



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
CAMPUS UNIVERSITÁRIO DO BAIXO TOCANTINS
FACULDADE DE CIÊNCIAS DA LINGUAGEM
LICENCIATURA EM LETRAS LÍNGUA ESPANHOLA

ANA CLÁUDIA BARRETO CARDOSO

**ELEMPRENDE: UNA PROPUESTA DE CARTILLA DIDÁCTICA PARA LA
ENSEÑANZA DE E/LE CON EL USO DE LAS HERRAMIENTAS DIGITALES Y/O
EDUCACIONALES CANVA, JAMBOARD, PADLET Y QUIZLET**

ABAETETUBA-PA
2023

ANA CLÁUDIA BARRETO CARDOSO

**ELEMPRENDE: UNA PROPUESTA DE CARTILLA DIDÁCTICA PARA LA
ENSEÑANZA DE E/LE CON EL USO DE LAS HERRAMIENTAS DIGITALES Y/O
EDUCACIONALES CANVA, JAMBOARD, PADLET Y QUIZLET**

Trabajo de conclusión de curso presentado para la obtención de grado de Licenciatura Plena en Letras Lengua Española por la Facultad de Ciencias del Lenguaje –FACL, del Campus universitario de Abaetetuba de la Universidad del Pará –UFPA.

Tutora: Prof^a Ma. Maria José Souza Lima.

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) de acordo com ISBD
Sistema de Bibliotecas da Universidade Federal do Pará
Gerada automaticamente pelo módulo Ficat, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)**

- B273 Barreto Cardoso, Ana Cláudia.
ELEmprende: Una propuesta de cartilla didáctica para la enseñanza de E/LE con el uso de las herramientas digitales y/o educativas Canva, Jamboard, Padlet y Quizlet. / Ana Cláudia Barreto Cardoso. — 2024.
68 f. : il. color.
- Orientador(a): Prof^a. MSc. Maria José Souza Lima
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal do Pará, Campus Universitário de Abaetetuba, Curso de Língua Espanhola, Abaetetuba, 2024.
1. Inovação, tecnologia, ensino aprendizagem do espanhol, Cartilha, ferramentas digitais.. I. Título.

CDD 370.18

ANA CLÁUDIA BARRETO CARDOSO

**ELEMPRENDE: UNA PROPUESTA DE CARTILLA DIDÁCTICA PARA LA
ENSEÑANZA DE E/LE CON EL USO DE LAS HERRAMIENTAS DIGITALES Y/O
EDUCACIONALES CANVA, JAMBOARD, PADLET Y QUIZLET**

Trabajo de conclusión de curso presentado para la obtención de grado de Licenciatura Plena en Letras Lengua Española por la Facultad de Ciencias del Lenguaje –FACL, del Campus universitario de Abaetetuba de la Universidad del Pará –UFPA.

Tutora: Prof^a Ma. Maria José Souza Lima.

Data de Aprovação ____/____/____

Bancada Examinadora _____

Maria José Souza Lima

Márcio de Abreu Ribeiro

ELEMPRENDE: UNA PROPUESTA DE CARTILLA DIDÁCTICA PARA LA ENSEÑANZA DE E/LE CON EL USO DE LAS HERRAMIENTAS DIGITALES Y/O EDUCACIONALES CANVA, JAMBOARD, PADLET Y QUIZLET

Ana Cláudia Barreto Cardoso¹
Tutor (a) Prof.a Ma. Maria José Souza Lima²

RESUMEN: Durante el proceso de enseñanza de español como lengua extranjera, es perceptible la dificultad de muchos profesores para mantener un proceso de enseñanza provechoso durante las clases. Basado en esta observación, el presente trabajo tiene como objetivo discutir la construcción y evolución de un material didáctico destinado a ayudar a los profesores en el proceso de aprendizaje de los estudiantes del curso de lengua española. La elaboración de esta investigación se hizo necesaria para enfrentar los desafíos actuales, produciendo un recurso práctico para ayudar a los docentes a atender las demandas de una práctica educativa dinámica, promoviendo actividades interactivas. Además, se busca incentivar la participación activa de docentes y alumnos, contribuyendo a un aprendizaje más significativo, adaptado a los contextos contemporáneos. Así, el objetivo de esta investigación es reflexionar y elaborar una cartilla didáctica utilizando aplicaciones digitales y/o educativas como Canva, Jamboard, Padlet y Quizlet en la enseñanza de español, con el propósito de facilitar el desarrollo de las cuatro habilidades lingüísticas: hablar, escuchar, leer y escribir. Se destaca la importancia de la enseñanza del español como lengua extranjera, así como el papel de las herramientas en la mejora de la enseñanza del idioma. En este trabajo se utilizó la metodología de investigación descriptiva para explorar el tema propuesto. Esta metodología nos permitió observar y describir con precisión los fenómenos analizados sin influir en ellos. Nos basamos en autores como Trujillo Sáez (2022), González Valencia (2015) y Lima (2023), entre otros, utilizando fuentes secundarias/terciarias combinando un enfoque cualitativo/cuantitativo. Durante el desarrollo describimos la estructura, el contenido y las perspectivas de la cartilla ELEmprende, evaluamos su eficacia a través de la aplicación de un cuestionario semiestructurado, compuesto por 18 preguntas relacionadas con la viabilidad de la cartilla didáctica para profesores de español, quienes tenían los más variados grados de instrucción, siendo graduados, maestros y doctores. Con ello, los resultados de la investigación revelan que la cartilla logró demostrar relevancia e interés en los profesores, además de la calidad de las propuestas y organización con el enfoque de las cuatro aplicaciones como facilitadores, abriendo nuevas posibilidades, ofreciendo soporte práctico y accesible para la enseñanza-aprendizaje del español como lengua extranjera.

Palabras clave: Cartilla, Aplicaciones, Actividades pedagógicas, E/LE.

RESUMO: Durante o processo de ensino de espanhol como língua estrangeira, é perceptível a dificuldade de muitos professores em conseguir manter um processo de ensino proveitoso durante as aulas. Com base nesta observação, o presente trabalho, visa discorrer sobre a construção e evolução de um material didático voltado para auxiliar professores no processo de aprendizagem de alunos do curso de língua espanhola. A elaboração dessa pesquisa se fez necessária para o enfrentamento dos desafios atuais, produzindo um recurso prático para auxiliar professores a atender as demandas de uma pratica educacional eficaz e dinâmica,

¹ Alumna de la carrera de Letras- Español (UFPA) Universidade Federal do Pará- Campus Universitário de Abaetetuba. Correo electrónico: anaclaudiabarreto21@gmail.com

² Mestra em Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior (PPGCIMES- UFPA).
Profesora de la carrera de Letras – Licenciatura en Lengua Española, Faculdade de Ciências da Linguagem da UFPA –Campus universitário de Abaetetuba. Correo electrónico: mariajoselima@ufpa.br

promovendo atividades interativas. Além disso, incentivar a participação ativa de docentes e alunos, contribuindo para um aprendizado mais significativo, adaptado aos contextos contemporâneos. Assim sendo, o objetivo desta pesquisa é refletir e elaborar uma cartilha didática utilizando aplicativos digitais e/o educacionais como o Canva, Jamboard, Padlet e Quizlet no ensino de espanhol. Onde o propósito é facilitar o desenvolvimento das quatro habilidades linguísticas: falar, ouvir, ler e escrever. Destacar a importância do ensino do espanhol como língua estrangeira, assim como o papel das ferramentas, na melhoria do ensino do idioma. Neste trabalho, foi utilizada a metodologia de pesquisa descritiva para explorar o tema proposto. Essa metodologia nos permitiu observar e descrever com precisão os fenômenos analisados sem influenciá-los. Baseamo-nos em autores como Trujillo Sáez (2022), González Valencia (2015) e Lima (2023), entre outros, usando fontes secundárias/terciárias e combinando uma abordagem qualitativa/quantitativa. Durante o desenvolvimento descrevemos a estrutura, o conteúdo e as perspectivas da cartilha ELeemprende, avaliamos sua eficácia através da aplicação de um questionário semiestruturado, composto por 18 perguntas relacionadas a viabilidades da cartilha didática a professores de espanhol, os quais possuíam os mais variados graus de instrução, sendo eles graduados, mestres e doutores. Com isso, os resultados da pesquisa revelam que a cartilha conseguiu demonstrar relevância e interesse nos professores, além da qualidade das propostas e organização com a abordagem dos quatro aplicativos como facilitadores, abrindo novas possibilidades e oferecendo suporte prático e acessível para o ensino-aprendizagem do espanhol como língua estrangeira.

Palavras-chave: Cartilha, Aplicativos, Atividades pedagógicas, E/LE.

INTRODUCCIÓN

En la enseñanza del español como lengua extranjera, muchos profesores enfrentan dificultades para mantener un proceso eficaz durante las clases. Reflexionando sobre esto ¿De qué manera la utilización de aplicaciones digitales y/o educativas puede apoyar a los profesores de español en la mantención de un proceso educativo eficaz durante las clases?

La utilización de estas herramientas puede ofrecer recursos interactivos, como ejercicios que ayudan a diversificar las actividades en el aula y a monitorear el progreso de los estudiantes de forma precisa. Integrar estas aplicaciones de forma estratégica puede mejorar la eficacia de la enseñanza, adaptándola a las necesidades de los estudiantes, haciendo las clases más dinámicas e inclusivas.

Sin embargo, este trabajo discute la construcción de un material didáctico para ayudar a los profesores en la enseñanza de la lengua española, respondiendo a los desafíos actuales con un recurso práctico y dinámico que promueve actividades interactivas y la participación activa de docentes y alumnos. El objetivo principal es desarrollar una cartilla didáctica utilizando

aplicaciones como Canva, Jamboard, Padlet y Quizlet, facilitando el desarrollo de las habilidades lingüísticas de hablar, escuchar, leer y escribir.

Por añadidura, utilizamos una metodología descriptiva y basándonos en autores relevantes como Trujillo Sáez (2022), González Valencia (2015) y Lima (2023), entre otros, utilizando fuentes secundarias/terciarias y combinando un enfoque cualitativo/cuantitativo. La investigación evaluó la eficacia de la cartilla ELEmprende mediante un cuestionario con profesores de diferentes niveles de instrucción. Los resultados mostraron que la cartilla es relevante e interesante para los profesores, destacando la calidad de las propuestas y la organización de las aplicaciones como facilitadoras del proceso de enseñanza-aprendizaje del español como lengua extranjera.

En el contexto educativo contemporáneo, la integración de las tecnologías digitales en la enseñanza es esencial para una educación dinámica y efectiva. Este estudio discute aspectos relativos a la enseñanza-aprendizaje de ELE y desarrolla una cartilla en PDF, que ofrezca apoyo para el profesor y recursos específicos en la enseñanza de español. Tal cartilla, incluirá herramientas digitales y/o educativas, estrategias de actividades pedagógicas interactivas para el aula, además de instrucciones para la implementación y sugerencias para evaluar el aprendizaje. Con esta propuesta, se espera contribuir en la enseñanza del español y motivar a los estudiantes a participar activamente en su proceso de aprendizaje.

Se sabe que, en consecuencia, del crecimiento constante de la tecnología, es esencial que los docentes exploren nuevas herramientas que no solo enriquezcan su enseñanza, sino que también estimulen la participación activa de los estudiantes y promuevan un aprendizaje significativo. Por tanto, al ofrecer una variedad de aplicaciones digitales diseñadas específicamente para la enseñanza del español, esta cartilla tiene como objetivo no solo facilitar la labor docente, sino también proporcionar a los educadores las herramientas necesarias para crear experiencias de aprendizaje dinámicas y efectivas que impulsen el dominio del idioma entre los estudiantes de educación superior.

Visto que, la tecnología ha alterado el proceso educativo, brindando herramientas que cambian la dinámica en el aula. Desde aplicaciones móviles hasta plataformas en línea, facilita el acceso a recursos educativos diversos y adaptables. Sin embargo, su efectividad requiere una implementación cuidadosa y reflexiva para mejorar la calidad educativa. Trujillo Sáez (2022) explica que es crucial comprender el impacto de la tecnología en la enseñanza de segundas lenguas, adoptando nuevos enfoques y enriqueciendo la interacción entre lenguaje y tecnología.

En los últimos años, la tecnología ha jugado un papel cada vez más significativo en el panorama educativo, transformando la forma en que los estudiantes aprenden y los profesores

enseñan. Como señala González Valencia (2015, p. 54), "La tecnología junto con dispositivos como computadoras, video beams y muchas formas de interacción virtual han motivado a los estudiantes a aprender de una manera diferente hoy en día."

La enseñanza de lenguas extranjeras requiere de métodos y herramientas actualizadas que se adapten a los cambios sociales y tecnológicos. Entendiendo esta necesidad, esta investigación propone el uso de aplicaciones como recursos complementarios en el proceso de enseñanza y aprendizaje del español como lengua extranjera (ELE). Según Santos et al. (2023), los recursos tecnológicos son herramientas que pueden contribuir al desarrollo social, cultural y cognitivo tanto de los estudiantes como de los profesores³.

Este trabajo reflexiona aspectos relacionados con la enseñanza del español, explorando las aplicaciones digitales y/o educativas y su aplicación específica, presentando las aplicaciones, junto con sus respectivas utilidades en las aulas de español. Cada aplicación se examina individualmente, destacando sus capacidades para la creación de materiales visuales, la facilitación de actividades colaborativas e interactivas, la organización de recursos y la evaluación del vocabulario.

Destacaremos la importancia de la enseñanza del español como lengua extranjera y el papel crucial de las herramientas digitales en la mejora de los métodos educativos. Presentaremos la estructura, contenido, principios de diseño instruccional de materiales educativos y las perspectivas de la cartilla ELEmprende, con ejemplos prácticos de actividades utilizando aplicaciones digitales como Canva, Jamboard, Padlet y Quizlet. Evaluaremos la eficacia de este material didáctico mediante comentarios y sugerencias de profesores de español, quienes han contribuido al refinamiento del material.

Finalmente, este trabajo destaca la importancia de la evaluación a partir de la encuesta hecha con profesores(as) de ELE para, de esta manera, comprobar la relevancia y eficacia de la cartilla y las aplicaciones propuestas, así como la identificación de posibles retos y limitaciones durante su desarrollo e implementación, culminando con una sección de conclusión que probablemente sintetizará los hallazgos clave del proyecto. En este mismo contexto, ahora hablaremos sobre la importancia de la enseñanza del español, un punto relevante para el desarrollo de este trabajo.

³ SANTOS et al. "Esses recursos tecnológicos são ferramentas que podem contribuir para o desenvolvimento social, cultural e cognitivo tanto dos alunos quanto dos professores." REVISTA FOCO, 2023. p. 3)

1. LA ENSEÑANZA DEL ESPAÑOL COMO LENGUA EXTRANJERA

La enseñanza del español como LE, es de gran importancia debido a su relevancia a nivel global. El español es una lengua que hoy es hablada por más de 599 millones de personas, entre hablantes nativos o no nativos. Además, es uno de los idiomas más utilizados en los negocios internacionales y en la diplomacia⁴. Por lo tanto, la enseñanza universitaria del español permite a los estudiantes adquirir habilidades comunicativas necesarias para interactuar en un contexto internacional y facilita su acceso a oportunidades de trabajo y estudio en países de habla hispana.

Al mismo tiempo, se utilizan recursos audiovisuales, como películas, documentales y grabaciones de audio, que permiten a los estudiantes familiarizarse con diferentes acentos y estilos de habla. Los textos literarios y artículos académicos también se integran en el currículo para desarrollar habilidades críticas y analíticas para proporcionar una visión más profunda de la cultura y la historia de los países hispanohablantes.

En la enseñanza de español se emplean métodos comunicativos que fomentan la interacción oral y escrita entre los estudiantes, mediante debates, presentaciones, simulaciones de situaciones reales. La integración de tecnología, como plataformas en línea a través de aplicaciones interactivas, enriquece el aprendizaje motivando a los estudiantes a desarrollar su competencia lingüística, preparándolos para desafíos tanto académicos como profesionales. De acuerdo con León González e Gamboa Graus (2023):

Otro aspecto relevante es que la capacitación de docentes fomenta la actualización y el dominio de nuevas metodologías y recursos didácticos. En un mundo cada vez más digital, es esencial que los profesores estén al tanto de las últimas tendencias en enseñanza de lenguas extranjeras y puedan utilizar herramientas tecnológicas de manera efectiva en el aula. Esto permitirá una enseñanza más dinámica, interactiva y motivadora para los estudiantes. (León González y Gamboa Graus.. 2023, p. 325)

Sin embargo, el aprendizaje del español implica enfrentar retos para aprovechar oportunidades únicas. Entre los desafíos se destacan la variabilidad en los niveles de competencia con los objetivos de los estudiantes, así como la necesidad de adaptarse a los progresos, integrando las herramientas digitales en el proceso de enseñanza. Por otro lado, la enseñanza del español brinda oportunidades para promover la diversidad lingüística - cultural. Además, ofrece la posibilidad de formar profesionales capaces de enseñar español como lengua extranjera, así como de contribuir al intercambio académico e intelectual entre diferentes países.

⁴ https://cvc.cervantes.es/lengua/anuario/anuario_23/informes_ic/p01.htm

Así pues, la enseñanza de lenguas ha evolucionado notablemente con el avance de la tecnología digital. Estas plataformas ofrecen nuevas oportunidades con enfoques pedagógicos que permiten mejorar la enseñanza, así como el aprendizaje de idiomas. En esa perspectiva, es importante comprender el papel que juegan estos recursos en la enseñanza de lenguas y cómo pueden beneficiar tanto a los estudiantes como a los profesores.

2. LA TECNOLOGÍA Y LA ENSEÑANZA DEL ESPAÑOL

En la era digital actual, la tecnología ha transformado radicalmente la forma en que enseñamos y aprendemos idiomas, generando una revolución en el proceso educativo. Este cambio es especialmente notable en el aprendizaje y la enseñanza del español, donde las innovaciones tecnológicas han desempeñado un papel crucial. Se está invirtiendo más en portales en internet porque permiten trabajar con contenidos de manera más dinámica y actualizarlos, a diferencia de los libros que pueden quedar desactualizados. (Santos, 2019, p. 5)

De esta manera, la integración de herramientas digitales en clases, representa una evolución en los métodos pedagógicos, como también abre un abanico de nuevas portunidades para mejorar tanto la eficacia como la accesibilidad de la enseñanza del español. Desde aplicaciones interactivas hasta plataformas de aprendizaje en línea, estas herramientas digitales están cambiando la forma en que los estudiantes interactúan con el idioma y cómo los profesores diseñan sus clases.

Del mismo modo, explorar la intersección entre la tecnología y la enseñanza del español se vuelve esencial en este contexto de cambio acelerado. Estas herramientas digitales, facilitan la práctica del aprendizaje autónomo, sino que también amplía la experiencia de aprendizaje de los estudiantes al proporcionarles acceso a recursos variados y actualizados. Desde programas de inmersión virtual hasta juegos educativos en línea, estas innovaciones tecnológicas promueven el desarrollo lingüístico, como también fomentan una comprensión más profunda de la cultura y la sociedad hispanohablantes.

