



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE
MÉXICO

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS

Análisis de TIC, DUA y REA para la
enseñanza del alemán como lengua extranjera
(DAF) con *Learning Apps*, *Quizlet* y *Kahoot*

T E S I S

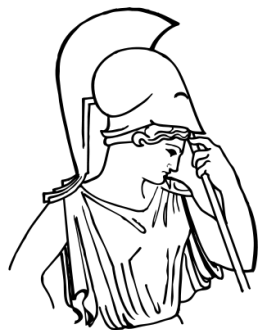
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE

Lic. Lengua y Literaturas Modernas (Letras
Alemanas)

P R E S E N T A:

Irving David García Martínez

Asesor: Mtra. Adriana Tovar Torales





Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

DEDICATORIA

A MIS PADRES

QFB. María Leonides Martínez Jiménez

Ing. Luis Manuel García del Toro

Por haberme brindado su apoyo y amor incondicional
en todo momento, por darme una educación y una profesión
para poder llegar a ser un hombre de bien.

A MI HERMANA

Dafne García Martínez

Por estar siempre conmigo en todo momento.

AGRADECIMIENTOS

A la Facultad de Filosofía y Letras, UNAM, por otorgarme un espacio en sus aulas, en donde adquirí los conocimientos necesarios para formarme como profesionista.

A la Mtra. Adriana Tovar Torales por su valiosa cooperación y apoyo brindado en la realización de este trabajo, ya que sin su ayuda y conocimientos sobre el tema, no hubiera sido posible realizarlo.

A la Profa. Ina Saborska y al Prof. Armando Verdín por haberme ofrecido su ayuda incondicional, sin la cual no hubiese sido posible la realización de este trabajo.

A los miembros del H. Jurado Examinador por las atenciones prestadas en la revisión y corrección del presente trabajo.

A todos mis profesores, por las enseñanzas y conocimientos que me transmitieron para colaborar en mi formación profesional.

A todos mis, amigos, compañeros de escuela y de trabajo que de alguna manera contribuyeron a mi formación profesional.

Índice	Página
Introducción	1
I Marco de referencia	4
I.1 Cognitivismo	5
I.2 Constructivismo	9
I.3 Aprendizaje significativo	12
I.4 Aprendizaje cooperativo / colaborativo	15
I.5 Taxonomía de objetivos de aprendizaje de Bloom	18
I.6 Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) y Recursos Educativos Abiertos (REA).	20
I.7 Páginas web, plataformas y aplicaciones	33
II Recopilación, descripción y análisis de las herramientas tecnológicas	36
II.1 <i>Learning Apps</i>	38
II.2 <i>Kahoot</i>	43
II.3 <i>Quizlet</i>	51
III Metodología	67
IV Análisis de resultados	105
V Conclusiones y propuestas	108
VI Referencias	112
VII Anexos	117

Índice de figuras.	Página
Figura 1: Página principal de <i>Learning Apps</i>	38
Figura 2: Plantilla de <i>emparejar elementos</i>	39
Figura 3: Ejercicio de verbos fuertes	40
Figura 4: Página de inicio de <i>Kahoot</i>	44
Figura 5: Modalidades en <i>Kahoot</i>	44
Figura 6: Ejemplo de un ejercicio de <i>Quiz</i>	45
Figura 7: Posibles respuestas en el celular	46
Figura 8: Resultados del ejercicio.	48
Figura 9: Resultados específicos del ejercicio	48
Figura 10: Página de inicio de <i>Quizlet</i>	52
Figura 11: Concepto	54
Figura 12: Definición	54
Figura 13: Opción múltiple	55
Figura 14: Retroalimentación	55
Figura 15: Respuesta correcta del ejercicio	55
Figura 16: Escribir la palabra	56
Figura 17: Escribe lo que se escucha	58
Figura 18: Escribe la imagen	58
Figura 19: Ordenar las preguntas	59
Figura 20: Opción múltiple del ejercicio de <i>Testen</i>	59
Figura 21: Cierto o Verdadero	60
Figura 22: Juego de clasificar	62
Figura 23: Juego de gravedad	63
Figura 24: Ejemplo de equipos en <i>Quizlet Live</i>	63
Figura 25: Imagen sobre los equipos proyectados del juego	64

Figura 26: Imagen del juego de <i>Quizlet live</i> en el celular	64
Figura 27: Ejercicio en <i>Learning Apps</i>	71
Figura 28: Resultado final del ejercicio en <i>Learning Apps</i>	76
Figura 29: Juego de memoria	80
Figura 30: Ejercicio en <i>Kahoot</i>	84
Figura 31: Resultado del juego en <i>Kahoot</i>	85
Figura 32: Resultado en el juego de <i>Kahoot</i>	85
Figura 33: Resultado específico en el juego de <i>Kahoot</i>	86
Figura 34: Ejercicio en página web sobre <i>um ... zu y damit</i>	91
Figura 35: Respuestas posibles en el juego de <i>Kahoot</i>	92
Figura 36: Resultados en el juego de <i>Kahoot</i>	93
Figura 37: Resultados específicos en el juego de <i>Kahoot</i>	94
Figura 38: Juego en el celular de <i>Quizlet live</i>	98
Figura 39: Unidad de aprendizaje en <i>Quizlet</i>	98
Figura 40: Preguntas escritas	103
Figura 41: Primera parte del cuestionario	105
Figura 42: Segunda parte del cuestionario	106
Figura 43: Gráfica de resultados del cuestionario	106

Introducción.

Actualmente el uso de la tecnología en la enseñanza de idiomas se ha incrementado, debido a que los docentes buscan innovar de manera positiva en la forma de enseñar su asignatura y que los alumnos capten con mayor facilidad la información proporcionada.

Al usar las herramientas tecnológicas pedagógicas, el docente se enfrenta a diversas problemáticas entre las cuales tenemos las siguientes: ¿Qué momento de la clase es el adecuado para hacer uso de las herramientas tecnológicas? ¿Cuál es la herramienta adecuada en función del ejercicio que se quiere trabajar? ¿Cumple con los objetivos de la clase? ¿La herramienta realmente funciona o no? También existen factores externos que influyen en el uso de la tecnología en una clase de idiomas, por ejemplo: la conexión a internet, la disponibilidad de computadoras, proyectores, cables, adaptadores, teléfonos o tabletas y si los alumnos tienen la posibilidad de conectarse a internet, entre otros factores.

El objetivo de este trabajo es mostrar el uso que tienen las herramientas pedagógicas en la enseñanza del alemán como lengua extranjera (*DaF*¹) en las diferentes fases de la clase. Al usar diferentes herramientas tecnológicas pedagógicas se puede variar el ritmo de la clase y la forma de enseñar, así como fomentar un ambiente colaborativo y competitivo.

Este trabajo se divide en cinco capítulos. En el primer capítulo se expondrán algunas teorías de aprendizaje como son el cognitivismo, el constructivismo, así como también se expondrán algunos modelos de aprendizaje como el modelo de aprendizaje significativo y el cooperativo / colaborativo, y por

¹ *DaF* es una abreviación utilizada ampliamente en la literatura sobre la didáctica del alemán y significa enseñanza del alemán como lengua extranjera (*Deutsch als Fremdsprache*)

último se explicará el desarrollo de objetivos de Benjamin Bloom. Se escogieron estas teorías y modelos, ya que se adecuan para justificar los resultados de esta investigación.

Enseguida se definirán que son las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) y los Recursos Educativos Abiertos (REA), igualmente se definirán tres conceptos fundamentales para el desarrollo de este trabajo, es decir, página web, plataforma y aplicación, ya que los recursos tecnológicos se pueden clasificar por su diseño, por su accesibilidad o por su uso.

En el segundo capítulo se analizarán las herramientas tecnológicas pedagógicas que se eligieron para este trabajo. De hecho, actualmente existe una gran variedad de recursos y por ello solamente se escogieron tres de ellas, es decir *Learning Apps*, *Kahoot* y *Quizlet*, ya que se consideran las más utilizadas en la enseñanza de idiomas y no todos conocen sus diferentes beneficios.

En el tercer capítulo se mostrará el uso concreto que tienen los recursos mencionados durante *DaF* pues se trabajó con dos grupos de alemán de la ENALLT ² de diferentes niveles lingüísticos, el primero fue un grupo A1 y el segundo un grupo B2, ambos clasificados de acuerdo al Marco Común de Referencia Europeo (MCRE). En cada grupo se realizaron seis sesiones, y en cada una de ellas se aplicó un recurso tecnológico pedagógico diferente en distintas fases de la clase.

² ENALLT significa Escuela Nacional de Lenguas, Lingüística y Traducción.

En el cuarto capítulo se muestran los resultados de la propuesta, los cuales serán analizados por medio de gráficas las cuales nos mostrarán la opinión de los alumnos sobre el trabajo con las mismas.

Al final se encuentran las conclusiones, las recomendaciones y los anexos referidos a lo largo del trabajo.

Esta tesis va dirigida a cualquier profesor de lengua extranjera que quiera integrar el uso de la tecnología en sus clases y a cualquier persona que esté interesada en el tema.

I Marco de referencia.

Al aplicar la tecnología en las clases de lengua extranjera se busca intervenir la enseñanza tradicional para dosificar la información de diferente manera y que todo ello se traduzca en un mejor aprovechamiento en la clase. Desde la perspectiva pedagógica y psicopedagógica existe un trasfondo al aplicar este tipo de herramientas por ello es necesario conocerlas. Para realizar este trabajo se analizaron los estudios más pertinentes para conocer el efecto de la tecnología en la enseñanza, los cuales son el cognitivismo, el constructivismo, el aprendizaje significativo y la teoría de aprendizaje cooperativo – colaborativo fueran descritos en función del objetivo del trabajo.

Enseguida se explica la taxonomía de objetivos de aprendizaje de Benjamín Bloom, la cual ayuda a clasificar los ejercicios de acuerdo a los objetivos de enseñanza y que el alumno pueda resolver de la mejor forma. Como siguiente punto se explica el significado, el uso y la finalidad de las Tecnologías de la Investigación y Comunicación (TIC), el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) y los Recursos Educativos Abiertos. (REA).

Por último, se define los siguientes conceptos: “página web”, “plataforma” y “aplicación”, con la finalidad de conocer estos recursos y conocer la clasificación de las herramientas tecnológicas que se utilizan en este trabajo.

I.1 Cognitivismo

El máximo representante de esta corriente es: Jean Piaget³ quien aportó conceptos y teorías muy importantes para esta corriente psicopedagógica y para la didáctica en general. Algunos conceptos que desarrolló son los siguientes: (Woolfolk. 2006.)

- La teoría del desarrollo cognoscitivo; en ella habla sobre el desarrollo cognoscitivo que tienen los niños, la forma en que adquieren los conocimientos desde la edad temprana hasta alcanzar la madurez de la persona.
- Las tendencias básicas de pensamiento: en las cuales se afirman que todas las especies heredan dos tendencias básicas o “funciones invariables”. La primera de estas tendencias es hacia la organización y la segunda es hacia la adaptación, o ajuste al medio ambiente.
- Las cuatro etapas de desarrollo cognoscitivo en la infancia en las cuales se prevé un período de consolidación y “perfección” de estructuras (operatorias) y que éstas se conjugan y se equilibran.⁴

Según Piaget las etapas del desarrollo cognoscitivo son las siguientes:

- **Primera etapa:** *sensorio motriz*. Empieza a utilizar la imitación, la memoria y el pensamiento. Empieza a reconocer que los objetos no dejan de existir cuando están ocultos. Pasa de los actos reflejos a las acciones dirigidas hacia objetivos. Edad: 0 – 2 años.
- **Segunda etapa:** *pre operacional*. Gradualmente desarrolla el uso del lenguaje y la capacidad de pensar de forma simbólica. Es capaz de pensar en operaciones de manera lógica en una dirección. Tiene dificultades para considerar el punto de vista de otra persona. Edad 2 a 7 años

³ Piaget (1896 - 1980) fue un psicólogo suizo cuya investigación se centra en el desarrollo cognoscitivo de los niños y cómo ellos obtienen el aprendizaje. Dichas investigaciones fueron la base para la teoría constructivista y cognoscitiva.

⁴ Psicoactiva (2017) *Las cuatro etapas del desarrollo cognoscitivo infantil de Piaget*. Agosto 9, 2018 de <https://www.psicoactiva.com/blog/4-etapas-desarrollo-cognitivo-jean-piaget/>

- **Tercera etapa:** *de operaciones concretas*. Es capaz de resolver problemas concretos (prácticos) de forma lógica. Entiende las leyes de la conservación, y es capaz de calificar y completar series. Comprende la reversibilidad. Edad 7 a 11 años
- **Cuarta etapa:** *de operaciones formales*. Es capaz de resolver problemas abstractos de forma lógica. Su pensamiento se vuelve más científico. Desarrolla preocupaciones acerca de temas sociales y su identidad. Edad 11 años.

