



LITERACIDAD DIGITAL DEL PROFESOR DE E/LE: APLICACIONES Y LA ENSEÑANZA/APRENDIZAJE



LETRAMENTO DIGITAL DO PROFESSOR DE E/LE: APLICATIVOS E O ENSINO/APRENDIZAGEM

ANA CLÁUDIA DOS SANTOS

SARA DE PAULA LIMA

RESUMO | INDEXAÇÃO | TEXTO | REFERÊNCIAS | CITAR ESTE ARTIGO | AS AUTORAS
RECEBIDO EM 27/10/2021 • APROVADO EM 07/12/2021

Resumen

Las Tecnologías Digitales de Información y Comunicación (TDIC) facilitan el acceso al aprendizaje de lenguas y han aportado la practicidad de aprender de forma autónoma u optimizar la enseñanza-aprendizaje de E/LE. De esa manera, este estudio tiene como objetivos analizar la aplicación *LyricsTraining* como herramienta para el aprendizaje de E/LE, identificar las características de la aplicación y categorizar la tipología de las actividades y las destrezas que predominan, a partir de un análisis cualitativo, de carácter descriptivo e interpretativo. Por medio de una propuesta didáctica, ejemplificamos las potencialidades de la aplicación como herramienta de enseñanza-aprendizaje de E/LE. Es oportuno que investigaciones futuras, que exploten en clase las actividades propuestas, puedan aplicar las actividades y presentar el *feedback* de alumnos y profesores.

Resumo

As Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) facilitam o acesso à aprendizagem de línguas e proporcionam a praticidade da aprendizagem autónoma ou otimizam o ensino-aprendizagem de E/LE. Sendo

assim, este estudo visa analisar o aplicativo *LyricsTraining* como instrumento de aprendizagem de E/LE, identificar suas características e categorizar o tipo de atividades e habilidades que predominam, por meio de uma análise qualitativa de natureza descritiva e interpretativa. Através de uma proposta didática, exemplificamos o potencial do aplicativo como instrumento de ensino-aprendizagem do E/LE. É apropriado que futuras investigações, que exploram as atividades propostas para a sala de aula, possam aplicar as atividades e apresentar o *feedback* dos estudantes e professores.

Entradas para indexação

PALABRAS-CLAVE: Literacidad digital. Español como Lengua Extranjera. Formación de profesores. Aplicaciones educativas.

PALAVRAS-CHAVE: Letramento digital. Espanhol como Língua Estrangeira. Formação de professores. Aplicativos educacionais.

Texto integral

1. INTRODUCCIÓN

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

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

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

Según la empresa *App Annie*, en 2020, la cantidad de aplicaciones descargadas alcanzó los 218 mil millones (de descargas), 7% más que el año 2019 (RIGUES, 2021). Hay diversas categorías de aplicaciones disponibles, y muchas personas han buscado ese recurso tecnológico como una manera de aprender un

nuevo idioma; es posible aprender sobre cualquier lengua y cultura, incluyendo el idioma español, que ocupa la cuarta posición en el ranking de las diez lenguas más habladas en el mundo (EBERHARD; SIMONS; FENNING, 2021).

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

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

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

Nunes y Bergmann (2019) aseveran la importancia de las aplicaciones para el aprendizaje de lenguas extranjeras, incluso como herramientas para la enseñanza formal: las autoras presentan algunos criterios de análisis de aplicaciones de LE, que pueden nortear el profesor de lenguas en la elección de las aplicaciones.

Como podemos observar, las aplicaciones pueden ser utilizadas como herramientas auxiliares en la enseñanza-aprendizaje de E/LE, por lo tanto, para el *corpus* de nuestro estudio, elegimos las aplicaciones Duolingo, Tandem y *LyricsTraining*; sin embargo, por las limitaciones del presente artículo, nos centraremos en el análisis de la aplicación *LyricsTraining*, poniendo de relieve sus contribuciones para el desarrollo de las destrezas lingüísticas. Además de un análisis caracterizando la aplicación, nuestro estudio tratará de ejemplificar por medio de propuesta didáctica las potencialidades de la aplicación, utilizada como una herramienta de enseñanza-aprendizaje.

