UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO

CENTRO ACADÊMICO DE RECIFE

DEPARTAMENTO DE LETRAS

CURSO DE LETRAS ESPANHOL

CLARA ALICE DE BARROS FLOR

LUDICIDAD TECNOLÓGICA EN AULA DE ESPAÑOL COMO LENGUA EXTRANJERA: ventajas y retos de la utilización de las herramientas del “nuevo mundo” en el ámbito educativo.

RECIFE

2025

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO

CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO

DEPARTAMENTO DE LETRAS

CURSO DE LETRAS ESPANHOL

CLARA ALICE DE BARROS FLOR

LUDICIDAD TECNOLÓGICA EN AULA DE ESPAÑOL COMO LENGUA EXTRANJERA: ventajas y retos de la utilización de las herramientas del “nuevo mundo” en el ámbito educativo.

Trabalho de Conclusão de Curso ao Curso de Letras Espanhol da Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação, como requisito para a obtenção do título de licenciatura em Letras.

Orientadora: Profª Dra. Imara Bemfica Mineiro.

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Flor, Clara Alice de Barros.
LUDICIDAD TECNOLÓGICA EN AULA DE ESPAÑOL COMO LENGUA EXTRANJERA: ventajas y retos de la utilización de las herramientas del ?nuevo mundo? en el ámbito educativo. / Clara Alice de Barros Flor. - Recife, 2025.
37 : il.

Orientador(a): Imara Bemfica Mineiro
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação, Letras Espanhol - Licenciatura, 2025.
Inclui referências, apêndices.

1. Metodología de enseñanza. 2. Tecnologías educativas. 3. Aprendizaje significativo. 4. Español como Lengua Extranjera. 5. Tecnologías de la Información y la Comunicación. 6. Recursos Tecnológicos para el Aprendizaje y la Comunicación. I. Mineiro, Imara Bemfica. (Orientação). II. Título.

400 CDD (22.ed.)

CLARA ALICE DE BARROS FLOR

LUDICIDAD TECNOLÓGICA EN AULA DE ESPAÑOL COMO LENGUA EXTRANJERA: ventajas y retos de la utilización de las herramientas del “nuevo mundo” en el ámbito educativo.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Letras Espanhol da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para obtenção do título de licenciatura em Letras.

Aprovado em: 09/04/2025

BANCA EXAMINADORA

Profª Dra. Imara Bemfica Mineiro (Orientadora)

Universidade Federal de Pernambuco

Profª Dra. Dayane Mónica Cordeiro (Examinadora Externa)

Universidade Federal de Mato Grosso

"*Al final del día,*
podemos aguantar mucho más
de lo que pensamos que podemos."

Frida Kahlo

AGRADECIMIENTOS

De verdad, les juro que una hoja de agradecimientos es poco para la infinidad de personas que creyeron en mí a lo largo del camino académico.

En primer lugar, agradezco muchísimo a Dios que, con su infinita bondad, renovó mi fe en los momentos de dificultad. Después, a mi red de apoyo; principalmente a mis padres, David y Zhoraia, y mis abuelos, Lindalva y Jair. Este último no podrá verme triunfar en este plano material, pero no tengo dudas de que, en el cielo, habrá una gran fiesta.

A Cristiano y Otoniel, mis profesores de la secundaria, que estarán presentes en la fiesta celeste, y siempre me dijeron que yo podía más. Y pude. A la profesora Dayane, que me inspiró con sus ganas de enseñar, mostrando que la educación es un propósito en la vida de los que hacen que las cosas sucedan. Gracias a mi orientadora, Imara Bemfica, por sus contribuciones y palabras de incentivo cuando me faltó ánimo para seguir.

Gracias a mi compañera de carrera Manu, por sus dulces cartitas de aliento. Gracias a Dulce, Elisa, Larissa, Thaiane, Julyane y Eduarda, mis compañeras de trabajo que me escucharon por muchos días hablar de este proyecto y me han apoyado en mi éxito.

Gracias a mis queridos alumnos, por siempre decir que yo era la mejor maestra del mundo, y a sus padres por creer en eso, aun sabiendo que me falta mucho para ese puesto. Gracias a Matheus, Bruna, Renan, Rivonilda, Sara, Giselle, Júlia, Helô, João Lucas, Ivana, João, Zeu, Isadora, Juliane, Cecília y Bernardo.

A mis perritos, Nino y Donna, por escuchar mis llantos y oraciones, pidiendo a Dios que me diera fuerzas para completar este proceso.

A todos los que me apoyaron, ¡gracias!

Nadie llega solo a los lugares; mi victoria es colectiva.

RESUMEN

El presente trabajo reflexiona sobre cómo la fusión de la educación con la tecnología se concreta a través de la vivencia educativa tecnológica, lo que permite la utilización de aplicaciones y sitios *web* no diseñados originalmente para fines didácticos. Esta integración tecnológica ha demostrado ser beneficiosa al incorporar elementos de la vida cotidiana de los estudiantes, como las redes sociales, en el proceso educativo. Mediante una metodología cualitativa, se realizó una revisión bibliográfica sobre el uso de la tecnología en la enseñanza de lenguas, complementada con el análisis de casos prácticos sobre la aplicación de dinámicas lúdicas y redes sociales en el aprendizaje de ELE. Los resultados buscan justificar la relevancia del uso de los recursos tecnológicos con enfoque lúdico en aula de ELE, destacando su adaptabilidad a las exigencias educativas actuales. Al promover el aprendizaje activo, la ludicidad se posiciona como una importante herramienta para desarrollar competencias comunicativas en entornos digitales.

Palabras clave: ELE; Metodología de enseñanza; Tecnologías educativas; Aprendizaje significativo.

RESUMO

O presente trabalho reflete sobre como a fusão da educação com a tecnologia se concretiza através da vivência educativa tecnológica, o que permite a utilização de aplicativos e sites não desenhados originalmente para fins didáticos. Esta integração tecnológica demonstrou ser benéfica ao incorporar elementos da vida cotidiana dos estudantes, como as redes sociais, no processo educativo. Através de uma metodologia qualitativa, foi realizada uma revisão bibliográfica sobre o uso da tecnologia no ensino de línguas, complementada com a análise de casos práticos sobre a aplicação de dinâmicas lúdicas e redes sociais na aprendizagem de ELE. Os resultados buscam justificar a relevância do uso dos recursos tecnológicos com enfoque lúdico em sala de aula de ELE, destacando sua adaptabilidade às exigências educativas atuais. Ao promover a aprendizagem ativa, a ludicidade se posiciona como uma importante ferramenta para desenvolver competências comunicativas em ambientes digitais.

Palavras-chave: ELE; Metodologia de ensino; Tecnologias educativas; Aprendizagem significativa.

LISTA DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1. Modelo de gamificación propuesto por Werbach y Hunter (2012).

Ilustración 2. Desarrollo de la dinámica telaraña.

Ilustración 3. Nube de palabras hecha con la plataforma *WordArt*.

Ilustración 4. Diagrama visual del vocabulario sobre la familia.