En este sentido, la tecnología se convierte en una aliada poderosa en la promoción del desarrollo lingüístico-cultural en un mundo cada vez más interconectado. Así pues, al explorar y aprovechar el potencial de estas herramientas, los profesores pueden proporcionar experiencias de aprendizaje más dinámicas, preparando a los estudiantes para enfrentar los desafíos de una sociedad globalizada. En otras palabras, la intersección entre la tecnología y la enseñanza del español representa una evolución en la forma en que aprendemos un idioma, además de ofrecer oportunidades para fortalecer la conexión con el mundo hispanohablante.

Es importante destacar, que la capacitación del profesor es esencial para el desarrollo eficaz de actividades que utilizan tecnología en la enseñanza. Los profesores bien preparados no solamente dominan las herramientas digitales, pero, también saben cómo integrarlas de manera pedagógica, haciendo el aprendizaje más dinámico y atractivo. Además, esta capacitación permite que los educadores estén actualizados con las tendencias educativas, garantizando un enfoque innovador y eficaz en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

De acuerdo con Sousa (2019), el uso de la tecnología funciona como motor de la aprehensión y creación de conocimiento, destacando el papel central del aprendizaje en la construcción de nuevas comprensiones y en el propio proceso de aprendizaje. Este enfoque, hace hincapié en la interacción activa del aprendiz con las herramientas tecnológicas, simplificando el acceso a la información, aunque, promoviendo dinámica entre los alumnos.

De mismo modo, el uso de la tecnología ha revolucionado el aprendizaje y la enseñanza de idiomas al proporcionar una amplia gama de herramientas y recursos digitales que transforman radicalmente el proceso educativo. Desde aplicaciones móviles hasta plataformas de cursos en línea, esta integración tecnológica no solo hace que el aprendizaje sea más accesible, sino que también lo hace más interactivo, flexible y efectivo para todos los involucrados.

Por otro lado, esta colaboración global entre estudiantes y profesores, facilitada por la tecnología, promueve la comprensión intercultural y la apreciación de la diversidad lingüística. A través de actividades en línea, intercambios virtuales, proyectos colaborativos, los estudiantes tienen la oportunidad de interactuar con personas de diferentes culturas y contextos lingüísticos, lo que enriquece su experiencia educativa y fomenta una mayor sensibilidad cultural.

Con esto, la integración de la tecnología en la enseñanza de idiomas, en especial el español como ELE, ha abierto nuevas posibilidades para los profesores y estudiantes, mejora la eficiencia y la efectividad del proceso educativo, promoviendo la inclusión, la diversidad y el entendimiento mutuo en un mundo cada vez más globalizado. Según Cabrera (2022, p. 58), "es posible proyectar que los profesores de lenguas deberían implementar modelos metodológicos que combinen la enseñanza presencial y actividades mediadas por tecnología para apoyar el aprendizaje utilizando diferentes recursos para la entrega de contenido".

2.1 El papel de las herramientas digitales en la enseñanza de lenguas

En este tópico, se explorará cómo la tecnología ha transformado la enseñanza de lenguas, abordando sus aplicaciones en el contexto educativo. La integración de recursos como

aplicaciones de aprendizaje ha revolucionado la manera en que las lenguas se enseñan/aprenden. Estos recursos facilitan el acceso a una amplia gama de materiales actualizados, promoviendo prácticas más personalizadas. Además, el uso de soluciones tecnológicas posibilita un ambiente de aprendizaje más inmersivo y continuo, esencial para la adquisición de un nuevo idioma.

Esta sección abordará los aspectos esenciales del uso de herramientas digitales en la enseñanza de idiomas, destacando su importancia y relevancia educativa. Estas herramientas transforman la enseñanza al proporcionar acceso a recursos en línea como videos educativos, aplicaciones móviles especializadas y plataformas de aprendizaje virtual. Estas innovaciones permiten una personalización del aprendizaje sin precedentes, adaptándose a las necesidades individuales de cada estudiante y ofreciendo actividades diseñadas específicamente para mejorar su rendimiento.

Además, estas herramientas fomentan la interactividad y la participación activa de los estudiantes de formas nunca antes vistas en el ámbito educativo. Así pues, mediante la integración de funciones de *chat* en vivo, entre otros, los estudiantes tienen la oportunidad de involucrarse en actividades interactivas, tales como cuestionarios, ejercicios de arrastrar y soltar, y completar espacios en blanco. Estas actividades les permiten practicar sus habilidades de comprensión lectora y obtener retroalimentación inmediata sobre su desempeño. (Jiménez; Llongo; Alvarez; Vélez, 2023, p. 2296)

Así pues, estos mecanismos digitales mejoran la accesibilidad, la personalización y la participación en el proceso de enseñanza de idiomas, contribuyendo significativamente a un aprendizaje más efectivo y motivador. Además, proporciona a los estudiantes la flexibilidad para aprender también en su propio ritmo, estas tecnologías están democratizando el acceso a la educación lingüística y abriendo nuevas puertas hacia un conocimiento más profundo y significativo del idioma español.

De este modo, estos recursos digitales revolucionan el proceso de aprendizaje al brindar un acceso a una amplia variedad de recursos en línea, que van desde aplicaciones especializadas hasta plataformas educativas interactivas y materiales didácticos multimedia. En otras palabras, tales recursos permiten a los estudiantes la posibilidad de practicar de forma autónoma, permitiéndoles explorar y profundizar en los aspectos del idioma español que más les interesan se aliándose con sus objetivos de aprendizaje individuales.

Al proporcionar esta flexibilidad, las herramientas digitales posibilitan lo que les brinda una mayor autonomía en el proceso de adquisición de la lengua. Además de facilitar la práctica individualizada, los mecanismos digitales también potencian la comunicación y la colaboración

en el aula virtual. A través del uso de herramientas como el Jamboard, los estudiantes tienen la oportunidad de interactuar de manera activa con sus compañeros y con sus instructores, fomentando así el desarrollo de habilidades comunicativas tanto orales como escritas.

Estas herramientas permiten la práctica de la expresión oral en un entorno virtual, facilitando la comunicación con hablantes nativos del español o con otros aprendices de la lengua, lo que enriquece la experiencia de aprendizaje al proporcionar una exposición auténtica a la lengua y la cultura objetivo. Los recursos digitales (Canva, Jamboard, Padlet y Quizlet) también transforman la forma en que los estudiantes interactúan con el idioma, promoviendo así un aprendizaje más significativo contribuyendo con la práctica de los profesores.

De la misma forma, las aplicaciones como el Quizlet, proporcionan respuestas inmediatas a los estudiantes, a través de correcciones automáticas, ejercicios interactivos o evaluaciones en línea. Esto les ayuda a mejorar su precisión y fluidez en la lengua que están aprendiendo el acceso a recursos variados, fomentan la comunicación y colaboración, brindando retroalimentación inmediata, lo que resulta en un aprendizaje más efectivo y motivador para los estudiantes. (Tigua y Farfán, 2023, p. 10013)

Es importante destacar que el papel del profesor es insustituible, ya que va más allá de la simple transmisión de conocimientos, proporcionando una interacción humana fundamental para un ambiente educativo empático. Así pues, es el educador que guía la comprensión de conceptos complejos, motiva, orienta y apoya a los alumnos de manera personalizada, adaptándose a las necesidades individuales de cada uno. Por lo tanto, la integración de los recursos digitales debe ser vista como un complemento al trabajo del profesor.

Sin embargo, la incorporación de herramientas digitales en la enseñanza de lenguas, concede numerosos beneficios, también plantea una serie de desafíos significativos que deben ser abordados de manera efectiva. Uno de estos desafíos fundamentales es la persistente brecha digital es que en los últimos años se han identificado muchos otros factores que determinan el uso y la integración de las tecnologías en la sociedad, más allá del simple acceso a Internet. Se observa que los usuarios de internet no son homogéneos ni tienen la misma calidad de acceso. (López; Urbán, 2010, p. 66)

Esta disparidad en el acceso tecnológico puede crear inequidades en el aprendizaje, ya que algunos estudiantes pueden quedarse rezagados debido a la falta de recursos digitales en sus hogares. Para garantizar la equidad de acceso, es imperativo que las instituciones educativas implementen políticas de programas que proporcionen acceso a dispositivos y conectividad a todos los estudiantes, especialmente a aquellos de comunidades marginadas o con recursos limitados.

Además de la brecha digital, la implementación exitosa de herramientas digitales en el aula enfrenta desafíos técnicos que pueden radicar en la falta de conocimientos tecnológicos tanto por parte de los docentes. Para lograr una integración efectiva de las TIC en la educación, es esencial proporcionar formación y capacitación a los educadores, lo que también fomentará el desarrollo de habilidades digitales en docentes y estudiantes. (Villalobos Carrizo; Martelo Gómez; Franco Borré, 2023)

En el ámbito educativo actual, los problemas técnicos y limitaciones en las plataformas y aplicaciones usadas en clase pueden obstaculizar el proceso de enseñanza. Sin embargo, el papel crucial en este proceso recae en el profesor, quien debe adaptar sus estrategias de enseñanza para satisfacer las necesidades y expectativas de los estudiantes. La formación continua de los docentes es clave para maximizar el uso de las tecnologías y ofrecer una experiencia educativa enriquecedora.

La integración de herramientas digitales en la enseñanza de lenguas abre un abanico de oportunidades para enriquecer el proceso educativo. Sin embargo, para asegurar que los estudiantes aprovechen al máximo los beneficios de la tecnología en el aula, es fundamental abordar estos desafíos de manera proactiva y colaborativa. Esto implica no solo adoptar nuevas herramientas, sino también capacitar a los docentes en su uso efectivo y en la adaptación de sus métodos pedagógicos.

Además, se deben implementar programas de capacitación para docentes y estudiantes, para fortalecer sus habilidades en el uso efectivo de las herramientas digitales. La colaboración entre instituciones educativas, gobiernos, empresas tecnológicas y la comunidad también es crucial para identificar soluciones innovadoras y promover el acceso equitativo a la educación digital. Así pues, solo mediante un compromiso firme con la inclusión digital y la igualdad de oportunidades en la educación podremos aprovechar todo el potencial transformador de la tecnología en el aula.

Otro desafío es el riesgo de dependencia excesiva de las tecnologías, lo cual puede afectar la motivación y el desarrollo de habilidades comunicativas en los estudiantes. Además, se debe considerar la necesidad de mantener la privacidad y seguridad de los datos de los estudiantes al utilizar herramientas digitales. Por último, la falta de recursos económicos para adquirir tecnología actualizada y capacitación adecuada también representa un desafío en la implementación efectiva de herramientas digitales en la enseñanza de lenguas. (Tarazona, 2021, p. 4)

Para asegurar que la enseñanza de idiomas se beneficie plenamente de la tecnología disponible, es crucial seguir algunas estrategias clave. Los profesores deben seleccionar

cuidadosamente las herramientas educativas y otras herramientas, aunque no sean estrictamente educativas, que puedan ser utilizadas alineadas con los objetivos de aprendizaje y las necesidades específicas de los estudiantes.

Por último, es fundamental establecer un proceso constante de evaluación del impacto de estas tecnologías en el proceso de aprendizaje, para así ajustar nuestra metodología de enseñanza de manera efectiva. Al seguir estas prácticas recomendadas, no solo aseguramos una integración exitosa de la tecnología en la enseñanza de idiomas, sino que también maximizamos sus beneficios para los profesores(as) y alumnos(as).

3. PROPUESTA DE CARTILLA CON LAS HERRAMIENTAS: CANVA, JAMBOARD, PADLET Y QUIZLET

Las aplicaciones educativas han contribuido en la enseñanza del español al ofrecer una variedad de herramientas innovadoras que enriquecen el proceso de aprendizaje. Así pues, para este trabajo, fueron elegidas cuatro herramientas específicas: El Canva⁵, que facilita la creación de material visualmente atractivo; Jamboard⁶, que permite la colaboración en tiempo real; Padlet⁷, que facilita tanto la organización, como la compartición de recursos; por fin, el Quizlet⁸, que ayuda a reforzar el vocabulario y la gramática. Estas aplicaciones diversifican las estrategias de enseñanza, promoviendo clases con participación activa y desarrollo de habilidades lingüísticas de manera creativa-efectiva.

4.1.1 Canva: creación de materiales visuales

En el ámbito de la enseñanza del español como lengua extranjera, el uso de aplicaciones educativas, como Canva, ha revolucionado la forma en que los estudiantes se relacionan con el idioma. El Canva es una plataforma que brinda a los profesores la capacidad de diseñar una amplia gama de materiales con recursos educativos, donde es posible trabajar habilidades lingüísticas como lectura, escritura, comprensión oral, visual, vocabulario, cohesión textual y expresión creativa a través de la creación de presentaciones, infografías, pósters y materiales interactivos.

⁵ <https://www.canva.com/>

⁶ https://edu.google.com/intl/ALL_br/jamboard/

⁷ <https://padlet.com/>

⁸ <https://quizlet.com/br>

Figura 1: Canva

Fuente: elaborado por la autora

Esta herramienta facilita la creación de contenido atractivo y personalizado, lo que enriquece la experiencia de aprendizaje, promoviendo una mayor participación y comprensión por parte de los estudiantes. Es una herramienta fácil e intuitiva de usar, especialmente su versión gratuita, que cuenta con numerosas opciones. Con ella, podemos diseñar materiales específicos para cada materia y nivel educativo, proporcionando a los estudiantes recursos visualmente atractivos que estimulan el aprendizaje visual. (Romero López, 2019, P. 4)

4.1.2 Jamboard: herramienta colaborativa para actividades interactivas

El Jamboard es una herramienta digital integral que proporciona un espacio colaborativo en línea donde los estudiantes pueden participar en una amplia variedad de actividades, que incluyen escritura, dibujo y discusiones en tiempo real. Esta plataforma fomenta la práctica activa del idioma español, facilitando la interacción entre los estudiantes favoreciendo un ambiente de aprendizaje participativo y dinámico en actividades como: Mapa mentales, debates interactivos, historias en colaboración, entre otros muchos ejercicios.

Figura 2: Jamboard

Fuente: elaborado por la autora

Al proporcionar un entorno virtual interactivo, el Jamboard permite que los estudiantes se sumerjan en situaciones de comunicación auténtica, lo que les ayuda a mejorar sus habilidades lingüísticas de manera efectiva y significativa. Al utilizar la aplicación de Google Jamboard, se puede integrar una diversidad de elementos para presentar información de manera concisa y atractiva, acompañada de diversas actividades que facilitan la práctica inmediata de lo aprendido (Leal Lozada, 2022, p. 7).

En este sentido, es fundamental que los profesores conozcan y dispongan de los materiales adecuados para crear sus propios recursos didácticos. Esto permite adaptar los contenidos a las necesidades de los alumnos, haciendo que la enseñanza sea más efectiva. Además, dominar herramientas como Canva y Jamboard facilita la creación de actividades interactivas, promoviendo un entorno de aprendizaje más estimulante.

4.1.3 Padlet: organización de recursos e interacción entre alumnos y profesores

El Padlet es una plataforma digital que permite crear tableros de anuncios interactivos, conocidos como "Padlets". Estos tableros pueden incluir texto, imágenes, vídeos, enlaces y documentos, con la opción de personalizar su diseño. Padlet facilita la colaboración al permitir que múltiples usuarios contribuyan con contenido en tiempo real, utilizado ampliamente en contextos educativos/profesionales para compartir información de forma visual y colaborativa.

Figura 3: Padlet



Fuente: elaborado por la autora

Además de esto, esta es una aplicación que facilita la organización y compartición de recursos, permitiendo a los profesores crear tableros temáticos donde los estudiantes pueden colaborar y compartir ideas sobre temas específicos del español. En el ámbito educativo, esta aplicación fomenta la interacción y colaboración. Se adapta a distintas prácticas académicas y transmite contenidos multimedia, como enlaces y sonidos. Facilita comentarios y debates, siendo una técnica de aprendizaje colaborativo, atractiva y dinámica al integrar la realidad del estudiante y aprovechar los recursos tecnológicos. (Giler-Loor, 2020, p. 1345)

4.1.4 Quizlet: creación de actividades y evaluaciones de vocabulario

Por último, el Quizlet que es una plataforma educativa en línea que ofrece una variedad de herramientas para ayudar a estudiantes y educadores a aprender y enseñar de manera efectiva. Permite crear, compartir y estudiar conjuntos de tarjetas de estudio, que incluyen texto, imágenes y audio, así como jugar juegos interactivos y realizar exámenes de práctica. Con su amplia biblioteca de contenido generado por usuarios y funciones de colaboración, Quizlet se

ha convertido en una herramienta popular tanto para el aprendizaje individual como para la enseñanza en el aula.

Figura 4: Quizlet



Fuente: elaborado por la autora

El empleo de Quizlet muestra resultados altamente favorables en la enseñanza y aprendizaje de idiomas, siendo una herramienta de gran valor tanto en la educación secundaria como en la universitaria. Facilita el interés por la materia y promueve la participación activa del estudiante, con el profesor desempeñando un papel de guía o mediador para facilitar el aprendizaje. (Mykytka, 2022, p. 1329)

En suma, estas aplicaciones educativas (Canva, Jamboard, Padlet y Quizlet) enriquecen el aprendizaje del español ofreciendo recursos interactivos y plataformas de práctica lingüística. Estimulan la participación activa y promueven el desarrollo del idioma con actividades dinámicas y materiales multimedia. Su papel es esencial en entornos educativos formales y autodirigidos, facilitando la comprensión y el dominio del español.

Para reflexionar y elaborar una cartilla didáctica que utilice estas aplicaciones en la enseñanza del español, enfocándonos en las destrezas de hablar, escuchar, leer y escribir, destacamos la importancia de la enseñanza del español como lengua extranjera y el papel de las herramientas digitales. Describimos la estructura y contenido de la cartilla ELEmprende y evaluamos su eficacia mediante comentarios de profesores. Exploramos cada aplicación detalladamente, identificando cómo cada actividad pedagógica sugerida puede aplicarse en la enseñanza del español.

En las próximas páginas, exploraremos detalladamente que es la cartilla ELEmprende y como ella puede ser implementada en el aula, ofreciendo estrategias concretas y actividades diseñadas con Canva, Jamboard, Padlet y Quizlet. Exploraremos cómo el uso de estas aplicaciones puede mejorar el aprendizaje interactivo, buscando transformar la práctica docente y enriquecer la experiencia educativa de sus alumnos en español como lengua extranjera.

4. ELEMPRENDE: ESTRUCTURA, CONTENIDO Y PERSPECTIVAS GENERALES

Ante todo, es crucial señalar que la nomenclatura "ELEmprende" surge de la combinación de "ELE", que significa "Español como Lengua Extranjera", y "emprende", del verbo "emprender", que denota iniciar un proyecto con esfuerzo y determinación. Este nombre refleja el propósito de la iniciativa, que es instruir y promover el uso de herramientas digitales y/o educativas en la enseñanza del español como LE. Así, "ELEmprende" encapsula la idea de impulsar una práctica, en nuestra perspectiva una práctica educativa actual y dinámica, que fomente el aprendizaje del español a través de la integración de herramientas modernas.