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

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

2. MARCO TEÓRICO

2.1 LA TECNOLOGÍA EN LA ENSEÑANZA DE LENGUAS

Según Leffa (2020, p. 3), “la enseñanza de lenguas a lo largo de su historia mantiene la tradición de incorporar las tecnologías que surgen en cada época como recursos para intensificar el aprendizaje de los alumnos”. Los avances tecnológicos han permitido dinamizar la enseñanza/aprendizaje de idiomas, como lo confirman Abio (2014) y Paiva (2015) en sus estudios sobre la evolución de las tecnologías y su utilización en la enseñanza de lenguas.

Los libros aparecen como una innovación tecnológica (gracias al surgimiento de la escritura): las gramáticas eran utilizadas para aprender la sintaxis de las lenguas. La obra “*Orbis sensualium pictus: El mundo en imágenes*”, de Comenius (1658), es considerada el primer libro ilustrado para niños. Su objetivo era que los niños aprendiesen vocabulario en latín por medio de experiencias sensoriales (contextualizando con las imágenes).

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

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

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

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

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

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

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

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

Surgieron nuevas formas de comunicación y los estudiantes de lenguas extranjeras pudieron, por primera vez, acceder a sitios *web* e interactuar con hablantes nativos a través del correo electrónico, listas de discusión y foros. Por primera vez, disponemos de una tecnología que permite experiencias lingüísticas no artificiales y la lengua puede entenderse como comunicación. (PAIVA, 2015, p. 9, traducción propia).

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

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

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

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

Dudeneý, Hockly y Pegrum (2016, p. 311) sostienen que los teléfonos móviles pueden permitir la integración de Internet en contextos educativos tecnológicamente limitados, tras iniciativas como “traiga su propio dispositivo” (del inglés *Bring Your Own Device* - BYOD), que implica que los estudiantes pueden utilizar sus propios teléfonos en las clases. Los dispositivos móviles cada día evolucionan y, por medio de sus herramientas, permiten hacer numerosas actividades. Conectados a Internet, representan un gran potencial para la enseñanza y aprendizaje de lenguas: además de incluir navegadores, los teléfonos móviles son los principales aparatos para uso de las aplicaciones, programas de *softwares* que se adquieren descargando en Internet; muchas de las aplicaciones son gratuitas y pueden funcionar *online* u *offline* (DUDENEY; HOCKLY; PEGRUM, 2016, p. 20). Por medio de los recursos que nos brindan estos dispositivos móviles, es posible tanto la recepción como la producción de contenidos.

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

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

¹ “Acesso à Internet e à televisão e posse de telefone móvel celular para uso pessoal 2019”, Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua - PNAD Contínua 2018/2019 (IBGE, 2021).

aplicaciones y las utilice como aliadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En el próximo apartado trataremos sobre la literacidad digital del profesor de E/LE.

2.2 LITERACIDAD DIGITAL DEL PROFESOR DE E/LE

El profesor colabora directamente en la construcción y ampliación del conocimiento de los alumnos. Al considerar la multidimensionalidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje, el profesor debe articular las dimensiones humana, técnica y político-social (CANDAU, 2014, p. 14), por ello, a la hora de planear sus clases, el profesor debe considerar el perfil de los alumnos, pertenecientes a la generación² que vive rodeada por diversos dispositivos tecnológicos y sus avances continuos, utilizándolos con diferentes fines: para comunicarse, entretenerse o intercambiar información.

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

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

Gracias a las herramientas que nos brinda Internet, es posible acceder a una fuente inagotable de lectura y escritura proveniente de diferentes países, en diferentes lenguas. Tenemos a nuestra disposición, películas, músicas, periódicos, traductores en línea, imágenes, además de las redes sociales, en las que los usuarios pueden compartir sus opiniones en diferentes páginas de perfiles.

² Hay diversos términos empleados para clasificar las generaciones (o grupo de personas) y su relación con las tecnologías, por ejemplo: los nativos e inmigrantes digitales (acuñados por Marc Prensky, en 2001), los residentes y visitantes digitales (planteados por David White y Le Cornu, 2011). Los nativos son los que crecieron con las nuevas tecnologías y, por ello, las utilizan con destreza, mientras que los inmigrantes son los que tuvieron una infancia “analógica”. Los residentes hacen parte del grupo que está constantemente en línea; los visitantes se conectan para hacer alguna actividad y luego se desconectan (CASSANY y AYALA, 2008, p. 62; DUDENEY; HOCKLY; PEGRUM, 2016, p. 26).