Ilustración 5. Actividad de sopa de letras hecha en la plataforma *Wordwall*.

Ilustración 6. Interacción entre parejas para practicar el vocabulario con las fotos que llevaron a la clase.

LISTA DE ABREVIATURAS Y SIGLAS

ELE	Español como Lengua Extranjera
INAPAM	Instituto Nacional de las Personas Adultas Mayores
NEL	Núcleo de Lenguas
UFPE	Universidade Federal de Pernambuco
RAE	Real Academia Española
TAC	Recursos Tecnológicos para el Aprendizaje y la Comunicación
TIC	Tecnologías de la Información y la Comunicación

SUMARIO

INTRODUCCIÓN ……..…… 12

ESTRATEGIAS LÚDICAS TECNOLÓGICAS: ¿DÓNDE SE UTILIZAN? ……. 13

EL USO DE LA TECNOLOGÍA Y LAS REDES SOCIALES EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA: VENTAJAS Y RETOS …….…….… 17

EN LA PRÁCTICA: PROPUESTA DIDÁCTICA LÚDICA CON USO DE RECURSOS TECNOLÓGICOS ……... 21

CONSIDERACIONES FINALES 27

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS 31

ANEXO……..…….. 35

1. INTRODUCCIÓN

La pandemia de COVID-19 marcó un antes y un después en la incorporación de recursos tecnológicos en la educación, lo que permitió ampliar el uso de plataformas digitales y herramientas interactivas en salas de clase. Estas innovaciones abrieron posibilidades para implementar nuevas estrategias en los espacios de aprendizaje, ofreciendo a los estudiantes una propuesta más inmersiva, personalizada y conectada con las demandas del “nuevo mundo”.

La educación tecnológica se ha consolidado como una estrategia innovadora capaz de transformar el aprendizaje en diversos contextos. En el ámbito de la enseñanza de Español como Lengua Extranjera (ELE), este método no solo fomenta la motivación de los estudiantes, sino también facilita el desarrollo de competencias lingüísticas mediante experiencias lúdicas, dinámicas y significativas.

Al integrar elementos de los juegos en clase, como desafíos, recompensas y retroalimentación, hay una conversión significativa en el proceso de aprendizaje haciendo que una actividad sea más atractiva y efectiva. En este contexto, surge la necesidad de investigar cómo la educación tecnológica puede ser integrada de manera efectiva en el aula de ELE, destacando su potencial para desarrollar habilidades lingüísticas en contextos reales.

Este trabajo presenta posibilidades de utilización de la tecnología como herramienta pedagógica para promover la motivación, el aprendizaje significativo y el desarrollo de las competencias necesarias en el aula de ELE. Para ello, se abordó como objetivo general el diseño de una secuencia didáctica que combina Recursos Tecnológicos para el Aprendizaje y la Comunicación (TAC) y recursos analógicos, integrando la ludicidad como estrategia de aprendizaje en una secuencia didáctica aplicada a un grupo de la tercera edad.

Asimismo, los objetivos específicos son analizar la aplicación de herramientas tecnológicas en contextos educativos, examinar estudios y casos prácticos sobre su uso en la enseñanza de ELE e identificar recursos tecnológicos y dinámicas lúdicas efectivas para el aprendizaje significativo.

De esta manera, esta investigación busca justificar la relevancia de la ludificación en la enseñanza de ELE, destacando su capacidad para adaptarse a las exigencias tecnológicas y pedagógicas del mundo contemporáneo. Al promover el aprendizaje activo, esta metodología se posiciona como una herramienta clave para el desarrollo de competencias comunicativas en un entorno educativo cada vez más dinámico y digital.

Para el desarrollo de esta investigación, se emplea una metodología cualitativa basada en la revisión bibliográfica y el análisis de casos prácticos, donde, en la investigación, se utilizó diferentes plataformas y formatos, como vídeos y *podcasts*. La revisión bibliográfica incluye obras de autores en el campo de la tecnología en la educación, la pedagogía y la enseñanza de lenguas extranjeras, con el objetivo de construir un marco teórico sólido. Asimismo, se analizarán estudios recientes sobre el uso de dinámicas lúdicas y recursos tecnológicos en la enseñanza de ELE, con énfasis en su aplicación práctica y los resultados obtenidos.

Además, se llevará a cabo un plan de clase con estrategias lúdicas tecnológicas para el aprendizaje del español. Este plan fue diseñado con base en los principios teóricos estudiados y busca promover la participación activa y el aprendizaje significativo. A partir de este enfoque metodológico, la investigación no solo pretende aportar al debate académico, sino también ofrecer propuestas prácticas para la implementación de la tecnología en contextos educativos reales.

En un mundo cada vez más interconectado y digitalizado, la ludificación y la tecnología se unen como pilares fundamentales para el aprendizaje y el desarrollo profesional. Al fusionar la diversión con la educación, y al aprovechar el poder de las herramientas digitales, se abren nuevas posibilidades para la adquisición de conocimientos, el desarrollo de habilidades y la colaboración efectiva.

2. ESTRATEGIAS LÚDICAS TECNOLÓGICAS: ¿DÓNDE SE UTILIZAN?

La ludificación, entendida como la incorporación de elementos lúdicos en el ámbito educativo, tiene raíces profundas en la historia de la enseñanza. Desde los inicios de la educación formal, mucho antes de la era digital, las actividades escolares han incorporado un enfoque lúdico. Incluso en entornos analógicos, con recursos simples como tijeras, papeles y pegamentos, las tareas se diseñan con el objetivo de fomentar la participación y el disfrute del aprendizaje.

Esta tradición lúdica perdura y se expande en la actualidad, adaptándose a las nuevas tecnologías y metodologías educativas. En el Diccionario de la Lengua Española de la Real Academia Española (RAE), el término se conceptúa como *acción y efecto de ludificar* (*RAE*, 2025). Es decir, al incorporar dinámicas lúdicas en aula, como juegos de roles, crucigramas o actividades interactivas que hagan uso de recursos tecnológicos, los estudiantes practican el idioma de manera tranquila, reduciendo el estrés muchas veces asociado al aprendizaje formal.

Otros dos términos importantes para esta investigación son TAC y TIC. Los Recursos Tecnológicos para el Aprendizaje y la Comunicación (TAC) se refieren al conjunto de herramientas, aplicaciones, plataformas y dispositivos digitales que se utilizan con una intencionalidad pedagógica para facilitar, enriquecer y transformar los procesos de enseñanza y aprendizaje, así como para promover la comunicación y la colaboración entre los actores del ámbito educativo.

A diferencia de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), que se centran principalmente en la gestión y transmisión de información, los TAC enfatizan el uso de la tecnología como un medio para construir conocimiento, desarrollar habilidades, fomentar la interacción significativa y crear comunidades de aprendizaje. Implican una visión pedagógica que integra la tecnología de manera reflexiva y crítica para potenciar las experiencias educativas.

En última instancia, la sinergia entre los TAC y la ludicidad crea experiencias educativas más ricas y efectivas, alineadas con una visión pedagógica que busca el compromiso profundo y el aprendizaje durable.