Desde la perspectiva de la psicología el cognitivismo es:

[...] una corriente de la psicología que se especializa en el estudio de la cognición (los procesos de la mente relacionados con el conocimiento). La psicología cognitiva, por lo tanto, estudia los mecanismos que llevan a la elaboración del conocimiento⁵.

En otras palabras, se puede definir el cognitivismo como: una rama de la psicología, que ayuda a identificar y desarrollar los procesos del aprendizaje por medio del estudio de los procesos mentales. En ella se establece que el proceso de aprendizaje se da de manera interna, pero los resultados del mismo se pueden observar a través de los procesos mentales del estudiante.

Helena María Da Silva (Da Silva Gomes. 2005. Pág. 79) menciona que el cognitivismo: “se refiere a todos los procesos internos mediante los cuales una información sensorial es transformada, reducida, recuperada y utilizada”

Desde la perspectiva de Helena Da Silva se puede decir que el cognitivismo estudia los procesos internos que realiza toda persona al aprender algo nuevo, con la finalidad de aplicar ese conocimiento en alguna situación que se presente. Por otra parte, Aguilar da otra definición, (Aguilar, 1984) esta vez sobre el cognitivismo contemporáneo. En ella se menciona:

⁵ Definición. (2008) *Definición de cognitivismo*. Agosto 10, 2018 de: <https://definicion.de/cognitivismo/>

El cognitivismo contemporáneo postula que las acciones del hombre no están determinadas en sí por las propiedades objetivas de las cosas del ambiente, sino por la interpretación que el sujeto hace de ellas fundándose en sus estructuras de conocimiento general, en sus expectativas y en sus motivaciones.

Por lo tanto, se puede interpretar que el cognitivismo contemporáneo propone que las acciones de una persona se determinan por la interpretación que hace, basándose en sus conocimientos y motivaciones; es decir, el conocimiento se genera a partir de la reelaboración de la información y la interpretación personal.

Un ejemplo donde se puede observar la aplicación del cognitivismo y las nuevas tecnologías en la clase de idiomas es cuando el profesor enseña el léxico de una nueva lección. Es decir, antes de iniciar una nueva unidad o tema el profesor puede poner un video. Dentro del video está implícito el vocabulario que se utilizará, por tanto, después de la proyección, el profesor puede poner uno o varios ejercicios enfocados en el tema y el léxico de la lección, con el fin de que el alumno pueda fijar o reutilizar el conocimiento nuevo, también para recordarlo o reutilizarlo, según sea el objetivo de la clase.

Durante este proceso de aprendizaje, el alumno reconoce, interpreta y contrasta la información sobre lo que se observó en el video, mientras que el profesor puede incluir en los ejercicios indicios o elementos clave, para que el alumno pueda responder la actividad, dichos elementos pueden ser: imágenes, palabras clave o símbolos que guíen al alumno a obtener la respuesta correcta.

Como actividad final se puede considerar hacer un ejercicio o tarea, donde el alumno emplee lo aprendido en el video, es decir mediante esta actividad el profesor puede observar si el alumno aplicó correctamente los conocimientos

obtenidos; sin embargo, es importante mencionar que el aprendizaje no siempre es verificable y observable en la actividad.

Finalmente es importante tomar en cuenta el cognitivismo en esta tesis, ya que es una de las corrientes de la psicología más utilizadas actualmente en lo que respecta a la enseñanza – aprendizaje de una lengua extranjera y que no sólo ha tenido gran impacto en éste ámbito, sino también se ha utilizado en los modelos educativos contemporáneos. Con esta corriente psicopedagógica, el profesor puede considerar diferentes formas para trabajar un tema, pues podría aprovechar los diferentes modos de procesar la información y de interpretación de sus alumnos.

I.2 Constructivismo

Otra corriente importante y de gran relevancia para la enseñanza - aprendizaje es el constructivismo, dicha teoría se basa en gran parte en la teoría del cognitivismo. Sus máximos representantes son: Jean Piaget (1896 - 1980), Lev Vigotsky (1896 - 1934), David Ausubel (1918 - 2008), entre otros.

Uno de los autores más importantes dentro del cognitivismo y constructivismo es Lev Vigotsky⁶. Él aportó conceptos y teorías importantes a la psicopedagogía, entre los cuales tenemos:

- La *zona de desarrollo próximo (ZDP)*: Es el área donde el niño no es capaz de resolver un problema por sí solo, pero podría tener éxito bajo la guía adulta o con la colaboración de un compañero más avanzado. (Wertsch, 1991. Citado por Woolfolk)
- El *andamiaje*: Es el apoyo para el aprendizaje y la resolución de problemas. El apoyo consiste en indicios, recordatorios, motivación, división del problema en pasos, ejemplos o cualquier otra cuestión que permita que el estudiante se convierta en un aprendiz independiente. (Woolfolk. 2006. Pág. 50)
- La *teoría sociocultural de aprendizaje*: las actividades humanas se llevan a cabo en ambientes culturales y no pueden entenderse separadas de tales ambientes. Una de sus ideas fundamentales fue que nuestras estructuras y procesos mentales específicos pueden trazarse a partir de las interacciones con los demás. Las interacciones sociales son más que simples influencias sobre el desarrollo cognoscitivo, pues en realidad crean nuestras estructuras cognoscitivas y nuestros procesos de pensamiento. (Palincsar, 1998. Citado por Woolfolk)

⁶ VIGOTSKY (1896 - 1934) Fue un psicólogo ruso que se dedicó al estudio de las formas del aprendizaje en la Unión de Repúblicas Socialistas Soviéticas (URSS). Al principio sus obras fueron censuradas debido a que no correspondían al sistema y no fue hasta después de su muerte cuando se retomaron sus estudios para la aplicación en la enseñanza.

- *Desarrollo de lenguaje:* Los niños desarrollan el lenguaje conforme desarrollan otras habilidades cognitivas al intentar activamente darle sentido a lo que escuchan, y al observar patrones y crear reglas para armar el rompecabezas del lenguaje. En este proceso, los seres humanos pueden tener sesgos de construcción y de reglas, así como limitaciones acerca del lenguaje que restringen la cantidad de posibilidades consideradas. (Woolfolk. 2006. Pág. 53)
- *Herramientas culturales:* Se refiere a las herramientas reales (computadoras, tabletas, etc.) y los sistemas de símbolos (números, lenguajes, gráficas) que permiten que los miembros de una sociedad se comuniquen piensen, resuelvan problemas y creen conocimientos) (Woolfolk. 2006. Pág. 46)

Estos conceptos tuvieron gran impacto en la pedagogía y actualmente muchos de ellos forman parte de algunas teorías de la enseñanza de lenguas extranjeras.

Existen algunas diferencias entre el cognitivismo y el constructivismo. El concepto de constructivismo es posible encontrarlo en diferentes ramas de estudio como la filosofía y la psicología, entre otras. Por ello es complicado definirla en general, pero es posible tener una idea de lo que es, desde la perspectiva de la psicología:

Es un conjunto de teorías y escuelas de pensamiento (pertenecientes a este ámbito científico) que se basan en la idea de que el modo en el que los individuos generan conocimiento a partir de sus experiencias es a través de un papel activo en el que crean sistemas de significado únicos y cuyo valor no está en parecerse más o menos a la realidad.⁷

Desde esta perspectiva el constructivismo ayuda a generar el aprendizaje por medio de diferentes experiencias, ya sea en la vida cotidiana o un aprendizaje

⁷ Triglia A. (2008) ¿Qué es el constructivismo en psicología? Agosto 10, 2018 de: <https://psicologiaymente.net/desarrollo/constructivismo>

conducido dentro de la escuela. El resultado de dicho aprendizaje se puede observar a través de la conducta del alumno. Desde la perspectiva de la enseñanza – aprendizaje de una lengua el constructivismo es:

[...] es una teoría psicológica de carácter cognitivo que postula que el proceso de aprendizaje de una lengua, al igual que cualquier otro proceso de aprendizaje humano, es el resultado de una constante construcción de nuevos conocimientos con la consiguiente reestructuración de los previos.⁸

Como se observa en la definición anterior, el constructivismo es un proceso de reconstrucción de la información, en donde el conocimiento se obtiene mediante la práctica continua de un tema. Se puede concluir que la base del aprendizaje es el conocimiento de los alumnos que junto con las experiencias de aprendizaje, es esencial para lograr el conocimiento que se busca. Un ejemplo del constructivismo está en la aplicación de una serie de ejercicios en diferentes grados de dificultad de un tema en específico. La primera actividad es fácil, luego la dificultad se eleva con la finalidad de que el alumno puede resolver el mismo problema de distintas formas.

Es importante mencionar que el constructivismo no considera que el aprendizaje sea unívoco, sino puede ser diverso, esto podría apoyar el uso individual de las tecnologías en clase con la finalidad de que el alumno aprenda de diferentes formas.

Muchos de estos conceptos se aplicaron para la realización de actividades de este trabajo, particularmente la teoría de andamiaje, la teoría del aprendizaje cooperativo, ambas de Lev Vigotsky.

⁸ Centro Virtual Cervantes. (2018) constructivismo. Agosto 12, 2018 de: https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/constructivismo.htm

I.3 Aprendizaje significativo.

El origen de este modelo de aprendizaje tiene origen con David Ausubel⁹, cuyas bases tienen origen en el cognitivismo y el constructivismo. Él define esta teoría como:

“proceso a través de las cual nuevas informaciones adquieren significado por interacción (no asociación) con aspectos relevantes preexistentes en la estructura cognitiva que, a su vez, son también modificados durante ese proceso” (Moreira. Pág. 33)

En otras palabras, la información adquiere un significado por medio de la interacción, esta información se modifica hasta completar el proceso deseado por medio de secuencias lógicas.

Asubel creó el concepto “subsumidor”, el cual hace referencia a: “.... Un concepto, una idea, una proposición ya existente en la estructura cognitiva capaz de servir de «anclaje» para la nueva información de modo que se adquiera” (Moreira. Pág. 11). Esto quiere decir que se toma un concepto ya formado a nivel cognitivo, el cual va ser modificado para adquirir la nueva información. Para lograr el aprendizaje significativo, según Ausubel, es necesario un proceso de “interacción”. Él menciona que:

“... a través de [ella] los conceptos más relevantes e inclusivos interaccionan con el nuevo material sirviendo de anclaje, incorporándolo y asimilándolo, aunque al mismo tiempo modificándose en función de anclaje.” (Moreira. Pág. 11)

Es decir, por medio de la interacción los conceptos se modifican, se asimilan y funcionan como un anclaje para la creación de nuevos conceptos.

⁹ David Ausubel. (1918 - 2008) fue un psicólogo y pedagogo americano, cuya investigación se basó en el constructivismo y cognitivismo para el desarrollo del aprendizaje significativo. Actualmente, su trabajo tiene gran importancia en el campo de la enseñanza – aprendizaje.

Para lograr este aprendizaje, desde la perspectiva de Ausubel, es necesario que el alumno logre tres diferentes tipos de aprendizaje: “subordinado”, “superordenado” y “combinatorio”

- [En el] aprendizaje subordinado: la nueva información adquiere significado a través de la interacción con subsumidores, refleja una relación de subordinación del nuevo material en relación con la estructura cognitiva preexistente. Este a su vez se divide en dos tipos.
 - [El] aprendizaje subordinado derivativo: se produce cuando el material aprendido es entendido como un ejemplo específico de un concepto ya establecido en la estructura cognitiva o apenas corrobora o ilustra una proposición general, previamente aprendida.
 - [El] aprendizaje subordinado correlativo: es aquel en el que el nuevo material se aprende como una extensión, elaboración, modificación o calificación de conceptos o proposiciones previamente aprendidas. (Moreira. Pág. 28)
- [El] aprendizaje superordenado: se da en el curso del raciocinio inductivo, o cuando el material se organiza inductivamente o supone síntesis de ideas. (Moreira. Pág. 29)
- [El] aprendizaje combinatorio: es el aprendizaje de proposiciones y, en menor escala, de conceptos que no guardan una relación de subordinación o de superordenación con proposiciones o conceptos específicos, pero sí con contenido amplio, relevante de una manera general, existente en la estructura cognitiva. (Moreira. Pág. 30)

Por su relevancia este modelo de aprendizaje se considera como uno de los importantes en la actualidad y un ejemplo de ello sería la elaboración de

mapas conceptuales. El profesor ramifica un concepto en específico para mostrar sus diferentes usos o definiciones. Al aplicar este modelo el profesor dosificará la información en diferentes conceptos, con la finalidad de que el alumno logre una mejor retención, por ello se considera positiva su aplicación a diferentes materiales y niveles educativos.

