en la presencialidad buscan que el estudiante pueda tener una mayor participación activa dentro del desarrollo de las clases a través de actividades más interactivas y videojuegos.

Los OVA son portables ya que pueden abrirse a través de un computador, una tableta o un teléfono inteligente, es decir, pueden ser consultados en cualquier lugar y momento. Éstos pueden desarrollarse en diferentes formatos como: HTML, XML, JPEG, PDF, Flash, GIF.

2.3.1. Herramientas para desarrollar un OVA

El desarrollo y el uso de un OVA permite que el estudiante trabaje a su propio ritmo y pueda ser autónomo. Algunas de las herramientas más comunes y que te ayudarán para desarrollar un OVA son: Animatron, Slide Share, Piktochart, Vyond, Fotojet, Powtoon, Educaplay, Toondoo, Wix, entre otras.

Para el desarrollo de la creación del material pedagógico digital, implementaré la herramienta *Scratch 2* que me permite a manera de juego introducir el vocabulario.

2.3.2. ¿Qué es Scratch 2?

Es un lenguaje de programación visual, diseñada por el MIT para niños, el cual, les permite indagar e introducirse en la programación, por medio de una interfaz gráfica muy sencilla. Puede instalarse en ordenadores con ambientes Windows, Mac OS X o Linux. Está recomendado para edades entre 6 a 16 años.

Sus características son:

- Basado en bloques gráficos, usando una interfaz sencilla e intuitiva.
- Posee un entorno colaborativo por medio del cual se pueden compartir proyectos, scripts y personajes en la web.

- Permite la unión de bloques para reproducir eventos, movimientos y sonidos.
- Los proyectos diseñados pueden ser ejecutado sobre el navegador de Internet.

2.4. Modelos de enseñanza en la educación

La educación ha venido evolucionando con el tiempo y con ello, han surgido muchas necesidades de las cuales se ha buscado la manera de cómo satisfacerlas. A partir de ellas, se han venido creando los distintos modelos educativos que permiten que el individuo se acople a estos entornos de aprendizaje de acuerdo a las necesidades que presentan. Dentro de estos modelos tenemos:

2.4.1. Modelo de educación presencial:

Este modelo consiste en el método tradicional, caracterizado por la presencia de los estudiantes en donde comparten juntos el espacio y el tiempo, recibiendo en su mayoría de veces la enseñanza-aprendizaje a través de la comunicación oral. Con la llegada de las nuevas tecnologías, el docente comienza a jugar un papel protagónico en la transmisión de conocimientos, ya que empieza a usar el internet como recurso pedagógico para la creación o adaptación de sus propios contenidos, pero sin dejar a un lado el tablero, los libros, el proyector y todos aquellos elementos necesarios que el docente usa dentro del aula. Por tanto, el uso de estas herramientas tecnológicas y recursos pedagógicos permite que el docente se vaya aproximando un poco más a este modelo de semi-presencialidad o conocido como *b-Learning* que incluye tanto la formación virtual como la formación presencial.

2.4.2. Modelo de educación semi-presencial o b-Learning:

Como lo indica su nombre, es un modelo de enseñanza mixto que se desarrolla entre lo presencial y lo online. El objetivo de este modelo no es minimizar los costes sino enriquecerse pedagógicamente con los elementos de la tecnología. De este modo, el *blended learning* combina los recursos de aula presencial con las herramientas digitales que permiten mejorar los procesos del estudiante a través de la educación virtual. El éxito de este modelo se debe a la elección apropiada de los recursos en cada situación de aprendizaje.

Es decir, tal como dice Bartolomé (2004), esta metodología de aprendizaje, permite combinar la enseñanza presencial con la no presencial.

2.4.3. Modelo de educación a distancia o e-Learning:

Según García (2003), el e-Learning comprende el uso de herramientas que se basan en tecnologías de información que permiten flexibilizar los procesos de aprendizaje y se utiliza en procesos de formación educativa que utilizan las tecnologías de la comunicación.

Este modelo de educación se caracteriza por la “no presencialidad”, ya que se desarrolla en un entorno de aprendizaje meramente virtual, es decir, que los estudiantes no comparten un lugar físico para realizar sus actividades de aprendizajes. La comunicación e interacción entre el estudiante y el profesor se realiza a través de diferentes tecnologías de información y comunicación. La principal motivación y el éxito de este modelo se debe al criterio economicista y a la gran acogida por las personas debido a la flexibilidad que brinda en los procesos de aprendizaje.

2.5. La gamificación

Según Rodríguez y Foncubierta (2014), la gamificación se define como la técnica que el docente utiliza al momento de realizar el diseño de una actividad de aprendizaje (analógico o digital) colocando en él, algunos elementos del juego (insignias, límite de tiempo, puntuaciones, dados, entre otros), y su pensamiento (por ejemplo, retos y competición), para poder de esta manera, enriquecer la experiencia de aprendizaje, y además direccionar y/o cambiar el comportamiento de los alumnos en el aula.

De acuerdo a lo anterior, la gamificación es una técnica didáctica que implica el uso de elementos del juego y al mismo tiempo a los alumnos para ofrecerles una forma diferente de aprendizaje. Esta técnica ayuda a mejorar la motivación y la implementación de ciertos contenidos educativos. Para hacer uso de la gamificación dentro de alguna actividad, es importante que el docente tenga claro el objetivo, si no está claro se evidenciará el desinterés por parte de los estudiantes.

Algunos de los elementos que se utilizan dentro de las actividades para llamar la atención de los alumnos y adquirir con mayor facilidad el aprendizaje son: la acumulación de puntos, barra de progreso, misiones o retos, regalos, clasificaciones, escalado de nivel, narración del juego, avatares, desafíos, entre otros.

Por consiguiente, el uso de esta técnica ayuda a consolidar y a optimizar los procesos de aprendizaje dentro del aula, de este modo que se incluirá dentro de la enseñanza del léxico como recurso pedagógico vital.

2.5.1. La gamificación en la enseñanza del léxico

Sin lugar a duda, podemos decir que la inclusión del juego en el aula de ELE es una técnica muy importante para afianzar el léxico en el aprendizaje de un nuevo idioma. Con este recurso, el aprendiente además de entretenerse, aprende y se ven obligados a interactuar entre ellos, a comunicarse y a perder el miedo ante una lengua desconocida. Por lo tanto, el docente debe recurrir al juego como aliado principal para que el aprendiente utilice la lengua de manera fluida, recupere las palabras perdidas y vaya afianzando su conocimiento.

Cassany (1997) argumenta que los ejercicios lúdicos resultan beneficiosos al momento de realizar prácticas para fortalecer la agilidad mental y la asociación de ideas. Algunos juegos son ideales para favorecer la memorización, y, otros permiten ejercitar la rapidez de reflejos, etc., de tal modo que, los docentes al momento de diseñar sus materiales lúdicos deben aprovechar este recurso significativo para estimular en los aprendientes el desarrollo cognitivo. Los juegos que se implementen dentro del aula de ELE deben ser aquellos que favorezcan al aprendizaje y ayuden a desarrollar la competencia léxica, temas que estén más relacionados con la lengua, ya sea la gramática, la cultura, entre otros.