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

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

Dudeney, Hockly y Pegrum (2016, p. 19) describen los variados tipos de literacidades digitales³ y destacan que es necesario que nuestras clases abarquen otros tipos de alfabetizaciones, más allá de la alfabetización impresa tradicional: “enseñar lengua exclusivamente a través de la literacidad impresa es, en los días actuales, engañar a nuestros alumnos en el presente y en sus necesidades futuras”. Las actividades de escritura y oralidad antes estaban restringidas a los ejercicios solicitados por el profesor, en contextos que involucraban las clases, o las charlas extra clase entre los estudiantes. En la actualidad, ya no es necesario estar en clase para llevar a cabo estas prácticas: los entornos digitales posibilitan la práctica escrita y oral de la lengua meta en contextos reales de comunicación, a través de las redes sociales, los *chats*, *blogs*, foros y aplicaciones.

Las TDIC proporcionan el protagonismo del estudiante. Un profesor que lleva en consideración la literacidad digital en su praxis se apropia de los recursos tecnológicos que están a su alcance y hace con que sus alumnos interactúen digitalmente, como lo sostienen Marzari y Leffa (2013, p. 3):

³ Dudeney, Hockly y Pegrum (2016) clasifican las literacidades digitales en cuatro grupos, de acuerdo al enfoque: a) con foco en lenguaje – son las literacidades impresa, en SMS, hipertextual, multimedia/multimodal, lúdica, móvil y en código; b) con foco en información – son las literacidades en materia de etiquetado, en materia de búsqueda, en información y en filtraje; c) con foco en conexiones, están las literacidades personal, en red, participativa e intercultural; d) con foco en (re)diseño, está la literacidad en remix.

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

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

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

3. METODOLOGÍA

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

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

El dispositivo utilizado como instrumento para probar las aplicaciones ha sido el iPhone SE, versión IOS 14.6. Para caracterizar la aplicación, utilizamos como referencia los criterios de análisis de aplicaciones para enseñanza de lenguas

⁴ Como ya se ha mencionado (en la sección “1. Introducción”), nuestro estudio completo consiste en el análisis de las aplicaciones Duolingo, Tandem y *LyricsTraining*.

presentados por Orgaz (2018) y Nunes y Bergmann (2019). Orgaz (2018) presenta una plantilla bien detallada (ver Anexo A), que contempla además de los datos técnicos y funcionales de la aplicación, otros elementos, como los datos pedagógicos: enfoque, tipología de actividades, destrezas lingüísticas y la autoevaluación.

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

Para el análisis de *LyricsTraining*, buscamos datos generales disponibles en *Apple Store* y *Google Play Store* – desarrollador, año de desarrollo, subtítulo de la aplicación, número de descargas, evaluación de los usuarios, franja etaria y otras informaciones de relevancia; estos datos están organizados en un cuadro explicativo de la aplicación (ver en la sección siguiente). Los aspectos técnicos, funcionales y los datos pedagógicos son presentados a lo largo del análisis, con imágenes (capturas de las pantallas) para facilitar la comprensión. Al final, para demostrar las potencialidades de la aplicación analizada, presentamos una propuesta didáctica, basada en el enfoque comunicativo, para realización en el aula de E/LE.

4. ANÁLISIS DE LA APLICACIÓN LYRICSTRAINING

Con una propuesta de juego, *Lyrics Training* es una aplicación desarrollada para ayudar en el aprendizaje de trece idiomas, aunque el más practicado sea el inglés⁵. A través de recursos multimediáticos (música, video y letra de la canción), el juego consiste en que los usuarios completen las palabras que faltan en las letras de las canciones, mientras se reproduce el video musical. Los videos de las músicas son tomados de YouTube; por medio del desafío de rellenar las lagunas en las letras de las canciones (ejercicio ya adoptado por los profesores de lenguas), la aplicación utiliza dos recursos muy presentes en el cotidiano de los alumnos: el juego y la música. En el cuadro que sigue, presentamos algunos datos sobre la aplicación.

