

UNIVERSIDAD DE SALAMANCA



Máster oficial «La enseñanza de español como lengua
extranjera»

Trabajo de Fin de Máster

¡Aprende ELE en tu móvil!

Aprendizaje autónomo y TIC

Autora: Rocío Díaz Revilla

Tutor/a: Dr. /Dra. Carla Amorós Negre

Salamanca. Curso 2019-2020

UNIVERSIDAD DE SALAMANCA



Máster oficial «La enseñanza de español como lengua
extranjera»

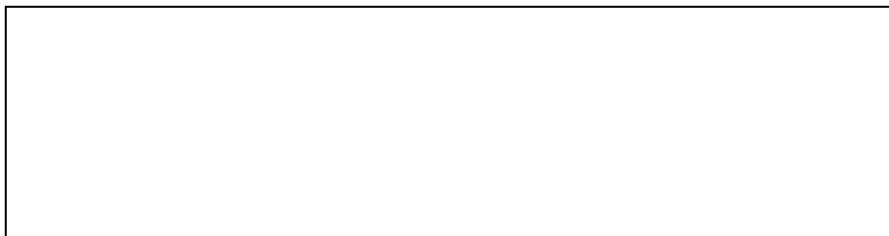
Trabajo de Fin de Máster

¡Aprende ELE en tu móvil!

Aprendizaje autónomo y TIC

Autora: Rocío Díaz Revilla

Tutor/a: Dr. /Dra. Carla Amorós Negre
V.º B.º



Salamanca. Curso 2019-2020

RESUMEN

Las TIC son algo muy presente en nuestras vidas diarias y, poco a poco, se van introduciendo también en otros aspectos, como la educación. Es por ello por lo que no debemos incurrir en errores o estereotipos acerca de estas, como considerar a nuestros alumnos expertos en la materia por haber nacido en la época en que lo han hecho.

Como docentes, tenemos que formar a nuestros alumnos en el correcto uso de las tecnologías y ayudarles en su desarrollo personal, mostrándoles que el aprendizaje no es solo lo que tiene lugar en el aula. Tenemos que proporcionarles las herramientas necesarias para que lleguen a ser aprendices autónomos, en cuyo proceso nosotros somos guía para ellos y proporcionadores de estrategias y conocimientos que les ayudarán a construir su propio aprendizaje.

Palabras clave: TIC, aprendizaje autónomo, pedagogía constructivista, estrategias, E-learning.

AGRADECIMIENTOS

Me gustaría aprovechar este espacio que tengo para agradecer, en primer lugar, a mi tutora, Carla, por haberme dejado siempre tratar el tema que he querido y por apoyarme para poder sacarlo adelante.

También a toda la gente que ha facilitado, de manera directa o indirecta, que este TFM salga adelante: mis padrea, mi hermana, Laura, Corbin, etc.

Especial mención, además, para la Profesora Esperanza Román-Mendoza, porque gracias a ella he aprendido mucho sobre el mundo de las TIC y la tecnopedagogía, y porque fue quien me ayudó a encontrar la mejor manera de desarrollar la aplicación que me rondaba por la cabeza; y especial mención también para mi amigo, Pablo, ya que sin él no habría sido posible sacar adelante el diccionario que tantos dolores de cabeza me ha provocado.

Así pues, gracias a todos por vuestro esfuerzo y por haber creído siempre en que, a pesar de los líos en los que me meto yo sola, iba a ser capaz de conseguir mis metas.

ÍNDICE

LAS TIC EN EL SIGLO XXI	4
1. EL MITO DE LOS NATIVOS DIGITALES	5
2. E-LEARNING	7
2.1. LOS MOOC	9
3. NUEVAS IDEAS PARA EL DESARROLLO DE LAS DISTINTAS COMPETENCIAS EMPLEANDO LAS TIC	10
A) YouTube	11
I. BookTuber	12
B) Blog	13
C) Diccionarios y glosarios	14
D) Podcasts	14
E) Herramientas para crear actividades virtuales o para evaluar	15
4. APRENDER DE FORMA AUTÓNOMA	16
4.1. PEDAGOGÍA CONSTRUCTIVISTA	17
4.1.1. LA AUTONOMÍA DEL APRENDIZ	18
4.2. LLEGAMOS AL APRENDIZAJE AUTÓNOMO	19
4.2.1. ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO	19
5. APLICACIÓN DIDÁCTICA: PANHISPANIA	21
5.1. CUADERNO DE VITÁCORA	22
5.2. EXPOSICIÓN	23
5.3. CONCLUSIONES	26
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	27
ANEXOS	29

LAS TIC EN EL SIGLO XXI

El término TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) hace referencia a todos aquellos medios y servicios que permiten recopilar, almacenar y transmitir información por medio del uso de aparatos electrónicos (Rocío Díaz, 2019, p. 5). Cuando hablamos de tecnologías no hacemos referencia únicamente a los aparatos electrónicos, sino a todo aquello que contienen esos aparatos, a la Red y a las constantes evoluciones.

En pleno siglo XXI es casi imposible imaginar una vida en la que no intervengan las tecnologías, sea en el ámbito que sea. Cuando trabajamos, casi siempre usamos ordenadores con acceso a internet y con numerosas aplicaciones a nuestra disposición, si estudiamos también los usamos junto con nuestros teléfonos, y si viajamos no podemos concebir hacerlo sin un teléfono móvil con conexión a internet, sea para buscar información o para usar el Google Maps.

Pero ¿se aplica esta necesidad a la educación? Hay numerosos estudios que exponen los pros y los contras de introducir las TIC en el ámbito educativo, teniendo por lo general más peso los puntos negativos: infoxicación, escasez de recursos o de fondos para conseguirlos, poca formación del profesorado, desconocimiento de los numerosos recursos existentes, miedo de algunos profesores a introducirlas porque sus estudiantes tienen mayores conocimientos tecnológicos que ellos mismos, etc. Sin embargo, aquí planteo la siguiente cuestión: impedimos a los alumnos que usen las nuevas tecnologías en sus centros escolares, pero ¿es que acaso en casa no los usan? Muchos niños de edades tempranas saben usar casi desde su medio año una tablet o un móvil, otros aprenden inglés gracias a vídeos que encuentran en YouTube y series que ven en la televisión, otros tantos realizan sus trabajos para el colegio buscando información en internet, etc. No podemos aplicar una enseñanza completamente tradicional a los estudiantes de las generaciones actuales, cuando su vida cotidiana no es, ni mucho menos, tradicional, al menos en lo que se refiere al ámbito de las “nuevas” tecnologías.

Ahora bien, resulta que nos ha tocado vivir una situación sin precedentes a causa del Covid-19, encerrados en casa, sin poder acudir a las escuelas ni, en gran parte, al trabajo. ¿Qué sería de nosotros si decidiéramos no emplear estas tecnologías para intentar seguir, en la medida de lo posible, con una vida normal y cotidiana, aunque desde casa? ¿Dejaríamos a los jóvenes, que son nuestro futuro, sin formación? ¿Impediríamos a los adultos proseguir con su trabajo o ganar su bien merecido salario? Imaginad que, en este

contexto, decidiésemos, como hacemos en la educación, no aplicar las TIC; el país dejaría de funcionar, no tendríamos contacto con personas que no están a nuestro lado, las futuras generaciones, que se supone que son las que iban a salvar este país, no estarían bien formadas. Es inconcebible.

Hay que dejar de tener miedo a emplear las tecnologías en el ámbito educativo, hay que promover cursos de formación y hay que plantearse que este es realmente el futuro: tener mucha información al alcance de la mano con un simple clic.

Con todo esto no quiero decir que la enseñanza presencial o clásica deba dejarse de lado, ni mucho menos; pretendo afirmar que debemos buscar un equilibrio entre la novedad y lo tradicional, combinar los libros con los ordenadores, la presencialidad en el aula con una pantalla digital, etc. Todo esto es posible si expandimos nuestros horizontes y no nos cerramos a la evolución que, queramos o no, ocurre cada día casi sin que nos percatemos.