La vergüenza, la ansiedad y el miedo al error son sentimientos frecuentes en niveles iniciales de clases de idiomas. Es común que las personas tengan un poco de dificultad al empezar los estudios en una lengua extranjera. En tal caso hacer uso de recursos lúdicos puede convertir las clases en vivencias más relajadas, pero productivas, es una excelente práctica educativa.

La perspectiva de Arnold (2000) subraya la importancia de reconocer y abordar los desafíos emocionales que enfrentan los estudiantes de idiomas. Su visión resalta cómo la implementación estratégica de recursos lúdicos emerge como una herramienta valiosa para crear un entorno de aprendizaje más distendido y motivador. El impacto positivo del abordaje afectivo no solo facilita una participación más activa y desinhibida, sino que también cultiva una relación más positiva y productiva con el aprendizaje de la lengua extranjera.

Además, las dinámicas lúdicas pueden presentar contextos comunicativos reales, lo que ayuda a los alumnos a conectar vocabulario y gramática con situaciones prácticas. También estimulan la participación activa, ya que los estudiantes, generalmente, se sienten motivados a contribuir.

Al combinar diversión con aprendizaje, se crean ambientes más dinámicos que favorecen la asimilación del contenido. Es decir, la ludicidad transforma la clase en una experiencia enriquecedora que va más allá de la memorización, fomentando la motivación intrínseca, tal como lo subraya Dörnyei (2001) en su exploración de las estrategias motivacionales. Al promover la interacción y la colaboración, se facilita un aprendizaje significativo y duradero. Este enfoque reduce la ansiedad y aumenta el compromiso, elementos clave para el éxito lingüístico.

Sin embargo, el uso de estas estrategias en el aula requieren del profesor una planificación bien estructurada para que la secuencia didáctica sea efectiva y cumpla con los objetivos pedagógicos de aquel nível. Diseñar una tarea o plan de clase detallado permite integrar la ludicidad de manera coherente con el contenido y las competencias que se desean trabajar.

Un plan de clase bien pensado tiene en cuenta las necesidades de los estudiantes, lo que asegura que las actividades sean relevantes y productivas, evitando distracciones innecesarias, además de contemplar instrucciones y

criterios de evaluación claros, así, se logra un uso eficiente del tiempo en el aula, donde el entretenimiento se convierte en una herramienta para el aprendizaje efectivo.

Es importante destacar que los recursos tecnológicos en la educación experimentaron un crecimiento exponencial tras la pandemia, transformando las dinámicas de enseñanza y aprendizaje en todo el mundo. Plataformas digitales, aplicaciones interactivas y videojuegos educativos se consolidaron como herramientas clave para mantener la continuidad pedagógica durante el confinamiento.

Estas tecnologías permiten integrar las propuestas planificadas para las clases de manera más efectiva, proporcionando experiencias inmersivas, personalizadas y accesibles. La tecnología no solo facilita la interacción y el compromiso de los estudiantes, sino que también abre nuevas posibilidades para practicar habilidades lingüísticas en contextos reales.

Así, la combinación de recursos tecnológicos y una planificación cuidadosa asegura que los beneficios de la ludificación en los entornos digitales se traduzcan en avances considerables en el proceso de aprendizaje de los alumnos.

Aunque la gamificación ha trascendido el ámbito educativo, consolidándose en diversos sectores, incluido el profesional, ella comparte un objetivo común con la ludificación: la incorporación de elementos lúdicos en diferentes contextos. Todavía es fundamental reconocer que hay particularidades en la aplicación en el ámbito educativo.

Según Iberdrola (2019), empresa dedicada a la generación de energía limpia y proyectos educacionales, la gamificación consiste en “la aplicación de mecánicas y dinámicas de los juegos en otros ámbitos para motivar y enseñar a los alumnos de forma lúdica”. Este enfoque busca una inmersión lúdica que impulse un aprendizaje más significativo y efectivo.

Asimismo, en el área de didáctica, Joan-Tomàs Pujolà (2024) asegura que la gamificación en el aprendizaje de idiomas trasciende el mero entretenimiento, enfocándose en el diseño estratégico de mecánicas lúdicas alineadas con los

objetivos pedagógicos. Pujolà subraya su potencial para intensificar la motivación intrínseca del estudiante mediante desafíos y recompensas que fomentan un sentido de avance.

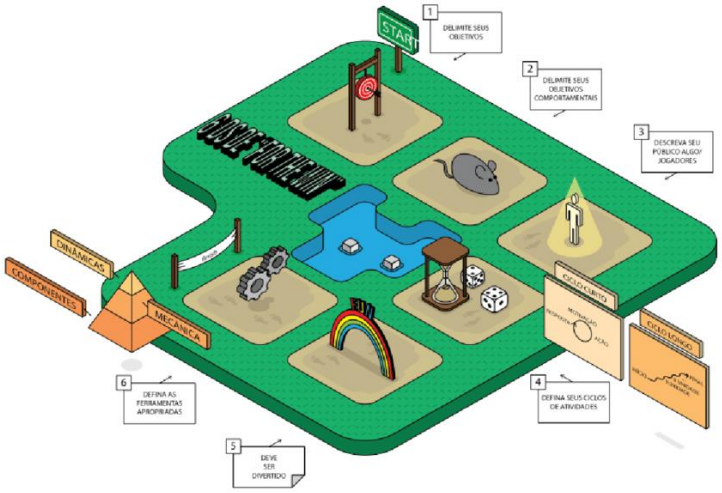
Además, el autor destaca cómo un entorno gamificado puede reducir el temor al error, promoviendo la experimentación activa y una participación más desinhibida en el proceso de adquisición lingüística.

Con eso, mientras la gamificación se centra en la aplicación de mecánicas y dinámicas propias de los juegos, la ludificación, que proveniente del latín *ludus*, que quiere decir “juego”, se enfoca en la incorporación de elementos lúdicos más amplios, como la narrativa, la exploración, la colaboración y el sentido de diversión, en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Su objetivo es crear un ambiente más atractivo y participativo, fomentando la motivación intrínseca y el aprendizaje significativo. En conclusión, la gamificación es la herramienta para motivar y medir el progreso, a la vez que la ludificación crea un ambiente de aprendizaje más atractivo y participativo.

Según Werbach y Hunter (2012), pioneros en el estudio de la gamificación, esta técnica utiliza elementos de los juegos, para fomentar el compromiso y la productividad en entornos no lúdicos.

Ilustración 1. Modelo de gamificación propuesto por Werbach y Hunter (2012).



Fuente: Lima, 2017.

En el mercado de trabajo, la implementación de esos procesos es evidente en programas de capacitación, plataformas de gestión de equipos e incluso procesos de selección de personal. Empresas como *Google* y *Microsoft* se han utilizado de estas estrategias para mejorar habilidades, optimizar procesos y fomentar la colaboración entre empleados.