Para facilitar la enseñanza del léxico, el docente podría incluir algunas herramientas tecnológicas sobre la gamificación como mediadora de un aprendizaje lúdico y eficaz, de las cuales se recomendarían las siguientes:

- **Kahoot!:** Plataforma que permite crear preguntas a modo de juego para que un grupo de alumnos conteste en tiempo real. Permite la interacción continua entre los compañeros.
- **Powtoon:** Programa para crear presentaciones animadas y vídeos.
- **Canva:** Herramienta para crear materiales muy creativos.
- **Flipgrid:** Aplicación focalizada en actividades orales que permite subir vídeos.
- **Scratch:** Permite a los alumnos y profesores crear presentaciones, vídeos, juegos interactivos, etc.
- **Learningapps:** Web que permite crear juegos en línea.

- **Memrise:** Herramienta de aprendizaje de idiomas online.
- **Quizlet:** Permite crear conjuntos de tarjetas con los temas importantes de una clase o actividad.
- **ClassDojo:** Plataforma que permite gestionar el comportamiento de tus alumnos de manera online.

3. Propuesta didáctica de intervención

3.1. Presentación

Teniendo como base el *MCER* (Consejo de Europa, 2002) y el *PCIC* (Plan Curricular del Instituto Cervantes), esta propuesta didáctica propone diseñar un recurso pedagógico digital para la enseñanza de ELE a usuarios iniciales que están interesados en aprender el español como lengua extranjera, con el propósito de mejorar la competencia comunicativa en los niños aprendientes de nivel A2 plataforma, mediante el uso de las herramientas tecnológicas que nos servirán como mediadoras para facilitar los procesos de enseñanza aprendizaje del léxico y a desarrollar al mismo tiempo las destrezas lingüísticas de una manera más interactiva.

El uso de estos artefactos tecnológicos, permitirá que el aprendiente tenga una aproximación real al uso de la lengua, accediendo de forma interactiva a todo tipo de material didáctico diseñado por el docente que no solo busca crear espacios de interacción y participación entre ellos sino también desarrollar parte de su competencia digital, por supuesto sin dejar en un segundo plano nuestro objetivo que es la enseñanza del español.

La creación de estos recursos pedagógicos en las diferentes plataformas o aplicaciones ofrece como ventaja el acceso a participar y a desarrollar sus actividades desde cualquier parte del mundo y a la hora que desee, por lo tanto, la reciprocidad de información permite la comunicación y el intercambio de conocimientos culturales entre los participantes, otro aspecto significativo a tener en cuenta en la enseñanza del español a través del uso de la tecnología.

También, es importante resaltar que los tiempos atencionales de los niños son relativamente breves y, desde que nacen están teniendo contacto todo el tiempo con la tecnología convirtiéndolos en nativos digitales. Por tanto, el uso de los objetos virtuales de aprendizaje permite que estos materiales dirigidos a los niños se puedan elaborar de manera apropiada e interactiva, de modo que ayuden a despertar el interés de los aprendientes y que el docente pueda tener una mejor conexión con ellos desde su primer día de clases.

Por otra lado, debemos tener en cuenta la importancia que está adquiriendo el español como lengua extranjera en los últimos años, a pesar de que es una lengua que lleva menos años en el mercado en comparación a la enseñanza de otros idiomas, ésta ha tenido una gran demanda

en la sociedad, por lo que los docentes nos vemos obligados hoy en día a capacitarnos en el uso adecuado de estos artefactos tecnológicos, con el fin de que seamos competentes para crear y diseñar recursos o materiales didácticos digitales apropiados que ayuden a satisfacer todas las necesidades que tienen los usuarios al momento de adquirir una segunda lengua, como es el español.

Resumiendo lo planteado, el docente debe provocar, estimular y crear un entorno óptimo para que el aprendizaje ocurra, que esas clases aburridas cada vez se enriquezcan más con el uso apropiado de las herramientas tecnológicas, a través de los sonidos, imágenes de alta definición, creación de juegos, vídeos, manipulación de los aparatos electrónicos, hacer que esas aulas cobren vida y que ellos logren vivir y experimentar un aprendizaje vivencial, pero el docente tampoco debe olvidarse de la afectividad y de transmitir en los niños esa carga emocional que los impulse a aprender de manera segura y confiada.

Es por esta razón, que mi propuesta pretende cambiar la enseñanza a blanco y negro en donde solo se implementaba el uso del papel, las impresiones y las fotocopias por una enseñanza más experiencial y enriquecedora a través de la amplia variedad de herramientas que nos brinda hoy en día el internet. De esta manera, las actividades planteadas en esta propuesta están destinadas para que los niños disfruten del aprendizaje a través del uso de las herramientas que se describirán en el apartado de actividades y así puedan fortalecer sus destrezas lingüísticas hasta lograr un óptimo aprendizaje significativo y vivencial.

3.2. Objetivos de la propuesta didáctica

3.2.1. Objetivo general

Para el desarrollo de esta propuesta didáctica de intervención se propone diseñar un recurso pedagógico digital a través de los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) que ayuden a facilitar los procesos de enseñanza aprendizaje en los aprendientes no nativos con niveles A2 plataforma, interesados en aprender el español como segunda lengua extranjera.

3.2.2. Objetivos específicos

El siguiente trabajo de fin de máster plantea los siguientes objetivos específicos:

- Apoyar los procesos de enseñanza aprendizaje a través del uso de las herramientas tecnológicas para desarrollar con mayor facilidad la competencia léxica en el aprendiente.
- Incrementar el léxico a través del uso de las TIC que le permita al estudiante comunicarse de manera apropiada dentro de cualquier contexto.
- Afianzar las destrezas lingüísticas a través de actividades interactivas que favorezcan el desarrollo de la competencia léxica y comunicativa.
- Diseñar un recurso digital interactivo a través de la herramienta *Scratch 2* que promueva el interés en el estudiante por aprender una segunda lengua extranjera.

3.3. Contexto

La presente propuesta didáctica está encaminada a un grupo de diez niños con edades de 9 a 11 años no nativos de niveles A2 plataforma, interesados en iniciar y perfeccionar su proceso de aprendizaje en español como segunda lengua extranjera en una academia localizada en la ciudad de Medellín, Colombia. Durante este curso intensivo de aprendizaje, los usuarios y el docente realizarán actividades conjuntas orientadas a mejorar las destrezas lingüísticas y la competencia comunicativa de los aprendientes. Estos niños recibirán 4 horas de clases a la semana para un total de 64 horas semestral.

3.4. Actividades

Teniendo en cuenta, las necesidades y falencias que tienen los alumnos para comunicarse en una segunda lengua, surgió la idea de crear ciertas actividades lúdicas en donde se evidencia el uso de las herramientas tecnológicas para optimizar estos procesos de enseñanza-aprendizaje. A continuación, de manera detallada se explicará lo que consiste cada una de ellas.