1. EL MITO DE LOS NATIVOS DIGITALES

Fue Prensky el primero en hablar de “nativos digitales” por una necesidad de referirse a los estudiantes de las nuevas generaciones que, en resumen, han nacido y vivido rodeados de las tecnologías. En palabras del propio autor: «our students today are all “native speakers” of the digital language of computers, video games and the Internet» (Marc Prensky, 2001, p. 1).

La difusión de esta metáfora fue rápida, lo que contribuyó, junto con el artículo en el que Prensky escribió sobre ello, a que se extrajeran conclusiones equivocadas sobre lo que realmente saben hacer los “nativos digitales”: «Esto no es un chiste. Es muy serio, porque el problema al que se enfrenta la educación hoy es que nuestros instructores “inmigrantes digitales”, que hablan un anticuado idioma (el de la época pre-digital), están teniendo problemas para enseñar a una población que habla una lengua completamente nueva» [traducción propia] (Prensky, 2001, p. 2). Es un hecho bastante evidente que no por haber nacido en una época determinada se tiene acceso a todas las tecnologías (la más antiguas y las nuevas que van surgiendo), ni mucho menos por ello se hace un buen uso o se quieren emplear dichas tecnologías.

Poder tener formación digital y hablar esta nueva lengua depende de muchos factores, especialmente socioeconómicos, pero además no existe un estándar sobre la información que tiene que saber un grupo u otro, con lo que queda patente que el conocimiento digital no es homogéneo. No existe realmente ninguna diferencia entre esta generación y las anteriores, simplemente es que, como ellos, se han adaptado a sus tiempos, y en este caso la adaptación se ha realizado en torno a las tecnologías, como en el pasado lo fue en torno a los automóviles, a los globos aerostáticos o al fuego.

Sin embargo, en lo que realmente nos concierne, la educación, esta metáfora se sigue empleando de manera errónea, perpetuando la constante sobrevaloración de la competencia digital de los estudiantes por parte de sus profesores; no es extraño escuchar a un profesor decirle a un alumno que lo ayuda, por ejemplo, a conectar el ordenador con el proyector, “esta clase está llena de técnicos / si es que no hay como tener alumnos con conocimientos tecnológicos / no se me dan muy bien las tecnologías, vosotros lo tenéis más fácil / a vosotros se os dan bien estos aparatos” etc.

Hemos llegado a tal punto que, en este sentido, cuando se habla de “nativos digitales” algunos especialistas han llegado a afirmar que esta generación posee una organización cerebral diferente; es el caso, por ejemplo, de Veloso (2015), que decía que «la era digital, la conectividad, sumada al uso de herramientas tecnológicas 2.0, hacen que algunas estructuras particulares del cerebro se desarrollen de otra manera».

Otro punto inherente al mito de los “nativos digitales” es la creencia de que poseer un aparato electrónico o tenerlos en el aula es igual a hacer un uso correcto de ellos. En torno a esto se han realizado numerosas investigaciones y críticas que desmienten esa creencia; al igual que para poder hablar un idioma se necesita instrucción, el lenguaje digital también la necesita: es imprescindible enseñar a los alumnos a discriminar la gran cantidad de información que pueden encontrar en la red o sufrirán el fenómeno conocido como infoxicación («sobrecarga de información difícil de procesar» [Fundéu, 2012]), formarles en estrategias que pueden emplear para llevar a cabo con éxito las tareas que se requieran o incluso mostrarles todas las funcionalidades de los ordenadores, desde las más básicas hasta las más complejas. Todo ello es lo que llevará a los alumnos a hacer un buen uso de estas tecnologías en el aula.

En definitiva, los más perjudicados con la leyenda del “nativo digital” han sido los propios alumnos, continuamente sobrevalorados en cuestión de competencia digital o sobre su supuesta facilidad para adquirirla, cuando también es sabido que la adquisición

de dicha competencia no es homogénea, ni en grupos ni en generaciones. Por lo tanto, es necesario, por parte del profesorado, olvidar esta creencia y prestar atención a su propia aula, sobre la que deberá discernir cuáles con los conocimientos que ya poseen y cuáles no y atender a estos últimos, prestándoles la formación necesaria para que hagan un uso adecuado de las TIC en clase y, de esta manera, que lleven a cabo sus tareas con éxito.

2. E-LEARNING

Antes de pasar a hablar sobre el por qué mencionar e-learning, es pertinente definirlo brevemente: se trata de un sistema mediante el cual la formación se realiza online y que permite la interacción de quien lo realiza con los materiales que se le proporcionan.

Hay muchas razones por la que es necesario hablar sobre el e-learning en el presente trabajo, pero las dos que más importantes son: su rápida irrupción en la sociedad y su continua evolución, y la propia situación en la que nos encontramos actualmente, en la que nos hemos visto forzados a recibir formación vía internet o conectados a la red.

El e-learning cambia al mismo tiempo que van evolucionando las tecnologías y la propia sociedad, adaptándose a las exigencias que requiere cada momento. De hecho, se ha convertido en algo tan presente en la actualidad que, desde 2002, se realiza una exposición anual en torno a este sistema de aprendizaje/formación: se trata del *Congreso Internacional EXPOELEARNING*.

Según el Centro de Formación Permanente (CFP) de la Universidad de Sevilla el e-learning tiene las siguientes características:

- **Desaparecen las barreras espaciotemporales:** la formación se puede realizar a cualquier hora y en cualquier lugar.
- **Formación flexible:** los métodos y recursos empleados son variados, lo que permite su adaptación a los estudiantes.
- **El alumno es el centro:** participa de forma activa en la construcción de sus conocimientos y puede elegir su propio itinerario.
- **El profesor:** pasa a ser un tutor que facilita los procesos durante la formación.
- **Contenidos actualizados:** lo que se enseña se actualiza constantemente.
- **Comunicación constante:** los participantes pueden comunicarse entre ellos.

Hay otras instituciones y plataformas que plantean otras características, atendiendo a rasgos más generales y no tan específicos de una única plataforma, como en el caso anterior. Me refiero por ejemplo a *avanzo.com*, una web que ofrece numerosos cursos de formación y servicios audiovisuales, además de varias plataformas e-learning; esta web expone las siguientes características sobre este tipo de formación (2017):

- Sencillez de uso.
- Sistema multimedia.
- Desaparecen las distancias entre emisor y receptor.
- Económico.
- Interactivo.
- Accesible.

Todas estas características, además, se pueden considerar claras ventajas en la formación tanto de estudiantes como de profesionales, pero ¿hasta qué punto lo son realmente? ¿Estamos verdaderamente preparados para abordar un e-learning sin nada que tenga que ver con las clases presenciales? Se hará referencia a todas las características enumeradas que se considere que tengan algún contratiempo:

- Sencillez de uso: ¿cómo se puede calcular esa supuesta sencillez? Lo que para unos es sencillo para otros puede suponer un rompecabezas.
- Económico: puede que el curso sea más económico, pero para poder llevarlo a cabo son necesarias ciertas herramientas que no son tan baratas; se da por hecho que hoy en día todo el mundo tiene teléfonos inteligentes, tablets y ordenadores, pero por experiencia se que esto no es cierto, no todo el mundo tiene acceso a estos aparatos.
- El alumno es el centro: esto es claramente una ventaja, pero ¿y si ese alumno no tiene las bases necesarias para construir su propio conocimiento? Ya sea por juventud o por escasez de formación, esto es posible, y sin un tutor que los guíe puede llevar a una enorme desmotivación que acabe en frenar su formación.
- El profesor como tutor: es cierto que muchos de estos cursos o plataformas tienen a gente detrás que constantemente esta tutorizando a los participantes, pero también sé de algunos en los que simplemente se ha dejado el contenido y, después, no hay nadie detrás para guiar a los estudiantes. ¿Qué sucede entonces?