En el caso de *Google*, se destaca el uso de competencias como el *Google Code Jam*, un concurso de programación gamificado, hecho hasta el año de 2023, que no solo identificaba talentos, sino que también entrenaba a los ingenieros en la resolución de problemas en un entorno competitivo. Asimismo, muchas empresas en la actualidad han incorporado elementos del juego en sus programas de capacitación de empleados, utilizando desafíos, puntuaciones y recompensas para incentivar el uso laboral de nuevas tecnologías.

Por su parte, *Microsoft* ha aplicado la gamificación en diversas áreas, destacando el *Language Quality Game*, una iniciativa en la que los empleados competían para identificar y corregir errores de traducción en sus productos, acumulando puntos y reconocimiento. Del mismo modo, la empresa promueve el bienestar de sus empleados mediante programas de salud que incluyen competencias, como desafíos de pasos, con tableros de puntuación y recompensas.

En términos generales, las estrategias implementadas por las dos empresas han generado impactos positivos como el aumento del compromiso y la motivación de los trabajadores, el fortalecimiento de habilidades técnicas y la creación de una cultura organizacional más dinámica y colaborativa.

Este fenómeno demuestra cómo la unión de los principios de la gamificación con ludificación pueden ser adaptados a contextos diversos, mostrando resultados efectivos en términos de motivación, aprendizaje y resolución de problemas, lo que resalta su versatilidad y relevancia.

En resumen, el uso de esas metodologías fomenta el aprendizaje continuo y el cumplimiento de metas a través de plataformas digitales. Herramientas creadas con un enfoque educativo, como *Duolingo*, aplicación especializada en la enseñanza de idiomas, y *Khan Academy*, una organización sin fines de lucro

que ofrece cursos y ejercicios en línea de diferentes asignaturas, integran mecánicas del juego como puntos y niveles para incentivar la adquisición de habilidades específicas.

Estas dinámicas no solo aumentan la motivación, sino que también facilitan la personalización del aprendizaje, permitiendo a los usuarios progresar a su ritmo y de acuerdo a sus necesidades.

3. EL USO DE LA TECNOLOGÍA Y LAS REDES SOCIALES EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA: VENTAJAS Y RETOS

No es novedad que las tecnologías digitales han transformado la forma en que accedemos al conocimiento. Hoy, ellas nos permiten una interacción en línea más dinámica y el intercambio instantáneo de informaciones e ideas a grandes distancias.

En el ámbito educativo, el objetivo del uso de estas herramientas no es sustituir los métodos tradicionales, sino complementarlos con procesos de aprendizaje más actualizados.

En el desarrollo de este trabajo, por ejemplo, la tecnología estuvo presente en diversas etapas del proceso, comprobando que su uso con fines didácticos puede ser altamente productivo cuando se establecen, de manera clara, el punto de partida y de llegada.

La integración de la tecnología en la educación, como lo señala Assmann (2012), promueve un “envolvimiento humano-máquina” que enriquece el proceso de aprendizaje. Esta interacción facilita el acceso a una vasta cantidad de informaciones y recursos, permitiendo al estudiante aprender de manera más autónoma, pues tiene libertad para acceder a los materiales utilizados en aula más allá de las limitaciones físicas del espacio escolar.

Las herramientas digitales también permiten personalizar el aprendizaje, adaptándose a los ritmos y estilos individuales de cada estudiante. En consecuencia, se genera un ambiente de aprendizaje dinámico, donde la

tecnología actúa como un catalizador para el desarrollo de las habilidades mejorables de los estudiantes.

Olivia Espejel, Pilar Concheiro y Joan-Tomàs Pujolà (2022), profesores universitarios de España, grabaron un podcast, disponible en la plataforma *LdeLengua*, sobre el uso de la red social *TikTok* como herramienta educativa. Los profesores creen que el uso de aplicaciones digitales hace que los estudiantes tengan la oportunidad de expresarse de manera creativa adaptándose a las tendencias actuales.

En el caso del *TikTok*, es importante considerar que su formato de videos cortos se convirtió en un "nuevo lenguaje audiovisual". Es decir, el profesor se sumerge en el universo del alumnado y atrae su atención, posibilitando el desarrollo de las habilidades auditivas, lectoras y orales. De igual modo, el *TikTok* es una plataforma de alcance internacional, lo que fomenta la interculturalidad y la multiculturalidad, permitiendo a los estudiantes conocer y compartir contenidos de diversas partes del mundo.

Según Salomé (2021), docente de Licenciatura en Educación Infantil en la Universidad del Bosque, Colombia, el uso de las redes sociales en la educación permite una mayor participación de los estudiantes, quienes se sienten más motivados a participar activamente en las actividades académicas. Las redes sociales facilitan el establecimiento de vínculos entre los estudiantes, promoviendo un ambiente de colaboración.

Además, las redes sociales tienen un papel clave en la promoción de la interculturalidad, ya que posibilitan el intercambio de experiencias y conocimientos con personas en diferentes contextos culturales. Este intercambio de información no solo enriquece el proceso educativo, sino que también fomenta una mayor comprensión y respeto a la diversidad, creando un ambiente de aprendizaje globalizado que beneficia tanto a los estudiantes como a la comunidad educativa en general.

En este sentido, el uso de las redes sociales como estrategia didáctica facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje al fomentar la participación activa de los

estudiantes y la colaboración en entornos digitales. Estas plataformas permiten la construcción del conocimiento de manera colectiva, promoviendo el pensamiento crítico y la creatividad a través de recursos multimedia, debates y actividades interactivas. Así, la integración de la tecnología en la educación amplía las posibilidades de aprendizaje y enriquece la experiencia formativa.

Sin embargo, en el proceso de “aprendizaje digital”, el profesor asume el papel de guía y facilitador, donde su presencia y orientación son cruciales para que los estudiantes puedan navegar de manera efectiva por el ciberespacio y aprovechar al máximo las oportunidades que este ofrece.

El profesor debe no solo presentar cuidadosamente los recursos y las herramientas necesarias para el aprendizaje, sino también ofrecer el apoyo y la dirección necesaria para que los estudiantes puedan desarrollar sus habilidades y conocimientos de manera significativa. Para que el uso de los recursos digitales sea efectivo en aula, es esencial que el profesor defina claramente los objetivos de la tarea y el contexto en el que se utilizará la aplicación.

Una tarea bien guiada tiene un impacto muy positivo en el aprendizaje de los estudiantes. Al proporcionar una estructura clara, objetivos definidos y retroalimentación oportuna, el profesor ayuda a los estudiantes a mantenerse enfocados y motivados. Además, posibilita a los estudiantes la superación de desafíos que puedan encontrar en el espacio digital y resultados de aprendizaje más sólidos y duraderos.

Otro punto que distingue del método tradicional es en el tratamiento del error. Estudiosos en Tecnología y Educación defienden que el tratamiento del error en actividades desarrolladas en estas plataformas digitales es algo importante que puntuar, pues el error se vuelve más accesible y menos intimidante para los estudiantes, ya que el formato del aula permite una retroalimentación más flexible y comprensible. Esto crea un ambiente de aprendizaje en el que los estudiantes se sienten más cómodos con sus equivocaciones, lo que enriquece el proceso educativo.