I.4 Aprendizaje cooperativo / colaborativo

Para los propósitos de esta tesis es importante conocer el origen de esta metodología, se sabe que tiene bases en la teoría del constructivismo especialmente en la propuesta de Lev Vigotsky y en las propuestas del aprendizaje cooperativo de John Dewey y Wayland Parker. En los años 60 los pedagogos D. Johnson y R. Johnson fueron los que acuñaron y actualizaron este estilo de aprendizaje y comenzaron a aplicarlo.

En el año de 1990 se hizo popular la aplicación de esta metodología de enseñanza y en el año de 1996 la UNESCO reconoció a nivel mundial este método; actualmente muchos profesores lo aplican en su clase, con resultados positivos tanto para el profesor, como para los alumnos.

El aprendizaje cooperativo –colaborativo hace referencia a: “desarrollar en los educandos habilidades tales como pensar críticamente, resolver problemas, aportar soluciones y trabajar en equipo” (Bilbao. 2014.) Por tanto, esta metodología de aprendizaje se basa:

[...] en la actividad de cada uno de los educandos, que se desarrolla en una colectividad no competitiva, en la cual todos los miembros del grupo contribuyen al aprendizaje de todos, colaboran en la construcción del conocimiento (Bilbao M. 2014. Pág. 8)

En otras palabras, al aplicar este tipo de aprendizaje se busca que la creación del conocimiento sea por medio del trabajo en equipo, sin buscar una competitividad, sino la construcción del conocimiento a través del discurso entre ellos.

Es importante saber que existe una diferencia entre el aprendizaje cooperativo y el aprendizaje colaborativo.

Las características del aprendizaje cooperativo son:

- Se da mayor énfasis en el producto del trabajo.
- Usa métodos cuantitativos, cuyos resultados se pueden observar.
- Los miembros del equipo trabajan juntos en una serie de problemas o toman roles específicos.
- El educador es el centro de autoridad en el aula, con tareas grupales normalmente más cerradas que a menudo tienen respuestas específicas.
- Es la metodología de elección para conocimientos fundamentales o de base.

Por otra parte, las características del aprendizaje colaborativo son:

- Se centra en el proceso de trabajar juntos.
- Tiene un enfoque cuantitativo.
- Los miembros del equipo designan el trabajo.
- El educador abdica su autoridad y faculta a los grupos pequeñas tareas que con frecuencia son más abiertas y complejas.
- Se conecta con el punto de vista social del constructivismo de que el conocimiento es un constructo social.

A pesar de sus diferencias, existen varias semejanzas entre ambas las cuales pueden ser consideradas como la ventaja de esta metodología de aprendizaje (aprendizaje cooperativo y colaborativo), algunos puntos positivos al utilizarla son (Bilbao M. 2014. Pág. 34):

- En el grupo, el liderazgo es una responsabilidad compartida, el equipo tiene un propósito específico y propio, bien definido.
- El producto del trabajo es tanto en equipo como del individuo.

- La efectividad se mide directamente valorando los productos del equipo, es evidente tanto la responsabilidad individual como la del equipo.
- Se reconocen y celebran los esfuerzos individuales que contribuyen al éxito del equipo.
- Se dan discusiones abiertas para la solución activa de los problemas.

Por todo ello, se considera que esta metodología de aprendizaje tiene muchas ventajas; sin embargo, la evaluación individual es un tema complejo que no se tratará en esta tesis, debido a que el trabajo propuesto es principalmente grupal.

I.5 Taxonomía de objetivos de aprendizaje

El trabajo más importante de Benjamin Bloom¹⁰ fue *la taxonomía de objetivos de aprendizaje*, la cual “consiste en organizar los objetivos en un orden jerárquico para clasificar las conductas de aprendizaje de los estudiantes” (López. 2010. Pág. 90) Existen tres dominios diferentes de la taxonomía de Bloom, y cada uno tiene sus objetivos propios. Estos son: el dominio cognoscitivo, el afectivo y el psicomotor.

En este trabajo se utilizará solamente el nivel del dominio cognoscitivo, con la finalidad de observar el efecto que tiene la tecnología en la enseñanza del idioma y si tiene una consecuencia en los alumnos.

Los beneficios al utilizar esta taxonomía son (López. 2010. Pág. 90):

- Los objetivos de aprendizaje constituyen la base indispensable de cualquier buen sistema de planificación educativa.
- Los objetivos de aprendizaje clasifican el proceso de la enseñanza y constituyen la piedra angular de la estructura de un curso.
- La forma detallada y explícita de los objetivos de aprendizaje lleva al profesor a pensar en términos no ambiguos sino específicos.
- Los objetivos de aprendizaje pueden coincidir con la individualización de la enseñanza.
- Los objetivos de aprendizaje sirven como un medio entre el profesor y el alumno.
- El estudiante puede ahorrarse tiempo gracias a los objetivos de aprendizaje.

¹⁰ Benjamin Bloom (1913 - 1999) fue un pedagogo y psicólogo americano. Trabajó en las Universidades de Pensilvania y Chicago. Su trabajo más importante fue la taxonomía de objetivos, los cuales son clasificados de acuerdo a los procesos cognitivos y pueden clasificarse en seis niveles de complejidad creciente.

- Los objetivos de aprendizaje ayudan al estudiante a establecer los pasos para [guiar] el proceso de aprendizaje.
- Las preguntas de un examen [pueden estar] determinadas por los objetivos de aprendizaje que el profesor haya seleccionado.
- La revisión y evaluación constantes de los objetivos de aprendizaje pueden optimizar la calidad de la enseñanza.

En síntesis, la ventaja de utilizar la taxonomía de objetivos es que se puede aplicar a cualquier modelo de aprendizaje como guía para crear planes de clase.

I.6 Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) y Recursos Educativos Abiertos (REA).

Ante la necesidad de utilizar e integrar la tecnología como apoyo para la enseñanza del alemán con lengua extranjera (LE) partiremos del análisis y descripción de los elementos que comprenden el proceso de la enseñanza – aprendizaje de una LE para posteriormente describir algunos recursos que pueden servir en la enseñanza de LE, es decir TIC, DUA y REA.

Normalmente un profesor de lengua extranjera debe de seguir un programa establecido por la institución donde labora, segmentado en diferentes sesiones de trabajo con una duración variable. Durante las clases se debe de tener en cuenta algunos aspectos importantes para el aprendizaje de la lengua meta, entre ellos tenemos al profesor, a los alumnos y qué se va a enseñar. El trabajo del profesor hace referencia en cómo organiza los contenidos en la clase, cómo maneja al grupo y cómo enseña a los alumnos. El segundo aspecto a considerar son los alumnos a los cuales enseñará, por tanto, es importante que el profesor conozca cuáles son sus motivaciones e intereses al aprender un idioma extranjero para poder enfocar mejor el trabajo. El tercer aspecto hace referencia a lo que se va a enseñar, es decir hay que tomar en cuenta la naturaleza del idioma que se va aprender y su cercanía o lejanía con respecto a la lengua materna de los alumnos, así como la madurez cognitiva de los alumnos.

Por último, tenemos el nivel que realmente poseen los alumnos, pues en un grupo de lenguas extranjeras es común observar que ellos provengan de distintos niveles educativos, de distintas carreras, diferentes edades y algunos cuentan con estudios previos en el idioma. Por tanto, el profesor debería integrar el grupo para tener una clase dinámica, como también cooperativa.

Actualmente es común que el profesor utilice diferentes herramientas tecnológicas con distintos objetivos, los más comunes son: presentar un tema nuevo, la profundización de un tema, para trabajar con los diferentes estilos de aprendizaje, para variar la forma del trabajo, para cambiar la atmósfera entre otras. Las herramientas tecnológicas más comunes que puede utilizar el profesor son: páginas web, *podcasts*, canciones, videos, entre otros, con la finalidad que el alumno pueda involucrarse de modo más personal, que comprenda el tema y se mantenga la motivación.

Por tanto, es necesario conocer las diferencias que existen entre estas herramientas tecnológicas, para poder elaborar los materiales y actividades que se utilizarán en las diferentes sesiones.

En las herramientas tecnológicas se encuentran las TIC; éstas se definen como:

[...]aquellos recursos, herramientas y programas que se utilizan para procesar, administrar y compartir la información mediante diversos soportes tecnológicos, tales como: computadoras, teléfonos móviles, televisores, reproductores portátiles de audio y video o consolas de juego.¹¹

En otras palabras, son objetos o herramientas tecnológicas que ayudan al profesor en la enseñanza de su materia, su finalidad es que los alumnos tengan una clase integrando diversos recursos como: la computadora, las tabletas, los celulares, las televisiones, entre otros. Estos ayudan a que los alumnos obtengan la información de distintas formas, ya sea visual, auditiva o audiovisual.

¹¹ Colegio de Ciencias y Humanidades. (2012) ¿Qué son las TIC?. Agosto 25, 2018. De <http://tutorial.cch.unam.mx/bloque4/lasTIC>

Cuando se utiliza las TIC estas tienen funciones muy importantes, por ejemplo:

a) Múltiples formas para presentar la información: este punto se refiere a cómo se presenta la información para el alumno, es decir, si la herramienta es la adecuada para el alumno. (Si es visual, auditiva, escrita.)

b) Múltiples formas para que los alumnos se expresen: gracias a la variedad de herramientas tecnológicas que existen, los alumnos tienen la posibilidad de expresarse o de reelaborar la información con mayor facilidad en el uso de una o de otra, además de mejorar el ambiente del aula y la interacción entre los alumnos.

c) Múltiples formas para implicarse en el aprendizaje: con las diferentes herramientas tecnológicas, los alumnos pueden interactuar y/o competir con mayor facilidad; en consecuencia, se pueden concentrar más en el tema y éstas promueven el auto aprendizaje, la reflexión, entre otras ventajas.

Por último, se pueden mencionar que las ventajas de utilizar las TIC son las siguientes:

... permiten la individualización de la enseñanza, la personalización en cuestiones de accesibilidad, optimizan el proceso de enseñanza-aprendizaje, cuentan con múltiples posibilidades de adaptación, combinan varias vías de información, facilitan la interactividad entre usuarios y la participación activa, son altamente motivantes para los menores, se adaptan al ritmo de aprendizaje de cada alumno, aportan feedback inmediato, favorecen la autonomía y control del entorno, permiten diseñar materiales educativos atractivos, versátiles, económicos... y un largo etcétera. En resumen, son recursos que

ofrecen múltiples medios de representación, de acción, expresión e implicación para sus usuarios.¹²

Para la aplicación de los recursos tecnológicos se encuentran, también, las DUA (Diseño Universal para el Aprendizaje). Este concepto aparece por primera vez en los años 90, en el Centro para la Tecnología Especial Aplicada (CAST) en Estados Unidos. Desde esta perspectiva, DUA se define como: “un conjunto de principios para desarrollar el currículo que proporciona a todos los estudiantes igualdad de oportunidades para aprender” (CAST, 2011)

Ron Marce define este concepto desde la perspectiva de la arquitectura: “el diseño de productos y entornos que cualquier persona pueda utilizar, en la mayor medida posible, sin necesidad de una adaptación posterior destinada a un público específico” (CUD, 1997).

En el ámbito de las lenguas extranjeras, DUA se define como la utilización de una herramienta que ayuda al profesor a que los alumnos puedan aprender al mismo ritmo, sin la necesidad de modificar el objeto.

Existen tres conceptos básicos para las DUA basados en la neurociencia y estos responden a tres preguntas básicas, el qué, el cómo y el porqué del aprendizaje, estos son:

- Proporcionar múltiples formas de representación (el **qué** del aprendizaje): esta parte trata de la forma en la que aprenden los alumnos, pues no todos aprenden de la misma forma, algunos lo hacen mediante imágenes, otros por medio de audios, entre otras; por ello, se buscan diferentes medios y herramientas, para que el aprendizaje no sea

¹² Runio M. 2016. *Diseño Universal para el Aprendizaje*. 30 de Agosto, 2018 de: <https://emtic.educarex.es/224-nuevo-emt/atencion-a-la-diversidad/3020-diseno-universal-para-el-aprendizaje-porque-todos-somos-todos>

monótono. La finalidad es que el alumno identifique los recursos más adecuados a su aprendizaje.

- Proporcionar múltiples formas de acción y expresión (el **cómo** del aprendizaje): En esta parte es importante mencionar que la expresión en clase de los alumnos es variada, dado que no todos se expresan de la misma forma, en este caso, al variar la forma de presentar la información se busca que los alumnos puedan expresarse con mayor facilidad. La finalidad es que los alumnos se sientan orientados a cumplir sus metas.
- Proporcionar múltiples formas de implicación (el **porqué** del aprendizaje): Con ello se busca que los alumnos tengan la motivación suficiente en la clase, con la finalidad de que se concentren en el tema o en la información que les proporciona el profesor; también se busca la integración del grupo o que el alumno busque la mejor manera de trabajar dentro del salón. La finalidad es que el alumno se sienta motivado y decidido en el aula.