En la actualidad, el uso de herramientas digitales en la enseñanza de idiomas se ha convertido en una práctica imprescindible para mejorar la experiencia de aprendizaje promoviendo el desarrollo de las destrezas lingüísticas fundamentales: hablar, escuchar, leer y escribir, de una manera eficaz. Con este objetivo, como ya señalado, este trabajo pretende reflexionar y desarrollar un cuaderno didáctico utilizando aplicaciones digitales como Canva, Jamboard, Padlet y Quizlet para la enseñanza del español como lengua extranjera (E/LE).

De esta manera, a partir de comprobaciones e interpretaciones, los diferentes especialistas en este campo han llegado a un conjunto de ideas sobre la forma como acontece en la mente del lector novel, el proceso de lectura respectiva. El material didáctico tiene la pretensión apoyar al profesor en la planificación, evaluación y ejecución, organizando el contenido y estrategias necesarias para el proceso de enseñanza-aprendizaje. (Santos, 2019, P.3)

Figura 5: ELEmprende



Fuente: elaborado por la autora

Al escribir la ELeEmprende, no hemos pretendido presentar un tratamiento general y metódico, completo de la idea de "cartilla"⁹ o de la práctica educativa que supone, pero sin duda constituye un primer paso, por cuanto los elementos se plantean como objetivos específicos en los que nos concentramos con detalle. Entonces, cada elemento aquí presentado formará parte de explicaciones, ejemplificaciones e invitaciones al análisis y a la reflexión, que irán enriqueciendo la comprensión del lector.

En este sentido, la propuesta de cartilla se convierte en una herramienta dinámica que se busca adaptarse a las necesidades y contextos particulares de cada lector. Lejos de ser un manual estático, busca fomentar una interacción activa, donde el lector no solo recibe información, sino que también conocer formas de usar las herramientas en clases. Al promover un enfoque participativo-reflexivo, aspira a ser un recurso continuo de desarrollo, donde cada nueva lectura y aplicación práctica añade capas de entendimiento y competencia en el ámbito educativo.

También lo diseñamos con la intención de que sirva como un punto de partida para futuras investigaciones y proyectos educativos. Al centrarnos en objetivos específicos, brindamos una base sólida sobre la cual los educadores junto con los estudiantes pueden construir o expandir sus conocimientos. Cada sección (**figura 6**) fomenta la exploración, ofreciendo un marco que facilita la generación de nuevas ideas y metodologías adaptadas a diversos entornos educativos.

Figura 6: ELeEmprende - sección



Fuente: elaborado por la autora

⁹ <https://resources.aprendoencasa.pe/red/modality/ebr/level/secundaria/grade/3/speciality/com/subspeciality/0/resources/s27-sec-3-comunicacion-recursos-3.pdf>

Queremos subrayar que la cartilla ELEmprende no es un documento cerrado, sino una propuesta con las herramientas en ELE. A medida que avancemos en su implementación, recibamos retroalimentación de la comunidad educativa, incorporaremos nuevos hallazgos con ajustes necesarios. Este carácter adaptable y abierto asegura que la misma permanezca relevante y efectiva, respondiendo a los desafíos cambiantes del mundo educativo, fomentando una cultura de aprendizaje continuo.

La estructura de la cartilla ELEmprende está cuidadosamente diseñada para proporcionar un recurso educativo completo y efectivo en la enseñanza del español como lengua extranjera. Con un total de 31 páginas, esta cartilla presenta una serie de 12 actividades enfocadas en desarrollar las cuatro destrezas lingüísticas esenciales: hablar, escuchar, leer y escribir.

Cada actividad está diseñada para ser dinámica y envolvente, utilizando herramientas digitales innovadoras para enriquecer el proceso de aprendizaje. A lo largo de las páginas, los educadores encontrarán instrucciones claras, con recursos prácticos que facilitarán la implementación de estas actividades en diversos entornos educativos, promoviendo así un aprendizaje integral del español.

4.1 Principios de diseño instruccional de la cartilla ELEmprende

ELEmprende es una propuesta didáctica diseñado para fomentar el aprendizaje y la práctica de las cuatro destrezas lingüísticas fundamentales leer, escribir, hablar y escuchar, en la enseñanza y aprendizaje del español como lengua extranjera. A través de una serie de actividades interactivas y colaborativas, los profesores pueden utilizarlo en sus aulas para desarrollar tales destrezas con sus alumnos, utilizando modernas herramientas digitales y/o educativas.

Según Parra y Martínez (2012), el proceso de diseño de instrucción se beneficia de las fortalezas y debilidades de diversas teorías de aprendizaje, permitiendo así una planificación de calidad que contribuye al aprendizaje. Así pues, el diseño instruccional es el proceso de planificar, desarrollar e implementar estrategias educativas para facilitar el aprendizaje de manera organizada. Al integrar enfoques teóricos diversos, los educadores pueden adaptar métodos a las necesidades específicas de los estudiantes, creando entornos de aprendizaje activa que promueven una mayor retención y comprensión del conocimiento.

Es importante destacar que esta cartilla está destinada a los profesores de E/LE de instituciones públicas o privadas. Su propósito es proporcionar el uso de las herramientas

digitales y/o educacionales con estrategias didácticas que potencien la enseñanza y faciliten el aprendizaje significativo de E/LE. Además, la cartilla busca servir de apoyo a los docentes para que puedan enfrentar algunos los desafíos educativos contemporáneos, promoviendo así un apoyo didáctico y adaptado a las necesidades actuales de los estudiantes.

Así pues, se propone, de manera específica y medible, fomentar el aprendizaje activo entre los estudiantes, a través de actividades interactivas y dinámicas, busca incentivar una participación más activa en el proceso educativo. El éxito de este objetivo se evaluará observando directamente la implicación de los estudiantes en dichas actividades y recopilando su retroalimentación sobre el nivel de compromiso y motivación experimentado durante las clases, claro la intención fue crear y proponer un recurso de apoyo.

Se busca contribuir a los profesores para que proporcionen a los estudiantes materiales y recursos que les permitan continuar aprendiendo, especialmente a través del uso de herramientas digitales y/o educacionales para el aprendizaje del español. Este objetivo se medirá la evaluación de la capacidad de los profesores para facilitar y guiar a los estudiantes en el uso efectivo de los recursos proporcionados. Además, debe facilitar el aprendizaje, adaptarse a las necesidades del estudiante y ofrecer un enfoque claro para el educador. Esto ayudará a desarrollar las habilidades de los alumnos con ejercicios variados, estructurados y diferenciados. (Santos, 2019, p. 9)

Fomentar la participación activa en las actividades propuestas en la cartilla ELEmprende es crucial para asegurar un aprendizaje significativo y dinámico. Por lo tanto, la interactividad se convierte en un pilar fundamental, ya que permite a los estudiantes involucrarse de manera directa en su proceso de aprendizaje, promoviendo la colaboración y el intercambio de ideas. A través de actividades diseñadas para ser participativas, los estudiantes no solo adquieren conocimientos teóricos, sino que también desarrollan habilidades prácticas y competencias esenciales para el emprendimiento.

Además, la cartilla ELEmprende ofrece una variedad de ejercicios interactivos que motivan a los estudiantes a participar activamente, facilitando un ambiente de aprendizaje en el que se sienten comprometidos y responsables de su propio progreso. Con esto, esta metodología no solo busca el enriquecimiento la experiencia educativa, sino que también fomenta una mayor retención de la información con un aprendizaje más profundo.

Incluir mecanismos de evaluación con la retroalimentación constructiva en la cartilla ELEmprende es esencial para optimizar el proceso de aprendizaje y asegurar la efectividad del material didáctico. La evaluación permite medir el progreso de los estudiantes y determinar si los objetivos de aprendizaje se están alcanzando.

A su vez, la retroalimentación constructiva proporciona mecanismos no solo ayudan a identificar para corregir posibles dificultades a tiempo, sino que también motivan a los estudiantes al reconocer sus logros ofreciéndoles caminos claros para su desarrollo. Al integrar estos elementos, la cartilla se convierte en una herramienta más efectiva, que busca adaptarse a las necesidades individuales de los profesores y estudiantes impulsando su crecimiento académico.

5. METODOLOGÍA

En el presente trabajo, hemos adoptado la metodología de investigación descriptiva para indagar sobre el tema propuesto. Este tipo de investigación resultó ideal para nuestro estudio, ya que nos permitió observar y describir con precisión los fenómenos en análisis, sin interferir en ellos. La investigación descriptiva nos permitió recopilar datos detallados, analizarlos con cuidado y presentarlos de forma clara, proporcionando una comprensión profunda y objetiva del tema abordado. Con esto, logramos elaborar una base sólida de información que contribuye significativamente al entendimiento, discusión y desarrollo del trabajo.

Para fundamentar nuestra investigación, buscamos apoyo en los estudios de diversos autores cuyas contribuciones son esenciales para comprender el tema propuesto. Entre estos autores, destacamos a Trujillo Sáez (2022), cuyos análisis recientes ofrecen valiosas perspectivas que enriquecen nuestra comprensión. Sus investigaciones aportan una visión actualizada y detallada de este campo en estudio, permitiéndonos contextualizar nuestro estudio de manera más precisa.

Además, resaltamos la importancia de González Valencia (2015), cuyas investigaciones sentaron bases sólidas para nuestro trabajo. Sus contribuciones han sido fundamentales para el desarrollo de este estudio, proporcionando un marco teórico sólido que guía nuestra investigación. De la misma forma de estos nombres, exploramos las obras de otros pensadores que elaboraron trabajos pertinentes, enriqueciendo así nuestro análisis, permitiendo un enfoque más amplio y fundamentado del proyecto en cuestión.

En la definición de las fuentes de investigación para nuestro trabajo, optamos por una aproximación que incluye fuentes secundarias/terciarias, así como una metodología mixta que combina elementos cualitativos/cuantitativos. Las fuentes secundarias, representadas por materiales existentes, análisis previos sobre el tema, ofrecen un contexto firme para nuestra investigación. Por otro lado, las fuentes terciarias, como compilaciones de datos y revisiones bibliográficas, complementan nuestra comprensión, proporcionando una visión más amplia.

Para los resultados de la investigación cuantitativa, nos apoyamos en la interpretación de datos estadísticos. En particular, para la propuesta de cartilla que desarrollamos, decidimos enviarlo en formato PDF por correo electrónico a profesores de español con formación entre grado, maestría y doctorado. Esta decisión nos permitió asegurar que los destinatarios no solo recibieran el contenido de manera eficiente, sino que también pudieran revisarlo en detalle y aplicarlo en sus clases de manera práctica.

En suma, acompañamos el envío con un cuestionario elaborado en *Google Forms*. Esta aproximación nos permitió llevar a cabo un levantamiento de respuestas directas por parte de los profesores, así como la creación de gráficos que expresan la evaluación del aprovechamiento de la cartilla ELEmprende. De esta manera, pudimos obtener un análisis cuantitativo detallado sobre la eficacia del material didáctico, proporcionando datos concretos que fundamentan nuestras conclusiones y recomendaciones.

6. RESULTADOS Y DISCUSIONES

Esa propuesta adopta un lenguaje sencillo y directo, diseñado para ser fácilmente comprendido por lectores de diferentes niveles de conocimiento. Cada sección está acompañada de instrucciones claras y detalladas para el desarrollo de las actividades propuestas, garantizando que los usuarios sepan exactamente qué hacer en cada etapa del proceso. (**figura 7**):

Figura 7: ELEmprende – Ejemplo de instrucciones de las actividades



Fuente: elaborado por la autora

Además, el material se enriquece con ilustraciones pertinentes que sirven para aclarar y ejemplificar los conceptos presentados, facilitando una mejor asimilación del contenido. Estas imágenes complementan el texto, haciendo que los temas complejos sean más comprensibles accesibles para los estudiantes. Al proporcionar una representación visual de los conceptos, se potencia el aprendizaje y se mejora la retención de la información.

Figura 8: ELEmprende – Ejemplo de ilustración de las actividades



Fuente: elaborado por la autora

La combinación de estos elementos - lenguaje accesible, instrucciones precisas e ilustraciones explicativas - busca facilitar la comprensión del lector, haciendo que el aprendizaje sea más intuitivo y eficaz. De esta forma, se espera que la cartilla no solo informe, sino que también involucre y motive a los usuarios a profundizar en el tema estudiado. Con esto, el objetivo es el desarrollo una cartilla didáctica donde se pueda utilizar las aplicaciones digitales Canva, Jamboard, Padlet y Quizlet para la enseñanza del español como lengua extranjera (E/LE), con el propósito de proporcionar un enriquecimiento de la enseñanza del español y promoviendo un aprendizaje más dinámico y comprometido.

Al finalizar la elaboración de la cartilla didáctica, decidimos enviarla a profesores formados, con el fin de que pudieran evaluarla y comentar sobre su utilidad como material de apoyo. Este proceso de evaluación externa tuvo como objetivo garantizar que la cartilla no solo fuera teórica, sino también práctica y relevante para los profesionales de la educación, contribuyendo significativamente a la enseñanza del idioma.

Optamos por el uso de *Google Forms* como plataforma para realizar entrevistas con los profesores, debido a su seguridad y facilidad de uso. Con la autorización de los diez

participantes, realizamos el cuestionario de evaluación entre los días 4 y 10 de junio de 2024. Las opiniones detalladas recopiladas fueron fundamentales para validar la cartilla ELeemprende en su totalidad, abarcando el contenido, la descripción de las herramientas, las actividades sugeridas, el diseño y posibles sugerencias de mejora.

Esta investigación contó con la participación de diez profesores residentes en seis ciudades del estado de Pará (Belém, Abaetetuba, Castanhal, Moju, Vila do Carmo-Cametá y São Francisco do Pará), abarcando profesionales con niveles de escolaridad que varían desde graduados hasta doctores. El formulario elaborado para la recolección de datos estuvo compuesto por un total de dieciocho preguntas, de las cuales seleccionamos cuidadosamente cinco que se destacaron como las más relevantes para el análisis y la discusión en este estudio. Son ellas:

¿Qué aspectos de la cartilla te parecen más útiles para aprender y enseñar español?

¿Los contenidos de las aplicaciones en la cartilla cumplieron con sus expectativas en términos de enseñanza y aprendizaje del español? Justifique.

¿Proporciona la cartilla información suficiente sobre cómo acceder y utilizar las aplicaciones mencionadas?

¿En qué áreas crees que las aplicaciones mencionadas te han ayudado a mejorar tus habilidades? (Marca todas las que procedan)

¿Recomendaría esta cartilla a otros profesores de español? Justifique

Por añadidura, definimos algunos criterios de análisis, junto con las respuestas a las preguntas mencionadas anteriormente y los registros de las observaciones. Identificamos a los profesores como Profesor 1, Profesor 2 y Profesor 3. Después de organizar los datos recopilados de cada profesor y los criterios que deseábamos examinar, comenzamos el análisis, que se presentará a continuación.

La respuesta a la primera pregunta, que abordaba los aspectos más útiles de la cartilla para aprender y enseñar español como lengua extranjera, destacó varios elementos clave. Los encuestados mencionaron la claridad en la presentación de los temas gramaticales, la inclusión de ejercicios prácticos y la variedad de ejemplos contextualizados como aspectos particularmente beneficiosos para el aprendizaje efectivo del español.

Para corroborar esto, es interesante destacar como ejemplo lo que dijo el Profesor 1:

Profesor 1

Suele muy bien la manera como eres creativa y la diversidad de actividades que pueden ser hechas con una única herramienta y lo mejor, con algo que todos ya utilizan en el cotidiano (móvil).

El avance de las herramientas digitales tiene el potencial de eliminar las barreras presentes en la enseñanza tradicional, reduciendo significativamente la exclusión social. Abarca, Choque y Choque (2023) subrayan que en este contexto, los estudiantes deben utilizar las herramientas tecnológicas para facilitar su aprendizaje. Este desarrollo requiere comprender los conceptos relacionados con las TIC y el recurso digital educativo, con la participación de los docentes como guías educativos inclusivos.

La respuesta del profesor 1 resalta la creatividad y la diversidad de actividades posibles con una única herramienta, especialmente con dispositivos que los estudiantes ya usan en su vida cotidiana, como el móvil. Esto enfatiza la necesidad de que los líderes educativos estén capacitados y mantengan un dominio de estas tecnologías para garantizar su efectividad en la enseñanza y el aprendizaje.

La segunda pregunta “¿Los contenidos de las aplicaciones en la cartilla cumplieron con sus expectativas en términos de enseñanza y aprendizaje del español? Justifique.” del cuestionario, se centra en evaluar si los contenidos de las aplicaciones incluidas en la cartilla cumplieron con las expectativas en términos de enseñanza y aprendizaje del español. Se les pide a los encuestados que justifiquen su respuesta. Esta pregunta busca entender no solo la satisfacción general con los contenidos, sino también identificar áreas específicas de mejora y destacar aquellos aspectos que fueron particularmente efectivos o deficientes.

Entre las respuestas recopiladas de todos los profesores participantes, se destacan las compartidas por los Profesores 1 y 2:

Profesor 1

Sí, por ser un asunto que para muchos profesores es una lástima, el hecho de incluir las herramientas que involucran las tecnologías, suele ser un manual bien elaborado tanto para los que tienen dificultad, cuanto para los que no tienen. Lo mejor es que puede ser trabajado tanto con los móviles cuanto con las computadoras en la escuela.

Profesor 2

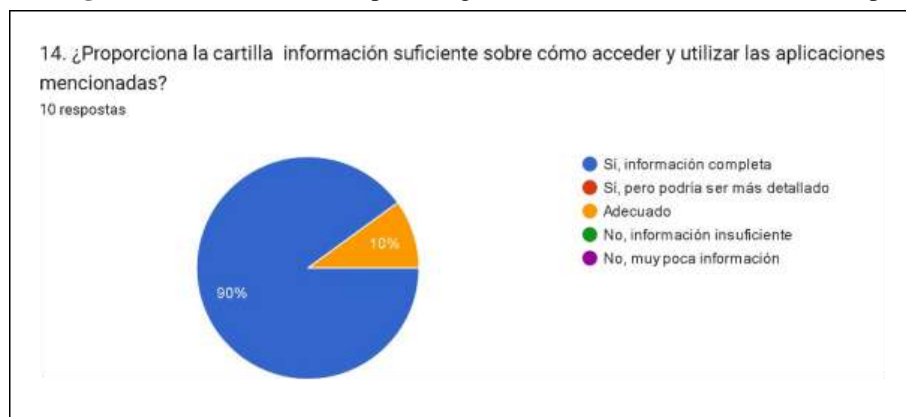
Sí, cumplieron, una vez que fue dado a los estudiantes la oportunidad de una participación más activa, además de desarrollar la expresión oral por medio de debates sobre temas actuales, estimulando de esa forma su autonomía.

En este contexto, Choque y Choque (2023) destacan la importancia de que los líderes educativos estén bien capacitados y dominen estas herramientas para asegurar su efectividad en el desarrollo de la enseñanza y el aprendizaje. Al estar preparados y actualizados, los educadores pueden aprovechar al máximo las tecnologías digitales, facilitando un entorno educativo más inclusivo y accesible para todos los estudiantes.