La retroalimentación, cuando se implementa de manera efectiva, se convierte en una herramienta poderosa para el aprendizaje. El profesor, como facilitador, asume el papel de proporcionar una retroalimentación constructiva, oportuna y personalizada, lo que es esencial para que los estudiantes comprendan sus fortalezas y áreas de mejora. Al centrarse en el proceso de aprendizaje y no solo en el resultado final, el profesor fomenta una mentalidad de crecimiento y ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades de autorreflexión y autoevaluación.

Es importante destacar que las evaluaciones y la retroalimentación no deben percibirse como experiencias negativas o desagradables. Al contrario, cuando se presentan en un ambiente de apoyo y confianza, se convierten en oportunidades valiosas para el aprendizaje y el desarrollo.

Los datos de una investigación analizada por Aguilar Mera (2023) hecha por la Universidad de Málaga (2022), en España, con alumnos de lenguas, comprobó la eficacia de los instrumentos digitales en el proceso de aprendizaje. Los resultados del análisis demuestran que un 59,4% del estudiantado expresa su satisfacción con la estrategia didáctica empleada, y un 87% considera que las herramientas digitales representan una ventaja significativa.

Los números señalan que la inmensa mayoría de los estudiantes universitarios reconoce el valor de las TIC en su proceso de formación, lo que demuestra una incorporación fluida del aprendizaje mediado por la tecnología.

Google y *Microsoft*, empresas líderes y ejemplos destacados en el sector tecnológico profesional en este trabajo, han demostrado el potencial de estas herramientas para mejorar la capacitación, la gestión de equipos y la selección de personal. Además, la integración de elementos de juego en programas de capacitación y bienestar laboral ha permitido incentivar el uso de nuevas tecnologías y promover hábitos saludables.

Estos ejemplos subrayan la versatilidad y eficacia de la tecnología para crear entornos de trabajo dinámicos, motivadores y productivos, donde el aprendizaje y el desarrollo profesional se entrelazan con la diversión y el reconocimiento.

4. EN LA PRÁCTICA: PROPUESTA DIDÁCTICA LÚDICA CON USO DE RECURSOS TECNOLÓGICOS

A pesar de los objetivos del plan de clase no centrarse originalmente en la tecnología, se incorporó desde su inicio un fuerte enfoque comunicativo. Es decir, el objetivo primordial era asegurar el desarrollo de la competencia oral de los estudiantes. Para lograrlo, las actividades se diseñaron para simular situaciones comunicativas reales, fomentar la interacción verbal significativa y promover la práctica oral en diversos contextos. La prioridad era que los alumnos pudieran expresarse y desenvolverse oralmente en español de manera efectiva.

Por lo tanto, aunque la tecnología no fue el eje del diseño original, su implementación garantizó que las actividades y la dinámica del aula estuvieran consistentemente alineadas para el progreso y la mejora de la oralidad de los estudiantes. Las estrategias pedagógicas y la selección de tareas se realizaron con el propósito de ofrecer oportunidades para la práctica oral y el desarrollo de habilidades comunicativas concretas.

La propuesta didáctica en cuestión fue diseñada y aplicada como parte de la disciplina de Prácticas del curso de Letras Español de la Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), dirigida a un grupo de abuelos de nivel iniciante (A1-A2) del Núcleo de Lenguas (NEL) del Erem Joaquim Távora, ubicado en el barrio de la Madalena, en una sesión con duración de 120 minutos. El plan de clase, adjunto al final de este trabajo, se centró en el tema de la familia, buscando generar un ambiente de aprendizaje cercano y significativo para los estudiantes.

El grupo estuvo compuesto por aproximadamente 10 estudiantes, lo cuál favorece un entorno de clase más personalizado. La distribución equitativa entre hombres y mujeres enriqueció las interacciones y aportó diversas perspectivas al aula. Además, el grupo estaba compuesto por adultos con edades comprendidas entre los 60 y los 80 años aproximadamente, lo que añadió una riqueza única a la dinámica de la clase.

Con eso, existía cierta preocupación al respecto del uso de la tecnología, dada la edad de los alumnos. Sin embargo, siguiendo las orientaciones de la

profesora de la asignatura, las herramientas digitales fueron incorporadas de manera cuidadosa.

Enseñar un nuevo idioma a personas con edades avanzadas es un campo de estudio que desafía la creencia de que solo los jóvenes pueden adquirir nuevos conocimientos con facilidad. Investigaciones sugieren que los procesos pueden ser diferentes, todavía los adultos mayores pueden beneficiarse significativamente del aprendizaje de lenguas.

Según el Instituto Nacional de las Personas Adultas Mayores (INAPAM) del Gobierno de México, aprender otros idiomas ayuda a mantener el cerebro activo y a fortalecer las capacidades cognitivas de las personas mayores. Estudios respaldan la idea de que el aprendizaje de idiomas puede contribuir a la neuroplasticidad en el envejecimiento (Ware *et al.*, 2021) y mejorar la memoria y otras funciones cognitivas.

Otro estudio, referenciado en el mismo artículo del INAPAM, de Ploeg, Keijzer y Lowie (2023) explora la relación entre el aprendizaje de idiomas, la motivación y el bienestar en la tercera edad, sugiriendo beneficios psicosociales además de los cognitivos.

Estos hallazgos indican que, con las estrategias de enseñanza adecuadas que consideren las particularidades del aprendizaje en la edad adulta (como un ritmo más pausado, la conexión con experiencias previas y la relevancia personal del aprendizaje), las personas mayores pueden alcanzar logros significativos en el aprendizaje de lenguas, obteniendo a la vez beneficios cognitivos y sociales.

Con eso, para garantizar una experiencia de aprendizaje fluida y participativa, se implementó una estrategia de comunicación previa a la clase. Se publicó un planteamiento detallado en el muro de *Classroom*, explicando las actividades y los objetivos de la sesión. Esta medida permitió a alumnos mayores familiarizarse con el contenido y la dinámica de la clase, reduciendo la ansiedad y fomentando una participación más activa y confiada.

La anticipación del contenido a través de esta herramienta digital demostró ser un factor clave para el éxito de la secuencia didáctica, facilitando la

integración de la tecnología en el proceso de aprendizaje de este grupo particular.

Classroom es una de las herramientas diseñadas por *Google* para facilitar la gestión de tareas en entornos educativos. Permite a los profesores compartir materiales, asignar trabajos, realizar anuncios y crear un espacio virtual para la interacción con los estudiantes. En este contexto, *Classroom* generalmente se utiliza como un recurso complementario a las clases presenciales, donde los alumnos pueden acceder a informaciones, revisar el material de estudio y participar de actividades interactivas. La plataforma se convirtió en un punto de encuentro digital, fortaleciendo la conexión entre estudiantes.

Los alumnos demostraron un buen dominio de la plataforma, lo que nos permitió aprovechar al máximo los recursos disponibles. A pesar de las expectativas iniciales, los resultados obtenidos superaron lo esperado. La experiencia demostró que la edad no es un obstáculo para el aprendizaje digital, y que los adultos mayores pueden adaptarse y utilizar las tecnologías de manera efectiva cuando se les brinda el apoyo adecuado.