En resumen, DUA ayudan no solamente al profesor, sino también a los alumnos. En ellas se busca la facilidad de la enseñanza, así como también abarcar lo más posible la diversidad en la forma de mostrar la información (a través de los medios visuales, auditivos, audiovisuales, juegos, etc.), con la finalidad de que los alumnos estén motivados y se impliquen en las actividades de la clase.

En último lugar se tiene los Recursos Educativos Abiertos (REA), que al igual que las TIC y DUA desempeñan un papel importante en la aplicación de la tecnología para la enseñanza. Este término aparece por primera vez en el año 2002 por la UNESCO (Burgos. 2010) la cual la define como “Recursos

Educativos Abiertos” con el objetivo de ofrecer de forma libre recursos educativos elaborados y propuestos por medio de las TIC, para su consulta, uso y adaptación con fines no comerciales.

Otra definición que se tiene sobre REA, según la fundación “*William and Flora Hewlett Foundation*” es la siguiente:

[...] son recursos destinados para la enseñanza, el aprendizaje y la investigación que residen en el dominio público o que han sido liberados bajo un esquema de licenciamiento que protege la propiedad intelectual y permite su uso de forma pública y gratuita o permite la generación de obras derivadas por otros. Los Recursos Educativos Abiertos se identifican como cursos completos, materiales de cursos, módulos, libros, videos, exámenes, software y cualquier otra herramienta, materiales o técnicas empleadas para dar soporte al acceso de conocimiento. (Atkins, Seely and Hammond, 2007; pp.4)

En resumen, se puede decir que REA son aquellos recursos libres, que tienen la finalidad de enseñar y aprender. Dichos recursos pueden ser análogos o digitales y todos estos recursos se enfocan en facilitar la vía de acceso de la información. Su funcionalidad se basa frecuentemente en las TIC.

Es importante señalar que un “recurso abierto” tiene ciertas implicaciones no sólo académicas, sino administrativas y legales. Para ello se distinguen cuatro términos principales que, al abordarse apropiadamente, facilitan el diseño de nuevos modelos educativos con un enfoque flexible y abierto (D’Antoni & Daniel, 2006).

Estos términos son: *accesibilidad*, *pertinencia*, *certificación* y *disponibilidad*. En primer lugar se tiene la *accesibilidad*. Este término se refiere a la facilidad que tiene el estudiante para ingresar a la información por medio de las TIC.

El segundo término es la *pertinencia*. Esta parte hace referencia al momento adecuado en que se utiliza la herramienta en la clase o fuera de ella, ya sea

para que el alumno refuerce sus conocimientos o para que el recurso sea el adecuado en la aplicación de la clase o en distintos países y culturas.

El tercer término es la *certificación*, el cual hace referencia a la calidad en la que se muestra la información a los alumnos; es decir, si la herramienta que se utiliza funciona bien en cuanto a utilidad y la calidad en el contenido.

En último lugar se tiene la *disponibilidad*, en este apartado se considera importante no sólo el acceso, sino también la posibilidad de utilizar el recurso en modo sincrónico y/o en modalidad asincrónica.

Por otra parte cabe mencionar que dentro de REA es importante hablar sobre los derechos de autor y propiedad intelectual.

En el núcleo fundamental de los REA se debe abordar el tema de propiedad intelectual y [de] derechos de autor, ya que podría decirse que sin un apropiado manejo y cobertura legal de los objetos digitales [sé] limitaría su aprovechamiento y reutilización afectando su continuidad [y visibilidad] en el tiempo. Se estima que la mayoría de los contenidos [digitales] educativos existentes están protegidos por derechos de autor tradicionales con los términos y condiciones de uso, lo que dificulta abrirse al paradigma de recursos “abiertos” (Atkins et al,2007).

Por tanto, es preciso mencionar que los REA pueden tener o no un autor, es decir ciertas páginas pueden estar protegidas por derechos de autor y de intelectualidad, con la finalidad de proteger el trabajo que se ofrece y que no sea modificado o atribuido a otra persona; sin embargo, existen los “recursos abiertos”

Un recurso abierto se caracteriza por ser un material público y expuesto a la vista, lo que garantiza que no restringe al usuario con condiciones adicionales y/o registros en sistemas de información. Asimismo se debe

garantizar que es “gratis”, esto es que debe asegurarse que el material educativo puede usarse sin que se tenga que hacer algún tipo de pago y/o transacción económica (sin costo) para poder usarlo con fines académicos. (Burgos. 2010)

En otras palabras, estos recursos son completamente del dominio público, frecuentemente no hay a quién se le adjudique la autoría del contenido y puede ser modificado por los mismos usuarios, además es completamente gratuito. Un ejemplo de esto son los *wikis*.

Actualmente existe una gran diversidad de páginas que se consideran REA, por diferentes universidades y por la fundación “*William and Flora Hewlett Foudation*” (Hewlett, 2010), algunos ejemplos son:

- **Consortio OpenCourseWare** representa la colaboración de más de 200 instituciones de educación superior y organizaciones asociadas alrededor del mundo, las cuales crean un amplio sistema de contenidos educativos que comparten un mismo modelo (OCWC, 2010).
- **Open Yale Courses** es una iniciativa de la Universidad de Yale que proporciona acceso público y gratuito a un selecto listado de cursos, impartidos por distinguidos profesores de su facultad (OYC, 2010).
- **Iniciativa Abierta de Aprendizaje**, OLI por sus siglas en inglés “Open Learning Initiative”, es una iniciativa de la Universidad de Carnegie Mellon que facilita el ingreso a cursos con acceso público y gratuito que tienen el propósito de mejorar la enseñanza de temas específicos para propiciar un mejor aprendizaje (OLI, 2010).
- **Programa Nacional de Tecnología Educativa** es una iniciativa conformada por 8 instituciones de educación superior en la India para promover cursos que ayuden a mejorar la calidad de la enseñanza de la

ingeniería por medio del desarrollo de planes de estudio de video y web basado en cursos (NPTEL, 2010).

Existen, también, algunas iniciativas para facilitar en la búsqueda de REA, a través de su catalogación, clasificación, etc.

- **OER Commons** es creado para apoyar y construir una base de conocimiento en torno al uso y aprovechamiento de los recursos educativos abiertos (REA) facilitando una red para la enseñanza y el aprendizaje (ISKME, 2010).
- **Merlot.org** (2010) busca ser un portal de vanguardia centrado en el usuario, y opera a través del registro de materiales de aprendizaje disponibles en Internet, los cuales son catalogados por los mismos usuarios registrados en el sitio web.
- **Intute.cd** (2010) es un sitio web que ofrece un servicio gratuito para buscar y encontrar recursos educativos disponibles en la web para el aprendizaje y la investigación; es un consorcio integrado por las siguientes Universidades: Birmingham, Bristol, Manchester, Metropolitana de Manchester, Nottingham, Oxford.
- **Temoa.info** (2010) es una iniciativa generada por el Tecnológico de Monterrey que proporciona un catálogo público multilinguaje al usar metadatos enriquecidos por expertos y bibliotecarios. A través de un motor de búsqueda, enriquecidos con mecanismos de búsqueda por facetas y herramientas de socialización, el usuario puede descubrir recursos selectos, que ayudan a profesores y alumnos a encontrar los mejores recursos para sus necesidades educativas; antes conocida como Knowledge Hub (Citado por Burgos,2008)

En resumen, de todo lo mencionado, se concluye que REA es un apoyo para la enseñanza – aprendizaje, ya que es posible utilizar los recursos tecnológicos sin la necesidad de pagar por cada acceso a la información, además es posible utilizarlo en una clase de manera gratuita; sin embargo, se debe tener en cuenta que la idea y la creación de estas páginas pertenecen a un autor a quién se le debe reconocer su trabajo. En algunos casos es posible modificar el ejercicio para adaptarlo a una situación y objetivo particular esto depende de la página, plataforma o aplicación que el profesor utilice.

Estas herramientas tecnológicas pueden ser combinadas con los diferentes modelos y las diferentes teorías de aprendizaje. Actualmente las TIC y las REA tienen una fuerte presencia en el ámbito de la educación, por tanto, muchos profesores deciden integrarlas en sus clases, debido a la facilidad de uso y / o a la accesibilidad de estos recursos en la enseñanza; sin embargo, las TIC pueden ser muy diferentes. En particular los dispositivos móviles juegan un papel importante dentro de la enseñanza – aprendizaje de LE, pues en ellas se pueden hacer diferentes cosas, por ejemplo: jugar juegos en línea, leer libros o artículos en alguna multiplataforma de almacenamiento de artículos compartidos o ver videos en otros idiomas.

Existe la posibilidad de combinar el aprendizaje colaborativo – cooperativo y las REA, con la intención de integrar las Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación (NTIC) en el aula, por ejemplo: se hace uso en el aula de videos, *blogs*, *wikis*, *podcasts*, entre otros. Para que los alumnos puedan trabajar en equipos para resolver los ejercicios que se presentan en la plataforma.

Es importante mencionar que las NTIC “son un medio de socialización, un espacio de aprendizaje que ofrece recursos y permite la interacción entre

educadores y alumnos, facilitando la generación de conocimiento” (Bilbao Rodríguez, María. 2014. Pág. 101) Entonces, para explotar al máximo esta combinación, es recomendable que se trabaje en equipo, se cuente con los dispositivos suficientes para la clase y que en los grupos trabajen de una manera dinámica.

Por lo tanto, al combinar las NTIC con el aprendizaje colaborativo – cooperativo se tiene una doble comunicación pues los alumnos se desempeñan mejor y más libremente en las tareas de la clase, debido a que la tecnología juega un papel importante dentro de la cotidianidad, además se busca que ellos trabajen y discutan en equipo para transmitir un mensaje, resolver un ejercicio a través de un recurso en específico.

Las actividades que se describirán más adelante de este trabajo han sido diseñadas para ser integradas dentro del currículo de la materia de alemán como LE, independientemente del nivel lingüístico del MCER¹³, pues el objetivo es apoyar las distintas fases de la clase con actividades diferentes. Claramente los alumnos trabajarán en actividades diseñadas en DUA, con recursos abiertos (REA) al usar dispositivos móviles.

Una desventaja en el uso de la tecnología es que no todas las escuelas y no todos los alumnos tienen acceso a un dispositivo móvil o a internet; en consecuencia, no todos los alumnos pueden participar por completo en actividades diseñadas en REA y por tanto la clase podría no desarrollarse de una manera positiva. Otra desventaja podría ser la conformación de los equipos, ya que en ocasiones los alumnos no conviven de manera positiva y

¹³ Marco Común Europeo de Referencia.

ponerlos a trabajar en esta modalidad puede ser contraproducente para que la actividad se desarrolle adecuadamente.

Un problema más que se puede presentar al utilizar la tecnología es que en ocasiones no todos los alumnos tienen acceso a un teléfono celular, una tableta o una laptop.

Una solución ante la falta de recursos tecnológicos en las escuelas es buscar aplicaciones que no necesiten internet o en dado caso que el alumno no tenga un dispositivo móvil se podría proponer trabajar en parejas o en grupos pequeños. Así mismo es necesario considerar que si en el equipo no hay una atmósfera positiva se pueden volver a conformar los equipos o hablar con los integrantes que causan problemas y buscar el origen de la molestia, con la finalidad de buscar una solución ante su actitud.

Otra solución posible para esta situación es que el profesor debe de tomar en cuenta la forma de aprender de los alumnos, es decir cada alumno tiene diferentes estilos de aprendizaje y existen diferentes métodos de enseñanza, por ello se debe de buscar una actividad, donde se mezcle los diferentes estilos de aprendizaje con los diferentes métodos de enseñanza, es decir:

der Lehrende sollte versuchen, seine Unterrichtsplanung so zu gestalten, dass mit einer Mischung typgerechter Unterrichtsmethoden möglichst alle Lerntypen gleichzeitig erreicht werden. Die Untersuchungsergebnisse verdeutlichen auch, dass bestimmte Unterrichtsmethoden, die in der Didaktik vielfach als optimale Unterrichtsmethoden angepriesen werden, wie beispielsweise das „Stationenlernen“ bzw. „Lernzirkel“, weitaus weniger lernwirksam sind als erwartet. (Renken, 2008.)¹⁴

¹⁴ El profesor debe intentar estructurar su plan de clase, donde consiga una mezcla posible de todos los métodos en clase con los diferentes tipos de aprendizaje al mismo tiempo. El resultado de la investigación también aclara que los mejores métodos de clase, los cuales son elogiados varias veces en la didáctica como métodos de clase óptimos, como por

Cabe mencionar que al aplicar las actividades planeadas, el aprendizaje nunca se va a dar como se espera, debido a los diferentes estilos de aprendizaje de cada alumno, como también existen diferentes métodos de enseñanza.