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

⁵ Además del inglés, se puede practicar español, portugués, francés, italiano, alemán, holandés, japonés (rōmaji), turco, polaco, sueco, finlandés o catalán. Es posible percibir, por los resultados presentados en el enlace “Jugando ahora” (lo que las personas están jugando en el momento que se accede), que el inglés es el idioma más practicado en la aplicación: la mayoría de las canciones son de habla inglesa; algunas de ellas fueron elegidas para jugar más de un millón de veces. La música *Perfect*, de Ed Sheeran, supera la marca de 4.800.000. Fuente: <https://es.lyricstraining.com/>. Acceso: 2 jun. 21

Icono:

Desarrollador: *Elasthink*

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

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

Para acceder a la plataforma, el usuario puede utilizar su cuenta en Facebook o registrarse con un correo electrónico, creando un nombre de usuario y contraseña. En la pantalla inicial podemos navegar, de una forma muy simple, por diferentes categorías, como: las letras más populares, los diferentes estilos, las letras recién añadidas, las músicas más jugadas. También se puede hacer una búsqueda en el vasto acervo de *LyricsTraining* digitando el nombre de la música o del cantante en el icono buscador (imagen 1, lado izquierdo).

La interfaz gráfica intuitiva permite que el usuario navegue sin dificultades. Es posible elegir el nivel de práctica: principiante, intermedio, avanzado o experto; a cada nivel, hay una cantidad determinada de huecos a rellenar (imagen 1, al medio). Tras seleccionar el nivel, el usuario elige el modo de juego: elección múltiple o karaoke (imagen 1, lado derecho).

⁶Fuente: Sensor Tower (<https://sensortower.com/>). Acceso: 10 mayo 2021.

Imagen 1 – Aplicación *LyricsTraining*

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

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

LyricsTraining utiliza los principios de la gamificación para hacer que el aprendizaje sea divertido. La gamificación consiste en el uso de la mecánica, la estética y las estrategias de juego, en contextos que no son juegos, para “involucrar a la gente, motivar la acción, promover el aprendizaje, y resolver problemas” (KAPP 2012 *apud* GONZÁLEZ JORGE, 2016, p. 6). Los elementos de la gamificación⁷ presentes en la aplicación (imagen 2) comprenden: a) nivel - se sube de nivel conforme la suma de puntos y de logros; se inicia en el nivel 1 y se puede llegar hasta el nivel 120; b) retos - jugar cada día para mejorar el nivel y ampliar el vocabulario (se suma la cantidad total de palabras ya rellenas por el usuario); c) medallas (recompensas) - se puede conseguir como recompensa un total de 36 medallas y se reciben cuando el usuario sube de nivel, finaliza las letras y rellena palabras (imagen 2, lado derecho); d) puntuación; e) clasificación (*ranking* global o nacional).

⁷ González Jorge (2016) cita los elementos del juego, como: niveles, recompensas (puntos, medallas/emblemas), retos y objetivos propuestos, progreso, clasificación y *feedback*.

Imagen 2 – Elementos de la gamificación en *LyricsTraining*



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

La imagen 3 (lado izquierdo) es una captura de la aplicación, al inicio del juego: en la parte superior de la pantalla están los datos de puntuación en la música, la cantidad de lagunas a rellenar, la cantidad de aciertos y de errores.

Imagen 3 – Jugando en *LyricsTraining*



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

Abajo del video musical está la letra de la canción: los pequeños círculos en el texto de la canción (imagen 3, lado izquierdo) son las palabras que faltan, que deben ser rellenadas al clicar en una de las múltiples opciones que aparecen.

La aplicación también dispone de un diccionario bilingüe (imagen 3, al centro), en distintos idiomas, incluido el portugués (de Portugal). Caso el usuario quiera consultar el significado de alguna palabra de la canción, mientras esté jugando a la música, sólo tiene que hacer clic en la palabra desconocida: aparecerá un cuadro para elegir el idioma de la traducción y automáticamente la traducción es hecha; sin embargo, el uso es limitado en la versión gratuita. También es posible desafiar a los amigos para intentar participar del *ranking* mundial o nacional, o lograr la mejor puntuación, compitiendo con los demás usuarios para entrar en el *ranking* (imagen 3, lado derecho).