La tercera pregunta “¿Proporciona la cartilla información suficiente sobre cómo acceder y utilizar las aplicaciones mencionadas?” se centra en evaluar si la cartilla ofrece instrucciones claras y accesibles para usar las aplicaciones recomendadas. Esto es crucial para asegurar que todos los usuarios, independientemente de su familiaridad con la tecnología, puedan beneficiarse plenamente de los recursos. Así pues, la claridad en las instrucciones es esencial para la efectividad del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Los datos recopilados de esta pregunta se obtuvieron a través de un gráfico elaborado en la propia plataforma *Google forms*, según las opiniones de los profesores participantes en la investigación, como se puede ver abajo:

Figura 9: Gráfico elaborado por Google Forms con los resultados de las respuestas.



Fuente: <https://forms.gle/DgMTviakBpyem4fr5>

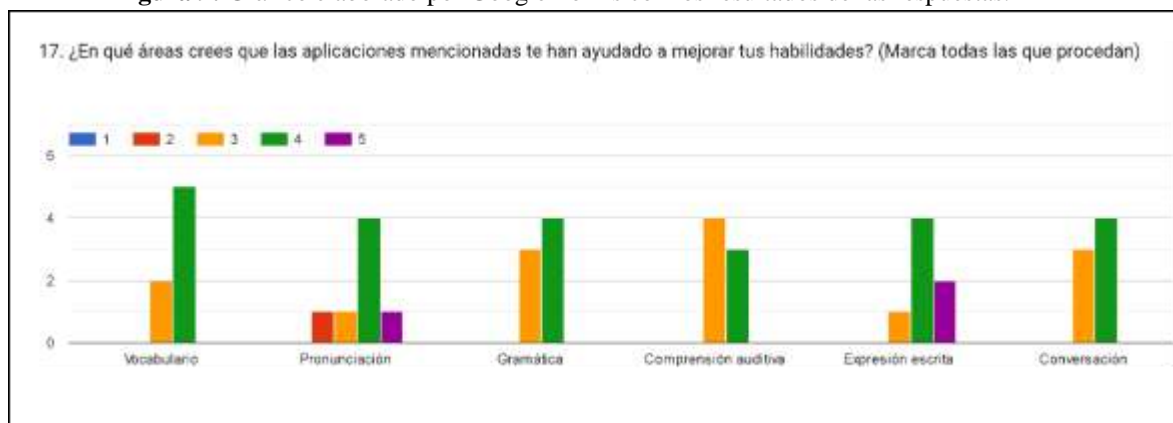
Este análisis visual permite una comprensión clara de las percepciones y experiencias de los docentes con respecto al uso de las aplicaciones mencionadas en la cartilla. La integración de tecnologías en el proceso de enseñanza y aprendizaje del español como lengua extranjera es

cada vez más relevante. Según Lima¹⁰ (2023, p. 25): “aprender requiere interacción, socialización, inquietud y, por consiguiente, libertad. El proceso de aprendizaje es dinámico, fluido y procesual, por lo tanto, es de suma importancia promover actos que generen innovación y creatividad en la enseñanza”¹¹.

La cuarta pregunta pretende identificar las áreas específicas en las que las aplicaciones impactan positivamente en el aprendizaje del español. Al pedir a los usuarios que marquen todas las áreas relevantes, esta pregunta ofrece una visión detallada de cómo las herramientas tecnológicas contribuyen al desarrollo de competencias lingüísticas. Esto es crucial para evaluar la efectividad de las aplicaciones y ajustar los recursos educativos según las necesidades detectadas. Además, resalta las fortalezas de las aplicaciones, proporcionando una base para futuras mejoras en la cartilla.

Los datos de esta pregunta fueron obtenidos a través de un gráfico generado en la plataforma *Google Forms*, utilizando las opiniones de los profesores que participaron en la investigación. Como se muestra más abajo:

Figura 9: Gráfico elaborado por Google Forms con los resultados de las respuestas.



Fuente: <https://forms.gle/DgMTviakBpyem4fr5>

La cartilla ELeEmprende tiene como objetivos mejorar varias habilidades clave en el aprendizaje del español: vocabulario, pronunciación, gramática, comprensión auditiva, expresión escrita y conversación. Según las opiniones recogidas en el gráfico, elaborado a partir de las respuestas de los profesores entrevistados, estas áreas son esenciales para dominar el idioma. La cartilla proporciona recursos y herramientas para desarrollarlas de manera integral, asegurando que los estudiantes puedan comunicarse eficazmente en español en diversas

¹⁰ <https://repositorio.ufpa.br/jspui/handle/2011/15951>. Acesso em: 10 de mayo de 2024.

¹¹ Según, Lima, p. 25. 2023: aprender requer interação, socialização, inquietação e, por conseguinte, liberdade. O processo de aprendizagem é dinâmico, fluido e processual, em vista disso, faz-se de suma importância a promoção de atos que gerem inovação e criatividade no ensino (...).

situaciones.

La última pregunta “¿Recomendaría esta cartilla a otros profesores de español? Justifique” indaga si los profesores recomendarían la cartilla ELeEmprende a otros docentes de español. Esta pregunta es crucial, ya que una recomendación positiva refleja satisfacción con el contenido y la efectividad de la cartilla. Los profesores destacaron la claridad de las instrucciones, la calidad de los recursos y el desarrollo de diversas competencias lingüísticas. Una recomendación favorable resalta el potencial de ELeEmprende para mejorar el aprendizaje del español en diferentes contextos educativos.

Entre las respuestas de todos los profesores participantes, se destacan las de los Profesores 2 y 3.

Profesor 2

Por supuesto, por tratarse de una herramienta muy interesante, interactiva y útil para desarrollar las habilidades lingüísticas del español.

Profesor 3

Sí, pues ni todos conoces ese método que mucho podría ayudarles a tener clases más animadas, interactivas y productivas.

Este formulario utilizado para la cartilla ELeEmprende fue fundamental en el desarrollo de la investigación. Este instrumento permitió recopilar datos directamente de los profesores, cuyas opiniones y experiencias son esenciales para comprender el impacto real de la cartilla en el aprendizaje del español. La participación activa de los profesores entrevistados fue indispensable, proporcionando una perspectiva práctica y aplicada que ayudó a identificar tanto las fortalezas como las áreas de mejora de la cartilla.

Es fundamental usar recursos que hagan las clases de español más interactivas y productivas, creando un entorno dinámico que mantenga el interés de los estudiantes. Integrar tecnologías y métodos innovadores no solo hace las clases más estimulantes, sino que también permite explorar habilidades lingüísticas de manera práctica y contextualizada, fomentando una comprensión efectiva y duradera del español.

En resumen, la encuesta, se reveló resultados positivos en la enseñanza del español como lengua extranjera. Los profesores apreciaron las herramientas digitales como Canva, Jamboard, Padlet y Quizlet por su capacidad para crear materiales dinámicos y adaptados a las

necesidades de los alumnos, facilitando la interacción en el aula y promoviendo el desarrollo de habilidades lingüísticas fundamentales. Además, destacaron haber ampliado su repertorio de actividades educativas gracias a estas herramientas digitales, enriqueciendo sus prácticas pedagógicas. Estos hallazgos preparan el terreno para la siguiente sección del trabajo, donde se discutirán las conclusiones derivadas de estos resultados.

7. CONCLUSIÓN

El desarrollo de este trabajo sobre la cartilla ELEmprende fue motivado por la necesidad de crear una propuesta de recurso didáctico para la enseñanza del español como lengua extranjera (E/LE). En primer lugar, la reflexión acerca de las tecnologías en la enseñanza, bien como las herramientas digitales y/o educacionales en el contexto educacional, así como, la elaboración de esta cartilla tuvo como objetivo principal proporcionar una cartilla práctica y accesible, que pudiera facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje mediante la integración de herramientas digitales y educativas.

En segundo lugar, la importancia y relevancia de este trabajo están directamente relacionadas con el paso a paso adoptado durante su elaboración. El uso de herramientas digitales y/o educativas como Canva, Jamboard, Padlet y Quizlet demostró ser un diferencial significativo. Estas plataformas ofrecen una gama diversificada de recursos interactivos y colaborativos que enriquecen la experiencia educativa, haciendo el aprendizaje más dinámico y envolvente. Además, facilitan que los profesores puedan crear materiales exclusivos para atender las necesidades específicas de los alumnos.

Asimismo, la cartilla ELEmprende: Una propuesta de cartilla didáctica para la enseñanza de E/LE fue desarrollada con el propósito de explorar el potencial de estas herramientas para transformar la enseñanza del español (E/LE). El Canva se utilizó para crear materiales visuales atractivos y organizados; el Jamboard facilitó la colaboración en tiempo real; el Padlet permitió la construcción de murales interactivos para el intercambio de ideas; y el Quizlet ofreció una plataforma eficaz para la práctica y revisión de vocabulario y conceptos gramaticales.

Además, para validar la eficacia de la cartilla, se creó un formulario en la plataforma *Google Forms* con el objetivo de entrevistar a profesores de diferentes niveles de formación. Las respuestas obtenidas fueron fundamentales para la evaluación de la cartilla, ya que proporcionaron comentarios valiosos sobre su aplicabilidad y aceptación como material didáctico. La aprobación por parte de los profesores entrevistados reforzó la relevancia y

calidad de la cartilla como una herramienta pedagógica recomendada para las clases de español.

En conclusión, el trabajo y la elaboración de esta cartilla didáctica no solo busca contribuir significativamente a la enseñanza del español como lengua extranjera (E/LE), sino que también representa un soporte más para los profesores, al usar as herramientas: Canva; Jamboard; Padlet y Quizlet, en el proceso educativo, este estudio propone nuevas aproximaciones pedagógicas que pueden aplicarse en diversas perspectivas en las clases de ELE. Por lo tanto, la cartilla ELEmprende puede ser una aliada importante en la educación, contribuyendo para un aprendizaje más eficaz, dinamico y accesible para todos los involucrados.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CABRERA, Anita Ferreira. La enseñanza del español como L2 y LE mediada por la tecnología. Coordinación editorial y redacción: Pablo Garrido Diseño de cubierta: Laurianne López, p. 57, 2022.

GILER-LOOR, Douglas José et al. Padlet como herramienta interactiva para estimular las estructuras mentales en el fortalecimiento del aprendizaje. **Dominio de las Ciencias**, v. 6, n. 3, p. 1322-1351, 2020.

JIMÉNEZ, Jeannet Alexandra Molina; LLONGO, José Luis Rugel; ALVAREZ, Katy Leidy Arredondo; VÉLEZ, Agustín Atahualpa Ruiz. Impacto de las TIC en el mejoramiento del proceso enseñanza-aprendizaje de la comprensión lectora en estudiantes de primer año de bachillerato. **Dominio de las Ciencias**, [S. l.], v. 9, n. 2, p. 2292–2308, 2023. Disponible en: <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/3409>. Acceso en: 20 may.2024.

LEAL LOZADA, Eliana Sofia. Google Jamboard como mediador de aprendizaje del idioma inglés: diseño e implementación de una secuencia didáctica. 2022. Disponible en: <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/48727>. Acceso en: 05 de Mayo de 2024.

LEÓN GONZÁLEZ, Odalys; GAMBOA GRAUS, Michel Enrique. Volumen 14, Número 6, Año 2023. Edición especial. Revista Didascalía Educativa, [S.l.], 2023. Disponible en: <http://revistas.ult.edu.cu/index.php/didascalía>. Acceso en: 05 de Mayo de 2024.

LIMA, Maria José Souza. Cartoaprende: uma metodologia ativa para uma aprendizagem criativa em língua espanhola. Orientadora: Cristina Lúcia Dias Vaz. 2023. 128 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino) - Programa de Pós-Graduação Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior, Núcleo de Inovação e Tecnologias Aplicadas a Ensino e Extensão, Universidade Federal do Pará, Belém, 2023. Disponible en: <https://repositorio.ufpa.br/jspui/handle/2011/15951>. Acceso en: 25 de abril de 2024.

LÓPEZ, Silvia; URBÁN PARRA, Juan Francisco. Brechas digitales y aprendizaje de ELE en Argelia. 2010. Disponible en: https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/publicaciones_centros/PDF/oran_2010/07_1_lopez_urban.pdf. Acceso en 21 de Junio de 2024.

MYKYTKA, Iryna et al. Quizlet como recurso interactivo en la enseñanza-aprendizaje de idiomas. 2022. Disponible en: <https://rua.ua.es/dspace/handle/10045/130530>. Acceso en: 05 de Mayo de 2024.

PARRA; YISELL GÓNGORA; OLGA LIDIA MARTÍNEZ LEYET. "Del diseño instruccional al diseño de aprendizaje con aplicación de las tecnologías." *Education in the knowledge society (EKS)* 13.3 (2012): 342-360.

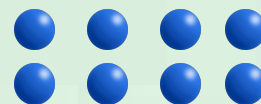
ROMERO LÓPEZ, Alicia et al. Canva: diseño de materiales didácticos y juegos educativos. 2019. Disponible en: <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/196343>. Acceso: 07 de Mayo de 2024.

SANTOS, Wéllia Pimentel. "Material didático e ensino-aprendizagem de línguas." Revista

Desempenho, 2019. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/rd/article/view/10885>. Acesso en: 09 de Junio 2024.

SOUSA, Arnaldo Prata de. (2019). A TECNOLOGIA COMO FERRAMENTA NO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM. Seminário internacional de educação, tecnologia e sociedade: ensino hibrido, 12 A 18 de Noviembre de 2019 . Disponible en: <https://seer.faccat.br/index.php/redin/article/view/1416>. Acesso en: 10 de Junio de 2024.

TARAZONA, Carlos Narcizo. "Tensiones respecto a la brecha digital en la educación peruana." Revista peruana de investigación e innovación educativa 1.2 (2021): e21039- e21039. Disponible en: [semanticscholar.org](https://www.semanticscholar.org). Acesso en 15 de Mayo de 2024.



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
CAMPUS UNIVERSITÁRIO DE ABAETETUBA
FACULDADE DE CIÊNCIAS DA LINGUAGEM
CURSO DE LICENCIATURA EM LETRAS - LÍNGUA ESPANHOLA**



*E**l**e**m**p**r**e**n**d**e*

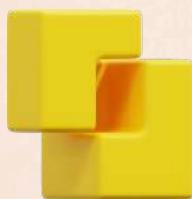
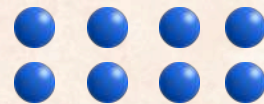
**UNA PROPUESTA DE CARTILLA DIDÁCTICA PARA LA ENSEÑANZA DE E/LE
CON EL USO DE LAS HERRAMIENTAS DIGITALES Y/O EDUCACIONALES
CANVA, JAMBOARD, PADLET Y QUIZLET**



**AUTORA: ANA CLAUDIA BARRETO CARDOSO
ORIENTADORA: MARIA JOSÉ SOUZA LIMA**

**ABAETETUBA-PA
2024**

SUMÁRIO



• PROPUESTA DE LA CARTILLA DIDÁCTICA ELEMRENDE.....	3
• LA ELEMRENDE ES ?.....	4
• OBJETIVOS DE LA CARTILLA ELEMRENDE.....	4
• ELEMRENDE- Herramientas digitales seleccionadas para la cartilla.....	5
• ELEMRENDE- Herramientas digitales y/o educacionales: Presentación.....	6
• CANVA - Creación de infográficos temáticos.....	7
• Ejemplos de la actividad - Creación de infográficos temáticos.....	8
• CANVA - Portafolio Digital.....	9
• Ejemplos de la actividad - Portafolio Digital.....	10
• CANVA - Creación de una revista cultural.....	11
• Ejemplo de la actividad - Creación de una revista cultural.....	12
• JAMBOARD - Construyendo una historia colectiva.....	13
• Ejemplo de la actividad - Construyendo una historia colectiva.....	14
• JAMBOARD - Debate por escrito.....	15
• Ejemplo de la actividad - Debate por escrito.....	16
• JAMBOARD - Explorando culturas hispanohablantes a través de mapas mentales en Jamboard.....	17
• Ejemplo de la actividad - Explorando culturas hispanohablantes a través de mapas mentales en Jamboard.....	18
• PADLET - Muro de debates temáticos.....	19
• Ejemplo de la actividad - Muro de debates temáticos.....	20
• PADLET - Exposición de proyectos virtuales.....	21
• Ejemplo de la actividad - Exposición de proyectos virtuales.....	22
• PADLET - Debate virtual sobre temas de actualidad.....	23
• Ejemplo de la actividad - Debate virtual sobre temas de actualidad.....	24
• QUIZLET - Repaso de gramática con Quizlet.....	25
• Ejemplo de la actividad - Repaso de gramática con Quizlet.....	26
• QUIZLET - Desafío de la revisión de contenidos.....	27
• Ejemplo de la actividad - Desafío de la revisión de contenidos.....	28
• QUIZLET - Aprendizaje autodirigido con conjuntos de fichas personalizadas.....	29
• Ejemplo de la actividad - Aprendizaje autodirigido con conjuntos de fichas personalizadas.....	30
• REFERÊNCIAS.....	31



PROPUESTA DE LA CARTILLA DIDÁCTICA ELEMPRENDE



En el contexto educativo contemporáneo, la integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) se ha revelado esencial para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. En este contexto, la cartilla ELEmprende surge como una propuesta innovadora a las necesidades de la enseñanza del español como lengua extranjera (E/LE), ofreciendo un recurso didáctico diversificado que presenta posibles usos de estas herramientas digitales y/o educativas.

Durante mis años de estudio, descubrí que la curiosidad y la innovación son fundamentales para mantener la enseñanza estimulante. Busqué métodos más dinámicos que involucraran a los estudiantes e inspiraran a mis colegas a crear clases interactivas y creativas. Mi objetivo era crear un entorno donde la enseñanza del español fuera más dinámica y efectiva.

En mi trayectoria de innovación educativa, las asignaturas clave de mi carrera fueron cruciales. “Tecnologías en la Enseñanza/Aprendizaje de LE” me mostró el potencial de las TICs, enseñándome a integrar herramientas digitales para hacer las clases más interactivas. “Metodologías de Investigación en LE” me ayudó a desarrollar enfoques pedagógicos basados en evidencia, garantizando que la cartilla ELEmprende fuera innovadora y eficaz.

La profesora María José fue una mentora crucial en este proceso. Su pasión por la enseñanza y su enfoque innovador fueron una gran inspiración. Me animó a explorar nuevas metodologías e integrar diferentes formas de tecnología en mis prácticas docentes. Su orientación fue esencial para desarrollar esta cartilla que no solo propone medios que desea facilitar el aprendizaje, sino que también inspirara a otros profesores a adoptar prácticas más dinámicas.

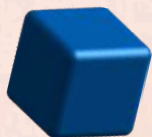
Esta cartilla ha sido elaborada cuidadosamente para proporcionar una experiencia de enseñanza-aprendizaje dinámica y eficaz, y está estructurada en torno a cuatro herramientas digitales y/o educativas, cada una de ellas acompañada de ejemplos prácticos de actividades pedagógicas. La EL Emprende es una propuesta de cartilla combina el uso de herramientas educativas y digitales con metodologías eficaces para la enseñanza de Español como Lengua Extranjera, lo que la convierte en una experiencia rica y envolvente, adaptada a las necesidades e intereses de profesores y alumnos.