Finalmente cabe mencionar que los ejercicios que se encuentran en internet, no siempre pertenecen a REA, pues en ocasiones es necesario pagar para poder ingresar a determinados ejercicios o tener más funciones de la herramienta o incluso tener acceso completo a la plataforma, página web o aplicación. Por esta razón no siempre se pueden usar todas las herramientas con toda su gama de posibilidades.

ejemplo: el “aprendizaje por estaciones” o bien “círculos de aprendizaje”, mucho menos el efecto de aprendizaje es como se espera.

I.7 Páginas web, plataformas y aplicaciones

En este capítulo se definen tres conceptos que son necesarios para la comprensión del tema de las herramientas tecnológicas las cuales son: aplicación, plataforma y página web. En seguida se seleccionarán tres herramientas tecnológicas, que se pueden utilizar en la enseñanza – aprendizaje de una lengua extranjera o en una clase de cualquier materia. Por tanto, se partirá de una clasificación de dichas herramientas de acuerdo con las definiciones que se presentarán al inicio de este capítulo, después se hará una breve descripción sobre cómo utilizar dichas herramientas desde la perspectiva del profesor y del alumno, en seguida se analizará la función de dichas herramientas desde la perspectiva pedagógica, tanto para el profesor, como para el alumno. Al final de cada análisis se clasificarán estas herramientas con respecto a las definiciones ya presentadas de REA, DUA o TIC.

Para la selección de estas plataformas y aplicaciones en línea se buscó dentro de una gran variedad en internet, con la intención de cubrir las necesidades de aprendizaje de los alumnos. Estas aplicaciones y plataformas (*Kahoot, Quizlet, Learning Apps*) se escogieron debido a la facilidad de acceder a ellas, la variedad de ejercicios que se pueden encontrar o elaborar; así como también las diferentes dinámicas en grupo que se pueden hacer en clase, además de que son gratuitas para el profesor y el alumno.

Para los profesores o las personas que utilizan la tecnología continuamente una aplicación, plataforma y página web, pueden significar lo mismo; sin embargo, desde la perspectiva de la informática existen diferencias entre ellas. En el concepto de aplicación se hayan diferentes conceptos:

Aplicación. (*application*) s. [Es] un programa diseñado para asistir en la realización de una tarea específica, tal como un procesador de textos, contabilidad o gestión de inventario. (Def. 1er. *Diccionario de informática e internet de Microsoft*. 2001. Impreso)

Aplicación. 4. f. Inform. [Es] un programa preparado para una utilización específica, como el pago de nóminas, el tratamiento de textos, etc. (Def. 4ta. *Diccionario Real Academia Española*. En línea)

Por lo anterior se puede decir que una aplicación es aquella herramienta que se concentra en la realización de una tarea específica, como: procesar textos, gestionar un inventario, entre otras actividades, también está el concepto de plataforma, según la informática la define como:

Plataforma. (*platform*) s. 2. En el lenguaje diario, el tipo de computadora o de sistema operativo que se utiliza. (Def. 2da. *Diccionario de informática e internet de Microsoft*. 2001. Impreso)

Desde la perspectiva de la enseñanza de idiomas, se menciona que:

Plataforma: Es un sistema que permite la ejecución de diversas aplicaciones bajo un mismo entorno, dando a los usuarios la posibilidad de acceder a ellas a través de internet¹⁵.

El concepto de plataforma virtual es muy usado en la enseñanza de idiomas a distancia; personas de cualquier parte del mundo pueden estudiar sus lenguas favoritas sin necesidad de realizar grandes inversiones económicas, sin tener que moverse de sus casas y con docentes nativos

¹⁵ Definición. (2008) *Definición de plataforma*. Septiembre 2018 de <https://definicion.de/plataforma-virtual/>

En la suma de las definiciones mencionadas se puede decir que una plataforma es un sistema operativo que las personas utilizan en la cotidianidad, para la realización de una tarea en específico, además que con ella se puede ingresar directamente a internet desde cualquier parte del mundo.

Otra herramienta que se utiliza en la cotidianidad y que muchas personas confunden no entienden su significado y su función es la página web, para la informática es:

Página web. (*Web page*) s. Es un documento en el World Wide Web. Una página Web está formada por un archivo HTML, con archivos asociados para gráficos y guiones, en un directorio particular en una máquina particular (y así identificable por un URL). Normalmente una página Web contiene enlaces a otras páginas Web. (Def. 1er. *Diccionario de informática e internet de Microsoft*. 2001. Impreso)

Como conclusión se puede decir que una página web es aquella que tiene una dirección URL en la internet, es decir una dirección específica donde poder encontrarla dentro de un buscador.

II Recopilación, descripción y análisis de las herramientas tecnológicas.

Debido a la gran variedad de herramientas tecnológicas que existen en la enseñanza de idiomas se seleccionaron solamente tres (*Learning Apps*, *Kahoot* y *Quizlet*) debido a su gran nivel de popularidad.

La primera herramienta que se analizó es *Learning Apps*. (<https://learningapps.org/>) De acuerdo al contenido de la herramienta y a las definiciones mencionadas anteriormente *Learning Apps* se considera una aplicación web, porque los usuarios pueden realizar diferentes tareas, por medio de textos, videos y juegos, entre otros; también es una página web, porque tiene una dirección propia o URL en la internet, además posee características como gráficos interactivos y es posible encontrar *links* dentro de la misma página que llevan a otros ejercicios.

La segunda herramienta analizada es *Kahoot* (<https://kahoot.com/>). Con relación al contenido de la herramienta y las definiciones anteriores *Kahoot* es una página web, debido a que tiene una dirección electrónica en la internet, al mismo tiempo se considera una aplicación, ya que se puede encontrar de esta forma en *Play Store* o *App Store*. Esta herramienta promueve la competencia entre grupos o entre varios alumnos a la vez, de una manera dinámica y divertida. En relación al uso que le pueden dar un profesor de idioma, este tiene diferentes opciones para crear ejercicios de presentación, repaso o refuerzo de diferentes elementos gramaticales, lexicales y/o culturales. La ventaja de utilizar esta plataforma es la facilidad de creación de los ejercicios.

La tercera herramienta que se escogió es *Quizlet*. (<https://quizlet.com/es>). Acorde con el contenido de la herramienta y las definiciones mencionadas, *Quizlet* se considera una plataforma, porque los ejercicios que realizan los

alumnos se hacen con conexión a internet, también se considera una página web y una aplicación, debido a que tiene su propia dirección en la internet y tiene su propia versión en la tienda en línea *Play Store* o *App Store*. En ella se pueden crear unidades de aprendizaje o fichas de estudio y/o de aprendizaje (*flash cards*) para los alumnos o si lo desea el alumno puede crear sus propias fichas de estudio o de aprendizaje, asimismo en esta página es posible encontrar diferentes opciones de trabajo para que el alumno pueda aprender las fichas de estudio o de aprendizaje.

II.1 Learning Apps

Esta página fue creada por la Universidad Johannes Gutenberg en Mainz, Alemania. Su función es apoyar los procesos de enseñanza y aprendizaje con módulos interactivos.

Estos módulos se pueden utilizar directamente como material de enseñanza, pero también para el auto aprendizaje. El objetivo es reunir módulos reutilizables y ponerlos a disposición de todos. Por esta razón, los módulos (llamados Aplicaciones) no se incluyen en un marco específico o en un escenario específico de aprendizaje. Los módulos no se consideran como unidades completas, sino que deben ser integrados en la situación de aprendizaje adecuada. (<https://learningapps.org/about.php>)

Para ingresar a la página se necesita ingresar la URL: <https://learningapps.org/> en el buscador. Al entrar en la página se puede apreciar un pequeño tutorial sobre cómo utilizar la página, además de mostrar una pequeña historia sobre su creación y un *link* para poder registrarse o ingresar en la página. La página ofrece la posibilidad de cambiar el idioma y poder escogerlo dentro de una lista de seis opciones, como se muestra en la figura 1.

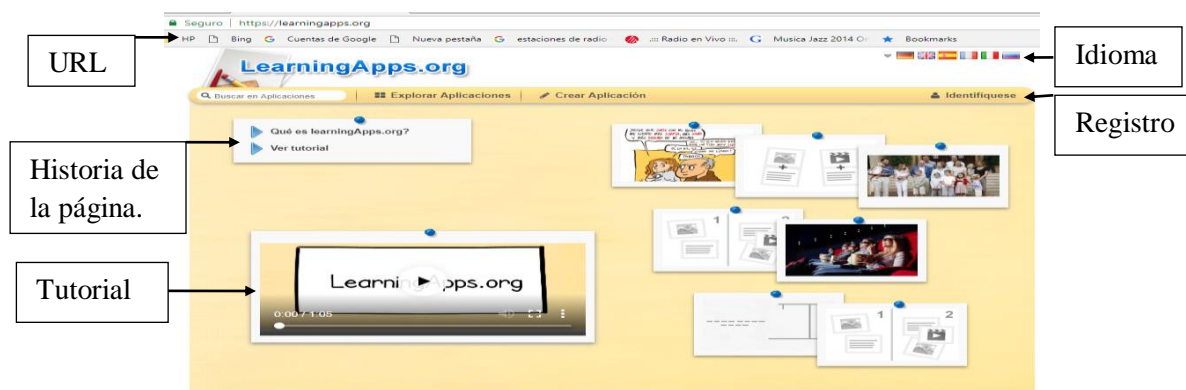


Figura 1: Página principal de *Learning Apps*

Análisis de *Learning Apps*

Desde la perspectiva pedagógica y didáctica, *Learning Apps* aporta mucho para la enseñanza, como herramienta de apoyo. En la página existen 25 plantillas diferentes de ejercicios, llamados módulos didácticos que el profesor puede utilizar en sus clases en función del objetivo y del contenido lingüístico que quiera trabajar.

Cada módulo didáctico está diseñado con características específicas y objetivos específicos, algunos de ellos son: *emparejar elementos*, *clasificación de grupos*, *juego de parejas*, *ahorcado*, *crucigramas*, entre otros.

Debido a que existen diversos módulos interactivos en la página, a modo de ejemplo, se analizará el módulo didáctico llamado *emparejar elementos*, después se analizará un módulo creado por otro usuario de la página; al final se expondrán las ventajas y desventajas que pueda tener esta página. Para el análisis de los módulos didácticos se toma como referencia la *Taxonomía de objetivos* de Bloom.

Cuando se ingresa al módulo *emparejar elementos*, aparece de la siguiente forma:

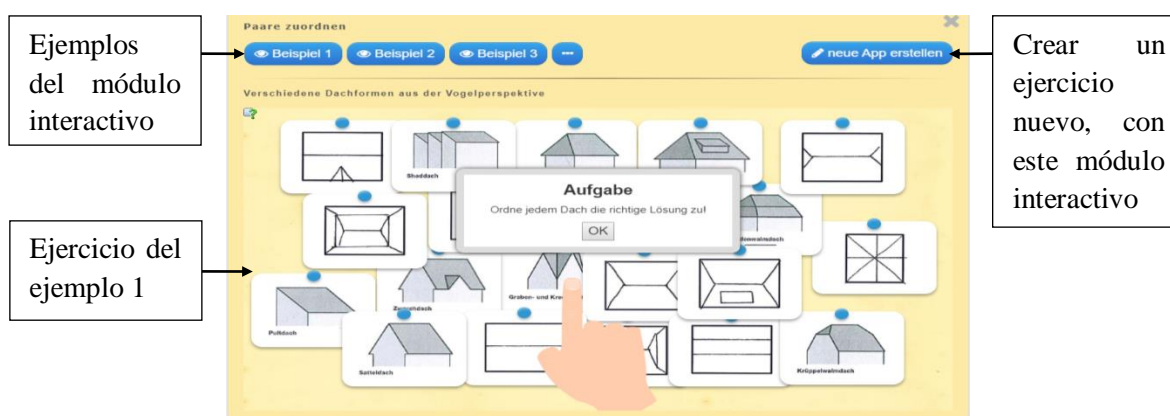


Figura 2: Plantilla de *emparejar elementos*

A través de la imagen se puede observar que se trata de relacionar imagen con imagen, en algunos casos se pueden emparejar conceptos con imágenes o conceptos con definiciones. De acuerdo a la taxonomía de Bloom¹⁶ este ejercicio corresponde a un nivel de conocimiento de “comprensión” y “memorización”, debido a que el alumno tiene que identificar la palabra con la imagen y recordar el significado de la palabra para relacionarlo con la misma. Esto también aplica para los demás ejemplos. El objetivo cognitivo de este ejercicio se sitúa en un nivel básico de reconocimiento, ya que ejercicio no permite una reproducción del tema en otros contextos o un uso concreto del tema.