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

Con esta aplicación se garantiza el entreno de una gran variedad lingüística: el usuario puede mejorar la comprensión auditiva, teniendo en cuenta la posibilidad de escuchar distintos acentos, como informa *LyricsTraining* (c2020) en su sitio *web*: “la música además de ser un medio divertido de aprender, permite escuchar diferentes acentos y pronunciación, lo que da mayor flexibilidad a nuestra capacidad para reconocer los diferentes patrones sonoros de otra lengua”.

Aguilar López (2013) sostiene que las canciones representan un material didáctico muy provechoso en el aula de lenguas extranjeras, según las necesidades de aprendizaje: pueden ser trabajadas como un producto cultural o como texto oral y escrito - muestra de la lengua meta - que sirve de *input*. Pueden ser “[...] más valiosas aún, si el docente las explota de forma creativa para construir un puente entre la experiencia placentera que supone escucharlas o cantarlas y el uso comunicativo de la lengua” (MURPHEY, 2010, *apud* AGUILAR LÓPEZ, 2013, p. 16). La autora también considera importante, cuando sea posible, que el profesor recoja canciones propuestas por los alumnos como elemento motivacional, puesto que las músicas constituyen

un material habitual fuera del aula, inherente a nuestra existencia, por cuanto está presente en multitud de escenarios cotidianos [...] y al que recurrimos en nuestro tiempo de distensión o de ocio [...]. [Las músicas] tratan temas y sentimientos universales, contribuyen a generalizar situaciones y pueden por esto conectar con las experiencias vitales de personas de cualquier parte del mundo (AGUILAR LÓPEZ, 2013, p. 18).

El sitio *web* de *LyricsTraining* también enfatiza la importancia de la música como recurso motivacional: “miles de profesores en todo el mundo ya usan

LyricsTraining para enseñar idiomas y motivar a sus alumnos favoreciendo la inmersión lingüística”.

Hay una herramienta para profesores disponible en el sitio *web* (<https://es.lyricstraining.com>); tras crear la cuenta, el docente selecciona la opción “soy profesor de idiomas”. Si el profesor quiere trabajar una determinada canción y no la encuentra en el vasto acervo de *LyricsTraining*, es posible añadir cualquier música que esté en YouTube: es necesario poner el enlace del video de YouTube, completar los datos sobre la canción (título, artista, estilo y otros), editar y sincronizar la letra. Otra opción es modificar ejercicios de videos que ya están en la base de datos de *LyricsTraining*: tras apuntar el nivel (principiante, intermedio, avanzado o experto), el profesor puede seleccionar los espacios a rellenar (imagen 4) y adaptar el ejercicio a las necesidades de su clase.

Imagen 4 – Recurso para profesores

The image shows a web interface for editing a language exercise. On the left, there is a form titled 'Editar Ejercicio'. It has a 'Titulo*' field containing 'Hoy es domingo', a 'Nivel*' dropdown menu set to 'Intermedio', and a note: '* Te recomendamos que selecciones alrededor de 69 espacios.' Below this are 'Modos de Entrada' with checkboxes for 'Escribir' and 'Selección', both checked. There are 'Guardar' and 'Previsualizar' buttons. To the right is a video player showing Diego Torres performing 'Hoy Es Domingo'. Below the form, a section titled 'Selecciona las palabras a rellenar' has instructions: 'Presiona sobre una palabra para seleccionarla. Para seleccionar varias palabras mantén pulsado y arrastra a palabras adyacentes.' It shows the lyrics 'Como me gusta estar de nuevo en casa' with 'gusta' and 'estar' highlighted in blue boxes.