Es decir, la participación activa y el entusiasmo de los alumnos en la mejor edad demostraron que la tecnología, utilizada de forma acertada, puede ser un recurso valioso para el aprendizaje en cualquier etapa de la vida. La experiencia evidenció la importancia de adaptar las estrategias pedagógicas a las necesidades y características de cada grupo, rompiendo con prejuicios y abriendo nuevas posibilidades para la enseñanza del español.

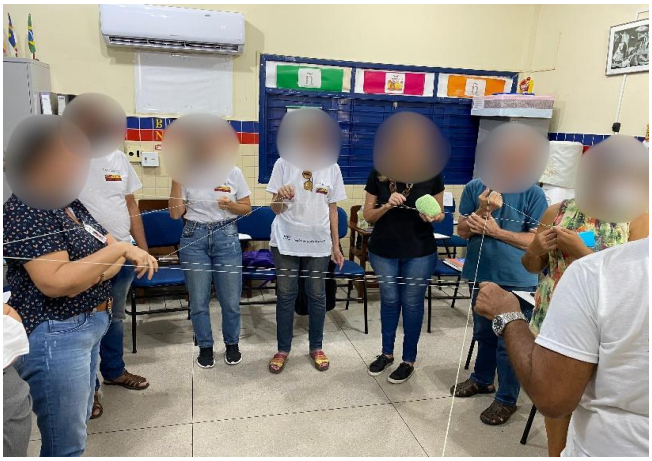
Como ya destacado, la integración de herramientas digitales en el aula no implica la sustitución de los métodos tradicionales, sino su enriquecimiento. El objetivo es combinar lo mejor de los dos mundos, aprovechando las ventajas que cada uno ofrece. En este sentido, la tecnología se convierte en un complemento valioso que potencializa el aprendizaje y facilita la interacción, pero sin desplazar la importancia de las dinámicas con el contacto humano.

Ejemplificando de manera práctica, para iniciar la clase, utilizamos una actividad "analógica" para fomentar la participación y la conexión entre los

estudiantes. La dinámica conocida por “telaraña” consiste en crear una red de hilos con un ovillo de lana entre los participantes, donde cada uno comparte una idea o experiencia relacionada con el tema de la clase, en este caso, la familia.

Actividades con ese formato en el comienzo de la clase permiten romper el hielo con el grupo, además de generar un ambiente de confianza y explotar las diversas perspectivas de los alumnos.

Ilustración 2. Desarrollo de la dinámica telaraña.



Fuente: Autora, 2023.

Tras la dinámica de la telaraña, que duró 25 minutos, se introdujo la plataforma digital *WordArt* como herramienta para visualizar las emociones por medio de palabras clave surgidas durante la actividad. La pregunta motivadora '*¿qué palabra te recuerda cuando hablamos de familia?*', sirvió como punto de partida para que cada estudiante aportara sus términos y sentimientos más significativos.

WordArt, una aplicación *web* de creación de nubes de palabras, permitió al grupo transformar sus reflexiones individuales en una representación gráfica colectiva. Este ejercicio no solo refuerza el vocabulario relacionado con la temática familiar, sino también fomenta la reflexión metacognitiva al hacer visible la carga emocional y conceptual asociada a cada palabra.

La nube de palabras resultante actuó como un registro visual poderoso de la experiencia compartida, facilitando la consolidación del aprendizaje. La

herramienta digital *WordArt* despertó la curiosidad y el entusiasmo de los alumnos, quienes disfrutaron mirando cómo sus contribuciones individuales se integraban en un resultado general. Responder a la pregunta motivadora y crear la nube de palabras duró, más o menos, 20 minutos.

[1]**Ilustración 3.** Nube de palabras hecha con la plataforma *WordArt*.

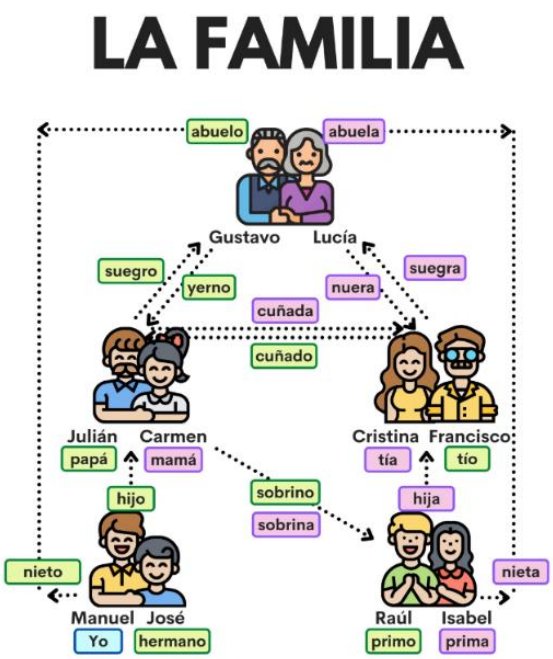
Fuente: Autora, 2023.

Para consolidar el aprendizaje del vocabulario introducido, se utilizó el recurso didáctico proporcionado por *Arche-ELE*, un sitio web diseñado para profesores, estudiantes y personas interesadas en aprender español. Esta plataforma ofrece explicaciones claras y concisas, así como una variedad de tareas interactivas creadas con diversas herramientas digitales.

Se inició la actividad con una explicación del tema, seguida de una discusión abierta donde los estudiantes compartieron sus conocimientos previos y experiencias relacionadas. Este intercambio activó la participación de los alumnos y permitió identificar posibles lagunas en su comprensión, facilitando una enseñanza más personalizada.

[1]Actividad elaborada por la autora y puesta a disposición de la comunidad académica virtual a través de la plataforma *WordArt*.
Disponible en https://wordart.com/6fkvh5ou8yzc/word-art%201.

Ilustración 4. Diagrama visual del vocabulario sobre la familia.



Fuente: Claudio, 2021.

Como actividad de fijación, se implementó una sopa de letras interactiva utilizando la plataforma *Wordwall*, que es una herramienta digital que permite a los educadores crear actividades de aprendizaje atractivas y personalizadas, como juegos, cuestionarios y, en este caso, sopas de letras.

La sopa de letras diseñada incluía el vocabulario clave trabajado durante la explicación. Esta actividad lúdica permitió a los estudiantes reforzar su conocimiento del vocabulario de una manera divertida y dinámica. La interactividad de *Wordwall* y su diseño visual atractivo mantuvieron a los estudiantes motivados y comprometidos durante toda la actividad.

La utilización de estas herramientas digitales facilitó el aprendizaje y fomentó la participación y el ánimo de los estudiantes, convirtiendo el proceso de adquisición de vocabulario en una experiencia más completa

[2]**Ilustración 5.** Actividad de sopa de letras hecha en la plataforma *Wordwall*.

Fuente: Autora, 2023.