Otro modulo interactivo que se encuentra en la página es *Freie Textantwort*, para el análisis de este módulo se buscó un ejercicio hecho por otro usuario, cuyo título es *Perfekt 2 Starke Verben*. El autor de la actividad es Michaela Danova. Se puede observar de la siguiente forma:

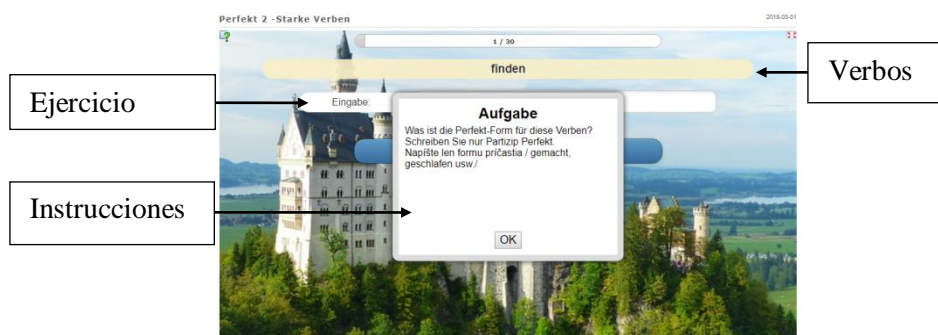


Figura 3: Ejercicio de verbos fuertes

El objetivo de la actividad es que el alumno escriba el participio de los verbos que aparecen en la parte superior de la pantalla, si el alumno escribe la respuesta correcta, pasará al siguiente verbo.

¹⁶ Ver anexo.

De acuerdo a la clasificación de Bloom este ejercicio se hace referencia a dos categorías, es decir las de “comprensión” y la de “aplicación” ya que en la primera se tiene que identificar el verbo, después de identificarlo se aplica el conocimiento obtenido para responder lo que se pregunta y finalmente se escribe el verbo en la página.

El objetivo cognitivo de este ejercicio es más complejo que el anterior, puesto que se pide una identificación del verbo y posteriormente la aplicación del tema.

Al crear un módulo interactivo se tiene la opción de que el profesor pueda graduar el nivel de dificultad del ejercicio, así como escoger el apoyo visual, auditivo o audiovisual, si él lo desea, así mismo puede poner el título a la actividad y las instrucciones necesarias para resolverla.

Una desventaja importante al utilizar esta página web, es que los ejercicios propuestos en ella no tienen una evaluación específica, porque no podemos revisar las respuestas, ni se muestra una evaluación cuantitativa, solamente se queda a un nivel de actividad, por tanto, si el profesor desea que los alumnos aprendan el tema, se debería realizar más ejercicios para promover la expresión y la ejercitación cotidiana del elemento trabajado.

De acuerdo al análisis presentado, se infiere que *Learning Apps* es una página web porque ofrece diferentes aplicaciones web dentro de la misma, en ella se pueden elaborar diferentes módulos interactivos, que permanecen en internet y que pueden ser usados y/o modificados por el mismo autor o por diferentes usuarios.

Se puede considerar, también, como una herramienta REA, debido a que los ejercicios que se diseñan son abiertos y personales al mismo tiempo, es decir,

si el profesor lo desea, puede compartir los ejercicios; en el caso de que no lo desee, permanecerán en la aplicación, aún cuando, pueden ser buscados y reutilizados por otros usuarios.

Finalmente puede ser considerada una herramienta DUA, debido a que los ejercicios que se crean en esta página web respetan un diseño preestablecido por la misma herramienta y las plantillas no pueden ser modificadas por el usuario.

Tanto los usuarios, como los alumnos que ingresan a dichos ejercicios pueden resolverlos cuantas veces lo deseen; sin embargo, no pueden modificarlos ellos mismos, como ya se había mencionado. Finalmente es oportuno mencionar que el profesor tiene los derechos intelectuales y de autoría, por tanto, puede referir los módulos interactivos en *blogs*, plataformas y/o documentos personales, pero deberá referirse adecuadamente que el ejercicio se elaboró en *Learning Apps*. De hecho, hay una desventaja más para los alumnos: si lo usan en casa, al término de la actividad no obtienen una retroalimentación sobre el ejercicio y las preguntas que contestaron incorrectamente.

Desde la perspectiva didáctica y pedagógica es importante mencionar que esta página web, le da la libertad al profesor de graduar el nivel de dificultad de los ejercicios, de igual forma le da libertad de poner el número de reactivos y de utilizar las plantillas que él desee, con la finalidad de que el alumno encuentre la solución correcta, comprenda el tema y pueda aplicarlo de diferentes formas.

II.2 Kahoot

Kahoot es una plataforma creada por Johan Brand, Jamie Brooker y Morten Versvik en el año 2013, como parte de un proyecto con la Universidad Tecnológica de Noruega. La función de esta plataforma es fomentar el aprendizaje a través del juego.

Our founding principles are Social, Play and Learning. Driven by our mission, we've built a game-based platform that creates an emotional, playful, engaging and truly social learning environment. Instead of looking down into their textbooks or devices, learners are encouraged to look up while playing and connect with each other – we call it a 'campfire moment'¹⁷.

For us, engagement is about unlocking everyone's potential. It means bringing that student from the back of the class to the front and letting everyone become the classroom superhero. (<https://kahoot.com/company/>)¹⁸

Kahoot es una aplicación que funciona en celulares, tabletas o cualquier dispositivo móvil. La aplicación se puede encontrar en *Play Store* y *App Store* se puede descargar de manera gratuita. La versión que existe en línea y la aplicación tienen las mismas funciones, la diferencia que existe entre ellas es que en la versión en línea hay una introducción de cómo utilizarla y en la aplicación se encuentran las mismas funciones, pero de una forma compacta.

Para ingresar a la plataforma se debe ingresar a la siguiente dirección: <https://kahoot.com/welcomeback/>.

Después de registrarse en la plataforma o en la aplicación es posible apreciarla de esta forma:

¹⁷ Nuestros principios fundacionales sociales, lúdicos o de aprendizaje son motivados por nuestra misión, hemos construido una plataforma basada en juegos que crea un ambiente de aprendizaje emocional, lúdico, atractivo y verdaderamente social. Se motiva a los aprendientes a levantar la mirada mientras juegan para entrar en contacto el uno con el otro en lugar de tener la mirada fija en los libros de texto o en sus dispositivos móviles y a esto le llamamos nuestro momento fogata. (Traducción propia.)

¹⁸ Nuestro compromiso está en liberar el potencial de cada uno y esto significa traer al frente del salón a aquel alumno que comúnmente se sienta en la parte trasera del salón y dejar que todos se conviertan en el superhéroe de la clase. (Traducción propia.)

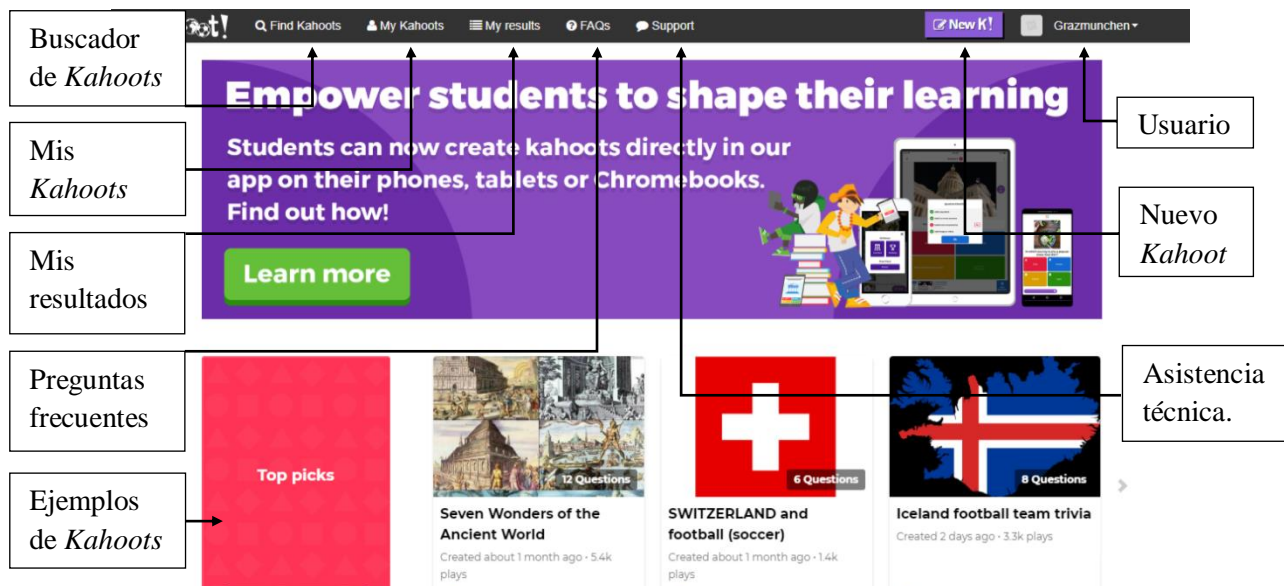


Figura 4: Página de inicio de Kahoot

En este apartado se encuentra: el buscador de *Kahoots*¹⁹, la cuenta de usuario, preguntas frecuentes, entre otras, en la página y en la forma existen tres modalidades para crear un *kahoot* que son: *Quiz*, *Mezclar* y *ordenar*, y *Encuesta*, tal como se muestra en la figura 5. Debido a que existen varias modalidades, solamente se analizará la modalidad de *Quiz*, ya que es la más utilizada por los usuarios y la más útil en las clases de idiomas.

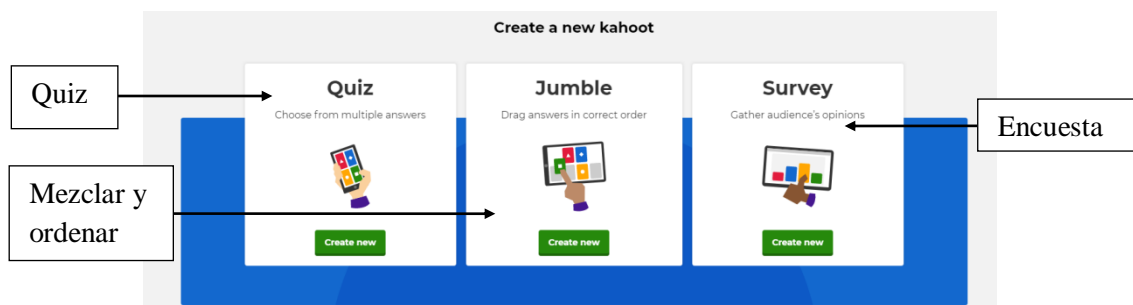


Figura 5: Modalidades en Kahoot

¹⁹ Se le va llamar *Kahoots* a los ejercicios de esta página y aplicación.

Análisis de Kahoot

Para esta herramienta tecnológica existen varios elementos a analizar, desde la perspectiva del profesor que se relaciona con la creación y aplicación de los ejercicios; por otro lado, desde la perspectiva de los alumnos, el análisis se relaciona con la resolución del ejercicio a través de sus dispositivos móviles. Para este análisis se utilizará como apoyo la *taxonomía de objetivos de aprendizaje* de Bloom

La finalidad de la modalidad *Quiz* de Kahoot es que los alumnos escojan la respuesta correcta, de entre las cuatro respuestas posibles, como se ve en la figura 6, el profesor deberá decidir cuántos de estos reactivos son correctos.

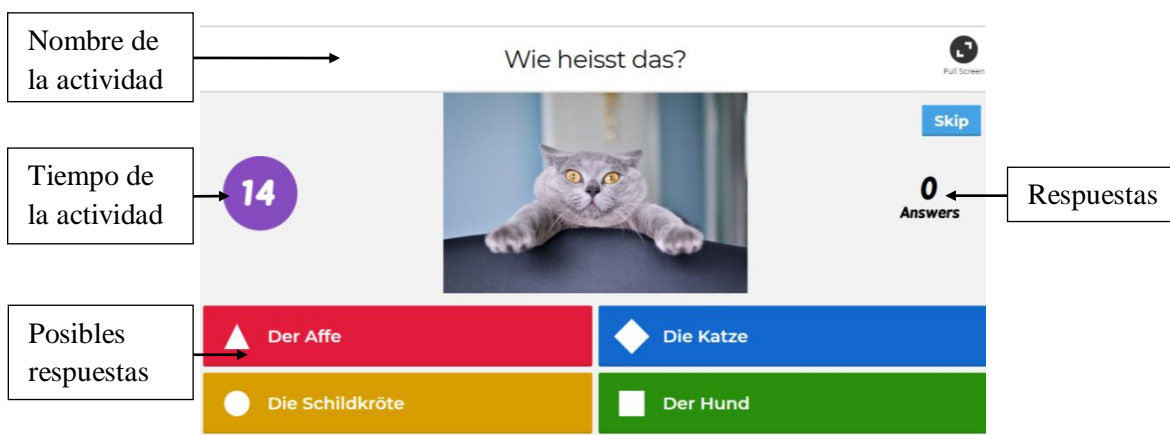


Figura 6: Ejemplo de un ejercicio de *Quiz*

Según Bloom, este ejercicio se encuentra a un nivel de “comprensión”, dado que el alumno debe identificar, en este caso, que representa la imagen y cuál es la respuesta más adecuada; sin embargo, este nivel puede ser muy subjetivo, debido a que el alumno en lugar de aplicar los conocimientos adquiridos, puede deducir la respuesta correcta, con el simple hecho de descartar las otras propuestas que aparecen.