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

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

5. PROPUESTA DIDÁCTICA

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

Cuadro 2 – Propuesta pedagógica con la aplicación *LyricsTraining*

Tema: ¿Qué sueles hacer los domingos?	
Destinatarios: Estudiantes de cursos libres (nivel B1) o de la enseñanza regular.	Franja etaria: A partir de 14 años.
Objetivos de aprendizaje: Hablar sobre actividades que se hacen los días de domingo. Ser capaz de expresar los gustos y preferencias involucrados en las actividades de tiempo libre.	
Destrezas lingüísticas: Comprensión lectora y expresión escrita, comprensión auditiva y visual, expresión oral.	
Contenido funcional: Hablar sobre actividades de ocio. Expresar los gustos y preferencias.	
Contenido gramatical: Presente; verbos utilizados para expresar gustos y preferencias, como gustar y encantar.	
Contenido léxico: Actividades de ocio.	
Recursos: Ordenador; altavoces; proyector; aplicación <i>Lyricstraining</i> ; video “Hoy es Domingo”, disponible en YouTube (https://www.youtube.com/watch?v=A-sSsMtC-ZU)	
Desarrollo de las actividades	
Paso 1: El profesor envía a sus alumnos un trozo titulado “¿Por qué descansamos los domingos?”, con informaciones sobre cómo el domingo se convirtió en un día para descansar. Después de la lectura, ellos tendrán que participar de una encuesta, por medio de <i>Google Forms</i> , con la pregunta: “¿Qué sueles hacer los domingos? Contesta escribiendo dos actividades”. Con las respuestas de los alumnos, el profesor hará un gráfico para averiguar cuáles acciones son comunes entre ellos, y, el día de la clase, se mostrará el resultado a los alumnos. Pídeles a los alumnos que descarguen la aplicación <i>LyricsTraining</i> .	

¿Por qué descansamos los domingos?

“¿Te has preguntado por qué no se trabaja el fin de semana? ¿Por qué el domingo se convirtió en el día más sagrado para el descanso? [...] Los sábados y los domingos son los más esperados no solo por los más pequeños de la casa, sino también por los más grandes [...] pero de esos dos días el más “sagrado” es el domingo.

Desde el 7 de marzo del año 321, el emperador Constantino I impuso el reposo obligatorio en el día del Sol, es decir, los domingos. [...] Así que históricamente hablando el domingo es un día obligatorio de descanso, y aunque no lo creas, son muchos los beneficios que trae el mantener el reposo. [...]

El descansar da muchos beneficios en los profesionales, cinco de ellos son: evitar el estrés, ayuda a mantener el corazón saludable, disminuye las posibilidades de padecer una depresión, ayuda a perder peso y, por último, mejora tu capacidad de atención y memoria. [...] En resumen, si deseas tener una vida sana, rendir en el trabajo y conservar un buen estado de salud, ya sabes lo que debes hacer ¡Dormir lo suficiente!”

(Fuente: <http://www.menteprofesional.com/domingo-tradicional-descanso-profesionales/>.)

Paso 2: Después de mostrar el gráfico con el resultado de la encuesta, el profesor inicia una conversación sobre acciones que se hacen en días de domingo. En seguida, presenta el título de la canción “Hoy es Domingo” y hace un breve resumen con información sobre la biografía de los cantantes Diego Torres y Rubén Blades y sobre la música. El profesor debe preguntar qué acciones los alumnos creen que pueden ser presentadas en el video, que será visualizado en YouTube (<https://www.youtube.com/watch?v=A-sSsMtC-ZU>).

Utilizando la aplicación *LyricsTraining*, el profesor comparte, por medio de grupo en WhatsApp, el enlace de la canción “Hoy es domingo” (<https://lyng.me/HCaJ3ymdVC?ZBB/w!ClaudiaNagisa>); los alumnos van a escuchar la canción, completando la letra con las palabras que hacen falta. Al final, pregunte a los alumnos sobre las dificultades de comprensión con relación al léxico. Algunas de las palabras, pueden ser las que están en el cuadro de ejemplo.

Cuadro 3 – Posibles dudas sobre léxico

Léxico (palabras traducidas al portugués)

Palabra o expresión	Significado (portugués)
Despertarme:	Se acordar, despertar do sono
Olor:	Cheiro, odor
Tener una cita:	Ter um encontro
Almohada:	Travesseiro
Pretexto:	Desculpa, pretexto
Destapar algo:	Destampar, tirar a tampa de algo
Almanaque:	Calendário
... no es bueno <i>pa'</i> trabajar	(coloquialismo): ... não é bom para trabalhar
¡Dibuje, maestro!	(ver imagen 5 y la explicación que sigue)

Fuente: Elaboración propia.