La combinación de los recursos digitales de *Arche-ELE* y *Wordwall* en este plan de clase demostró ser altamente efectiva para el aprendizaje. La explicación inicial y la discusión permitieron a los estudiantes comprender el significado y el uso de las palabras, mientras que la sopa de letras interactiva reforzó su retención de una manera lúdica y atractiva. La exposición del vocabulario junto con la dinámica de la sopa de letras duró 30 minutos.

Para concluir la sesión, se implementó una actividad que buscaba conectar el aprendizaje del vocabulario con las experiencias personales de los estudiantes, fomentando así un aprendizaje significativo y duradero.

Se inició la actividad presentando fotografías de mi propia familia, utilizando estas imágenes como un modelo para practicar la descripción de relaciones familiares y características personales. La muestra de lengua permitió a los estudiantes observar cómo se aplicaba el vocabulario en un contexto real y cercano.

[2]Actividad elaborada por la autora y puesta a disposición de la comunidad académica virtual a través de la plataforma *WordArt*.
Disponible en https://wordwall.net/pt/resource/55120409.

A continuación, se les invitó a compartir sus propias fotografías familiares, previamente solicitadas a través de *Classroom*, donde se les había indicado que podían traer tanto imágenes físicas como digitales en sus teléfonos. Trabajando en parejas, los estudiantes tuvieron la oportunidad de aplicar el vocabulario de manera activa, describiendo a los miembros de sus familias, compartiendo anécdotas y estableciendo conexiones personales. Esta interacción no solo reforzó el aprendizaje del vocabulario, sino que también promovió la comunicación y la colaboración entre los estudiantes.

Finalmente, se organizó una puesta en común para que cada pareja compartiera con el resto del grupo las descripciones y anécdotas, enriqueciendo así el aprendizaje colectivo y fomentando la empatía y la comprensión intercultural. Esta actividad de cierre, con duración de 40 minutos, permitió a los estudiantes internalizar el vocabulario de una manera significativa, conectando el aprendizaje del idioma con sus propias vidas y experiencias.

Ilustración 6. Interacción entre parejas para practicar el vocabulario con las fotos que llevaron a la clase.

Fuente: Autora, 2023.

Para evaluar de manera integral la efectividad de la sesión, en los 5 minutos finales, se aplicó un formulario de escala *Likert* (0-5), donde el cero representaba una experiencia negativa o mejorable y cinco una experiencia positiva. Este instrumento permitió obtener datos cuantitativos sobre la percepción de los estudiantes en relación con diversos aspectos de la sesión.

Los resultados obtenidos revelaron un alto grado de satisfacción y comodidad entre los participantes. Específicamente, el 100% de los alumnos reportó sentirse cómodo al interactuar durante la clase, lo que sugiere que las dinámicas y actividades implementadas, incluyendo el uso de herramientas tecnológicas, lograron crear un ambiente de participación abierta y segura. Este dato es especialmente relevante, ya que la comodidad y la seguridad son factores clave para el aprendizaje efectivo de un idioma extranjero.

Además, el 80% de los estudiantes indicó que no realizaría ningún cambio en la estructura o actividades de la clase, lo que evidencia una percepción muy positiva de la sesión en su conjunto. Este alto nivel de satisfacción respalda la efectividad de la metodología implementada y sugiere que la integración de las herramientas tecnológicas contribuyó positivamente a un aprendizaje activo y significativo.

Es decir, los resultados destacan el papel positivo que las herramientas tecnológicas pueden desempeñar en la enseñanza de ELE, siempre y cuando se utilicen de manera estratégica y en el marco de una pedagogía centrada en el estudiante. En resumen, la ludificación y la tecnología se han consolidado como herramientas pedagógicas poderosas en la enseñanza de Español como Lengua Extranjera (ELE).

5. CONSIDERACIONES FINALES

La integración de dinámicas “recreativas” junto al uso de recursos tecnológicos, como plataformas digitales y aplicaciones, ha demostrado ser altamente efectiva para crear un ambiente de aprendizaje motivador y participativo. Los estudiantes se sienten cómodos y seguros al interactuar, lo que reduce el estrés asociado al aprendizaje formal.

Simular contextos comunicativos reales con propuestas lúdicas permite a los estudiantes conectar el vocabulario y la gramática con situaciones prácticas, facilitando la asimilación del contenido y estimulando la participación activa. La tecnología, por su parte, ofrece la posibilidad de personalizar el aprendizaje,

adaptándose a los ritmos y estilos individuales de cada estudiante, y de proporcionar experiencias inmersivas y accesibles.

Los resultados obtenidos, tanto en la práctica como en la evaluación mediante el formulario, respaldan la efectividad de esta metodología. Los estudiantes reportan satisfacción y comodidad.

Asimismo, el hecho de una planificación cuidadosa tiene el potencial de transformar la enseñanza de ELE, promoviendo un aprendizaje activo, significativo y placentero. Esta aproximación no solo mejora la adquisición de competencias lingüísticas, sino que también prepara a los estudiantes para los desafíos del siglo XXI, en un entorno educativo cada vez más dinámico y digital.

Es crucial reconocer que los estudiantes que actualmente se encuentran en escuelas, universidades o institutos, representan la próxima generación de profesionales del mercado laboral. En este contexto, la adquisición de conocimientos tecnológicos se torna no solo relevante, sino indispensable. Las empresas modernas, independientemente de su sector, dependen cada vez más de la tecnología para optimizar procesos, fomentar la innovación y mantener su competitividad, tal y como se presentó en el marco teórico de esta investigación.

Por lo tanto, el dominio de herramientas digitales, la comprensión de conceptos tecnológicos clave y la capacidad de adaptarse a los avances tecnológicos constantes, se han convertido en habilidades esenciales para el éxito profesional. La educación, por ende, tiene la responsabilidad de preparar a los estudiantes para este entorno laboral digitalizado, asegurando que estén equipados con las competencias necesarias para prosperar en el futuro.

Las metodologías presentadas están transformando la manera en que aprendemos y trabajamos. En cuanto a los educadores, es indispensable preparar a los estudiantes para los desafíos y oportunidades de un futuro impulsado por la innovación y la tecnología. Al integrar la ludificación y la tecnología de manera efectiva, no solo estamos educando, sino también construyendo un puente hacia un futuro donde el aprendizaje sigue sendo una experiencia enriquecedora y transformadora.

6 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AGUILAR MERA, G. A.; GARZÓN BALCÁZAR, J. M.; PEREIRA HAZ, G. del R.; ARTETA RI-VAS, M. M. Uso de Tik Tok como una herramienta eficaz de aprendizaje en la educación superior. **RECIAMUC**, vol. 7, n. 2, p. 22-30, 2023. Disponible en: https://doi.org/10.26820/reciamuc/7.(2).abril.2023.22-30. Acceso en: 15 dec. 2024.

CLAUDIO, Rodrigo Arche. **La familia**. Arche - ELE, New Delhi, 2021. Disponible en: https://arche-ele.com/la-familia-vocabulario-family-spanish-vocabulary . Acceso en: 10 abr. 2023.