3.4.1. Presentación y elaboración del juego a través de la herramienta Scratch

Para la creación de estas actividades se implementaron algunas herramientas que permitieron el diseño de un recurso digital tecnológico para fortalecer de manera conjunta la competencia léxica y las destrezas lingüísticas (comprensión auditiva, expresión escrita, comprensión

lectora, expresión oral) en los aprendientes de edades de 9 a 11 años de nivel A2 plataforma. Para dar a conocer un poco de lo que se planteó durante el proceso de mi propuesta y teniendo en cuenta el *MCER* y el *PCIC*, he desarrollado una unidad didáctica que se llama *¡A comer!*, en el que se trabajará el campo semántico de los alimentos contextualizado en la gastronomía hispana y el modo imperativo del tiempo verbal presente en el que se verá reflejado en cada una de las actividades.

Para la adquisición del vocabulario, se tuvo en cuenta la técnica de la gamificación, el cual, se diseñó un juego en el programa de *Scratch 2* en el que se le permite al aprendiente o al niño afianzar su vocabulario acerca de los alimentos, se implementaron ciertos elementos de la gamificación como las puntuaciones y un trofeo si el aprendiente aprueba la actividad. Este juego se diseñó con instrucciones básicas y comprensibles teniendo en cuenta las edades de los estudiantes.

Este juego es de fácil acceso por lo que el niño no necesita conocimientos informáticos para llevar a cabo esta actividad. A continuación, podrán observar en la Figura 2 y 3 la creación del juego utilizando el programa de *Scratch 2*.



Figura 2. Elaboración de la primera escena del juego a través de la plataforma Scratch.



Figura 3. Elaboración de la segunda escena del juego a través de la plataforma Scratch.

A continuación, daré a conocer los objetivos propuestos para esta unidad didáctica y se presentarán las actividades a través de secciones, donde cada una de ellas representa una destreza lingüística diferente teniendo como base la competencia léxica a desarrollar.

3.4.2. Objetivos

Al final de esta unidad, el estudiante será capaz de:

- Repasar y aprender el vocabulario básico relacionado a la familia léxica de los alimentos, a través de una canción y un juego interactivo diseñado en Scratch 2.
- Desarrollar la comprensión auditiva mediante un ejercicio de escucha “Mi desayuno”.
- Repasar el modo imperativo en actividades contextualizadas como la receta.
- Escribir de manera descriptiva una receta típica proveniente de su país y crear contrastes con el de la docente y sus compañeros.
- Responder un correo electrónico acerca de su restaurante favorito.
- Crear párrafos cortos y sencillos mediante el uso de la herramienta tecnológica Nearpod y el correo electrónico donde se aplique la temática vista en clases.

- Mostrar la importancia que tiene la gastronomía en la cultura colombiana e hispana en general.
- Dramatizar una presentación oral en la que se explique el paso a paso de la receta culinaria implementando los alimentos y el uso del imperativo para realizarla.
- Interactuar de manera oral con otras personas acerca de sus gustos, intereses y las habilidades culinarias en la cocina.

3.4.3. Contenido

- **Gramatical:** El uso del modo imperativo del tiempo verbal presente.
- **Léxico:** Vocabulario relacionado al campo semántico de los alimentos y verbos de acciones que se deben tener en cuenta al momento de preparar una comida.
- **Funcional:** Contrastar tradiciones culturales, dar opiniones y expresar gustos.
- **Socioculturales:** diferentes platos típicos gastronómicos. Normas, costumbres y tradiciones en la mesa.

3.4.4. Desarrollo de la actividad

A continuación, se presentará el desarrollo de la actividad a través de cuatro secciones:

3.4.4.1. Primera sección: Introducción del léxico y comprensión auditiva

Con el fin de generar o crear una atmósfera agradable entre los niños y crear en ellos un estado de confianza y motivación para aprender y participar, la docente iniciará esta sección con la proyección de un vídeo de una canción titulada *¡A comer!*, en el cual, los niños visionarán y escucharán varias veces para poner en práctica el vocabulario y algunas expresiones de los alimentos. Una vez, escuchada la melodía, la docente colocará la letra de la canción resaltando cada alimento con colores para llamar su atención y les explicará y enseñará a través de la reiteración el contenido de esta canción. Luego, para reforzar el vocabulario, la docente proyectará unas diapositivas en donde los aprendientes deben cantar y al mismo tiempo identificar el nombre de los alimentos. Debido a que los niños no pueden permanecer sentados por un largo tiempo y, además, que sus tiempos atencionales son relativamente breves y que, así como aprenden también olvidan, la docente los invitará a ponerse de pies para que puedan utilizar su cuerpo y hacer movimientos aprovechando los estímulos auditivos

verbales, kinestésicos y visuales para que el niño sienta, disfrute y viva de una manera divertida su aprendizaje, por lo tanto, experimentará un aprendizaje experiencial. Un niño aburrido es un niño que muy difícilmente aprende ya que no está interesado y mucho menos motivado para aprender, es por esta razón, que debemos estimular y provocar un entorno de aprendizaje para los niños. La docente debe tener en cuenta que la canción que vaya a utilizar debe contener un objetivo de aprendizaje.

A continuación, se expondrá la letra de la canción con el objetivo de afianzar el léxico y al mismo tiempo la comprensión auditiva y así lograr que el vocabulario quede grabado fácilmente y rápido en la mente de los niños. La duración de la canción es de 3m2s.

¡A comer!

A comer, vamos todos a comer

A comer para fuerte crecer

A comer, vamos todos a comer

A comer para fuerte crecer

Sopita muy rica con **papa** y **zanahoria** hecha por mi mami y la tía Gloria

Mi barriguita llena ya me dice no más pero el **pastel** no se puede despreciar

Así que mami dame otro trozo más.

A comer, vamos todos a comer

A comer para fuerte crecer

A comer, vamos todos a comer

A comer para fuerte crecer

Pasta muy rica con **carne** y **tomate** hecha por mi mami y el tío Mate

Mi barriguita llena ya me dice no más y el **chocolate** no lo puedo despreciar

Así que mami dame otro poco más.

A comer, vamos todos a comer

A comer para fuerte crecer

A comer, vamos todos a comer

A comer para fuerte crecer

Arroz muy rico con **carne** y **verduras** hecho por mi mami servido con **lechuga**

Mi barriguita llena ya me dice no más y la **galleta** no la puedo despreciar

Así que mami dame otro trozo más.

A comer, vamos todos a comer

A comer para fuerte crecer

A comer, vamos todos a comer

A comer para fuerte crecer

Pollo qué rico con **brócoli** hervido hecho por mi mami y el primo Guido

Mi barriguita llena ya me dice no más y es mi comida preferida de verdad

Así que mami dame otro plato más.

Vídeo: https://www.youtube.com/watch?v=g_aWb2C4n6o&ab_channel=PaticoDeHule

Una vez practicada la canción, el estudiante seguirá afianzando y practicando el léxico a través de la repetición de las palabras. Como se observa en la Figura 4, en la primera escena, el vocabulario está dividido en cuatro apartados (frutas, vegetales, carnes y otros), en donde el niño debe seleccionar cada uno de los apartados, darle clic a cada alimento para escuchar su respectivo nombre y pronunciación y repetir al mismo tiempo. El estudiante sabrá cuál será su significado porque asociará la imagen con la palabra, por lo tanto, la docente no debe usar la lengua materna de los estudiantes para explicarle el significado porque es innecesario.