Es más, en estos dos meses ha quedado patente que, por mucho que haya evolucionado este tipo de formación, aún no sabemos explotarla al máximo y que no estamos preparados realmente para abordar una enseñanza completamente online.

Para llevar a cabo con éxito el e-learning es necesario, en primer lugar, concienciar a la gente de su existencia, sus posibilidades y de qué se trata; después sería conveniente que, tanto profesores como alumnos, aunque especialmente los primeros, realizaran un curso de formación en torno a este tipo de enseñanza-aprendizaje, y más específico aún sobre la plataforma que van a usar para llevar a cabo dicha formación; finalmente, es imperativo que los profesores conciencien a los estudiantes sobre el correcto uso de las plataformas y, en general, de internet.

Es una tarea ardua y nada sencilla, pero si queremos que el e-learning sea algo más que una mera idea cuyo éxito todavía no ha llegado, debemos seguir ciertas directrices que nos conducirán a un correcto uso y aprovechamiento de este nuevo tipo de formación.

2.1.LOS MOOC

Un buen ejemplo del e-learning sobre el que venía hablando son los MOOC, cuyas siglas hacen referencia, en inglés, a *Massive Open Online Course*. Aparecieron en el año 2008 con el curso *Connectivism and Connective Knowledge (CCK08)*, pero en estos 12 años se han multiplicado de manera exponencial y ya son más de ochocientas cincuenta universidades a nivel mundial las que los ofertan de manera gratuita. En España la primera iniciativa de llevar a cabo un MOOC fue *Crypt4you*, un curso de criptografía para programadores ofrecido por la Universidad Politécnica de Madrid.

Las características de estos cursos son similares a las que se han expuesto en el apartado anterior sobre el e-learning, pero divergen en algunas como su carácter no económico, sino gratuito y la inexistencia de límite de matrículas.

En lo que se refiere a el campo de este trabajo, en ELE también existen cursos online, pero no solo para aquellos que quieran aprender español, sino también para aquellos profesores de español que deseen ampliar sus conocimientos. Encontramos por ejemplo un MOOC para profesores de ELE ofrecido por Edinumen u otro ofrecido por el Instituto Cervantes sobre el *Desarrollo de competencias docentes*.

Ahora bien, no se va a comentar si lo que se ha dicho en todo el conjunto de este punto es fiable o no; se han mostrado algunos datos y se han desmentido otros, todo ello con el fin de aportar la mayor objetividad posible al presente trabajo. Considerar este tipo de enseñanza-aprendizaje útil o no depende de cada persona, pero sí puedo afirmar que yo, personalmente, he realizado formación online con bastante éxito, lo que no quiere decir que no hubiera lugar para mejoras.

3. NUEVAS IDEAS PARA EL DESARROLLO DE LAS DISTINTAS COMPETENCIAS EMPLEANDO LAS TIC

Con la enorme y rápida evolución de las tecnologías (la intención en el presente ensayo es no referirse a ellas como “nuevas” tecnologías; en palabras de la profesora Maddalena Ghezzi de la Universidad de Salamanca (2020), en la asignatura Nuevas Tecnologías: «ya no se deberían llamar así, porque realmente ya no son nuevas»), es normal que cada vez surjan más propuestas que requieran el uso y aplicación de las TIC en el aula. De hecho, se están empezando a utilizar cada vez más como complemento a las unidades didácticas que, generalmente, conforman un libro que se sigue en clase; eso sí, para hacer, como ya se ha dicho con anterioridad, un uso correcto de ellas, es necesario realizar una previa selección de esos materiales y conocer su uso.

Internet sabemos que es un arma de doble filo; hay mucha información, hay muchísimas cosas, pero luego el profesor tiene que seleccionar, tiene que trabajar los documentos para luego presentarlos. No es poner un vídeo y la clase se da sola; tienes que seleccionar los materiales. Esa selección forma parte ahora del trabajo del profesor. (R. G., docente, mujer)

Sin embargo, no solo seleccionar qué es útil y qué no es importante; dentro de eso también es necesario discriminar para qué tipo de competencias se pueden desarrollar con esas herramientas, a saber, comprensión escrita, expresión escrita, comprensión oral o expresión oral, a las que podemos sumar también la competencia cultural y estratégica, la competencia pragmática y la competencia sociolingüística.

Actualmente reproducir un vídeo en clase o buscar una definición está, literalmente, a un clic de distancia, nos basta con teclear lo que queremos buscar y encontramos infinidad de páginas, vídeos, podcasts, etc. que nos solucionan el problema. No obstante, esta accesibilidad nos puede causar más de un dolor de cabeza, ya que al

ofrecernos tanta información incurrimos en el error de no corroborar su veracidad; nos creemos todo lo que está escrito porque está en internet y tiene que ser verdad, internet es el santo grial para los trabajos académicos. ¿Cuántas veces habremos oído decir a los profesores que no usemos o que no nos fiemos de la Wikipedia? ¿Que contrastemos varias fuentes antes de emplear la primera que aparece en el buscador? ¿Que si es posible no recurramos solo a internet, sino también a los libros? Estos son consejos que todo estudiante debería seguir y que todo profesor debería dar, ya que es lo que después llevará al estudiante a hacer un uso más consciente y maduro de las tecnologías y la red a la que le dan acceso.

Así pues, como dice Ana Teresa González en *De la innovación a la investigación en las aulas* (2019), «los profesores deben tomar consciencia de la necesidad de establecer estrategias de búsqueda de la información, en función del objetivo de estudio». Además, después de haber realizado la selección, el profesor tiene que ser crítico con la documentación que ha recopilado, siguiendo características como la fiabilidad de la fuente, la reputación del autor, la objetividad, la pertinencia y la actualidad. Es así como podrá conseguir una información adecuada y, así, como debe transmitírselo a sus estudiantes.

A continuación, presentaremos algunas de esas herramientas que se están introduciendo en el aula, tratando, en la medida de lo posible, de exponer sus usos potenciales y pautas de uso, y la o las competencias que pueden ayudar a desarrollar.

A) YouTube

Desde hace unos años hasta el presente, esta aplicación a crecido a unos niveles de los que no somos realmente conscientes; es una herramienta que usamos diariamente, sea por entretenimiento, por educación o como apoyo a alguna clase presencial. Siendo así, es bastante normal su aplicación en el aula, pero rara vez se explota el contenido al 100%.

YouTube, como muchas personas saben, se usa especialmente en el aula de LE para trabajar la comprensión oral, pero no solo sirve para eso: es también una fuente infinita de saber cultural e incluso geográfico. A través de sus vídeos y de sus clases (en los últimos años se ha puesto de moda subir vídeos como si fueran clases) se pueden aprender un gran número de cosas sobre la cultura y la sociedad de la LE que estamos estudiando y sobre su geografía, aproximando el aprendizaje aún más a su zona original; es casi como

hacer un curso de inmersión sin estar en el sitio cuya lengua estamos aprendiendo (es una clara exageración).

¿Qué implica sin embargo esta accesibilidad casi infinita a tantos vídeos? De nuevo, seleccionar minuciosamente lo que se va a exponer en clase y con qué fin. Por lo tanto, los pasos que creo que se deben seguir para usar con éxito esta aplicación en el aula con fines didácticos son los siguientes:

- Elegir los vídeos que se van a reproducir y verificar que sean adecuados.
- Antes de presentar el/los vídeos, explicar lo que se persigue con la actividad.
- Dejar claro que no se trata de un simple juego o manera de perder el tiempo (es una tendencia enorme por parte de los estudiantes pensar que cuando ponen algún vídeo o película en clase es una manera de perder tiempo de explicación y relejarse porque, supuestamente, no sirve para nada). Por lo tanto, unido a esto, se debe exponer con qué fin se expone este vídeo y qué se va a hacer después con él.

Una tendencia recurrente hoy en día con YouTube es la de poner vídeos de los llamados *youtubers*, que pueden acercar a los estudiantes a un habla más real y coloquial de la LE que estén estudiando.