En esta modalidad, otro factor que influye en la toma de decisiones del alumno al responder el ejercicio es el tiempo que asigna el profesor para que contesten el mismo. La función del tiempo es presionar a los alumnos de manera directa a nivel cognitivo, pues los alumnos tienen que razonar rápidamente, antes de que el tiempo se les acabe, un beneficio de esto es que los alumnos a largo plazo podrán reaccionar de forma más rápida y podrán mantener la presión. Una consecuencia negativa del uso del cronómetro es que los alumnos contesten de forma incorrecta, ya que están presionados por el tiempo.

Para que los alumnos puedan contestar correctamente, ellos deben de seleccionar la mejor respuesta a través de sus dispositivos móviles. Lo que los alumnos ven en sus dispositivos móviles es lo siguiente (Figura 7):

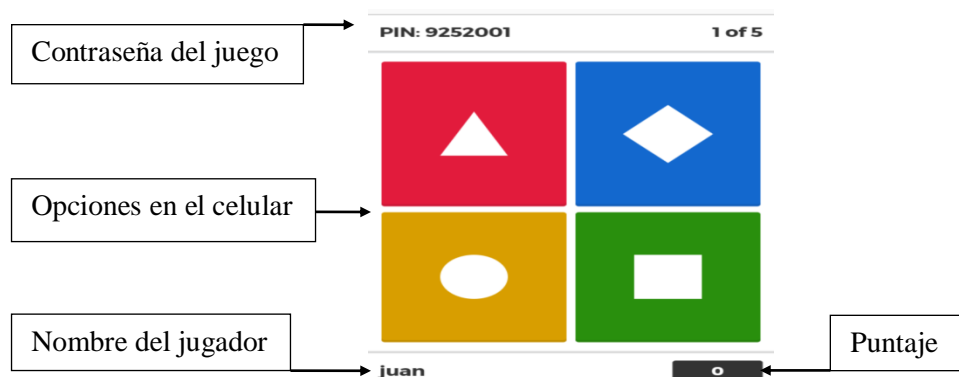


Figura 7: Posibles respuestas en el celular

En la figura 7, en la parte inferior aparecen las posibles respuestas, cada respuesta posible tiene un color y una figura en específico y después de que los alumnos hayan leído la pregunta y las respuestas posibles, ellos deben seleccionar la respuesta correcta en sus dispositivos, como se observa en la figura 7 se encuentran cuatro figuras y cuatro colores, cada figura y color va relacionada con las respuestas posibles.

El color juega un papel fundamental en este aspecto, Tanaka, Bunosky, Wurn, Legge, Isenberg y Luebker (1993, citado por Ortiz, 2008:100) mencionan que:

El color desempeña un papel muy importante en la organización del mundo visual, ya que permite separar los objetos significantes que nos rodean y ayuda a memorizar dichos objetos, debido a que el reconocimiento es más exacto para los estímulos en color que para los de blanco y negro.

En otras palabras el color permite identificar los objetos que rodean a la persona, también estimulan la memorización de las respuestas propuestas y que puedan acordarse de la respuesta que se va a seleccionar, esto comenta A. Yarbus (1967):

El foco de atención puede estar dado por factores inconscientes y conscientes. Los factores inconscientes tienen que ver con la saliencia del estímulo, es decir, cuánto resalta algo en la escena. Por ejemplo, una persona con una playera naranja será muy saliente entre un grupo de gente con traje gris; un auto en movimiento será muy saliente en comparación con los autos estacionados en la calle. Los factores conscientes, por otro lado, tienen que ver con nuestro interés al ver una escena. Si a la salida de un partido de fútbol estoy buscando a mi hermano con la camiseta de su equipo, mi foco de atención no estará en los autos o las casas de la vecindad, sino en aquellas personas con la misma camiseta. (Quian: 47)

Es decir que cuando seleccionan la respuesta inocentemente puedo ser elegida por el color, conscientemente es seleccionada porque el alumno razonó correctamente la pregunta y seleccionó la respuesta adecuada.

Las figuras y el color a nivel cognitivo tienen la función de orientar y facilitar el conocimiento al alumno para escoger la respuesta correcta, al mismo tiempo sirven como distractores que pueden llegar a confundirlo en la toma de decisiones.

En el ejercicio existe la posibilidad de tener 2 o 3 respuestas posibles y esto va a depender del profesor al elaborarlo, una vez que los alumnos han contestado una pregunta puede tener una pequeña retroalimentación, donde podrán

verificar si la respuesta que seleccionaron fue la correcta. La retroalimentación aparece como una gráfica de la siguiente forma (Figura 8):



Figura 8: Resultados del ejercicio.

Al final esta plataforma puede hacer una evaluación sumativa, cada respuesta correcta son puntos y el alumno que haya hecho más puntos es el ganador. Desde la perspectiva del profesor existe una evaluación más detallada (figura 9), esta se muestra al final del juego, donde el profesor tiene la opción de bajarla como un documento de Excel.

Die Uhrzeit			
Played on	29 Aug 2018		
Hosted by	Grazmunchen		
Played with	14 players		
Played	10 of 10 questions		
Overall Performance			
Total correct answers (%)	78.03%		
Total incorrect answers (%)	21.97%		
Average score (points)	7565.79 points		
Feedback			
How fun was it? (out of 5)	0.00 out of 5		
Did you learn something?	0.00% Yes	0.00% No	
Do you recommend it?	0.00% Yes	0.00% No	
How do you feel?	0.00% Positive	0.00% Neutral	0.00% Negative
Switch tabs/pages to view other result breakdown			

Figura 9: Resultados específicos del ejercicio

Desde la perspectiva psicopedagógica esta aplicación emplea el cognitivismo porque la presentación de los ejercicios, el empleo del color y las fotos tiene un efecto cognitivo en el alumno, por ejemplo: las imágenes y el color pueden ser atractivos para él, también pueden ayudar a retener la información o crear

asociaciones lingüísticas. La elaboración de las preguntas se puede considerar constructivista, ya que el profesor puede graduar el nivel de dificultad de estas.

Desde la perspectiva tecnológica *Kahoot* se considera una plataforma, porque permite la ejecución de una actividad con diversos usuarios al mismo tiempo; se puede clasificar como: TIC, DUA y REA. Se considera TIC porque es necesario tener una computadora y un dispositivo móvil para poder realizar los *kahoots* o ejercicios. Es DUA porque sigue un diseño específico para crear las preguntas, aun cuando los temas, las preguntas y las respuestas pueden ser diferentes, siempre va a seguir el mismo diseño que la página tiene configurada. Es REA dado que es posible utilizar los *kahoots* realizados por otra persona pues todos los ejercicios permanecen en la plataforma y si el usuario lo desea, puede modificar el ejercicio para adaptarlo a su clase y/o objetivos.

Por lo tanto, se considera que esta plataforma que sirve para mejorar el ambiente de clase, para motivar al grupo al inicio de una sesión o como un refuerzo del tema dado al final de la clase, así como fomentar la participación y la integración del grupo. También es útil para generar interés por el tema y propicia regresar al salón de clases. Desde la perspectiva psicopedagógica sirve para que el alumno identifique el tema en diversas situaciones y tome decisiones, es decir el alumno debe estar seguro de sus conocimientos para seleccionar la respuesta correcta.

También, existen algunas desventajas al utilizar esta plataforma, una de ellas es que los alumnos necesitan un dispositivo móvil para poder jugar, igualmente necesitan tener acceso a internet. Tampoco es posible utilizar la plataforma para otra finalidad, como por ejemplo crear una clase completa en

línea, así mismo no es posible dar una retroalimentación a cada alumno, pues los ejercicios se realizan de manera grupal, razón por la cual los alumnos tampoco pueden responder individualmente los ejercicios en casa. De hecho una desventaja evidente en la selección de *Quiz* es que el nivel de complejidad de las respuestas es muy bajo y por tanto se puede deducir la respuesta comparándola con las demás.

Claramente el nivel de dificultad va a depender del profesor de la clase, del nivel de conocimientos de los alumnos, en el tema de la lección, en el conocimiento del vocabulario, en la variedad de las repuestas y que los distractores no sean simples, sino que hagan reflexionar al alumno y que propicien el razonamiento lógico.

II.3 Quizlet

Quizlet es una empresa que empezó hace diez años. Su fundador, Andrew Sutherland desarrolló un programa para poder estudiar el vocabulario del idioma francés. La misión como empresa es:

Ayudar a los estudiantes (y sus maestros) a practicar y dominar lo que sea que estén aprendiendo. Quizlet proporciona actividades atractivas y personalizables con contribuciones de personas en todas partes. (<https://quizlet.com/es/mission>)

Es considerada como una plataforma de aprendizaje, la cual se basa en el cognitivismo y en la realización de fichas de aprendizaje, donde el alumno puede relacionar las palabras con imágenes o viceversa, también conceptos con definiciones, además existen diferentes funciones dentro de la página web, donde el profesor puede interactuar con sus alumnos en línea, por ejemplo, *Quizlet live*.

Para los alumnos, también es útil esta plataforma, ya que ellos mismos pueden hacer sus fichas de aprendizaje y compartirlas a todos sus compañeros o amigos que deseen aprender por ese método, además existe un apartado donde pueden realizar diagramas.

Existen dos versiones, una en línea y una como aplicación para dispositivos móviles, como tabletas o celulares, se pueden encontrar de manera gratuita en *Play Store* o *App Store*. Ambas versiones se analizarán y compararán, ya que tanto el alumno como el profesor pueden utilizarlas; sin embargo, existen algunas limitaciones entre ellas, que deben ser mencionadas.

Para poder ingresar a la versión en línea es necesario digitar la siguiente dirección URL: <https://quizlet.com/es> al acceder se puede observar una barra,

donde se muestra un buscador, una opción para crear los *quizlets*²⁰, un botón para poder ingresar a nuestra cuenta y por último un botón para registrar a los nuevos usuarios, como se muestra en la figura 10:

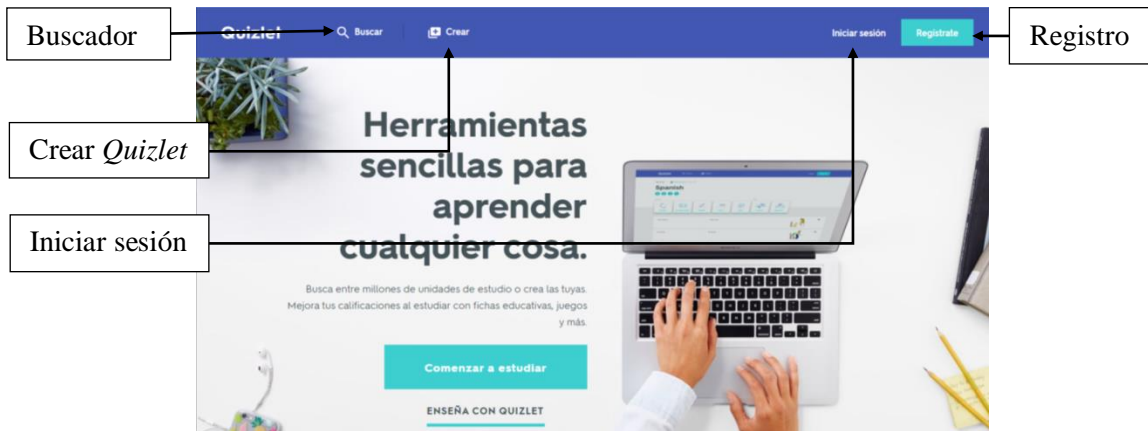


Figura 10: Página de inicio de *Quizlet*

²⁰ En este apartado, *quizlets* va ser sinónimo de ejercicio.

Análisis de Quizlet

El contenido de las unidades de aprendizaje, solamente es lexical, debido a que la herramienta no permite la creación de otro tipo de ejercicio para trabajar las demás habilidades lingüísticas. Cuando el profesor comparta sus fichas de aprendizaje, el alumno tiene cinco formas diferentes para aprender el vocabulario, las cuales son: Cartas (*Karteikarten*), Aprender (*Lernen*), Responder (*Antworten*), Escribir (*Schreiben*) y Examinar (*Testen*). Cada uno de estos ejercicios tiene finalidades cognitivas diferentes para el alumno.