Figura 4. Escena 1

En la segunda escena, el niño debe escribir de manera apropiada el nombre correcto de cada alimento que se presenta, el uso de errores ortográficos, le impedirán al estudiante aumentar puntos, por lo tanto, se le irán restando de los ya ganados. Además, podrá dar clic sobre la fruta para escuchar de nuevo su pronunciación dado el caso que haya olvidado su nombre. Tal como se muestra en la Figura 5.

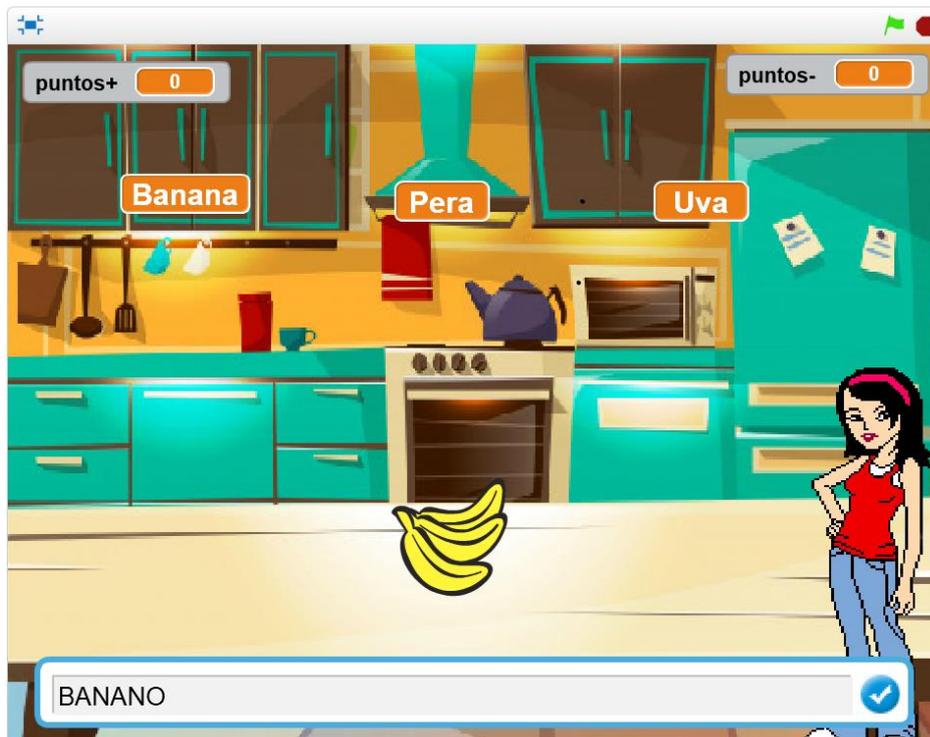


Figura 5. Escena 2

En la tercera y última escena, el niño debe escuchar a su profesora Lina hablar acerca de los alimentos que ella consume para su desayuno antes de ir a la escuela. El estudiante debe estar atento para luego contestar tres preguntas de acuerdo a lo escuchado, colocando en práctica el vocabulario de los alimentos. Este punto se evaluará de manera manual por la docente, ya que tendrá en cuenta los errores ortográficos y el uso apropiado de las reglas gramaticales. La duración del audio contiene 1 minuto con 14 segundos. Este audio se presenta en la Figura 6.

Audio: <https://drive.google.com/file/d/1tVzzuqA7zVJUaXCiAiJF1XhyxSlN08Iv/view>

La creación del juego en la plataforma Scratch, es un recurso pedagógico original elaborado para cumplir las necesidades de esta propuesta didáctica y así aportar material nuevo a la

Las competencias digitales: herramientas didácticas que facilitan los procesos de enseñanza-aprendizaje en el aula de ELE enseñanza del español. Las voces de los audios y del ejercicio de escucha fueron grabados con mi propia voz. A continuación, un ejemplo de lo que los niños harán en esta tercera escena.



Figura 6. Escena 3

3.4.4.2. Segunda sección: desarrollo de la comprensión lectora.

En esta sección, la comprensión lectora está dividida en tres partes: actividades de pre-lectura, lectura y post-lectura. El texto seleccionado que se trabajará en esta sección es el de una receta colombiana, la bandeja paisa, ya que a partir de ella se trabajará de manera reiterada el vocabulario de los alimentos y el contenido gramatical del uso del modo imperativo presentado en negrita a través de cada uno de los enunciados.

En las actividades de pre-lectura, los niños empezarán a activar su léxico a través de la imagen y la discusión de una serie de preguntas, esto permitirá que el estudiante use el español para comunicarse con su compañero y así permitirle al docente la oportunidad de hacer un diagnóstico acerca de sus conocimientos previos en cuanto al tema. Por otro lado, Patrick debe leer la lista de los alimentos requeridos para preparar una comida típica colombiana, buscará en las imágenes que tiene a su izquierda y con la ayuda de su compañero podrán

dialogar y decidir si Patrick tiene todos los ingredientes necesarios para preparar la receta o si debe ir a la tienda para comprar los que hace falta.

ACTIVIDAD DE COMPRENSIÓN LECTORA

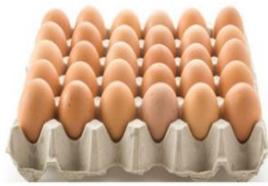
Patrick es un chico holandés que vino de vacaciones a Medellín, Colombia para conocer un poco acerca de la gastronomía. A él le encanta la cocina y le gustaría preparar una deliciosa receta tradicional colombiana. Entre sus viajes a diferentes regiones del país, encuentra una muy interesante.

ACTIVIDADES DE PRE-LECTURA

1. En pareja, **observa** la siguiente imagen y **discuta** con su compañero las siguientes preguntas:
 - ¿Cuáles son los ingredientes que puedes encontrar en este plato típico colombiano?
 - ¿Alguna vez has probado esta comida o una similar a esta?
 - ¿Te gusta la comida que aparece en la foto? ¿Por qué?
 - ¿Alguna vez tu familia ha preparado una receta tradicional? ¿Cuál?
 - ¿Cuál es tu plato típico tradicional favorito?



2. **Lea** la lista de ingredientes de esta comida típica colombiana. **Observa** las imágenes de la izquierda y **concluya** si Patrick tiene todos los ingredientes para llevar a cabo la receta o si debe ir al supermercado a comprar lo que le hace falta.