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

Imagen 5 – Dibuje, Maestro



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

Explique el origen de la expresión “Dibuje, maestro”: en el Mundial del gol supremo a Inglaterra (1986), “Maradona quiso que Bochini compartiera un poco de su gloria. Maradona esperó en la línea de banda al genio calvo y desgarbado, amagó una reverencia y pronunció la frase para la Historia: ‘Dibuje, Maestro’”⁸. Hasta hoy, la frase es utilizada para pedir que alguien especialista en algún asunto explique su arte. En el caso de la canción “Hoy es domingo”, el cantante Diego Torres reconoce que Rubén es maestro en la música, y le pide que demuestre su arte.

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

Como una actividad para casa, el profesor puede crear y compartir un desafío con los estudiantes, por medio de la aplicación *LyricsTraining*: el profesor elige la música, clic en el nivel deseado (intermedio, en ese caso) y abajo clic en “desafío” (imagen 6, lado izquierdo); va a aparecer la opción por la cual el profesor prefiere compartir el enlace (correo electrónico, o *Whatsapp*, por ejemplo). Cuando los alumnos acepten el desafío, será exhibida la notificación (imagen 6, al centro). Los alumnos clican en jugar ahora (“jogar agora”); al final de la música, será mostrado el resultado del *ranking* (lado derecho de la imagen 6). Otra posibilidad, es hacer desafíos frecuentes: semanalmente, cada alumno puede elegir una música en la aplicación y lanzar un desafío a sus colegas. De este modo, se estará valorando los gustos musicales de cada uno. Es interesante que el profesor haga el *feedback* con sus alumnos. Frases motivadoras ayudan a mantener el ánimo de los estudiantes.

⁸ Fuente: <https://blogs.elpais.com/dibuje-maestro/2010/05/lo-que-hacia-bochini.html>.

Imagen 6 – LyricsTraining: música Hoy es Domingo



Fuente: Aplicación LyricsTraining (mayo/2021).

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

Cuadro 4 – Uso del presente de indicativo

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

Fuente: Elaboración propia.

Paso 4: Actividad práctica - Presente de indicativo. A partir de lo aprendido, los alumnos van a elaborar memes titulados “Me gusta el día de domingo” (o “No me gustan los domingos”). En el sitio *web* Memeton (<https://memeton.com/es>), por ejemplo, se puede crear memes gratuitamente. Cada alumno va a elegir alguna imagen que represente cómo son los domingos, crear un meme y escribir un pequeño texto a partir de lo aprendido (ver ejemplo en la imagen 7). Después, cada uno tendrá que compartir en el grupo de WhatsApp. Todos tendrán que interactuar en el grupo, por medio de texto escrito o audio, manifestando si hay alguna similitud en relación a los gustos y preferencias

Imagen 7 – Actividad con memes



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

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

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

Fuente: Elaboración propia.

6. CONSIDERACIONES FINALES

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

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

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

En las tiendas *Apple Store* y *Google Play*, hay numerosas aplicaciones disponibles para la enseñanza de E/LE, sin embargo, elegimos solamente el *corpus* mencionado. Vale destacar que la propuesta presentada es una sugerencia para que pueda ser aplicada en clase, considerando, claro es, las particularidades de cada clase. Si bien, es oportuno que investigaciones futuras, que exploten en clase las actividades propuestas, puedan aplicarlas y presentar el *feedback* de alumnos y profesores.

Referências

ABIO, Gonzalo. **Un panorama sobre el uso y perspectivas de la enseñanza de español mediadas por las tecnologías.** In: Actas del XXII Seminario de Dificultades Específicas para la Enseñanza del Español a Lusohablantes. “La integración de las TIC en la enseñanza de ELE en Brasil”, Consejería de Educación de la embajada de España en Brasil, 2014, p. 181-214.

AGUILAR LÓPEZ, A. M. (2013). Al son del ritmo español: **Música y canciones en el aula de ELE/EL2.** Didáctica. Lengua y Literatura, 25, 15-43.