La ELEmprende tiene como finalidad ofrecer apoyo para la enseñanza del español como lengua extranjera de varias maneras, a través de actividades interactivas, recursos multimedia, herramientas de colaboración, retroalimentación inmediata y apoyo al profesor. Ofrece orientación y sugerencias metodológicas para los profesores, ayudándoles en la planificación e implementación de la enseñanza de idiomas, haciéndola más efectiva.

Además, proporciona flexibilidad y accesibilidad, pudiendo ser utilizada en clases presenciales y online, atendiendo a las diferentes necesidades de los participantes. Los recursos digitales son accesibles en diversos dispositivos, permitiendo el aprendizaje en cualquier lugar y en cualquier momento.

ANA CLAUDIA BARRETO CARDOSO

Disponível em: <https://repositorio.ufpa.br/jspui/handle/2011/15951>



LA ELEMPRENDE ES...

La ELEmprende es un recurso pedagógico innovador creado para apoyar la enseñanza de Español como Lengua Extranjera (E/LE). Su concepción surgió de la necesidad de hacer la enseñanza del idioma español más dinámica, eficaz y envolvente, a través de la integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs). Con el avance de las tecnologías digitales y su creciente presencia en la vida cotidiana, se hizo evidente la importancia de incorporar estas herramientas en el proceso educativo para enriquecer y diversificar las metodologías de enseñanza.

Esta cartilla está estructurada en torno a cuatro herramientas digitales y/o educativas innovadoras, cada una acompañada de ejemplos prácticos de actividades pedagógicas que pueden ser implementadas por los profesores. Su uso como herramienta pedagógica enriquece la experiencia de aprendizaje de los alumnos y ofrece a los profesores nuevos medios para hacer la enseñanza más dinámica, interactiva y eficaz. Al promover el aprendizaje activo, la autonomía de los alumnos y la integración de tecnologías, se establece como un recurso ventajoso para la enseñanza contemporánea de E/LE, esforzándose por cumplir las necesidades y expectativas de una educación moderna y adaptativa.

OBJETIVOS DE LA CARTILLA ELEMPRENDE

La cartilla ELEmprende tiene como objetivo alcanzar varios propósitos fundamentales para una experiencia de aprendizaje e interactiva:

- **Promover el Aprendizaje Activo:** Incentivar a los estudiantes a ser participantes activos en su proceso de aprendizaje a través de actividades que requieren interacción constante. Esto ayuda a mantener a los estudiantes comprometidos y motivados, haciendo que el aprendizaje sea más significativo.
- **Facilitar una propuesta de TICs,** a través de las herramientas educativas y/o digitales: Proporcionar a los profesores los recursos y las estrategias necesarias para incorporar efectivamente las TICs en sus clases. Esto incluye el uso de aplicaciones educativas, plataformas en línea y otras herramientas digitales que aumentan la interactividad y el compromiso de los estudiantes.
- **Desarrollar Competencias Lingüísticas:** Enfocarse en el desarrollo equilibrado de las cuatro habilidades lingüísticas fundamentales: lectura, escritura, habla y escucha. La cartilla propone actividades que integran estas habilidades de manera armoniosa, garantizando un aprendizaje completo y amplio.
- **Apoyar la Autonomía del Estudiante:** Ofrecer materiales y recursos que permitan a los estudiantes continuar aprendiendo de forma teniendo contacto con las herramientas digitales que favorecen el aprendizaje del español. Esto incluye actividades autoguiadas, ejercicios de revisión y materiales de profundización que fomentan la autodisciplina y la búsqueda continua del conocimiento.

ELEMPRENDE

Herramientas digitales seleccionadas
para la cartilla





CANVA

En nuestra cartilla, vamos a utilizar una herramienta llamada Canva. Con ella, podemos crear diseños bonitos e impactantes para mejorar la presentación de la información. Desde ilustraciones hasta gráficos, nos ayudará a comunicar conceptos importantes de forma eficaz. Con su interfaz fácil de usar y las numerosas plantillas disponibles, será sencillo crear materiales atractivos y comprensibles para nuestro público objetivo, ¡haciendo que la información sea más accesible y atractiva para todos!

JAMBOARD

Con Jamboard podemos crear tableros virtuales colaborativos en los que organizar ideas, realizar lluvias de ideas y compartir información de forma interactiva. Con esta herramienta queremos fomentar la participación y la colaboración entre los usuarios, lo que enriquecerá el proceso de aprendizaje y facilitará la comprensión de conceptos importantes. Nos entusiasma la idea de utilizar Jamboard en nuestro cuaderno y hacerlo más dinámico, participativo y eficaz para todos nuestros usuarios.

PADLET

Padlet es una plataforma que permite crear tableros de anuncios virtuales donde compartir ideas, recursos y colaborar de forma interactiva. Utilizaremos Padlet para recopilar información importante, como enlaces útiles, documentos relevantes y vídeos explicativos. Esta herramienta será una excelente manera de organizar el contenido de forma visual y accesible, facilitando la comprensión y el acceso a los usuarios de la cartilla. Estamos entusiasmados por aplicar Padlet y hacer que nuestra cartilla sea aún más dinámico y útil para todos los implicados.

QUIZLET

Quizlet es una plataforma de estudio que ofrece una serie de recursos, como fichas y juegos educativos, diseñados para ayudar a las personas a aprender sobre diferentes temas. Integraremos Quizlet en nuestra cartilla para que los alumnos puedan repasar los contenidos de forma interactiva y eficaz. A través de las fichas de Quizlet, podrán practicar vocabulario y conceptos importantes de una forma más dinámica, mientras que los juegos educativos proporcionarán una experiencia de aprendizaje más divertida. Estamos encantados de incorporar Quizlet a nuestro cuaderno y ofrecer una experiencia de aprendizaje enriquecedora para todos.



Después de la presentación de las herramientas, siguen ahora las propuestas de actividades didácticas que el profesor puede aplicar en su clase utilizando las mismas.





Creación de infográficos temáticos

1. Elegir un tema relevante para la asignatura del curso de español a nivel universitario, como gramática española, cultura hispánica o literatura española.
2. Dividir a los estudiantes en pequeños grupos y asignar a cada grupo un subtema relacionado con el tema elegido.
3. Los estudiantes utilizar el Canva para crear una infografía educativa sobre el subtema asignado. Pueden incluir información como conceptos clave, ejemplos, gráficos, estadísticas y citas relevantes.
4. La infografía hecha por los alumnos deben ser visualmente atractiva, utilizando colores, fuentes y diseños adecuados.
5. Los alumnos a incorporar elementos interactivos, como enlaces a vídeos relacionados, para ofrecer una experiencia de aprendizaje más dinámica.
6. Establezca un plazo para la finalización de las infografías.
7. Una vez terminadas, los grupos pueden presentar sus infografías a la clase, explicando el contenido y destacando los puntos clave.
8. Las infografías pueden compartirse digitalmente con toda la clase para futuras consultas.

El objetivo de la tarea es...



Me escaneé

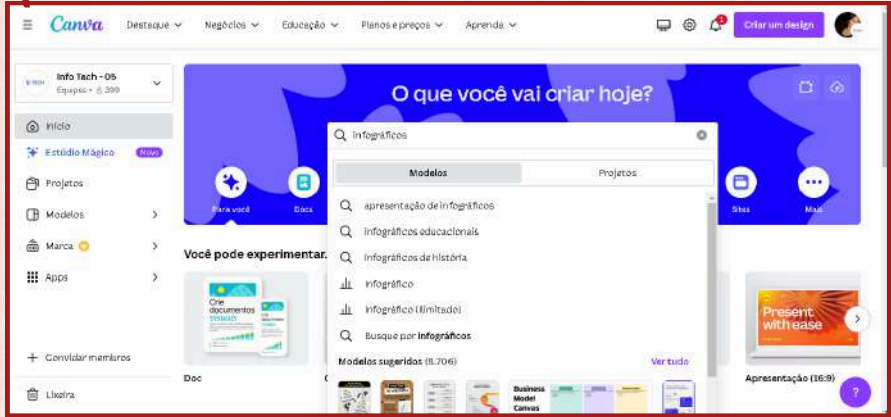
Ofrecer a los alumnos la oportunidad de profundizar en un tema específico mientras mejoran sus habilidades de escritura en español. Además, al crear infografías en Canva, se fomenta la creatividad, la capacidad de sintetizar información y las habilidades de comunicación visual de los estudiantes.





Abre la aplicación Canva. Busca "infografía" en el cuadro de búsqueda.

Cuando hayas terminado, guarda tu infografía en el formato deseado y preséntala a la clase.



Elige el modelo que quieras



Música y danza

La música mexicana es rica y variada, con estilos que van del mariachi al norteño y la banda. La danza también es fundamental en la cultura, con bailes tradicionales como el Jarabe Tapatio (conocido como el "sombrero mexicano") y el Son Jarocho.



Fiestas

México es conocido por sus vibrantes festivales, como el Día de los Muertos, una celebración para honrar a los difuntos con altares, flores y ofrendas. Otra fiesta importante es la Independencia de México, que se celebra el 16 de septiembre con desfiles y fuegos artificiales.



Gastronomía

La cocina mexicana es famosa por su diversidad y sus intensos sabores. Entre sus platos icónicos figuran los tacos, los tamales, las enchiladas y el mole. Se utilizan ingredientes tradicionales como el maíz, las judías, el chile y el aguacate.



Idiomas

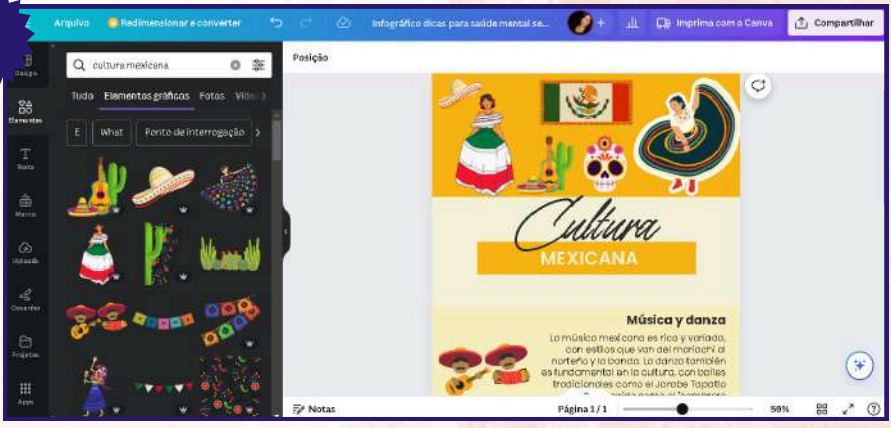
Aunque el español es la lengua oficial, México es un país plurilingüe con 68 lenguas indígenas reconocidas, como el náhuatl, el maya y el zapoteco. Estas lenguas son habladas por millones de personas y forman parte integrante del patrimonio cultural de México.



ELEmprende



Monta tu infografía con la información sobre el tema solicitado en la actividad. Utiliza tu creatividad para personalizar la infografía y hacerla más atractiva.



1. Pide a los alumnos que creen secciones diferentes en sus portafolios para diferentes tipos de trabajo, como proyectos de investigación, ensayos, presentaciones, proyectos de arte, etc.
2. En Canva, los alumnos pueden elegir entre una variedad de modelos o crear su propio diseño personalizado para cada página del portafolio. Pueden usar colores, fuentes y diseños que reflejen su personalidad y estilo.
3. Los alumnos deben incluir una variedad de materiales en sus portafolios, como documentos PDF de sus ensayos, imágenes de sus proyectos de arte, videos de sus presentaciones, etc.
4. En cada sección del portafolio, los alumnos deben incluir una breve reflexión sobre el trabajo presentado. Pueden discutir el proceso de creación, los desafíos enfrentados y lo que aprendieron de la experiencia.
5. Los alumnos pueden compartir sus portafolios digitalmente con compañeros de clase, profesores o posibles empleadores, dependiendo del contexto.
6. Además de evaluar el contenido del portafolio, puedes evaluar también el diseño visual, la organización y la capacidad de los alumnos para reflexionar sobre su propio trabajo.



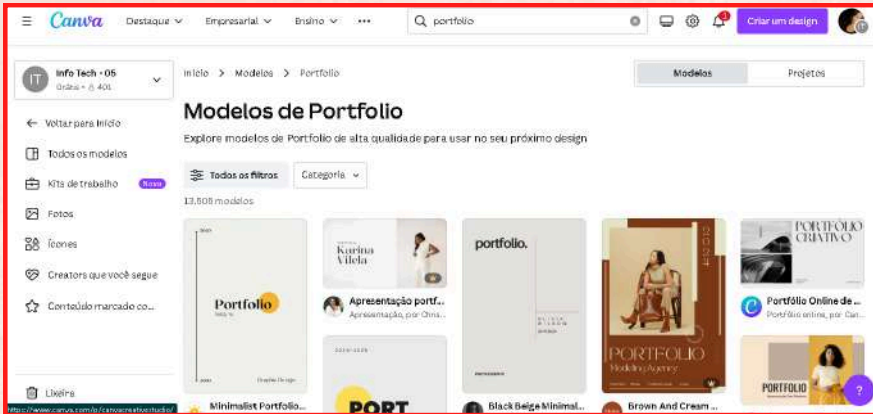
Me escaneé

El objetivo de la tarea es...



Permitir que los alumnos creen un portafolio digital para destacar su trabajo académico durante la asignatura. Además, ella permite que los alumnos demuestren su aprendizaje de manera creativa, sino que también les proporciona una herramienta valiosa para mostrar sus logros en el futuro. Esta actividad tiene como objetivo el desarrollo de todas las destrezas: escribir, leer.

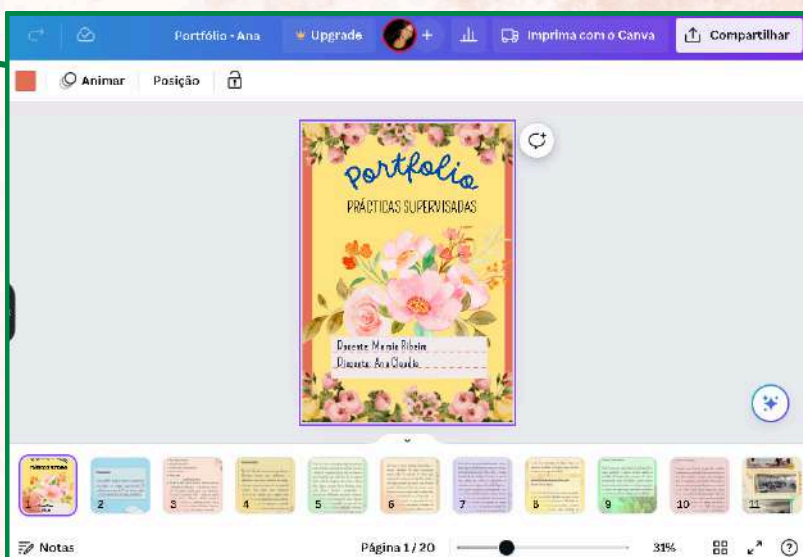
1 Abre la aplicación Canva. Busca "portfolio" en el cuadro de búsqueda. elige una plantilla y utiliza tu creatividad para personalizarla.

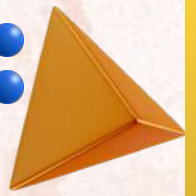


2 Monta tu portfolio con la información sobre el tema solicitado en la actividad. Añadir textos, imágenes e incluso elementos proporcionados en el propio Canva.



3 Al final, descarga el portafolio en el formato deseado y preséntalo a la clase





Creación de una revista cultural

1. Divida a los alumnos en grupos y asigne a cada uno un tema relacionado con la cultura hispánica, como la gastronomía, la música, la literatura, el arte, el cine, las tradiciones o las fiestas.
2. Cada grupo deberá utilizar Canva para crear una revista cultural dedicado al tema asignado.
3. Los alumnos deberán incluir en su revista los siguientes elementos Una portada atractiva con el título de la revista y una imagen relacionada con el tema. Artículos informativos e interesantes sobre diferentes aspectos del tema, que incluyan relatos, análisis, entrevistas y curiosidades. Añadir Gráficos, fotos e ilustraciones para complementar los artículos y hacer la revista visualmente atractiva.
4. Los estudiantes deben esforzarse por mantener una estética coherente y profesional en toda la revista, utilizando colores, fuentes y diseños adecuados.
5. Una vez terminada la revista, los grupos pueden compartir sus creaciones con la clase, destacando los principales puntos de interés y las decisiones de diseño.
6. Los colegas pueden opinar sobre el contenido, la presentación visual y la organización de la revista. 7. Las revistas pueden compartirse digitalmente con todos los estudiantes para futuras lecturas y referencias.



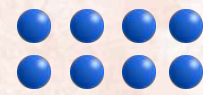
Canva

El objetivo de la tarea es...



Me escaneé

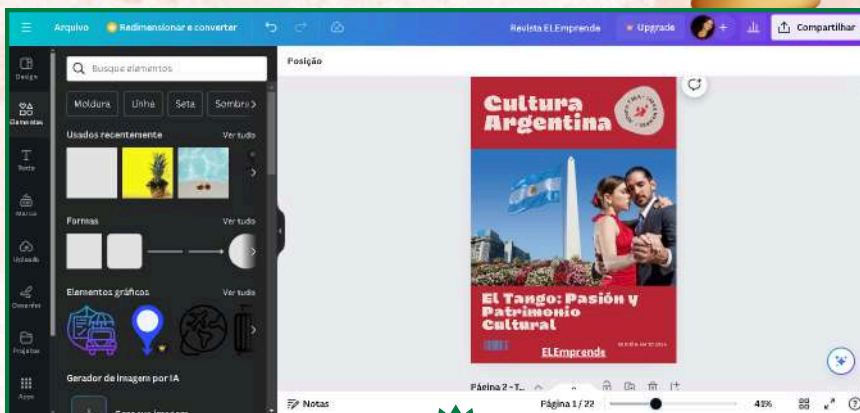
Permitir a los estudiantes explorar y celebrar diferentes aspectos de la cultura hispana, sino que también desarrolla habilidades de investigación, escritura, diseño gráfico y trabajo en equipo. Además, la creación de una revista cultural ofrece a los estudiantes la oportunidad de aplicar sus conocimientos de español de una manera creativa y significativa.



1
Abre la aplicación Canva. Busque plantillas de revistas digitales. Elige una plantilla y utiliza tu creatividad para personalizarla.



3
Finalmente, descarga la revista digital en el formato que prefieras y preséntala a la clase.

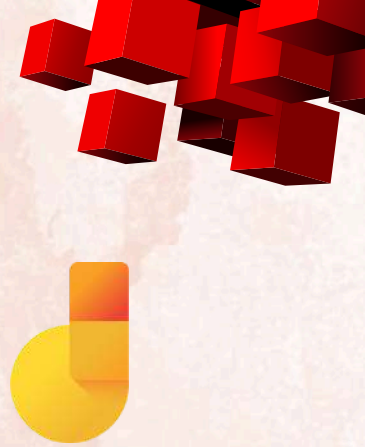


2
Personalizar la revista según el tema propuesto para el trabajo



Jamboard

Construyendo una historia colectiva



1. Divida a los alumnos en pequeños grupos.
2. Comparta un Jamboard en blanco con cada grupo.
3. Proporcione un tema o una frase inicial para la historia. Por ejemplo: "Un día soleado en Puerto Rico...".
4. Cada grupo empieza escribiendo una frase para la historia en el Jamboard.
5. Después de escribir la frase, los grupos pasan el Jamboard al siguiente grupo, que continúa la historia con otra frase.
6. Los grupos continúan pasándose el Jamboard hasta que todos los equipos hayan contribuido a la historia.
7. Una vez completada la historia, los grupos pueden revisarla juntos, corregir errores y mejorar la cohesión y la coherencia.
8. Por último, cada grupo puede presentar su historia a la clase y debatir sobre el vocabulario y las estructuras gramaticales utilizadas.