Lista de ingredientes

1 lb de arroz

½ lb de frijoles antioqueños

1 lb de carne de cerdo: tocino

1 lb de carne de res

4 chorizos

4 morcillas

1 plátano amarillo

½ taza de harina de maíz

1 cebolla

1 tomate

Sal

Aceite

Pimienta

En la actividad de lectura, se presenta el texto ¿Cómo preparar una bandeja paisa?, comida típica de la ciudad de Medellín, Antioquia. En esta parte, los estudiantes leerán el texto y si es necesario varias veces de manera pausada y a su ritmo responderán de manera adecuada las preguntas formuladas a partir del texto. Después, los estudiantes leerán el texto nuevamente ya sea individual o grupal y extraerán las palabras desconocidas, harán uso del diccionario y al mismo tiempo irán creando su propio diccionario. Con esas palabras, se realizará un juego o una competencia como, por ejemplo, buscar el sinónimo o el antónimo, crear una palabra nueva a partir de su derivación o crear una oración con sentido completo y contextualizada en el tablero, esto con el objetivo de que el estudiante aprenda de manera lúdica no solo el vocabulario dado en el texto sino, otras que surjan a partir de esas palabras desconocidas. Cuando el estudiante sea capaz de reconocer, esas palabras en diferentes contextos, entonces podrá incorporarlas de manera apropiada dentro de una conversación. Al terminar de leer el texto, los estudiantes subrayarán con color rojo los alimentos y harán una lista de todos los ingredientes que se necesitan para preparar una bandeja paisa y con color azul todos los verbos que encuentren en modo imperativo del tiempo verbal presente.

Como se puede observar en el texto, el uso del imperativo se ve reflejado para explicar el paso a paso de esta receta colombiana. A continuación, una muestra de la actividad de lectura.

ACTIVIDAD DE LECTURA

3. **Lea** el siguiente texto “Cómo preparar una bandeja paisa” con su compañero y **responda** las siguientes preguntas.

1. ¿Cuáles son los ingredientes que se necesitan para preparar una bandeja paisa?

2. ¿Qué es lo primero que debemos hacer para preparar este plato típico?

3. ¿Los ingredientes de la bandeja paisa son: pollo, verduras, granos y sopa?

4. Haciendo un contraste con las comidas de tu país ¿Hay alguna comida típica que se parezca a la bandeja paisa?

5. ¿Cuáles son los pasos para preparar un arroz?

6. ¿La bandeja paisa es tradicional de la ciudad de Medellín?

7. ¿El hogao se hace con pimentón y cilantro?

TEXTO: CÓMO PREPARAR UNA BANDEJA PAISA

1. Para preparar el arroz, agrega dos cucharadas grandes de aceite al sartén, sofríe un diente de ajo y media cebolla picada finamente. Cuando esté dorado, agrega el agua y la sal. Deja que el agua hierva por cinco minutos y agrega el arroz. Una vez que haya secado el arroz, baja la temperatura y tápalo por 45 minutos aproximadamente.
2. Seguido, coloca a cocinar los frijoles remojados de la noche anterior. Agrega medio plátano verde, cebolla, cebollín, pimentón, ajo, cilantro, sal al gusto y una cucharada de aceite. Tapa y colócalo a hervir en la olla exprés por una hora aproximadamente hasta que los frijoles estén blandos.
3. Mientras se va cocinando el arroz y los frijoles, corta el tocino en cuadros, agrega un poco de bicarbonato de sodio a la piel del cerdo y deja que actúe por 30 minutos para que no quede duro y al momento de freír quede más crocante. Luego, de ese tiempo, cocina el tocino con un poco de sal para quitar la grasa. Una vez cocinado,

saca el tocino y déjalo secar en un papel absorbente, después de cinco minutos puedes freírlos.

4. El siguiente paso es hacer el hogao, coloca a sofreír la cebolla y el tomate picados en cuadritos, agrega una pizca de pimienta, comino, condimentos para la carne y sal al gusto, deja que sofría hasta formar una salsa. Cuando esté lista, aparta en un recipiente la mitad del hogao para que los clientes puedan usarlo en lo que desee y la otra mitad, agrégala a la carne molida y revuelve.
5. Para finalizar, pon a sofreír los chorizos, los huevos, los plátanos y asar las arepas. Una vez terminado, corta el aguacate y agrega un poco de sal.
6. Organiza los ingredientes ya cocinados en una bandeja o plato y sítvalo caliente.

4. **Lea** el texto nuevamente y **subraya** con color rojo los ingredientes o alimentos que se utilizaron para preparar la receta, con color azul los verbos del modo imperativo del tiempo verbal presente y **crea** una lista que te ayude a preparar una receta.

En la actividad de post-lectura, se pretende repasar de nuevo el uso del modo imperativo, volver a poner en práctica y a prueba la comprensión lectora en los estudiantes, además, de repasar el vocabulario propuesto en las imágenes. El estudiante a su vez, debe relacionar las imágenes con sus respectivas instrucciones, enumerándolas de acuerdo al orden presentado en el texto.

ACTIVIDADES DE POST-LECTURA

1. Teniendo en cuenta el texto, **relaciona** las imágenes con su respectiva instrucción.



- _____ Corta el tocino en cuadros, agrega un poco de bicarbonato de sodio a la piel.
_____ Organiza los ingredientes ya cocinados en una bandeja y sítvalo caliente.

_____ Remoja los frijoles hasta cubrirlos una noche anterior.

_____ Pon en una sartén a asar las arepas.

¿Cuál es el orden correcto de las imágenes para preparar la bandeja paisa? Enumera de acuerdo a las instrucciones dadas en el texto.

A través del uso de los artefactos tecnológicos, la profesora podrá explicar esta actividad a través de un video beam proyectado en clases o video llamadas por Google Meet, Zoom, Jitsi Meet, entre otros e irse desarrollando en tiempo real.

Basándome en la actividad de Rodríguez (2008), se hizo una pequeña adaptación a la gastronomía colombiana.

3.4.4.3. Tercera sección: desarrollo de la expresión escrita

A través de la herramienta Nearpod, los estudiantes podrán interactuar entre ellos con el objetivo de que se involucren dentro del aprendizaje y así puedan proporcionar una retroalimentación al docente. Esta plataforma es muy útil ya que genera un informe donde se muestran los resultados individuales de toda la clase en su conjunto. Además, permite crear diapositivas, clases participativas, trabajar la interacción entre los estudiantes y compartir sus opiniones de manera escrita, por lo tanto, los aprendices pueden participar y a su vez, leer todas las participaciones de sus compañeros, permitiéndoles darle me gusta a cada una de las actividades presentadas por ellos. Los estudiantes podrán trabajar la expresión escrita al mismo tiempo que fortalecen el campo semántico de los alimentos.

Para esta sección, se llevaron a cabo cinco instrucciones básicas, el estudiante debe tenerlas en cuenta para el desarrollo de su texto escrito. Primero, el estudiante debe pensar en su receta favorita y decir de qué país es, esto con el objetivo de conocer un poco más acerca de la gastronomía, la cultura y las tradiciones de otros países, buscando el intercambio cultural con los otros compañeros. Luego, escribirá el paso a paso de la receta favorita empleando el modo imperativo en cada una de sus instrucciones. Una vez posteadas todas las actividades en Nearpod, los estudiantes deben leer cada receta a sus compañeros de clases para potenciar la comunicación y el diálogo en español, compartir información y al mismo tiempo aclarar las

Las competencias digitales: herramientas didácticas que facilitan los procesos de enseñanza-aprendizaje en el aula de ELE

dudas de los compañeros y corregir los errores. Además, deben hacer una lista de alimentos que se usaron para llevar a cabo dicha receta favorita. Para finalizar, los estudiantes deben mirar qué tan diferente es su comida con la de sus compañeros y agregar una foto de su receta o plato favorito.