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

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

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

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

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

DUDENEY, Gavin; HOCKLY, Nicky; PEGRUM, Mark. **Letramentos digitais.** Trad. Marcos Marcionilo. 1a. ed. São Paulo: Parábola Editorial, 2016.

EBERHARD, David M.; SIMONS, Gary F.; FENNIG, Charles D. (eds.). 2021. **Ethnologue: Languages of the World.** Twenty-fourth edition. Dallas, Texas: SIL International. Disponible en: <https://www.ethnologue.com/guides/ethnologue200>. Acceso en: 23 oct. 2021.

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

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

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

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

LEFFA, V. J. **Língua estrangeira.** Ensino e aprendizagem. Pelotas: EDUCAT, 2016.

LYRICSTRAINING. **Acerca de LyricsTraining.** 2020. Disponible en: <https://es.lyricstraining.com/about>. Acceso en: 6 mar. 2021.

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

NUNES, Gabriela Marçal; BERGMANN, Juliana Cristina Faggion. **Elaboração de Critérios de Análise para Aplicativos de Línguas Estrangeiras** como Recursos Didáticos ao Ensino Formal. Revista Trama, v. 15, n. 35, p. 70-78, 2019.

ORGAZ, César Rodríguez. **Un análisis de aplicaciones móviles para el aprendizaje autónomo de ELE.** 2018. Disponible en:

<https://www.revistaelectronicalenguaje.com/wp-content/uploads/2018/12/2018-vol5-11.pdf>. Acceso en: 04 feb. 2021.

PAIVA, Vera Lucia Menezes de Oliveira e. **O uso da tecnologia no ensino de línguas estrangeiras**: breve retrospectiva histórica. *In*: JESUS, Dánie Marcelo de; MACIEL, Ruberval Franco (Orgs.). Olhares sobre tecnologias digitais: linguagens, ensino, formação e prática docente. Coleção: Novas Perspectivas em Linguística Aplicada. v. 44. Campinas, SP: Pontes Editores, 2015, p.21-34.

RIGUES, Rafael. **Mercado de apps para celulares** sobe 20% e bate recorde em 2020. Olhar Digital. 14 jan. 2021. Disponible en: <https://olhardigital.com.br/2021/01/14/noticias/mercado-de-apps-para-celulares-sobe-20-e-bate-recorde-em-2020/>. Acceso en: 24 ene. 2021

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

XV CURITIBA. *Startup* curitibana colabora com a **capacitação gratuita de 1 milhão de estudantes**. Portal de noticias XV Curitiba. Curitiba, 9 oct. 2020. Disponible en: <https://shortest.link/1sea>. Acceso en: 04 sep. 2021.

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

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

Fuente: <https://www.revistaelectronicalenguaje.com/wp-content/uploads/2018/12/2018-vol5-11.pdf>.

Para citar este artigo

SANTOS, A. C. dos.; LIMA, S. de P. Literacidad digital del profesor de e/le: aplicaciones y la enseñanza/aprendizaje. **Macabéa – Revista Eletrônica do Netlli**, Crato, v. 10, n. 8, 2021, p. 325-349.

As autoras

ANA CLÁUDIA DOS SANTOS é formada em Pedagogia pela Universidade Estadual Vale do Acaraú - UVA. Graduanda em Letras Espanhol pela Universidade Federal do Ceará - UFC.

SARA DE PAULA LIMA é licenciada em Letras Português-Espanhol e suas respectivas literaturas pela Universidade Estadual do Ceará (UECE). Possui doutorado em Linguística pelo Programa de Pós-Graduação em Linguística da Universidade Federal do Ceará (UFC) e mestrado em Linguística na mesma instituição. Docente junto ao Departamento de Letras Estrangeiras da UFC, atualmente é coordenadora do Curso de Letras Espanhol a distância da UFC/IUVI. Atua nas áreas de Linguística e Letras, com ênfase em ensino de línguas estrangeiras, formação de professores, uso de tecnologias na educação e educação a distância. Coordena o grupo de pesquisa TECLE - Tecnologia para o Ensino Comunicativo de Línguas Estrangeiras.