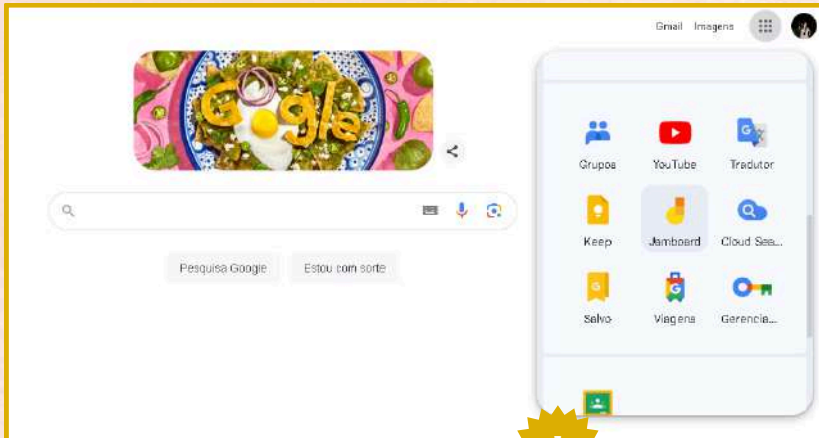
El objetivo de la tarea

es...



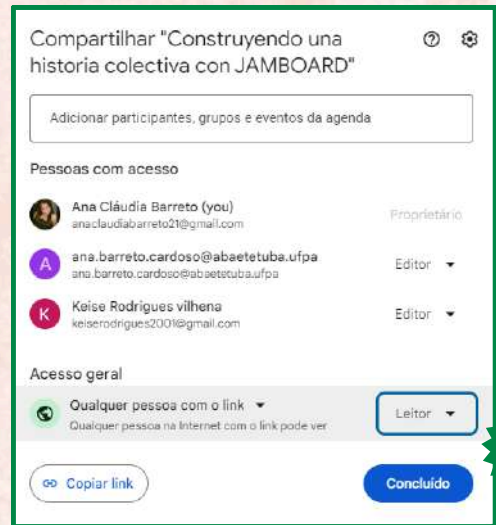
Promuever la colaboración entre los alumnos, fomenta la práctica del vocabulario y la gramática y ofrece una oportunidad para la expresión escrita creativa. Además, el uso de Jamboard permite a los alumnos trabajar de forma sincrónica o asincrónica, según prefiera el profesor. Esta actividad tiene por objeto principal, desarrollar las capacidades de escritura.

Jamboard



1

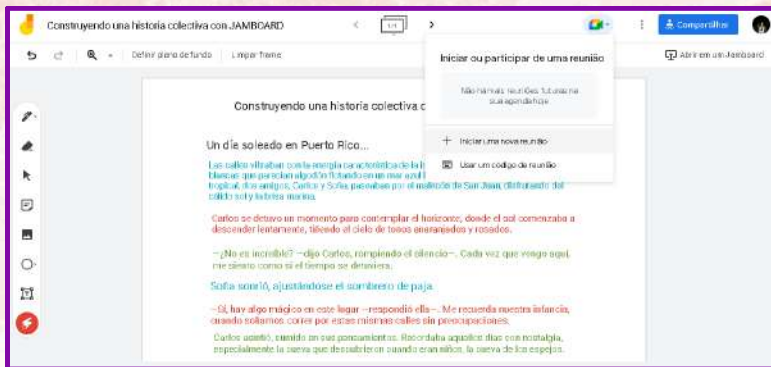
Una vez que hayas iniciado sesión en tu cuenta de Gmail, haz clic en el botón de acceso a las aplicaciones de Google y selecciona la aplicación Jamboard.



3

Para aumentar la interacción de tus alumnos durante la clase virtual, comparte tu Jamboard con ellos. Haz clic en "compartir", introduce los correos electrónicos de los alumnos y selecciona la opción "editor" para que puedan interactuar con el tablero. Como editores, los alumnos pueden incluir, borrar y mover elementos, con sus acciones identificadas por sus iniciales o imagen de perfil de Gmail.

Al final, guarda los tableros en PDF o JPG para registrar todas las anotaciones hechas durante la clase.

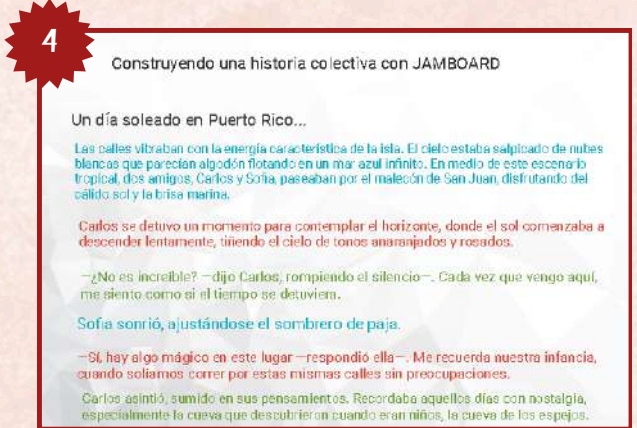


2

Haz clic en el botón + para crear un nuevo tablero. Nómbralo, por ejemplo, con el tema de la lección o el nombre de la clase. En la opción (fondo), puedes cambiar el fondo. En (textos), añade tus textos al tablero. Si la lección es online, el profesor puede interactuar con los alumnos a través de Google Meet.



Este es el resultado final



Jamboard

Debate por escrito



1. Divide la clase en dos grupos: un grupo a favor de un tema concreto y otro grupo en contra del mismo tema.
2. Elige un tema que sea relevante para los alumnos, como "¿La tecnología mejora o dificulta la comunicación?" o "¿Debe ser gratuita la enseñanza universitaria?".
3. Crea un Jamboard compartido y divídelo en dos secciones: "A favor" y "En contra".
4. Pide a cada grupo que escriba argumentos a favor o en contra del tema asignado en sus respectivos lados del Jamboard. Pueden utilizar texto, imágenes e incluso vídeos relacionados para apoyar sus argumentos.
5. Establezca un límite de tiempo para esta fase de la actividad.
6. Una vez transcurrido el tiempo asignado, pida a los grupos que cambien de lado y revisen los argumentos contrarios escritos por el otro grupo.
7. A continuación, los alumnos pueden utilizar el espacio en blanco del Jamboard para escribir contraargumentos y refutaciones.
8. Por último, los alumnos pueden revisar y perfeccionar sus argumentos y contraargumentos antes de compartir sus conclusiones con la clase.

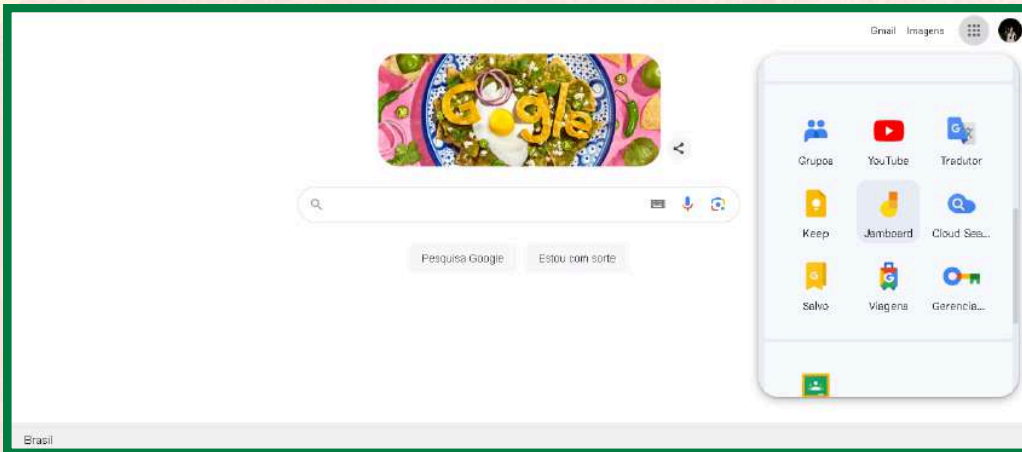


El objetivo de la tarea

es...

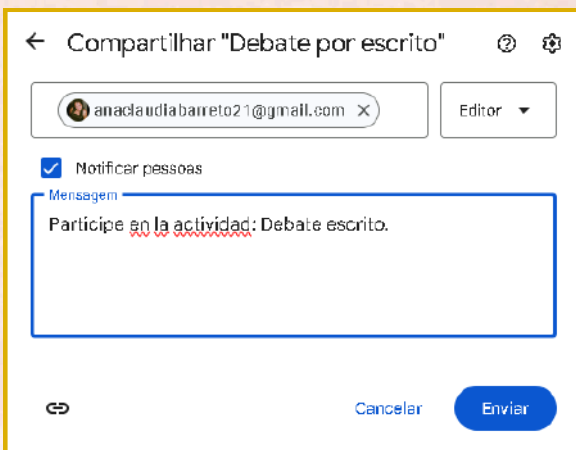


Esta actividad no sólo desarrolla las habilidades de escritura en español de los alumnos, sino que también fomenta la reflexión crítica, el pensamiento analítico y la capacidad de expresar y defender puntos de vista de forma persuasiva. El uso de la herramienta Jamboard permite una colaboración eficaz y visualmente estimulante entre los alumnos.



1

Una vez que hayas iniciado sesión en tu cuenta de Gmail, haz clic en el ícono de aplicaciones de Google y selecciona Jamboard.



2

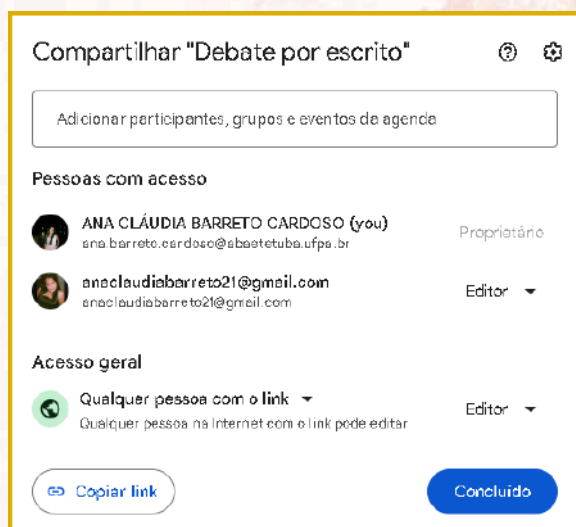
Haz clic en el botón + para crear un nuevo tablero. Nómbralo, por ejemplo, con el tema de la lección o el nombre de la clase.

Añade los correos de los participantes y envíales invitaciones para unirse a la clase en Jamboard.



3

Al final, guarda los tableros en PDF o JPG para registrar todas las anotaciones hechas durante la clase.



4

Este es el resultado final

Jamboard

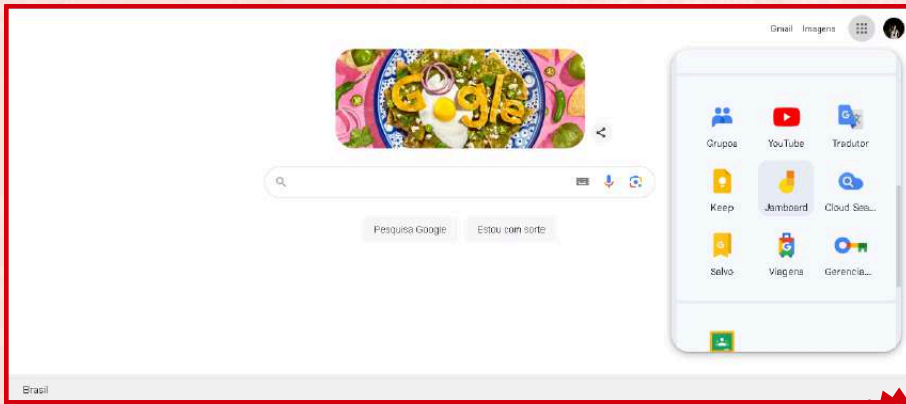
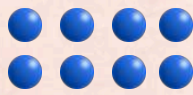
Explorando Culturas Hispanohablantes a través de Mapas Mentales en Jamboard

1. Presenta el objetivo de la actividad: explorar y comprender diferentes aspectos culturales de los países hispanohablantes. Destaca la importancia de la diversidad cultural y lingüística en el mundo hispanohablante.
2. Divide la clase en grupos de 3 a 4 estudiantes, asegurándote de una distribución equilibrada de habilidades lingüísticas, si es posible.
3. Cada grupo elige un país hispanohablante para explorar. Pueden optar por países como España, México, Argentina, Colombia, entre otros.
4. Los grupos realizan investigaciones sobre diversos aspectos culturales del país elegido, como gastronomía, música, danza, festividades, tradiciones, arte, literatura, entre otros.
5. Deben seleccionar la información más relevante e interesante para incluir en su mapa mental.
6. Cada grupo crea un mapa mental en Jamboard, organizando la información recopilada de manera visual y jerárquica.
7. Pueden utilizar imágenes, iconos, colores y texto para representar cada aspecto cultural.
8. Cada grupo presenta su mapa mental a la clase, explicando los aspectos culturales destacados y compartiendo curiosidades sobre el país elegido.
9. El profesor puede proponer una interacción entre los grupos, permitiendo preguntas y comentarios al final de cada presentación.
10. Abre una discusión sobre las similitudes y diferencias entre los países hispanohablantes explorados.

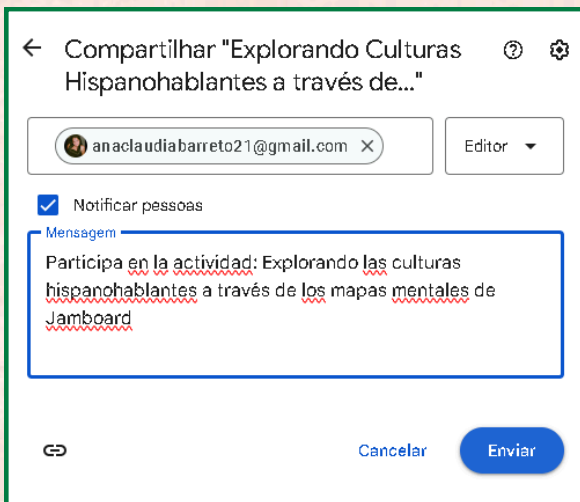


Objetivo de la actividad

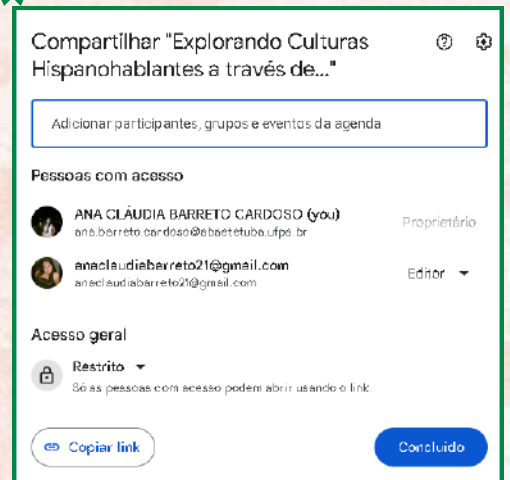
Explorar la riqueza cultural de los países hispanohablantes a través de la creación colaborativa de mapas mentales en Jamboard. Fomentar la reflexión sobre la interrelación entre la cultura y el idioma español, promoviendo así un mayor entendimiento de la influencia recíproca entre ambos aspectos. Esta actividad no solo busca enriquecer el conocimiento cultural de los estudiantes sobre los países hispanohablantes, sino también desarrollar habilidades de investigación, organización y la oralidad en español, al tiempo que fomenta la colaboración y el trabajo en equipo durante la creación de los mapas mentales colaborativos.



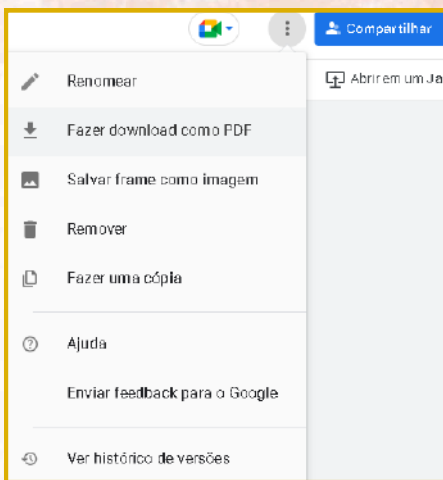
Después de iniciar sesión en tu cuenta de Gmail, haz clic en el icono de aplicaciones de Google y selecciona Jamboard.



Haz clic en el botón + para crear un nuevo tablero y asígnale un nombre, como el tema de la lección o el nombre de la clase. Añade los correos de los participantes y envíales invitaciones para unirse a la clase en Jamboard.

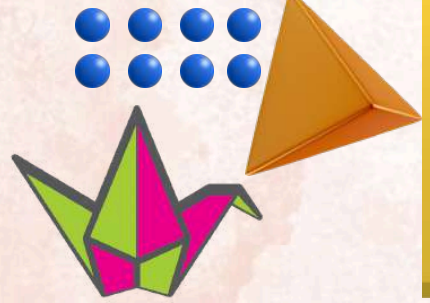


Este es el resultado final



Al final, guarda los tableros en PDF o JPG para conservar un registro de todas las anotaciones hechas durante la clase.





MIURO DE DEBATES TEMÁTICOS

1. Elija un tema relevante para su curso de español, como cultura, sociedad, política, arte, literatura, etc.
2. Crea un muro en Padlet y comparte el enlace con tus alumnos.
3. Divide a los estudiantes en grupos o permíteles trabajar individualmente, dependiendo del tamaño de la clase y de los objetivos de la actividad.
4. Indique a los alumnos que utilicen el muro de Padlet para publicar contribuciones sobre el tema elegido. Pueden incluir textos breves, imágenes, vídeos, audios o enlaces a recursos relacionados.
5. Establezca pautas claras de participación, como utilizar únicamente el español, incluir información precisa y relevante y respetar las opiniones de los compañeros.
6. Los alumnos deben interactuar entre sí en el muro, respondiendo a las publicaciones de sus compañeros, haciendo preguntas y compartiendo ideas adicionales.
7. Establezca un marco temporal para la actividad y controle el muro para asegurarse de que los alumnos participan activamente.
8. Una vez finalizado el tiempo previsto, organice un debate en clase sobre los temas tratados en el mural. Los alumnos pueden destacar los puntos interesantes, establecer conexiones entre los postes y compartir sus propias reflexiones y experiencias.
9. A continuación, los alumnos pueden escribir un resumen o reflexión sobre el debate, en español, destacando los principales puntos tratados y las nuevas ideas que hayan surgido.