“Nos ponen videos de gente, por ejemplo “youtubers”, ahora que se lleva mucho, que te proporcionan un vocabulario más coloquial y expresiones útiles; un vocabulario más de calle”. (J. R., estudiante, mujer)

I. BookTuber

Esta palabra se compone de dos términos en inglés: *book* (libro) y *tuber* (hace referencia a los famosos que hacen vídeos en YouTube). Como hemos dicho, YouTube crece a grandes pasos, pero no solo en actualizaciones, sino en gente que lo usa activa y pasivamente.

La del BookTuber es una tendencia al alza, y se trata de aquellas personas que hablan sobre libros en la red o que hacen “*book reviews*” sobre alguno o varios libros que se han leído; también están los famosos vídeos de “*mi top 10*”, “*los 8 peores libros*”, “*haul de libros*”, “*libros por leer de este año*”, etc. Lo que diferencia esta exposición sobre literatura de una exposición que se puede hacer en clase es que estos *booktubers* hablan de manera natural y con vocabulario del

día a día, no es profesional, y son mucho más cercanos, especialmente si hablamos de edades más tempranas e influenciables.

Los profesores, como ya se ha mencionado, empiezan a introducir estos vídeos en sus clases, lo que ha llevado a realizar numerosos estudios sobre su aspecto facilitador para el desarrollo del gusto o del hábito por la lectura; además, si se escogen bien son parte del desarrollo no solo de la comprensión oral, sino también de la competencia cultural. Y si aprovechamos el tirón que tienen ahora este tipo de vídeos, se puede incluso trabajar la expresión oral si pedimos a nuestros estudiantes que, tras haber visto algunos de estos, hagan su propio vídeo.

Por lo tanto, el alcance de esta herramienta es inimaginable; el límite de ella solo es la imaginación de quien la emplea.

B) Blog

En este ensayo no se ha considerado necesario explicar en profundidad qué es un blog y para qué sirve, pero por si acaso a continuación dejamos la definición que da la RAE: «Sitio web que incluye, a modo de diario personal de su autor o autores, contenidos de su interés, actualizados con frecuencia y a menudo comentados por los lectores».

El Blog es un utensilio muy interesante para desarrollar las destrezas escritas, tanto la expresión como la comprensión, ya que puedes tanto leer lo que otros han escrito como escribir tu propio Blog.

Dos de las páginas de Blog más utilizadas actualmente son la propia herramienta de Google, *Blogger*, cuyo uso es bastante sencillo y tienes numerosas posibilidades, y *Wordpress*, más complejo de utilizar, pero, generalmente, con mayor alcance y más posibilidades de diseño; además, en este último puedes hacerte una cuenta profesional, lo que amplía tu posibilidad de diseño y alcance.

Según Rosa Ana Martín Vegas (2009), tres son los aspectos necesarios para desarrollar correctamente las destrezas escritas:

1. Contenido interesante y texto bien escrito para evitar las críticas.
2. Documentar las argumentaciones.
3. El profesor debe marcar un objetivo fijo a sus estudiantes.

C) Diccionarios y glosarios

Estas dos herramientas son útiles para el enriquecimiento de cualquier destreza oral u escrita, ya que permiten que nuestro discurso sea más rico a nivel léxico, pero además nos permite comprender mejor los discursos de otras personas.

En la red hay páginas especializadas que son bases de datos de palabras, sus definiciones, sus usos, sus sinónimos y antónimos, y todo lo que te puedas imaginar, pero además Google en sí mismo es una herramienta de búsqueda de palabras; un pequeño tecleo, un clic y ya tenemos lo que buscábamos.

En el ámbito del español, el diccionario más utilizado y fiable es el de la RAE (*Real Academia Española*), pero tiene un pequeño fallo, y es que no recoge todas las palabras que un extranjero puede oír decir a un nativo, con lo cual también se recurre a otras páginas como Wordreference, un diccionario de traducciones, definiciones y sinónimos y antónimos en diversas lenguas.

En este ámbito se incluyen también otras herramientas como los conjugadores verbales (muy útiles en el caso de ELE, ya que los verbos traen por la calle de la amargura a más de un estudiante de español).

D) Podcasts

La principal utilidad de un podcast en una clase de ELE es la de ayudar al desarrollo de la comprensión oral, y por debajo, y en función del podcast, puede ayudar también al desarrollo de la competencia sociocultural.

¿Qué es un podcast? Se trata de una publicación en audio, similar a un programa de radio, pero descargable, que puede mostrarse en una web o en un blog, pero también en plataformas de audio populares como iTunes o Spotify.

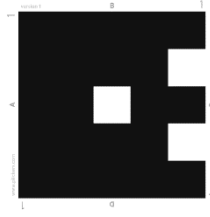
Como con muchas de las cosas mencionadas al largo de este trabajo, el podcast requiere de una selección previa para emplearlo en el aula, además de unos objetivos y unos fines fijos con los que los estudiantes comprendan la utilidad de este.

E) Herramientas para crear actividades virtuales o para evaluar.

Este apartado va dirigido especialmente a los profesores, quienes son los que podrán utilizar estas plataformas para crear actividades, y ellos mismos son los que aclararán a qué van destinadas y qué competencia o destreza pueden ayudar a desarrollar. Además, también hablaremos sobre algunas plataformas que pueden facilitar la evaluación y otras que ayudan a organizar el aprendizaje.

- Creación de actividades y presentaciones:
 - * **Edupuzzle** y **Playposit**: ambas son herramienta online para crear vídeos interactivos; tienen ligeras diferencias, pero elegir una u otra depende del propio profesor.
 - * **Flippity**: es una herramienta online que sirve para crear varios tipos de juego por medio de las hojas de cálculo de Google.
 - * **Canva**: herramienta online de diseño gráfico con una gran cantidad de diseños de acceso gratuito.
 - * **Padlet**: es una pizarra virtual en línea en la que se puede trabajar de forma colaborativa y que permite compartir archivos multimedia.
 - * **Educaplay**: herramienta online para crear numerosos tipos de actividades interactivas.
 - * **H5P**: herramienta online que también permite crear muchas tipologías de actividades.

- Evaluación:
 - * **Plickers**: aplicación para crear cuestionarios y evaluar así los conocimientos de los estudiantes. Se realiza por medio de tarjetas que cada estudiante posee con cuatro lados (A, B, C, D); cada alumno pondrá hacia arriba la respuesta a la pregunta que considere correcta, entonces el profesor escaneará la clase y las respuestas aparecerán automáticamente en la pantalla junto con el nombre del alumno.



- * **Classdojo:** aplicación para controlar el comportamiento de los estudiantes (recomendado para edades tempranas); lo que llamaríamos control de puntos positivos y negativos.
- * **Kaizena:** es una plataforma online en la que los alumnos pueden compartir sus tareas con el docente.
- Plataformas para organizar el aprendizaje (LMS = *learning management system*):
 - * **Moodle:** plataforma de distribución libre en la que se pueden subir archivos multimedia, crear tareas y cuestionarios, encuestas, foros, etc.
 - * **Edmodo:** plataforma online que permite la comunicación los profesores y los alumnos y sus padres.

En este apartado solo se han expuesto algunas de las plataformas y herramientas que existen y que hemos considerado muy útiles, pero hay muchas más que pueden ser de gran utilidad y que pueden ser de mayor agrado que las aquí presentadas; como ya se ha dicho antes, todo depende de los gustos y necesidades de quien las esté empleando.

4. APRENDER DE FORMA AUTÓNOMA

Se observa cada vez más que durante los últimos años existe una creciente tendencia a lo que se conoce como aprendizaje autónomo: «los individuos se ven cada vez más presionados para mantener al día su formación y destrezas laborales por sí mismos, y así poder responder a las exigencias de un mercado global en continuo cambio» (Esperanza Román-Mendoza, 2018, p. 43). A pesar de la negatividad de esta afirmación, también es imprescindible mencionar que no todo aprendizaje autónomo se hace por obligación y exigencias de la evolución, hay otras personas que lo hacen por gusto y por aprender cosas nuevas y desconocidas para ellas; es algo muy común en la actualidad escuchar a la gente decir que están aprendiendo por su cuenta un idioma, a escribir una novela, a dibujar, etc.