Como actividad de refuerzo, los estudiantes escribirán un correo electrónico hablando un poco de cuál es su restaurante favorito y qué tipo de comida se encuentra en ese restaurante. Para guiarlos, la docente se involucrará en la actividad y les enviará un correo contando su propia experiencia en un restaurante mexicano en el que ellos deben responder a la pregunta hecha por la docente.

Para evaluar estas actividades, se tendrá en cuenta el uso de los signos de puntuación, los errores ortográficos, las estructuras gramaticales y sintácticas, la coherencia y la cohesión, entre otras. Al finalizar, se hará una pequeña discusión sobre las recetas y restaurantes favoritos, dando sus opiniones de lo que les gusta y no les gusta o qué comida les llamó más la atención y por qué.

A continuación, se presentarán a través de las Figuras 7, 8 y 9 las actividades diseñadas en la herramienta de Nearpod y en el correo electrónico.

Enlace: <https://share.nearpod.com/ZePcGnLkYab>

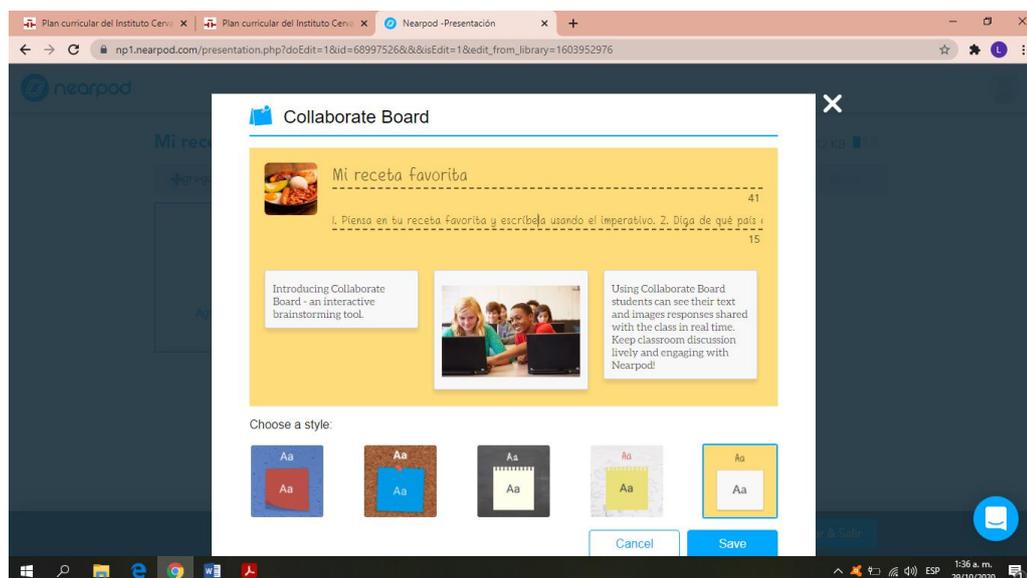


Figura 7. Creación de la actividad en Nearpod.

Aquí una pequeña muestra de cómo se ve la actividad una vez terminada y la intervención del profesor para dar inicio y motivar a los niños a participar.



Figura 8. Actividad escrita 1

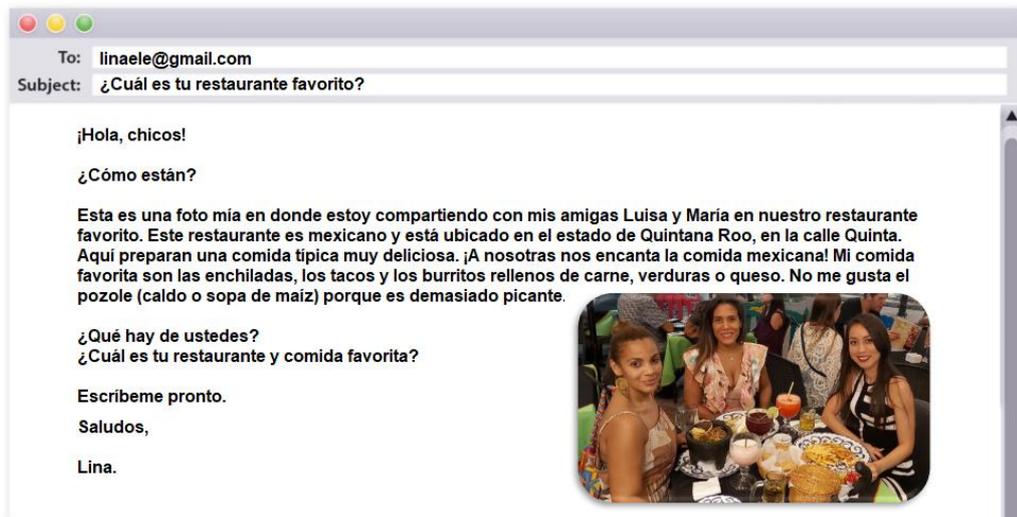


Figura 9. Actividad escrita 2

3.4.4.4. Cuarta sección: desarrollo de la expresión oral

Para terminar, el estudiante verá el visionado de un vídeo en el que se muestra la preparación de otro plato típico colombiano, el ajiaco santafereño, originario de la capital de Colombia,

Santa Fe de Bogotá, deben fijarse en los diferentes ingredientes que se implementaron para llevar a cabo el ajiaco. Después, los estudiantes debatirán ciertas preguntas dando a conocer su opinión personal frente a la receta.



Figura 10. Imágenes del visionado del vídeo

- ¿Qué es lo que más / menos te gustó del ajiaco santafereño?
- Después de ver el vídeo, comparte tu opinión con tus compañeros y docente ¿Qué aprendiste de la cultura colombiana? ¿Crees que es interesante? ¿Por qué?
- ¿Piensas que existen algunas diferencias o similitudes entre la gastronomía colombiana y la de tu país? ¿Cuáles?
- ¿Cuáles son los platos típicos que preparan en tu casa? ¿Qué ingredientes utilizan? ¿Quiénes lo preparan?

El vídeo brinda diferentes tipos de alimentos de la cultura colombiana y proporciona a los aprendices la posibilidad de aproximarse y entender la importancia que tiene la gastronomía en otros países del mundo. Como se puede evidenciar en el vídeo, aún se sigue poniendo en práctica el uso del vocabulario relacionado a los alimentos y el modo imperativo del tiempo verbal presente.