DÖrnyei, Zoltán**. Motivational Strategies in the Language Classroom.** Cambridge: Cambridge University Press, 2001.

EL ESPECTADOR. **Cinco beneficios y desventajas de utilizar TikTok como herramienta educativa.** Youtube, 5 jun. 2021. 3min29s. Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=mJOKKq-bpqw. Acceso en: 20 jun. 2023.

ESCUDERO, Andreas. **Aquellos maravillosos años: enseñando ELE a mayores (60+)**. Editorial Difusión. Manila, 2023. Disponible en: https://difusion.com/blog/aquellos-maravillosos-anos-ensenando-ele-a-mayores-60/. Acceso en: 22 abr. 2023.

ESPEJEL, Olivia; CONCHEIRO, Pilar; PUJOLÀ, Joan-Tomàs. **Sobre el uso de TikTok en la clase de español**. [Entrevista concedida a] LdeLengua. 10 may 2022. Disponible en: https://eledelengua.com/ldelengua-144-sobre-el-uso-de-tiktok-en-la-clase-de-espanol/. Acceso en: 19 jul. 2023.

FONCUBIERTA, José Manuel. RODRIGUEZ, Chema. **Didáctica de la gamificación en la clase de español**. Editorial Edinumen, Madrid. 2014. Disponible em: https://espanolparainmigrantes.wordpress.com/wp-content/uploads/2016/04/didactica_gamificacion_ele.pdf. Acceso em: 21 mar. 2025.

FORMOSO, Ramón. **Ideas para organizar tus clases telemáticas (y presenciales)**. [*S. l.*], 2021. Disponible en https://web.archive.org/web/20250000000000*/https://eformoso962979097.wordpress.com/2020/04/22/infografia-herramientas-tic/. Acceso en: 21 mar. 2025.

GOMES, Tancicleide; TEDESCO, Patricia. Gamificando a sala de aula: desafios e possibilidades em uma disciplina experimental de Pensamento Computacional no ensino fundamental. *In*: WORKSHOP DE INFORMÁTICA NA ESCOLA (WIE), 2017, Recife. **Anais do Workshop de Informática na Escola**. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2017. p. 1-10. Disponible en: https://sol.sbc.org.br/index.php/wie/article/view/16235. Acceso en: 19 mar. 2025.

IBERDROLA. **Qué es la gamificación**: Gamificación, cuando la formación se convierte en un juego. Bizkaia, 2019. Disponible en: https://www.iberdrola.com/talento/que-es-gamificacion/. Acceso en: 15 ene. 2025.

IBERDROLA. **Qué es la tecnologia educativa**: 'EdTech', las ventajas de la incorporación de la tecnología a la educación. Bizkaia, 2021. Disponible en: https://www.iberdrola.com/talento/que-es-tecnologia-educativa. Acceso en: 6 mar. 2025.

INAPAM. **Aprender otros idiomas ayuda a mantener el cerebro activo y a fortalecer las capacidades cognitivas de las personas adultas mayores**. Gobierno de México. Ciudad de México: feb. 2025. Disponible en: https://www.gob.mx/inapam/articulos/aprender-otros-idiomas-ayuda-a-mantener-el-cerebro-activo-y-a-fortalecer-las-capacidades-cognitivas-de-las-personas-adultas-mayores#:~:text=la%20incontinencia%20urinaria-,Aprender%20otros%20idiomas%20ayuda%20a%20mantener%20el%20cerebro%20activo%20y%20a,de%20las%20personas%20adultas%20mayores. Acceso en: 16 abr. 2025.

OLEGARIO, Danilo. **Educação Pós-pandemia: a revolução tecnológica e inovadora no processo de aprendizagem após o coronavírus**. São Paulo: Edições 70, 2021.

PROYECTOS Y RECURSOS EDUCATIVOS MAESTRA YESSI. **Usa Tik Tok como herramienta educativa.** Youtube, 23 mar. 2021. 9min50s. Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=29kXHy81glY. Acceso en: 15 jun. 2023.

PUJOLÀ, J. T. In: RIPOLL, O.; PUJOLÀ, J. T. (Eds.). **La gamificación en la educación superior: Teoría, práctica y experiencias didácticas.** Barcelona: Editorial Octaedro, 2024.

SILVA, Helena Alves *et al*. **Tik Tok e a nova era da aprendizagem criativa**. Revista Educação, Humanidades e Ciências Sociais. [*S.l.*], 2023.

SILVA, Marcelo Henrique Aguiar da *et al*. **Tik Tok: redes sociais para prática e ensino de ELE.** Pará: Realize Editora, 2021.

VALERA, Olik. **Las redes sociales como herramienta educativa**. [Entrevista concedida a] UPAP Radial. Youtube, 28 abr. 2014. 2min16s. Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=Yp96mOsBz60. Acceso en: 20 mar. 2025.

VARELA, Mariana. **Redes sociales en educación**. Youtube, 10 nov. 2020. 4min38s. Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=4ihVgbYZ6OA. Acceso en: 20 mar. 2025.

YUBERO, José Manuel. **Herramientas multimedia en la enseñanza de lenguas extranjeras: un recurso motivador**. II Congrés Internacional de Didàctiques. Girona: Universitat, 2010.

7 APÉNDICE

PLAN DE CLASE - PRÁCTICAS IV

Clase: 12/04/23, desde las 9h45 hasta las 11h45

Duración: 2 horas

Contenido: La familia

Público objetivo: estudiantes 60+ de Español Básico en el Núcleo de Lenguas del EREM Joaquim Távora.

Recursos didácticos: Proyector, ordenador, diapositivas, fotos de la familia, hojas de papel y lápiz/bolígrafo.

Objetivo general: Analizar la manera como el abordaje de contenidos que se refieren a cuestiones/experiencias personales de los alumnos estimulan la habla.

Objetivos específicos:

- Explicar el contenido de la familia;
- Analizar la interacción de los alumnos unos con los otros;
- Percibir el desarrollo del habla y de la escrita en las actividades y dinámicas propuestas.

Metodología:

1. Empezaré la clase les explicando todo lo que haremos en el día, como un guión, para que se queden más tranquilos (5 minutos);
2. Después de eso, haré una dinámica inicial donde los alumnos tendrán que pensar en alguna palabra clave que viene en sus cabezas al hablar de familia (10 minutos);
3. En un tercer momento, vamos levantar todos y jugar la telaraña, donde cada uno va compartir su palabra y porque la escogió. Crearemos una nube de palabras virtual con los resultados de esa dinámica (30 minutos);

4. Siguiendo, haremos un repaso del vocabulario de la familia juntamente con una actividad relacionada, que será una sopa de letras (30 minutos);
5. Finalizando esta parte, les voy presentar mi familia (foto en la diapositiva) y pedir que hagan lo mismo con las fotos que han llevado a la clase. Por ejemplo: esta es mi madre, su nombre es Bruna, tiene 30 años (40 minutos);
6. En los minutos finales, los alumnos van a contestar un formulario *Likert* para evaluar algunos aspectos de la clase (5 minutos).