Ahora bien, ¿qué sucede cuando tratamos de definir el concepto de aprendizaje autónomo? Como bien exponen numerosos autores y estudiosos de este campo (por ejemplo, Lamb y Reinders, 2006; o Erdocia, 2014), no es posible dar una definición definitiva y universalmente aceptada por todos. Para poder expresar por lo tanto de qué se trata, Esperanza Román-Mendoza expone en su libro *Aprender a aprender en la era digital: tecnopedagogía crítica para la enseñanza del español LE/L2* que es más fácil decir lo que no es que lo que es, y para ello presenta las palabras de Esch (1996): «ni es autoinstrucción o aprendizaje sin profesor, ni se debe prohibir la intervención o la iniciativa del profesor, ni es una nueva metodología, ni es un comportamiento único fácilmente clasificable, ni se trata de un estado fijo que sea adquirido por los aprendientes de una vez por todas». De esta manera queda patente que, como se venía diciendo, dar una definición exacta se puede considerar misión imposible.

En la actualidad, teniendo en cuenta el avance vertiginoso que ha sufrido este aprendizaje autónomo, ya no se considera solo una manera de aprender de manera autodirigida, sino que ha pasado a considerarse una competencia más que se debe enseñar a lo estudiante, para que puedan controlarla y aprovecharla al máximo.

4.1.PEDAGOGÍA CONSTRUCTIVISTA

Seguramente la pregunta que surge en este apartado es ¿por qué hablar sobre pedagogía constructivista si el capítulo va dirigido al aprendizaje autónomo? Bien, pues como todo, esta pregunta tiene una respuesta: en esta pedagogía fue en la que se habló de la necesidad de fomentar un aprendizaje significativo en los estudiantes teniendo en cuenta las experiencias previas de los alumnos, su trasfondo cognitivo previo y la interacción con el entorno. Pero esto es adelantarse.

Wang, en 2010, expuso que «el aprendizaje autónomo es una moderna teoría del aprendizaje, basada en la teoría del constructivismo. Este es también un modelo enfocado en el aprendizaje del estudiante que enfatiza en el ambiente de aprendizaje y en el aprendizaje cooperativo». En este sentido, Little (2007) mencionó que el aprendizaje lo realizamos recuperando todo aquello que ya sabemos y combinándolo con ideas o experiencias nuevas.

Hablemos un poco de historia: la pedagogía constructivista tiene como principales exponentes a Jean Piaget y a Lev Vygotski; se trata de una pedagogía en la que se postula

que hay que proporcionar herramientas a los alumnos para que estos puedan crear su propio conocimiento. Para el constructivismo, la enseñanza es un proceso dinámico e interactivo, cuyo fin es que sea quien aprende quien construya su propio saber; se trata de una enseñanza orientada a la acción.

Un concepto importante de este movimiento es el de “aprendizaje significativo”, ya mencionado en el primer párrafo; este aprendizaje toma forma cuando un alumno adquiere los nuevos conocimientos y los moldea y da sentido a partir de los que ya posee. Es, de nuevo, lo que se venía explicando que caracteriza a la pedagogía constructivista.

Se van a exponer a continuación los aspectos más relevantes de la teoría constructivista según Rüschoff y Wolff (1999), citados en *Aprender a aprender en la era digital: tecnopedagogía crítica para la enseñanza del español LE/L2* (2018, p. 46):

- Aprendizaje = construcción activa del conocimiento.
- Aprendizaje = proceso autónomo que el alumno lleva a cabo de manera responsable.
- Aprendizaje = proceso experimental configurado por medio de la integración de experiencias previas.
- Aprendizaje = proceso por el que los alumnos, mediante la colaboración, alcanzan la armonía de constructos cognitivos subjetivos de uno mismo.
- Aprendizaje = proceso que necesita de materiales ricos y estar inserto en un contexto de aprendizaje también rico.

4.1.1. LA AUTONOMÍA DEL APRENDIZ

En palabras de Olga Esteve, Marta Arumí y M^a Dolors Cañada en *Hacia la autonomía del aprendiz en la enseñanza de lenguas extranjeras en el ámbito universitario*, «“autonomía” se entiende como el ejercicio activo por parte del alumno de las responsabilidades como aprendiz, así como la misma capacidad de entender» y continúa citando a Bosch (1996) «el aprendiz autónomo se define, así pues, “como aquel aprendiz que sabe aprender porque tiene los conocimientos u las habilidades necesarias”».

Ciertamente, desde hace algunos años hasta hoy hemos oído hablar continuamente de “autoaprendizaje” y de “estudiantes autónomos”, ligándolos generalmente a las TIC y al E-Learning del que se ha hablado anteriormente. No

tienen por qué ir unidos realmente, pero sí es verdad que las tecnologías han facilitado y propiciado el crecimiento de este tipo de aprendizaje.

Lo que se entiende por aprendiz autónomo no es que sea capaz de aprender con ayuda del profesor o sin ella, sino que sea capaz de tomar sus propias decisiones en torno a su proceso de aprendizaje y que sea consciente de cómo lo lleva a cabo.

4.2.LLEGAMOS AL APRENDIZAJE AUTÓNOMO

De todo lo anterior podemos saber ya, por lo tanto, en qué consiste el aprendizaje autónomo. En resumen es, por parte del profesor, dar herramientas e instrumentos a sus aprendices para que sean capaces de construir su propio conocimiento y aprendizaje a través de ellas, y por parte del alumno, se trata no de que aprenda solo, sino de que emplee esas herramientas que se le han proporcionado y, uniendo los conocimientos y experiencias previas con ideas nuevas, construya su propio saber y sea consciente de cómo lo ha hecho o, en su defecto, de cómo debe hacerlo.

Hablamos de nuevo de Little (2007), que postula tres principios que aseguran el éxito del aprendizaje autónomo:

- El compromiso: con esto se refiere a la necesidad por parte del profesor de dotar a los alumnos de las bases y las herramientas necesarias para crear su propio aprendizaje. Se trata de que el docente entrene a sus estudiantes para que alcancen la autonomía.
- La reflexión: los estudiantes deben reflexionar constantemente sobre lo que están haciendo.
- El uso de la L2: este principio implica que se use la L2 que se está tratando de aprender para todo, sean actividades o la misma reflexión.

4.2.1. ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO

En el presente ensayo consideramos que es necesario enseñar estrategias de forma explícita para cualquier tipo de aprendizaje; se han llevado a cabo numerosas investigaciones sobre enseñar estrategias de manera explícita o no, pero en la mayoría se ha demostrado que los estudiantes que han recibido formación explícita de estas obtienen mejores resultados y mayor rendimiento (M^a

del Carmen Izuquiedo, 2004). Nation (2001) expone a este respecto: «strategy training seems to have a very useful role to play in second language».

Se van a presentar a continuación las estrategias que, según Oxford (1990), pueden servir para el desarrollo del aprendizaje autónomo, entendido este como un aprendizaje dentro de una comunidad:

Tabla 1. Estrategias de aprendizaje autónomo de Oxford (1990)

ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO	
Directas	Indirectas
Memorísticas	Metacognitivas
Crear asociaciones mentales	Centrar el aprendizaje
Imágenes y sonidos	Organizar y planificar
Revisión	Evaluar
Actuación	Afectivas
Cognitivas	Reducción de la ansiedad
Práctica	Automotivación
Recibir y enviar mensajes	Manejo de emociones
Análisis y razonamiento	Sociales
Estructuras para input y output	Planteamiento de preguntas
Compensatorias	Cooperación
Significado o intención	Empatizar
Superación de las limitaciones	

Es evidente que enseñar a los estudiantes todas estas estrategias es prácticamente imposible. ¿Qué hacemos entonces? Lo más acertado podría ser empezar por analizar nuestra aula y sus necesidades (unos alumnos de primaria no tienen las mismas necesidades que unos de formación superior), y ya después, con la información que hemos recopilado y nuestros conocimientos previos (se da por hecho que un profesor está formado en estrategias), aplicar para nuestros estudiantes las que consideremos más adecuadas.