Enlace del vídeo del ajiaco santafereño:

https://www.youtube.com/watch?v=hLFS5WvARdU&ab_channel=Mam%C3%A1Latina

Para profundizar un poco más en esta destreza lingüística, los estudiantes en grupo de dos, realizarán un diálogo tipo programa de televisión, en donde uno de ellos será un importante chef internacional y el otro será el entrevistador. Los estudiantes deben ser creativos para ambientar la escena y estar vestidos de acuerdo a su personaje y llevar todos los alimentos

para la preparación de su receta y así crear un entorno de aprendizaje más agradable. Al momento de su presentación, los niños deben ir mostrando los ingredientes y los pasos de su preparación para que los estudiantes puedan comprender lo que se está diciendo sin necesidad de usar la lengua materna. Para desarrollar esta actividad, es importante tener en cuenta el campo semántico de los alimentos y el paso a paso de una receta sencilla empleando el modo imperativo para dar órdenes o mandatos. Entre los aspectos a evaluar, se tendrá en cuenta elementos como: la pronunciación, la entonación, el ritmo, el uso correcto de las reglas gramaticales, el vocabulario, el lenguaje verbal y no verbal, la creatividad, la ambientación, el tono de la voz, entre otros.

Este tipo de actividades también puede trabajarse como tarea en casa, el estudiante a través del uso de las herramientas tecnológicas podrá usar su cámara y alguna aplicación sencilla para editar vídeos. Una vez grabada la presentación oral el estudiante deberá implementar el uso de las herramientas tecnológicas ya sea YouTube, Vimeo o Google Drive para compartir el vídeo con la profesora.

En cada una de las secciones, la docente dejará de diez a quince minutos para hacer la respectiva corrección, revisión y retroalimentación de las actividades.

3.5. Evaluación

Teniendo en cuenta los métodos de evaluación del conocimiento léxico que se llevará a cabo a través de esta propuesta es la evaluación formativa, el cual, se van a ir recolectando todas las evidencias posibles de sus actividades para determinar si el aprendiente está realizando un aprendizaje efectivo, de lo contrario, el docente debe concretar qué aspectos lo está obstaculizando y diagnosticar si el contenido propuesto se debe cambiar o adaptar a las necesidades básicas de los alumnos. En lo que respecta a la adquisición del léxico se dispondrán de tres tipos de evaluación (autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación) dependiendo de la persona que la lleve a cabo, ya sea el maestro o los mismos estudiantes.

Por tal razón, se hará un seguimiento continuo durante todas las clases, en donde el profesor podrá evaluar la evolución de cada alumno a través del trabajo colaborativo, la interacción constante entre ellos, el uso de las herramientas tecnológicas y las diferentes actividades propuestas, respetando el ritmo de trabajo de cada uno de los estudiantes y sobre todo sin discriminar aquel que pueda mostrar alguna dificultad en el aprendizaje.

3.6. Cronogramas

El diseño de esta propuesta didáctica se llevará a cabo durante el primer semestre del año escolar 2021, iniciando el periodo académico el 15 de febrero y finalizando el 18 de junio para una totalidad de 16 semanas. Esta asignatura tiene un total de 64 horas semestral por lo que los estudiantes recibirán clases 4 horas semanales. Durante el semestre se trabajará 7 unidades, cada unidad se trabajará en dos semanas para un total de 8 horas.

Para el desarrollo de estas actividades se trabajó con la temática ¡A comer!, el cual, se distribuyó de la siguiente manera:

Título: La gastronomía hispana			
Primera semana diagnóstica (Febrero 15 al 19 de 2021)			
Unidad	Fecha	Sección	Actividades
¡A comer! (Febrero 22 a Marzo 5)	Febrero 23 de 2021	Sección 1: Introducción del vocabulario – Desarrollo de la comprensión auditiva. (2 horas)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Canción: ¡A comer! (25 mins) ▪ Primera escena: escuchar y practicar la pronunciación del vocabulario (20 mins). ▪ Segunda escena: escribir el vocabulario, creación de párrafos cortos u oraciones contextualizadas (30 mins). ▪ Tercera escena: Escuchar el audio y responder las preguntas (30 mins) ▪ Retroalimentación (15 mins).
	Febrero 25 de 2021	Sección 2: Desarrollo de la comprensión lectora. (2 horas)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pre lectura: (25 mins). ▪ Lectura: (55 mins). ▪ Post lectura: (25 mins). ▪ Retroalimentación: (15 mins)
	Marzo 2 de 2021	Sección 3: Desarrollo de la expresión escrita. (2 horas)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Actividad en Nearpod: (50 mins). ▪ Correo electrónico: (50 mins). ▪ Retroalimentación: (20 mins).
	Marzo 4 de 2021	Sección 4: Desarrollo de la expresión oral. (2 horas)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Debate: (50 mins). ▪ Presentación oral: (50 mins). ▪ Retroalimentación: (20 mins).

4. Conclusiones

El uso de las herramientas tecnológicas ha traído consigo un gran avance a nuestra enseñanza del español como lengua extranjera, la implementación de estos artefactos ha permitido que los estudiantes se interesen y se motiven cada vez más por aprender y a desarrollar no solo las habilidades necesarias para ser un usuario competente de la lengua sino adquirir conocimientos interculturales desde cualquier parte del mundo. Las múltiples ventajas que éstas nos ofrecen desde el punto de vista educativo son trascendentales para que el estudiante logre ser un aprendiente autónomo capaz de desenvolverse en diferentes contextos sociales. Los entornos virtuales de aprendizaje creados a partir de la tecnología permiten el libre acceso para aquellas personas que por sus obligaciones laborales se les impide o imposibilita acceder a un curso presencial, por consiguiente, la tecnología permite al aprendiente abordar y desarrollar sus temáticas y destrezas desde cualquier parte del mundo y en el horario que desee, a través de la creación de los diferentes recursos pedagógicos digitales realizados en las distintas plataformas.

Por otro lado, cabe resaltar que la enseñanza del español ha dado un giro agigantado con la llegada de la tecnología a nuestras vidas, la cual, ha facilitado la comunicación y el intercambio de conocimientos entre personas de diferentes culturas e idiosincrasia. La incorporación de la tecnología en las clases de ELE ha ayudado a que los niños se sientan realmente motivados con los nuevos materiales pedagógicos creados a partir de las distintas herramientas, ya que son llamativos, interactivos y fáciles de trabajar, logrando que el estudiante se involucre dentro del aprendizaje y al mismo tiempo despertando su interés por aprender y participar en cada una de las actividades asignadas por el docente. En pocas palabras, puedo argumentar que el docente, la motivación y el uso de las herramientas tecnológicas son un trinomio que juegan un papel muy esencial dentro de la enseñanza-aprendizaje del español como lengua extranjera o ya sea de cualquier otro idioma.

En este caso, el docente para enseñar un segundo idioma debe estar preparado para los grandes retos que se avecinan, no es solamente conocer los contenidos lingüísticos, el docente debe ir más allá que un simple transmisor de conocimientos, debe ser mediador, creativo en el diseño de sus actividades didácticas que con el uso de la tecnología ayuden a fortalecer los conocimientos, tener una conexión con los alumnos a partir del primer día que

les genere confianza y seguridad al momento de adquirir un nuevo idioma, creando espacios o ambientes de aprendizajes lúdicos, dinámicos que favorezcan al desarrollo de las competencias y habilidades para que así puedan interactuar con otros estudiantes hispanohablantes o aprendientes de español como lengua extranjera.