El objetivo de la tarea es...



Promuever la participación activa de los alumnos, animándoles a expresar sus opiniones e ideas en español. El objetivo de esta actividad es desarrollar todas las destrezas: escribir, hablar, leer y escuchar. Además, el uso de Padlet facilita la colaboración y la interacción entre los estudiantes, incluso en un entorno virtual.

Padlet



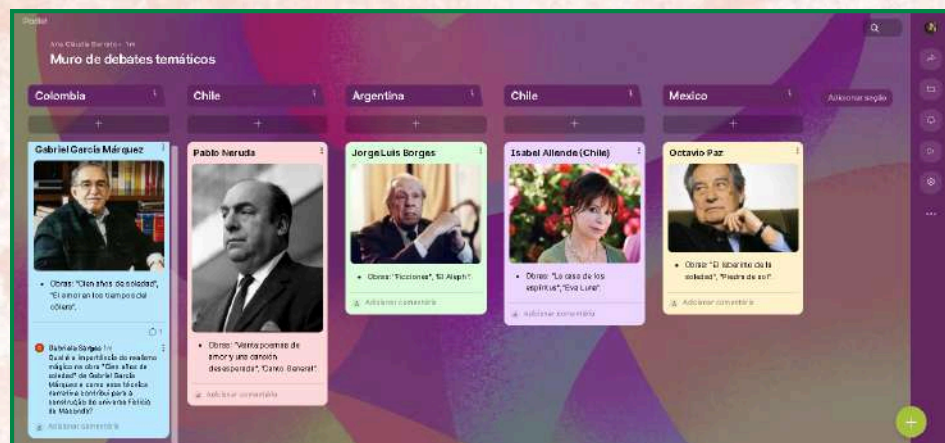
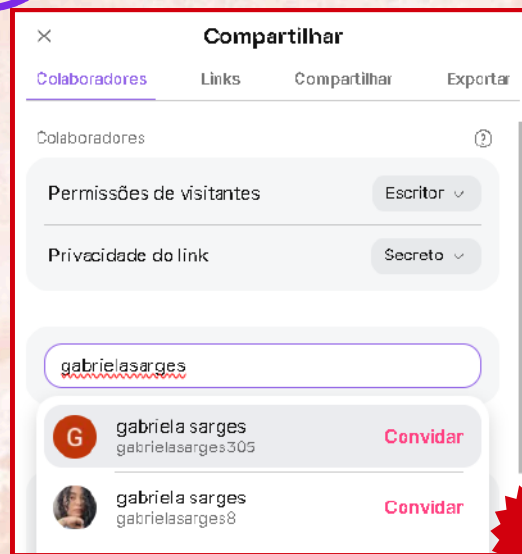
1 Para comenzar a usar Padlet, el primer paso es crear una cuenta. Para hacerlo: accede al sitio web de Padlet en www.padlet.com o utiliza la aplicación descargada en tu tienda de aplicaciones. Luego, haz clic en "Registrarse" ("Sign up"). Completa tus datos personales como nombre, correo electrónico y contraseña, y finaliza el registro haciendo clic en "Registrarse"



4 Después de iniciar sesión, haz clic en "Crear Padlet"; da un nombre y elige un diseño; personaliza el mural con imágenes, enlaces, vídeos y texto; para añadir elementos, haz clic en el símbolo "+" en la esquina superior derecha; arrastra y redimensiona los elementos según prefieras; para terminar, haz clic en "Hecho" en la esquina superior derecha.



2 Después de crear un mural, puedes compartirlo de varias formas. Sigue estos pasos: en tu mural, haz clic en "Compartir" en la esquina superior derecha. Elige la opción de compartición deseada: enlace directo, código de inserción, por correo electrónico o redes sociales.



5 Después de la contribución de cada participante, este es un ejemplo de cómo quedará el resultado final de la actividad.



EXPOSICIÓN DE PROYECTOS VIRTUALES

1. Pide a los alumnos que elijan un tema de interés relacionado con el curso de español, como cultura, historia, literatura, arte, música, entre otros.
2. Los alumnos deben trabajar individualmente o en grupos para realizar investigaciones profundas sobre el tema elegido.
3. Instruye a los alumnos a crear presentaciones visuales utilizando herramientas como PowerPoint, o Canva para compartir sus descubrimientos de manera clara y visualmente atractiva.
4. Una vez que las presentaciones estén completas, los alumnos deben grabar una presentación oral en español explicando los puntos principales e ideas encontradas durante la investigación.
5. Utilizando Padlet, crea un mural para cada alumno o grupo y pídeles que suban sus presentaciones visuales y grabaciones de audio.
6. Los alumnos deben agregar una breve descripción del contenido de su presentación en Padlet, animando a otros alumnos a acceder e interactuar con el material.
7. Promueve una sesión de exposición virtual, donde los alumnos tendrán la oportunidad de explorar las presentaciones de sus compañeros en Padlet.
8. Durante la exposición virtual, los alumnos pueden dejar comentarios y hacer preguntas sobre los proyectos de sus compañeros, fomentando así la interacción y el debate sobre los diferentes temas tratados.
9. Al final de la exposición, los alumnos pueden escribir reflexiones en español sobre los proyectos que más les interesaron, destacando lo que aprendieron y cómo esto amplió su comprensión del idioma y la cultura española.

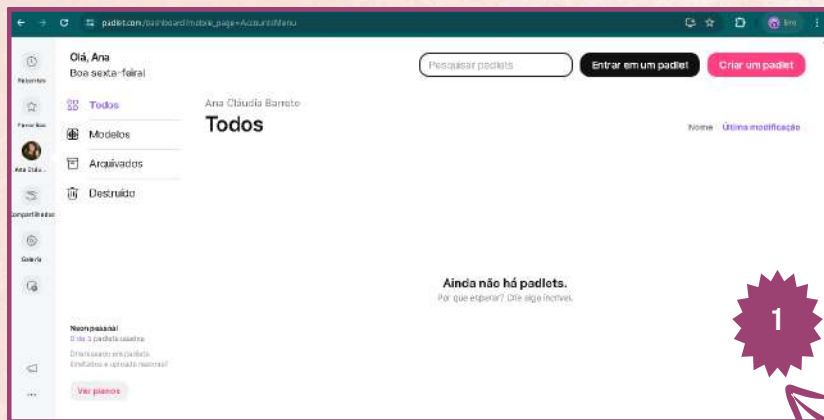


El objetivo de la tarea es...

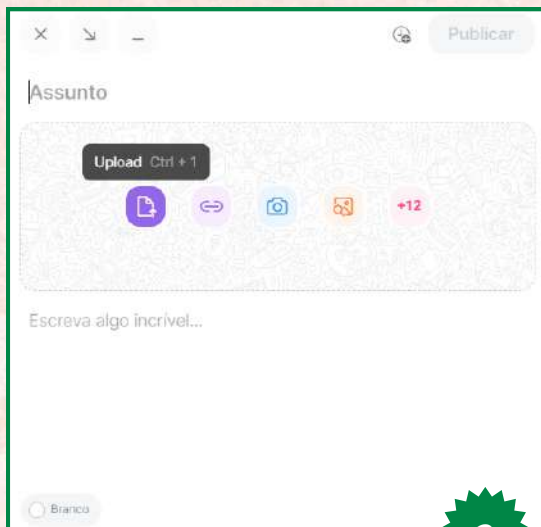


Brindar a los alumnos la oportunidad de explorar temas de su interés, practicar sus habilidades de investigación, expresión oral y escrita en español, y también fomenta la colaboración e interacción entre los compañeros en un entorno virtual.

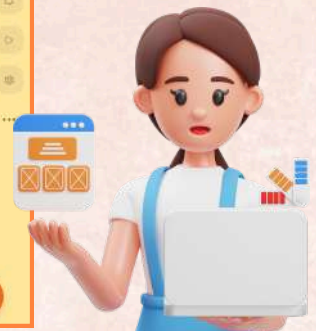
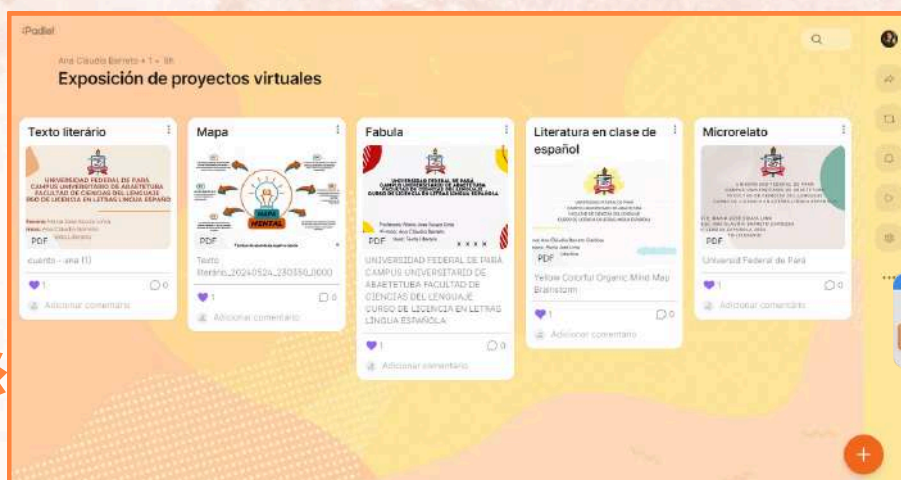
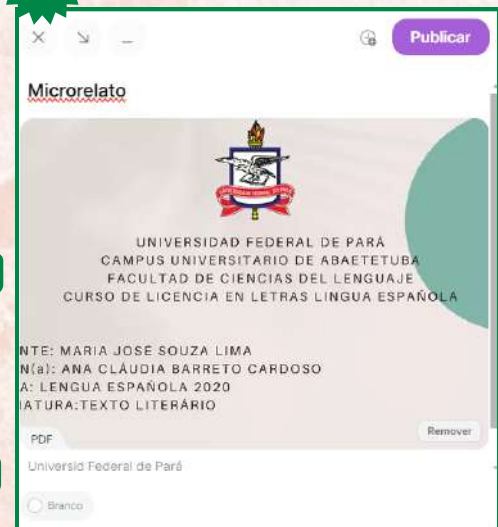
:Padlet



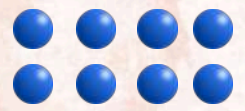
Para comenzar a usar Padlet, el primer paso es crear una cuenta. Para hacerlo: accede al sitio web de Padlet en www.padlet.com o utiliza la aplicación descargada en tu tienda de aplicaciones. Luego, haz clic en "Registrarse" ("Sign up"). Completa tus datos personales como nombre, correo electrónico y contraseña, y finaliza el registro haciendo clic en "Registrarse"



Después de iniciar sesión, haz clic en "Crear Padlet"; da un nombre y elige un diseño; personaliza el mural con imágenes, enlaces, vídeos y texto; para añadir elementos, haz clic en el símbolo "+" en la esquina superior derecha; arrastra y redimensiona los elementos según prefieras; para terminar, haz clic en "Hecho" en la esquina superior derecha.



Tras la contribución de cada participante, este es un ejemplo de cómo quedará el resultado final de la actividad. Copia el enlace o código y compártelo con los demás.



DEBATE VIRTUAL SOBRE TEMAS DE ACTUALIDAD



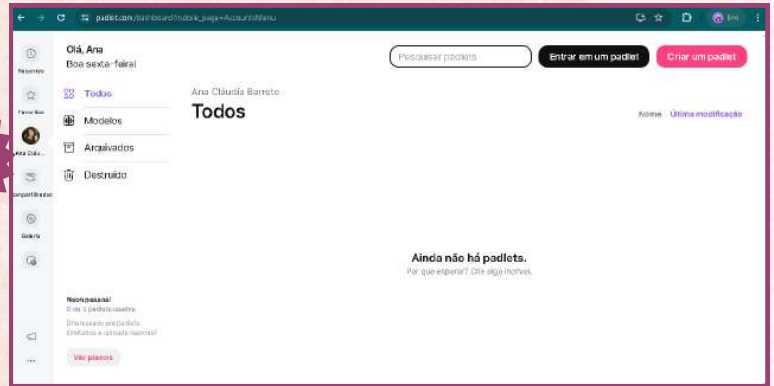
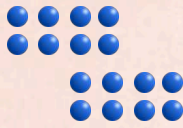
1. Seleccionar una serie de temas contemporáneos relevantes para el curso de español, como cuestiones sociales, políticas, medioambientales o culturales.
2. Divida la clase en grupos y asigne a cada grupo un tema específico para investigar y debatir.
3. Indique a los alumnos que utilicen Padlet para compartir recursos, artículos, vídeos o gráficos relacionados con su tema.
4. Cada grupo debe preparar argumentos a favor y en contra del tema asignado, considerando diferentes perspectivas y opiniones.
5. Programe una sesión de debate virtual en la que los grupos tengan la oportunidad de presentar sus argumentos en español.
6. Durante el debate, los alumnos deberán utilizar Padlet para registrar sus principales argumentos, respondiendo a los argumentos de los grupos contrarios y contribuyendo a la discusión.
7. Establecer reglas claras para el debate, como el tiempo de palabra para cada grupo, la moderación y el respeto mutuo.
8. Tras el debate, los alumnos pueden utilizar Padlet para votar qué grupo presentó los argumentos más convincentes y persuasivos.
9. Tras el debate, organice una discusión en clase en la que los alumnos puedan reflexionar sobre los diferentes puntos de vista presentados y discutir la relevancia de los temas tratados para la sociedad hispanohablante.



El objetivo de la tarea es...



Esta actividad no sólo promueve la práctica de la expresión oral en español, sino que también fomenta el pensamiento crítico, la argumentación persuasiva y la colaboración entre los estudiantes. Además, el uso de Padlet como plataforma de debate permite a los estudiantes interactuar de forma sincrónica o asincrónica, proporcionando flexibilidad y accesibilidad a todos los participantes.

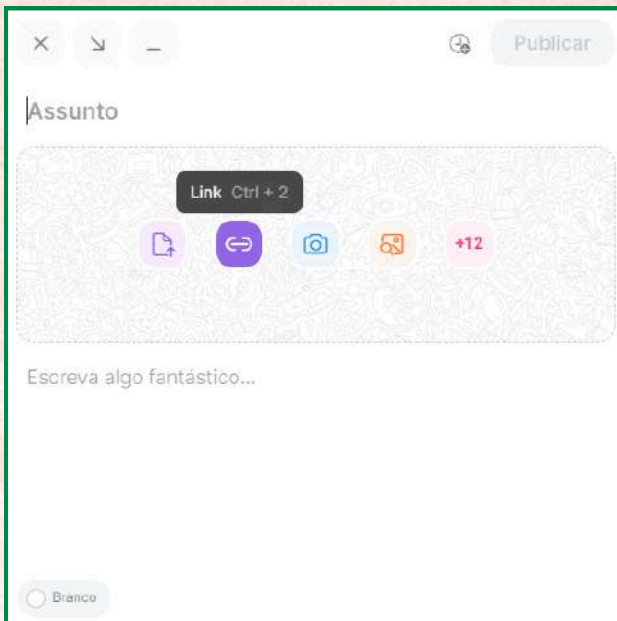


1

Para empezar a usar Padlet, lo primero es crear una cuenta. Para ello, visita el sitio web de Padlet en www.padlet.com o usa la aplicación que descargaste en tu tienda de aplicaciones. Luego, selecciona "Registrarse". Ingresa tus datos personales como nombre, correo electrónico y contraseña, y finaliza el registro clicando en "Registrarse".

2

Después de iniciar sesión, selecciona "Crear Padlet"; nómbralo y elige un diseño; personaliza el mural con imágenes, enlaces, vídeos y texto; para agregar elementos, pulsa el símbolo "+" en la esquina superior derecha; arrastra y ajusta los elementos según desees; para finalizar, haz clic en "Hecho" en la esquina superior derecha.



3

4

Después de que cada participante contribuya, este es un ejemplo de cómo quedará el resultado final de la actividad. Copia el enlace o código y compártelo con los demás.

- <https://www.youtube.com/watch?v=VcIYpkRo0yU>
- <https://youtu.be/d5bxz7hyLO4?si=nOR4BcYLptwttMt8>
- <https://youtu.be/dm5esa3mzkc?si=7u8mXE1NiUG00iwk>
- https://youtu.be/iOEdgljdb_w?si=OkE3vexi57K40gx5

Acceso en: 05 de mayo de 2024



Quizlet

Repaso de gramática con Quizlet



1. Divida a los alumnos en pequeños grupos o permítales trabajar individualmente, según sus preferencias y el tamaño de la clase.
2. Indique a los alumnos que accedan a Quizlet y busquen conjuntos de flashcards precreadas relacionadas con el contenido que están estudiando en clase.
3. Si no encuentran conjuntos adecuados, los alumnos pueden crear sus propios conjuntos de flashcards en Quizlet, introduciendo palabras, frases o conceptos en español y sus respectivas traducciones, definiciones o ejemplos en portugués o inglés.
4. Una vez creadas o elegidas las flashcards, los alumnos pueden utilizar las diferentes funciones de Quizlet, como los modos "Aprende", "Prueba", "Juega" y "Carrera contrarreloj", para repasar vocabulario y gramática de forma interactiva y divertida.
5. Los alumnos también pueden competir entre ellos, individualmente o por equipos, para ver quién consigue la puntuación más alta en los juegos de Quizlet.
6. Los alumnos deben repasar los conjuntos de flashcards y a utilizar Quizlet como herramienta de autoestudio fuera del aula.
7. El profesor pueden supervisar el progreso de los alumnos en Quizlet y ofrecer feedback personalizado cuando sea necesario.
8. Al final de cada unidad o tema de estudio, los alumnos pueden realizar un repaso colectivo utilizando los conjuntos de flashcards de Quizlet y debatir sobre los conceptos que más les hayan desafiado o interesado durante la actividad.

Me escaneé



El objetivo de la tarea es...

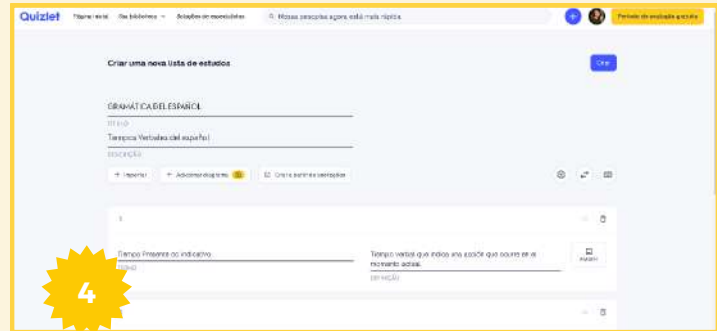


Proporcionar a los estudiantes una forma dinámica y eficaz de repasar y reforzar el vocabulario y la gramática española, desarrollando todas las destrezas: escribir, hablar, leer y escuchar en el aprendizaje de idiomas. El Quizlet ofrece una gran variedad de recursos y juegos interactivos que pueden personalizarse según las necesidades y preferencias individuales de cada estudiante.