Este proceso, comparado con lo que decía Oxford, está muy simplificado a primera vista, pero analizar correctamente un aula y averiguar las necesidades de los alumnos es un proceso arduo, y, más aún, porque no todos tienen las mismas necesidades, y lo que el docente debe hacer es encontrar las comunes a todos, o a la mayoría, para poder aplicar las estrategias adecuadas; luego corre de su cuenta añadir estrategias de aprendizaje personalizadas para cada estudiante.

De esta manera, y atendiendo a todo lo anterior, queda patente que la pedagogía constructivista y el aprendizaje autónomo están estrechamente ligados, siendo la primera prácticamente la base de la segunda. Además, ha quedado también claro que aprender de forma autónoma es un proceso realmente complejo que depende de muchos factores para que llegue a término con éxito.

5. APLICACIÓN DIDÁCTICA: *PANHISPANIA*

Si se puede hablar de MOOCs de manera fiable para el aprendizaje, autónomo o no, de los estudiantes de L2, ¿por qué no se puede hablar de aplicaciones móviles que permitan ampliar el conocimiento y resolver dudas? Generalmente estas aplicaciones son infravaloradas y muy criticadas por su supuesta poca eficiencia y porque son poco acertadas, pero si se saben usar correctamente, y quien las desarrolla es conocedor del campo al que van dirigidas, no debería suponer un impedimento para ampliar, que no aprender, nuestros conocimientos de una L2, al igual que los MOOC no son un impedimento para aprender cosas nuevas desde la modalidad online.

¿Qué es lo que sucede entonces? Tenemos tan estereotipadas estas apps que no somos capaces de sacarles todo el partido que pueden ofrecer. Considero que una app bien desarrollada (no todas son válidas, eso es cierto) puede ser muy útil como apoyo para el aprendizaje de una lengua extranjera; para ello es recomendable que quien la vaya a

emplear sepa de antemano cómo funciona y cuáles son sus utilidades, para de esta manera emplearlas de forma correcta y en el momento adecuado.

A continuación, voy a presentar una aplicación que he desarrollado cuyo nombre es *Panhispania*. Se trata de una app de ámbito panhispánico, como el propio nombre indica, dirigida a fomentar el aprendizaje autónomo y a desarrollar la conciencia sobre las diferencias en el español según su geolocalización. Además, es útil para desarrollar diferentes competencias y destrezas y se adapta a los diversos gustos de quienes la vayan a usar.



Panhispania

5.1. CUADERNO DE VITÁCORA

Los pasos que he seguido para poder desarrollar la aplicación móvil *Panhispania* han sido los siguientes:

- 1º. Me he hecho una cuenta en Appypie, una web para desarrollar aplicaciones.
- 2º. He hecho del diseño de la app desde esta web, incluyendo el desarrollo del un logotipo para ella.
- 3º. He creado el blog panhispaneando en Blogger para después introducirlo en la app.
- 4º. He insertado en la aplicación recetas.
- 5º. Poco después, consideré necesario mejorar el diseño.
- 6º. Introduje nuevos apartados en la app que consideré necesarios e interesantes para la finalidad de esta herramienta.
- 7º. Tenía que crear un diccionario nuevo de ámbito panhispánico, así que empecé a crear un dossier de sinónimos.
- 8º. Gracias a un amigo, que me creó el Wordpress para que tuviera formato de diccionario, puede introducir las palabras que había recopilado y sus definiciones, y después lo introduje en la propia aplicación.

9º. He “completado” el diccionario, por el momento, con 42 entradas.

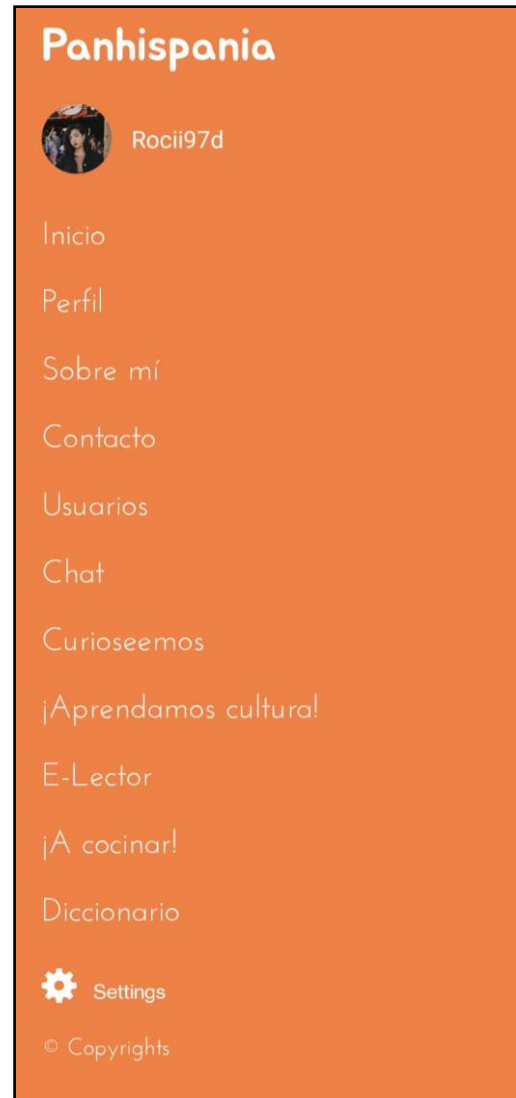
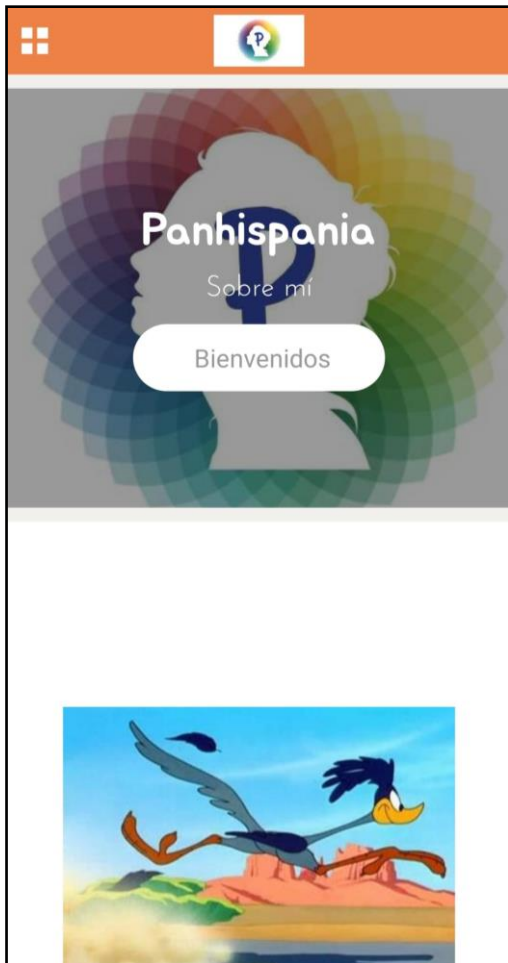
Observé ciertos inconvenientes en la plataforma *Appypie* (el chat no funcionaba si no se descargaba otra aplicación, con el foro sucedía lo mismo, etc.), así que empecé de cero en la plataforma *GoodBarber*, siguiendo los mismos pasos e introduciendo las mismas secciones (salvo la de *Bloggeando*, que no he considerado necesaria dado que, revisando bien la aplicación, me resultaba muy similar a *Curioseemos*), además de registro de personas, junto con su perfil, usuarios de la app, *sobre mí* y contacto. Que la gente deba registrarse tiene el siguiente propósito: el chat, al ser propio de la app, necesita identificación personal, pero, además, puedes observar, por medio de la sección de usuarios, gente que utilice la aplicación cerca de ti o no tan cerca.