Para concluir, Los grandes avances tecnológicos que existen hoy en día en la sociedad han servido de mediadores para crear materiales didácticos que ayuden a facilitar el desarrollo y el afianzamiento de las destrezas lingüísticas y las competencias en la enseñanza y aprendizaje de español como lengua extranjera, dentro de las aulas de ELE, debemos empezar a utilizar la tecnología para enriquecer las diferentes estrategias o técnicas que usamos para enseñar los contenidos a nuestros niños, así como el mundo está cambiando de manera positiva con la llegada de la tecnología así mismo debemos ir cambiando los métodos tradicionales o la enseñanza a blanco y negro por una llena de color que cobre vida dentro de las aulas, permitirle al estudiante que explore, juegue, sienta y viva su aprendizaje. Debemos dejar a un lado la enseñanza reglada y dejar que el alumno como agente social que es, sea capaz de comunicarse en la lengua meta en situaciones reales de su vida cotidiana.

5. Limitaciones y prospectiva

En primer lugar, una de las principales limitaciones encontradas durante la propuesta didáctica es que ésta no se pudo llevar a cabo o ejercer en alguna institución, lo que limita proponer con seguridad algunas observaciones de mejora o cambios, o argumentar qué tan beneficiosa o funcional podría ser esta propuesta en el aula de ELE.

En segundo lugar, otra de las limitaciones que podríamos mencionar dentro de este apartado es la falta de herramientas tecnológicas o el servicio de internet por parte de los aprendientes. Si los estudiantes no cuentan con este recurso no podrán acceder fácilmente a las plataformas y desarrollar con satisfacción sus actividades. Este hecho podría ser una causante de desmotivación para que el aprendiente no quiera continuar con el proceso, conllevándolo incluso a desertar o abandonar el curso.

Por último, uno de los requerimientos importantes es el conocimiento informático que deben tener tanto el docente como el aprendiente al momento de usar cualquier aparato electrónico (proyector, tablero digital, computador, Tablet, entre otros). Si ambos no son competentes digitalmente se estaría viendo afectado el proceso de enseñanza aprendizaje.

Estas actividades para un futuro próximo serían de mucha ayuda para aquellas personas que están realmente interesadas en aprender el español como lengua extranjera, por lo tanto, quedaría al servicio de la comunidad para que puedan acceder a las actividades las veces que sea necesario.

6. Referencias bibliográficas

- Ainciburu, M. (2014). El léxico en L2: la adquisición del vocabulario y sus mitos. ¿Existe el vocabulario rentable? *Signos ELE: Revista de Español como Lengua Extranjera*, 8, 1-18
Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4782951>
- Baralo, M. (2011). Aprendizaje de léxico y adquisición gramatical de ELE: importancia del procesamiento del input. *II Congreso Internacional de Enseñanza de Español como Lengua Segunda y Extranjera*. San Salvador: Universidad del Salvador Recuperado de: <http://www.salvador.edu.ar/vrid/ead/Baralo.pdf>
- Bartolomé, A. (2004). Blended Learning. Conceptos Básicos. *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 23, 7-20. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/368/36802301.pdf>
- Doman, G. (2002). *How to Teach Your Baby to Read*. New York: Gentle Revolution Press.
- e-LearningMasters (2019). 5 herramientas para desarrollar Objetos Virtuales de Aprendizaje. *Enseñanza Virtual, Recursos y herramientas*. Recuperado de: <http://elearningmasters.galileo.edu/2019/02/01/objetos-virtuales-de-aprendizaje/>
- García, J. (2003). *El e-Learning en España. Modelos actuales y tendencias de actuación*. España: Colección EOI Tecnología e Innovación. SAVIA. El conocimiento en abierto OEI. Recuperado de <https://www.eoi.es/es/savia/publicaciones/19182/el-e-learning-en-espana-modelos-actuales-y-tendencias-de-actuacion>
- García, L. (2005). *Objetos de aprendizaje. Características y repositorios*. Editorial del BENED Internet. Recuperado de: http://www.tecnoeducativos.com/descargas/objetos_virtuales_deapredizaje.pdf

Gómez, J. (1997). El léxico y su didáctica: una propuesta metodológica. *Revista de Estudios de Adquisición de la Lengua Española-REALE*, 7, 69-94. Recuperado de: <https://ebuah.uah.es/dspace/handle/10017/7407>

Hernández Hernández, H. 2002. “El diccionario informatizado como recurso en la enseñanza de E/LE: límites y posibilidades”. En *Tecnologías de la información y de las comunicaciones en la enseñanza de la E/LE*, ed. A. Gimeno, 191–200. Valencia: Universitat Politècnica de València — ASELE. http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/12/12_0191.pdf.

Higueras, M. (2009). Aprender y enseñar léxico. *Monografías Marco ELE*, 9. 111-126. Recuperado de <http://marcoele.com/descargas/expolingua1996-higueras.pdf>.

INTEF, Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado. (2017). *Marco Común de Competencia Digital Docente*. España: MECD. Recuperado de <http://educalab.es/documents/10180/12809/MarcoComunCompeDigiDoceV2.pdf>

Marqués, P. (2000). Las TIC y sus aportaciones a la sociedad. Recuperado de <http://peremarques.pangea.org/tic.htm>

Murphey, T. (1992). *Music and Song*. Oxford: Oxford University Press

Murphey, T. (1992). The Discourse of Pop Songs. *TESOL Quarterly*, 26, 770 – 774.

Nation, P. (2001) *Learning vocabulary in another language*. Cambridge: Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9781139858656>.

Nomdedeu, A. 2009. Diccionarios en Internet para el aula de ELE. *RedELE*, 15. 1-18.

Recuperado de

https://www.researchgate.net/publication/235944099_Diccionarios_en_Internet_para_el_aula_de_ELE

Orden ECD/65. BOE. Madrid. España. 21 de enero de 2015. Recuperado de

<https://www.boe.es/eli/es/o/2015/01/21/ecd65>

Prado, J. (2004). *Didáctica de la lengua y la literatura para educar en el siglo XXI*. Madrid: La Muralla.

Rodríguez, C. y Foncubierta, J. (2014). *Didáctica de la gamificación en la clase de español*.

Programa de Desarrollo Profesional. Madrid: Edinumen. Recuperado de

https://espanolparainmigrantes.files.wordpress.com/2016/04/didactica_gamificacion_ele.pdf

Rodríguez, J. (2008). La comida hispana y los mandatos formales. *Revista didáctica ELE*, 7. 1-

9. Recuperado de: https://marcoele.com/descargas/7/rodriguez_comidahispana.pdf

Rodríguez, J. M. (2015). Integración afectiva y efectiva de la tecnología en los cursos de ELE y la formación del profesorado. *Monografías MarcoELE*, 21, 156-168. Recuperado de

https://www.researchgate.net/publication/306263408_Integracion_afectiva_y_efectiva_de_la_tecnologia_en_el_aula_de_segundas_lenguas

7. Anexos