Quizlet



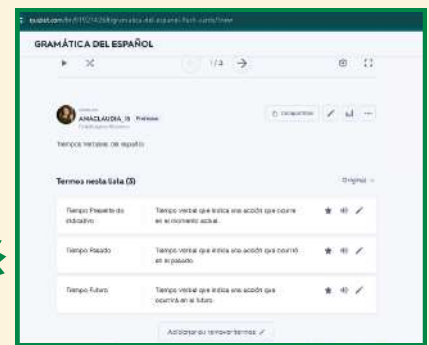
Abre Quizlet y regístrate en la plataforma. Puedes vincular tu cuenta de Google.



Para publicar la lista, haga clic en el icono de la esquina superior derecha.



En la pantalla de inicio de Quizlet, selecciona "Tarjetas"



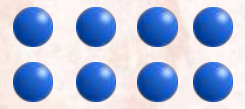
Cada lista de estudios tiene las tarjetas disponibles y cinco opciones diferentes de actividades. Ellas son: "Aprender", "Tarjetas", "Escribir", "Combinar" y "Evaluar". Haz clic en cada tarjeta para ver la definición o selecciona uno de los botones de actividades para empezar.



introduzca un título para la lista y, a continuación, empiece a rellenar las fichas con el término original y la definición;



Finalmente, es posible realizar una evaluación completa. Selecciona las configuraciones deseadas y presiona "Iniciar evaluación". comparte el resultado final de la actividad con tus alumnos por correo electrónico.



Desafío de la revisión de contenidos



1. Divida a los alumnos en pequeños equipos.
2. Pida a los alumnos que elijan un tema específico que les gustaría repasar, como vocabulario de viajes, conjugación de verbos irregulares, expresiones idiomáticas, etc.
3. Cada equipo es responsable de crear un conjunto de flashcards en Quizlet sobre el tema elegido. Las flashcards deben incluir palabras clave, definiciones, ejemplos de uso e incluso imágenes relacionadas, si es posible.
4. Una vez que todos los conjuntos de flashcards estén listos, los equipos intercambian los conjuntos entre sí.
5. A continuación, cada equipo dispone de un tiempo determinado para revisar las flashcards recibidas del otro grupo y prepararse para un reto de preguntas.
6. Durante el desafío, un equipo formula preguntas basadas en las tarjetas recibidas y el equipo contrario debe intentar responder correctamente. Las preguntas pueden formularse oralmente o por escrito, el profesor decide.
7. Los equipos acumulan puntos por cada respuesta correcta. El profesor puede establecer otras reglas más, como puntos extra por respuestas rápidas, etc.
8. Después del desafío, los equipos comparten comentarios sobre el rendimiento de cada uno y discuten qué áreas necesitan una mayor revisión.
9. Al final de la actividad los alumnos pueden volver a repasar las fichas y resumir brevemente lo que han aprendido durante el reto.



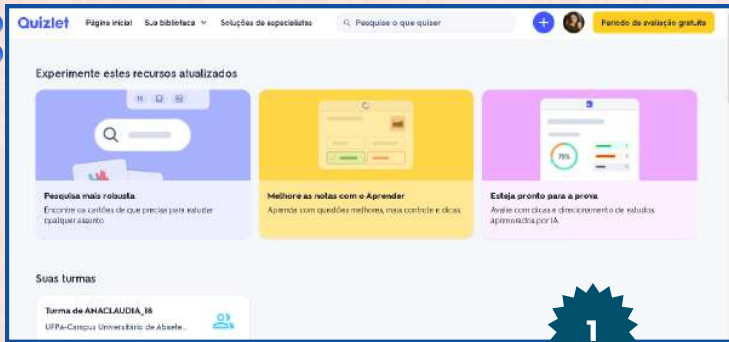
El objetivo de la tarea es...

Me escaneé



Convertir la revisión de contenidos en un juego divertido y competitivo, fomentando la participación activa de los estudiantes y promoviendo una revisión eficaz del material. Además, el uso de Quizlet permite a los estudiantes explorar el contenido de forma interactiva y personalizada, adaptándolo a sus necesidades individuales de aprendizaje. Esta actividad tiene como objetivo el desarrollo de todas las destrezas: escribir, hablar, leer y escuchar





1

Abre Quizlet y regístrate en la plataforma. Tienes la opción de vincular tu cuenta de Google.



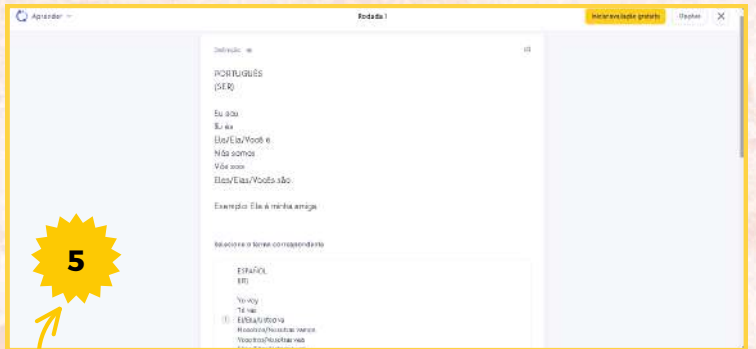
4

Para publicar la lista, selecciona el ícono ubicado en la esquina superior derecha.



2

En la pantalla de inicio de Quizlet, haz clic en "Tarjetas".



5

Al finalizar las tarjetas, selecciona la opción para comenzar una revisión de estudio.



3

Ingrese un título para la lista y luego comience a completar las tarjetas con el término original y su definición.



6

Cada lista de estudios incluye tarjetas y cinco opciones de actividades: "Aprender", "Tarjetas", "Escribir", "Combinar" y "Evaluar".



- <https://www.todamateria.com.br/verbos-irregulares-em-espanhol/>
- <https://www.conjugacao.com.br/verbos-irregulares-no-portugues/>
- <https://quizlet.com/br/919217525/verbos-irregulares-en-presente-del-espanol-flash-cards/?i=5t22zc&x=1jqt>

Quizlet

Aprendizaje autodirigido con conjuntos de fichas personalizadas

1. Pide a los alumnos que creen cuentas individuales de Quizlet.
2. Los estudiantes deben identificar áreas específicas de aprendizaje que quieran repasar, como vocabulario temático, verbos irregulares, modismos, etc.
3. Después, los alumnos deben crear conjuntos de flashcards personalizadas en Quizlet para cada área de aprendizaje identificada. Pueden incluir palabras clave en español y sus traducciones al portugués, definiciones, ejemplos de uso, imágenes o audio.
4. Una vez listos los conjuntos de flashcards, los alumnos pueden utilizar las diferentes funciones de Quizlet, como "Aprender", "Prueba", "Jogar" y "Escribir", para repasar el material de forma interactiva.
5. Los alumnos deben fijarse el objetivos de estudio y a revisar las flashcards con regularidad, dedicando una cantidad de tiempo constante a cada sesión de estudio.
6. Los estudiantes pueden controlar su propio progreso en Quizlet haciendo un seguimiento del número de flashcards revisadas, el tiempo dedicado al estudio y el rendimiento en las actividades de repaso.
7. Los profesores pueden ofrecer apoyo y orientación a los estudiantes, haciendo comentarios sobre su uso efectivo de Quizlet, así como hacer sugerencias sobre estrategias de estudio.
8. Como extensión de la actividad, los estudiantes pueden compartir sus conjuntos de flashcards con sus compañeros de clase, permitiendo que todos se beneficien del material de estudio creado.

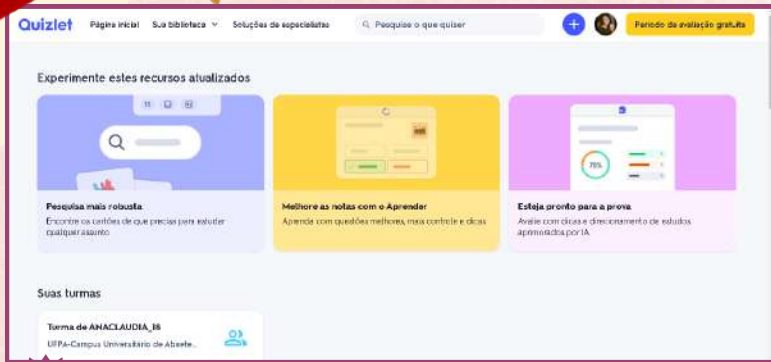
Me escaneé



El objetivo de la tarea es...



Fomentar la autonomía y la responsabilidad de los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje, permitiéndoles personalizar y adaptar el material de estudio en función de sus necesidades individuales. Además, el uso de Quizlet ofrece una plataforma interactiva y atractiva para repasar el vocabulario y la gramática españoles, ayudando a los estudiantes a consolidar sus conocimientos de manera eficaz. Esta actividad tiene como objetivo el desarrollo de todas las destrezas: escribir, hablar, leer y escuchar



1

Abre Quizlet y regístrate en la plataforma. Tienes la opción de vincular tu cuenta de Google.



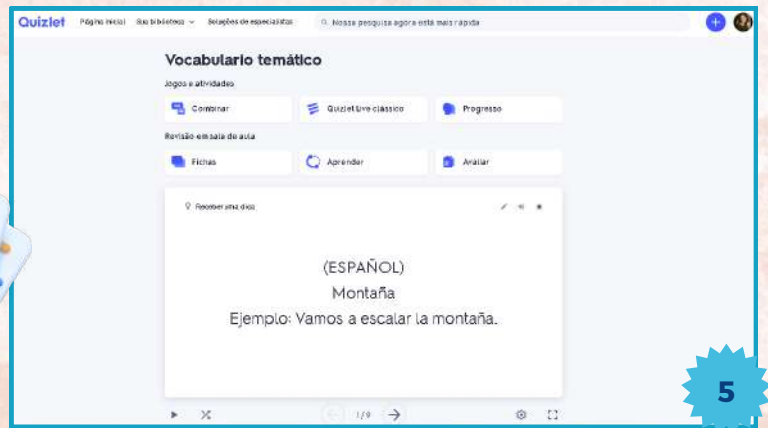
4

Después de agregar el contenido de tus actividades, para publicar la lista, selecciona el icono ubicado en la esquina superior derecha.



2

En la pantalla de inicio de Quizlet, haz clic en "Tarjetas".



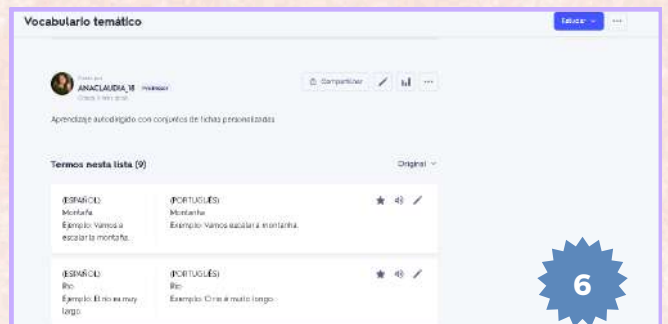
5

En cada conjunto de estudio se encuentran tarjetas y cinco actividades disponibles: "Aprender", "Tarjetas", "Escribir", "Combinar" y "Evaluar".



3

Proporcione un título para la lista y proceda a llenar las tarjetas con el término original y su respectiva definición.

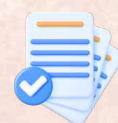


6

Este es un ejemplo de cómo la actividad queda lista para ser estudiada y revisada, incluso a través de audio. Al final, compártelo con tus alumnos.

REFERENCIAS

- Impactos da COVID-19 na América Latina. Disponible en: <https://youtu.be/iOEdgljdb_w?si=1dWnqmCRgFlySOuf>. Acceso en: 05 de mayo de 2024.
- La Crisis En Venezuela En 15 Min (Economía, desabastecimiento, política, pobreza, éxodo). Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=VcIYpkRo0yU>>. Acceso en: 05 de mayo de 2024.
- LIMA, Maria José Souza. Cartoaprendele: uma metodologia ativa para uma aprendizagem criativa em língua espanhola. Orientadora: Cristina Lúcia Dias Vaz. 2023. 128 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino) - Programa de Pós-Graduação Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior, Núcleo de Inovação e Tecnologias Aplicadas a Ensino e Extensão, Universidade Federal do Pará, Belém, 2023. Disponível em: <https://repositorio.ufpa.br/jspui/handle/2011/15951>. Acceso en: 25 de abril de 2024.
- Maestro Virtual. Riqueza cultural da Colômbia: 10 exemplos de tradições. Disponible en: <https://maestrovirtuale.com/riqueza-cultural-da-colombia-10-exemplos-de-tradicoes/#google_vignette>. Acceso en: 09 de mayo de 2024.
- Matemática e Arte. Cartoaprendele. Disponible en: <<https://www.matematicaearte.com/cartoaprendele>>. Acceso en: 25 de abril de 2024.
- Os Melhores Livros. Livros da literatura latino-americana. Disponible en: <<https://osmelhoreslivros.com.br/livros-da-literatura-latino-americana/>>. Acceso en: 07 de mayo de 2024.
- Protestas en Chile: Dos vehículos de Carabineros aplastan a manifestante. Disponible en: <<https://youtu.be/d5bxz7hyLO4?si=nOR4BcYLptwttMt8>>. Acceso en: 05 de mayo de 2024.
- Resumen y resultados de las elecciones en Argentina: Sergio Massa y Javier Milei irán a balotaje Disponible en: <<https://youtu.be/dm5esa3mzkc?si=7u8mXE1NiUG00wik>>. Acceso en: 05 de mayo de 2024.
- Sua Pesquisa. Cultura Argentina. Disponible en: <https://www.suapesquisa.com/paises/argentina/cultura.htm#google_vignette>. Acceso en: 05 de mayo de 2024.
- Vortex Magazine. Cultura Mexicana: história, tradições e curiosidades do México. Disponible en: <https://www.vortexmag.net/pt-br/cultura-mexicana-historia-tradicoes-e-curiosidades-do-mexico/#google_vignette>. Acceso en: 07 de mayo de 2024.



ELEmprende - Propuesta de Cartilla didáctica para la enseñanza de E/LE, con el uso de las herramientas digitales y/o educativas Canva, Jamboard, Padlet y Quizlet

SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
CAMPUS UNIVERSITÁRIO DE ABAETETUBA
Rua Manoel de Abreu, s/n - Mutirão - Fone/Fax: (91) 3751-1131
ABAETETUBA – PARÁ

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Pelo presente instrumento eu, abaixo identificado(a), autorizo a discente Ana Claudia Barreto Cardoso, brasileira, residente na Avenida São Paulo, nº 2690 – Abaetetuba/PA, RG nº 7535557, discente no Curso Licenciatura em Letras Espanhol, Faculdade de Ciências da Linguagem (FACL) da Universidade Federal do Pará (UFPA), Campus Abaetetuba, a utilizar os depoimentos realizados através da plataforma Google Forms, em sua pesquisa sobre metodologias ativas de aprendizagem em Língua Espanhola “ELEmprende - Propuesta de Cartilla didáctica para la enseñanza de E/LE, con el uso de las herramientas digitales y/o educativas Canva, Jamboard, Padlet y Quizlet”. Os dados obtidos poderão ser utilizados para fins acadêmicos, de fomento à pesquisa científica, em seminários, congressos, dos quais a discente venha a participar, sem limitação de tempo e/ou número de exposições.

Na condição de titular dos direitos patrimoniais de autora, a discente poderá dispor livremente da mesma, para toda e qualquer modalidade de utilização por si ou por terceiros por ela autorizados. Depois de assinada esta autorização, não caberá a mim qualquer direito e/ou remuneração, a qualquer tempo e título.

Abaetetuba, 04 de Junho de 2024

* Pergunta obrigatória

E-mail:

1. ¿Está de acuerdo en participar en esta encuesta?*

- | | |
|--------------------------|------------|
| <input type="checkbox"/> | Sí, acepto |
| <input type="checkbox"/> | No acepto |

2. ¿Cuál es su nombre completo?*

3. ¿En qué ciudad resides?*

4. ¿Cuál es su nivel de estudios?*

- | | |
|--------------------------|------------|
| <input type="checkbox"/> | Estudiante |
| <input type="checkbox"/> | Graduado |
| <input type="checkbox"/> | Máster |
| <input type="checkbox"/> | Doctorado |

5. ¿Qué aspectos de la cartilla te parecen más útiles para aprender y enseñar español?*

6. ¿Cómo valora la calidad de las informaciones de la cartilla?*

- | | |
|--------------------------|---------------|
| <input type="checkbox"/> | Escelente |
| <input type="checkbox"/> | Buena |
| <input type="checkbox"/> | Satisfactoria |

7. ¿Cómo se califican las pantallas? (Formato y nombre) de la cartilla, teniendo en cuenta los contenidos y las informaciones y actividades propuestas.

8. ¿Qué opina de la organización de los temas en la cartilla?*

- | | |
|--------------------------|------------------------|
| <input type="checkbox"/> | Bien organizada |
| <input type="checkbox"/> | No mucho organizada |
| <input type="checkbox"/> | Sin organización |
| <input type="checkbox"/> | Excelente organización |

9. ¿Le ha resultado difícil entender las instrucciones de uso de las aplicaciones mencionadas?*

- | | |
|--------------------------|-------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> | Fue muy fácil de entender |
| <input type="checkbox"/> | Fue relativamente fácil de entender |
| <input type="checkbox"/> | Fue un poco difícil de entender |
| <input type="checkbox"/> | Muy difícil de entender |

10. ¿Qué tan efectivas te parecieron estas aplicaciones para aprender y español?*

	Muy eficaces
	Eficaz
	Poco eficaces
	Nada efectivas

11. ¿Qué aplicaciones de las mencionadas en la cartilla conocía ya? (Marque todas las que procedan)*

	Canva
	Jamboard
	Padlet
	Quizlet
	Ninguna de las opciones anteriores
	Conocía todas las aplicaciones

12. ¿Las sugerencias para el uso de las aplicaciones se ajustan a tus necesidades de enseñanza y aprendizaje del español?*

	Bien alineadas
	Razonable
	En absoluto

13. ¿Los contenidos de las aplicaciones en la cartilla cumplieron con sus expectativas en términos de enseñanza y aprendizaje del español? Justifique.*

14. ¿Proporciona la cartilla información suficiente sobre cómo acceder y utilizar las aplicaciones mencionadas?*

	Sí, información completa
	Sí, pero podría ser más detallado
	Adecuado
	No, información insuficiente
	No, muy poca información

15. ¿Sobre las actividades realizadas con las herramientas le gustó más? Elija en orden de mayor a menor interés.*

	1	2	3	4	5
Canva					
Jamboard					
Padlet					

Quizlet					
---------	--	--	--	--	--

16. ¿Fue clara y práctica las actividades didácticas sugerida en la cartilla para utilizar las aplicaciones?*

- Clara y práctica
 Compleja y no tan práctica
 Nada clara y práctica

17. ¿En qué áreas crees que las aplicaciones mencionadas te han ayudado a mejorar tus habilidades? (Marca todas las que procedan)*

	1	2	3	4	5
Vocabulario					
Pronunciación					
Gramática					
Comprensión auditiva					
Expresión escrita					
Conversación					
Todas las alternativas					
Ninguna de las alternativas					

18. ¿Recomendaría esta cartilla a otros profesores de español? Justifique*