5.2.EXPOSICIÓN

Panhispania cuenta con los siguientes apartados, que después explicaré más detalladamente:

- Diccionario
- Curioseemos
- Chat
- E-Lector
- ¡Aprendamos cultura!
- ¡A cocinar!
- Sobre mí
- Perfil

A continuación, se muestra la página de inicio de *Panhispaneando* en formato móvil y el menú de acceso a las diferentes secciones.



Creo que los nombres dejan bastante claro a qué va dirigido cada apartado, pero igualmente quiero explicarlos para poder, del mismo modo, exponer su utilidad y por qué lo he considerado necesario dentro de la app.

- Sobre mí: pequeño apartado en el que se expone qué es *Panhispania* y cuál es su utilidad.
- Diccionario: como he dicho antes, gracias a un amigo que me ayudó, pudimos crear un diccionario con definiciones y sinónimos de ámbito panhispánico; es decir, cómo se denomina una misma cosa en diferentes territorios hispanohablantes. Lo he considerado importante porque, si a nosotros, los hispanohablantes, a veces nos cuesta entendernos entre nosotros porque las palabras, aunque designen lo mismo, cambian, no quiero imaginar lo que le puede suponer a un estudiante de ELE.

- Perfil: como ya he mencionado, para entrar en la aplicación es necesario realizar un registro previo de usuario, y en este apartado se guardarán todos los datos que cada persona proporcione, además de notificaciones y mensajes.
- Usuarios: esta sección permite a los usuarios de la aplicación visualizar a otras personas que la emplean.
- Curioseemos: este es un blog en el que todos aquellos que se descarguen la aplicación pueden participar; pueden comenzar discusiones, lanzar preguntas, exponer curiosidades, etc. De esta manera, quienes lo empleen pueden ser conscientes de que no son los únicos que tienen dificultades, que son curiosos, etc.
- Chat: es tan simple como lo indica la palabra: la aplicación tiene un chat interno en el que los participantes pueden hablar entre ellos sin problema.
- E-lector: es un depósito de libros de acceso público en formato PDF que los usuarios pueden leer desde su mismo teléfono; es otra manera de presentar una parte diferente de la cultura y de promover la comprensión lectora.
- ¡Aprendamos cultura!: en este apartado se presentan fiestas, celebraciones típicas o cualquier tipo de tradición de los diferentes territorios de España y de América Latina; se suelen introducir también vídeos para que los usuarios puedan hacerse aún más a la idea de en qué consiste cada cosa que se expone. Se trata de promover la competencia cultural y, al mismo tiempo, trabajar la comprensión lectora y oral.
- ¡A cocinar!: finalmente, por si entre los usuarios hay algún interesado en la gastronomía, en este apartado se presentan recetas de diferentes zonas hispanohablantes, también acompañadas de vídeos. Es otra parte de la cultura que generalmente las aplicaciones olvidan, pero que yo, tras alguna experiencia previa con estudiantes extranjeros, es observado que suele interesar mucho y que puede ser muy útil para fomentar diferentes destrezas y competencias.

5.3.CONCLUSIONES

En resumen, esta aplicación toca varios temas, pero todos en torno a la misma idea: el español no es el que existe solo en España o en América Latina, son todos los españoles presentes en los diferentes territorios y generaciones. Además, no se trata de una aplicación de aprendizaje de una LE/L2, sino que ayuda a ampliar los conocimientos que ya se tienen; es un apoyo al estudio formal de la LE/L2.

Panhispania se presenta como una manera entretenida y diferente de aprender sobre cultura (competencia en la que rara vez se profundiza en clase), léxico y gastronomía, manteniendo en contacto a todos sus usuarios, de manera que se pueda crear una red de aprendizaje cooperativo a través de las tecnologías e internet.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- 20 Listas. (2015, febrero 12). *Palabras y frases distintas para nombrar una misma cosa en diferentes países hispanos*. Recuperado de <https://www.pinterest.es/pin/218635756886540044/>
- Avanzo. (2017, febrero 24). *¿Qué es el e-learning?* Recuperado de <https://www.avanzo.com/que-es-el-elearning/>
- Britto, D. [Doralys B. (2018, 15 septiembre). *Diferencias del español entre países-batalla de idiomas! Parte 1-Spanish battle-Doralys Britto* [Archivo de vídeo]. YouTube. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=ykmqvVoGtsg&list=PLRsnaApk4dPFvWLMQ4FIdCxNidRSv_TF&index=62&t=0s
- CFP Universidad de Sevilla (s. f.). *E-Learning. Definición y características*. Recuperado de <https://cfp.us.es/e-learning-definicion-y-caracteristicas>
- Constructivismo (Pedagogía)*. (s. f.). En *EcuRed*. Recuperado 7 de mayo de 2020, de [https://www.ecured.cu/Constructivismo_\(Pedagog%C3%ADa\)](https://www.ecured.cu/Constructivismo_(Pedagog%C3%ADa))
- Díaz Revilla, R. (2019). *Últimas tendencias en la didáctica del francés como lengua extranjera con mediación tecnológica* (TFG). Salamanca, España: Universidad de Salamanca
- Elejandria. (s. f.). Recuperado de <https://www.elejandria.com/>
- Esteve, O., Arumí, M. y Cañada, M.^a D.: *Hacia la autonomía del aprendiz en la enseñanza de lenguas extranjeras en el ámbito universitario: el enfoque por tareas como puente de unión entre el aprendizaje en el aula y el trabajo en autoaprendizaje*. Barcelona, España: Facultad de Traducción e interpretación, Universitat Pompeu Fabra
- EXPOeLearning. (2020). *Tendencias en el eLearning y Formación Online*. Recuperado de <https://www.expoelearning.com/tendencias-elearning/>
- Ganduxé, M. (2018). *¿Qué es el e-learning?* E-learning actual. Recuperado de <https://elearningactual.com/e-learning-significado/>
- Ghezzi, M. y Rubio, R. (2020). *Nuevas tecnologías. Material de clase*. Salamanca, España: Universidad de Salamanca.

Infoxicación. (2012). En *Fundéu BBVA*. Recuperado de <https://www.fundeu.es/recomendacion/infoxicacion-neologismo-adecuado-en-espanol-1279/>

Izquierdo Gil, M.^a C. (2004). *La selección del léxico en la enseñanza del español como lengua extranjera. Su aplicación en el nivel elemental en estudiantes francófonos, Parte III*. En *La memorización del vocabulario* (pp. 577- 668). Valencia, España: Universidad de Valencia

López Esteban, C. (Ed.). (2019). *De la innovación a la investigación en las aulas: modelos y experiencias en el Máster en profesor de educación secundaria obligatoria y bachillerato, formación profesional y enseñanza de idiomas* (1.^a ed.). Salamanca, España: Ediciones Universidad de Salamanca

MOOC. (2014). EduTrends, 1-21. Recuperado de <https://observatorio.tec.mx/edutrendsmooc>

Prensky, M. (2001). *Digital Natives, Digital Immigrants, Part 1* (Vol. 9, No. 5). *On the Horizon*, MCB University Press. Recuperado de <https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>

Sánchez López, D. (2016, octubre 27). *Palabras distintas para nombrar una misma cosa en español*. ELEmental, mi querido Cervantes. Recuperado de <http://elementalmiquericocervantes.blogspot.com/2016/10/palabras-distintas-para-nombrar-una.html>

ANEXOS

Ilustración 1. Pantalla de lanzamiento



Ilustración 2. Pantalla de inicio de la app Panhispania. La pantalla muestra el título 'Panhispania' en blanco sobre un fondo de un perfil humano con un arcoíris. Hay un botón 'Bienvenidos' y una imagen de un puma en un paisaje montañoso.

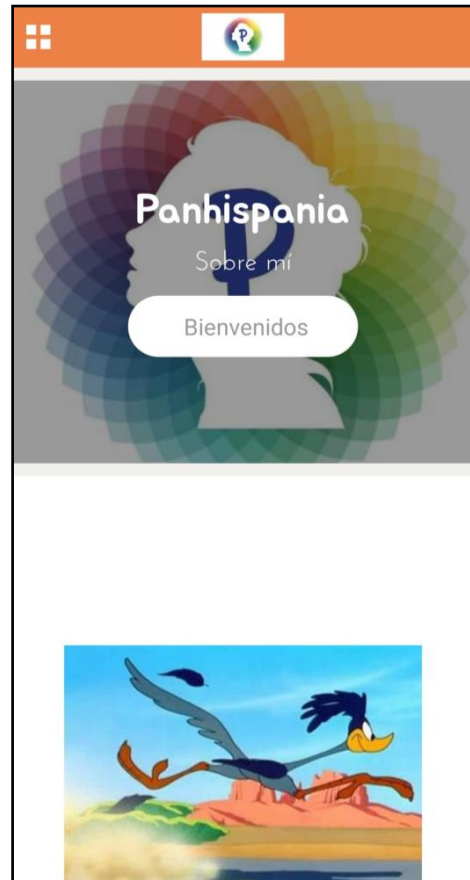


Ilustración 3. Sobre mí de la app Panhispania. La pantalla muestra el título 'Bienvenidos' y un texto de bienvenida. Hay un icono de un usuario y un icono de un libro.

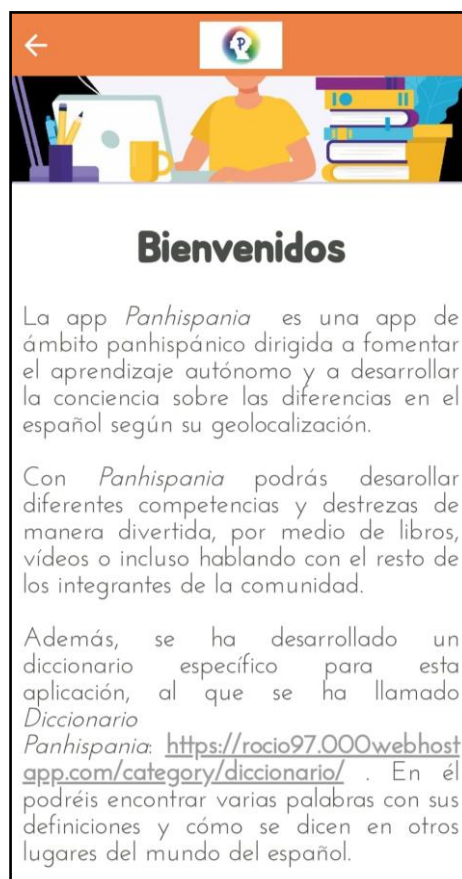


Ilustración 7. Chat



Ilustración 4. Perfil-Mis mensajes

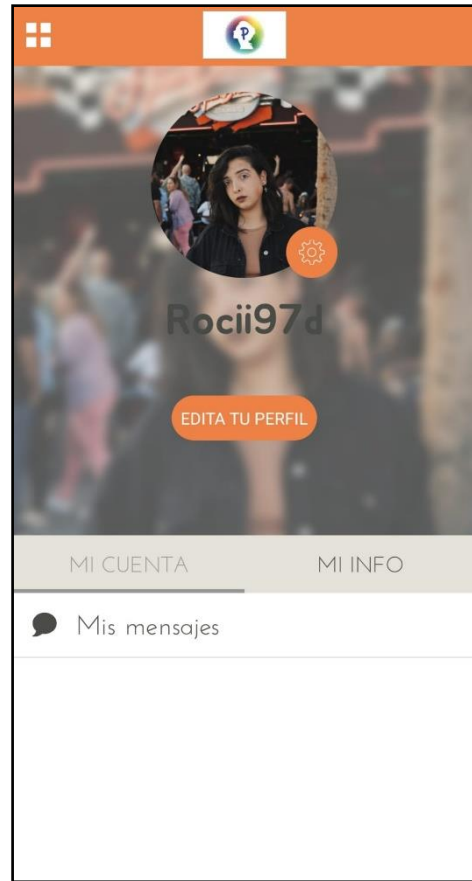


Ilustración 6. Perfil-Mi info



Ilustración 5. Contacto

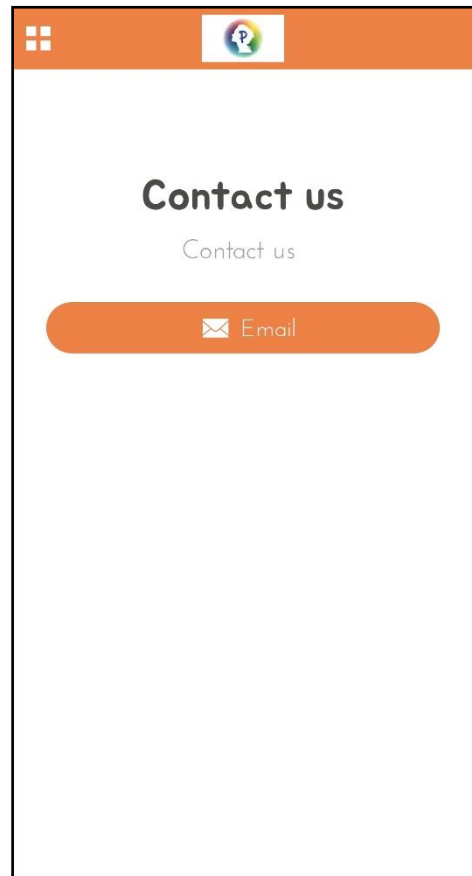


Ilustración 9. ¡Aprendamos cultura!

The screenshot shows a mobile application interface with an orange header containing a logo. The main content is a grid of event cards:

- Moros y Cristianos - Mojácar (España)**: el 24/05/2020. Image shows a group of people in historical costumes.
- Feria de las Flores - Medellín (C...)**: el 24/05/2020. Image shows a street scene with flowers.
- Carnaval - Brasil**: el 23/05/2020. Image shows a colorful parade float.

Ilustración 8. Curioseemos

The screenshot shows a mobile application interface with an orange header. The main content is a grid of word-related cards:

- Corre que te pillo**: el 24/05/2020. Image shows a cartoon bird flying over a landscape.
- reconocer**, **sometemos**, **amor a Roma**. **¿Palíndromos?**: el 24/05/2020. Image shows a large yellow letter 'R' with a sunflower.
- Erre que te quiero erre**: el 24/05/2020. Image shows a cartoon character with a speech bubble saying '¡TIENE COJONES!'.
- Palabras y acepciones**. **El español**: el 23/05/2020. Image shows the word 'Español' written on a chalkboard.

Ilustración 11. E-Lector

The screenshot shows a mobile application interface with an orange header. The main content is a grid of literary cards:

- Federico García Lorca**. **Viaje a la luna - Federico García Lorca**: el 24/05/2020. Image shows a stylized drawing of a tower and a moon.
- Un sueño - Amado Nervo**: el 24/05/2020. Image shows a painting of a waterfall.
- Tres cuentos - Miguel de Unamuno**: el 24/05/2020. Image shows a book cover with the title 'Tres cuentos'.

Ilustración 10. ¡A cocinar!

The screenshot shows a mobile application interface with an orange header. The main content is a grid of food-related cards:

- Arroz con leche - España**: el 24/05/2020. Image shows two bowls of rice with milk and cinnamon.
- Paella valenciana - España**: el 24/05/2020. Image shows a pan of paella.
- Tacos - México**: el 24/05/2020. Image shows a plate of tacos.

Ilustración 12. Diccionario



Vídeo presentación de la aplicación *Panhispania*:

<https://youtu.be/qmBgdnWW6VE>