La primera actividad que ofrece la plataforma es Cartas (*Karteikarten*), en ella el alumno tiene que aprenderse el concepto con la definición o la imagen con la palabra. Primero se muestra el concepto o la palabra, el alumno tiene que dar clic en la ficha para que le aparezca la definición o la imagen (Figuras 11 y 12): La plataforma dosifica el número de fichas que el alumno debe de memorizar.

Desde el punto de vista de la *Taxonomía de objetivos* de Benjamín Bloom, este ejercicio se clasifica a un nivel de “comprensión” y “memorización”, dado que se debe recordar el concepto que observó para relacionarlo posteriormente, además de que después se debe de reconocer el concepto o definición a largo plazo.

Este ejercicio tiene beneficios a largo plazo, desde el punto de vista cognitivo favorece la memorización, la atención y las gnosias²¹ visuales, esto provoca que se retenga mejor la información; sin embargo, existe una desventaja al

²¹ **Gnosias** son la capacidad que tiene el cerebro para reconocer la información previamente aprendida como puede ser objetos, personas o lugares a través de nuestros sentidos.

Gnosias visuales capacidad de reconocer de manera visual diferentes estímulos y atribuirles un significado. Estos estímulos pueden ser objetos, caras, colores o formas. [Recuperado de: <https://www.neuronup.com/es/areas/functions/gnosis>]

utilizar esta actividad que el verdadero proceso de aprendizaje, sólo, se muestra a largo plazo y no es posible trabajar otras actividades cognitivas.

Una desventaja, más desde el punto de vista didáctico es que este ejercicio funciona mejor de forma individual, aún cuando se puede trabajar de forma grupal.

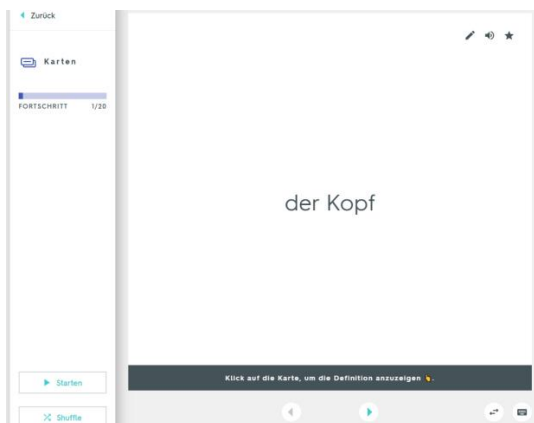


Figura 11: Concepto

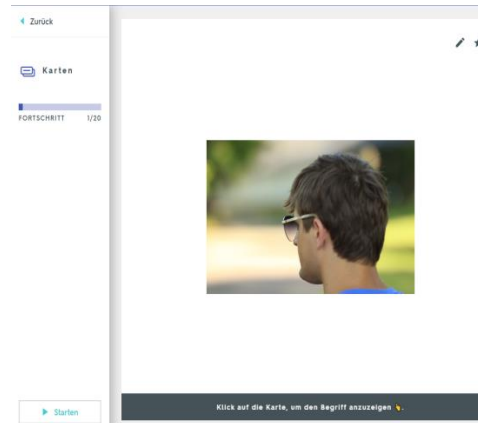


Figura 12: Definición.

La segunda actividad que propone la plataforma se llama *Aprender (Lernen)*, en este apartado los alumnos tienen que observar la imagen o leer la definición y seleccionar la opción más adecuada entre las cuatro propuestas, en dado caso que el alumno no conozca la palabra o responda de manera errónea, la plataforma le notifica que palabras se le dificultan y cuales debe repasar. Al final la plataforma muestra un mensaje positivo que sirve como motivación para que el alumno continúe aprendiendo (Figuras 13, 14 y 15).

Según Bloom esta actividad se clasifica a nivel de “comprensión” y “aplicación”, porque primero se debe de identificar lo que observa o lo que se lee para después escoger la respuesta correcta que sería el nivel de la aplicación del conocimiento.

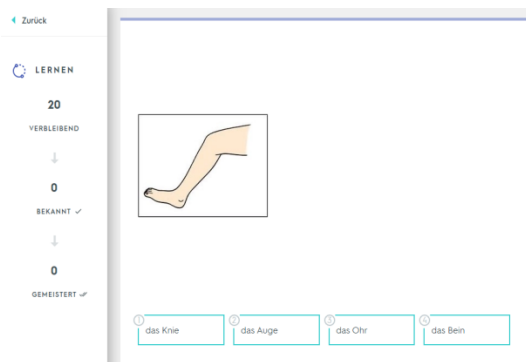


Figura 13: Opción múltiple

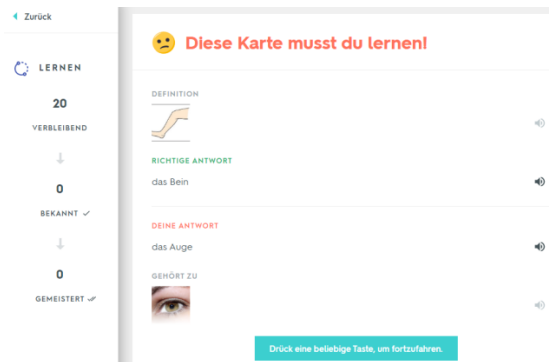


Figura 14: Retroalimentación

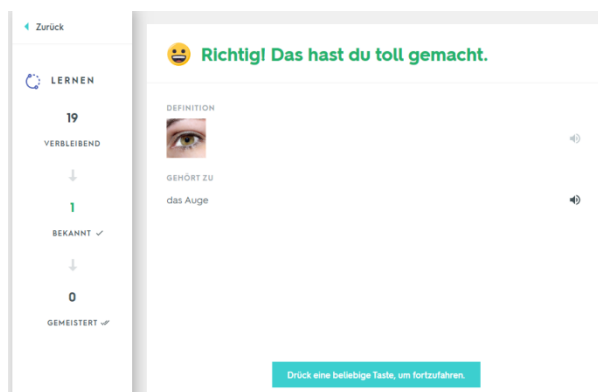


Figura 15: Respuesta correcta del ejercicio

Desde el punto de vista cognitivo, esta actividad tiene varias ventajas, el alumno trabaja la aplicación de conceptos y la toma de decisiones, ya que el alumno debe seleccionar la respuesta correcta de cuatro posibles.

Desde la didáctica esta actividad tiene una desventaja, al igual que el anterior ejercicio funcionó mejor si el trabajo es individual aún cuando es posible utilizarla en grupo.

El tener ejercicio que se muestra se llama Responder (*Antworten*). En este se propone dos modalidades de trabajo: en la primera se muestra una imagen y se debe escribir la palabra que la denomina. En la segunda se muestra una palabra en español y se debe traducir al alemán o viceversa.

Este ejercicio se clasifica a un nivel de “comprensión” y “aplicación”, porque primero se debe reconocer lo se ve, ya sea una imagen o un concepto, después se debe demostrar que se reconoce la imagen o el objeto al denominarlo.

Desde la perspectiva cognitiva tiene una ventaja a corto, mediano y largo plazo, debido a que se deben de recordar constantemente los conceptos y las definiciones de la unidad de aprendizaje, ya que se trabaja constantemente la memoria; sin embargo, una desventaja desde este punto de análisis es que no existe otra forma de aplicación de conocimientos, es decir el alumno no se esfuerza en aplicar dichos conceptos en una oración y el trabajo se queda a nivel lexical.

Desde el punto de vista didáctico se tiene mayor impacto individualmente que en grupo, esto se debe a que en grupo se puede encontrar diferentes niveles de conocimiento, es decir es posible encontrar alumnos que sepan el vocabulario, por consiguiente los demás no podrán obtener el aprendizaje adecuado.

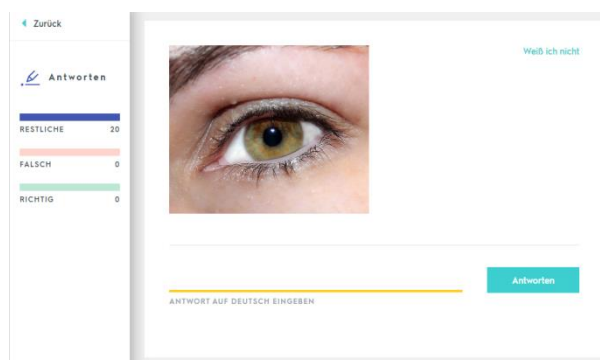


Figura 16: Escribir la palabra

El cuarto ejercicio se llama Escribir (*schreiben*), en él, los alumnos tienen que escribir lo que escuchan, de igual forma es posible proporcionar una imagen como apoyo para la realización de la actividad, en el caso que no se entienda lo que se escucha (Figura 17).

Este ejercicio se clasifica, de acuerdo a Bloom, como “comprensión” y “aplicación”, ya que se debe reconocer lo que se escucha, después se tiene que demostrar lo que se escuchó o también se puede interpretar la imagen que se encuentra en el ejercicio, si es que se muestra.

Desde la perspectiva lingüística cognitiva este ejercicio tiene varias ventajas a diferentes niveles. Los canales de comunicación que se utilizan son dos, el auditivo y el visual, por tanto se recibe la información por medio de una imagen y/o un audio, esto ayuda a desarrollar la atención y las competencias visuales y auditivas; sin embargo, la información puede ser mal interpretada o mal comprendida al no ser suficientemente clara.

Otra desventaja de este ejercicio es que la voz que se emite no es de un nativo-hablante, sino es una voz robótica, por tanto los aspectos suprasegmentales²² como el acento, el tono, la melodía y la entonación del alemán no están presentes. Esto puede representar una desventaja a largo plazo, ya que se acostumbra a escuchar esa voz monótona y cuando se enfrente el alumno a una situación real, podría identificar la palabra, pero al hablar lo haría sin acento o sin ritmo.

Desde el punto de vista de la didáctica este ejercicio tiene un mayor impacto de forma individual, ya que los canales que se utilizan para enviar el mensaje son dos se puede aplicar en un grupo, pero sería difícil medir el impacto que tiene en cada alumno.

²² **Rasgos suprasegmentales.** Rasgos que constituyen las modificaciones de sonidos vocálicos y consonánticos que están directamente relacionadas con el acento prosódico y con la entonación, y que sirven para complementar o matizar el significado de un enunciado o de una oración. [Recuperado de: <http://hispaniclinguistics.com/glosario/rasgos-suprasegmentales/>]



Figura 17: Escribe lo que se escucha

El último ejercicio que tiene la plataforma se llama “prueba” (*Testen*), cuando se selecciona esta actividad, la plataforma crea un pequeño examen con diferentes actividades y cada parte del examen pone a prueba los conocimientos del alumno.

De forma general, este ejercicio se clasifica, de acuerdo a Bloom, como: “evaluación”, ya que la actividad evalúa los conocimientos del alumno. La primera actividad que se presenta en este examen es escribir la respuesta correcta (*5 schriftliche Fragen*) (Figura 18) Esta actividad se clasifica como “aplicación”, debido a que se debe escribir la respuesta que se crea conveniente, es decir se demuestra los conocimientos del tema.

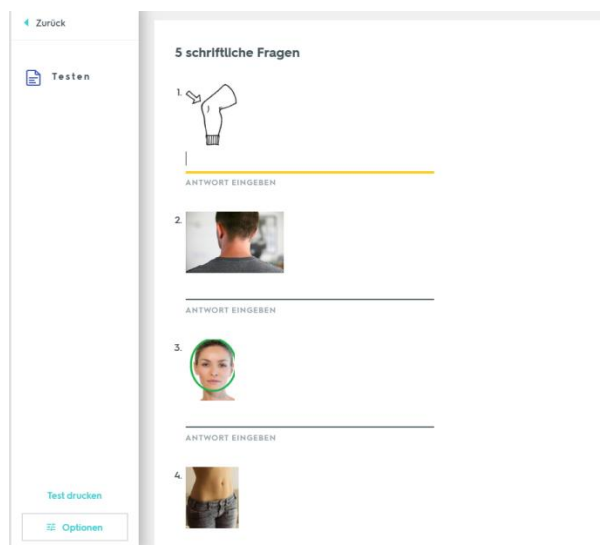


Figura 18: Escribe la imagen

El siguiente ejercicio que se encuentra en el examen es “ordenar los conceptos” (*5 Fragen zum Zuordnen*) en este, los alumnos tienen que unir el concepto con la definición o en este caso la palabra con la imagen. Este ejercicio se puede clasificar, de acuerdo a Bloom como “síntesis”, ya que se deben organizar y unir las palabras con la imagen (Figura 19).

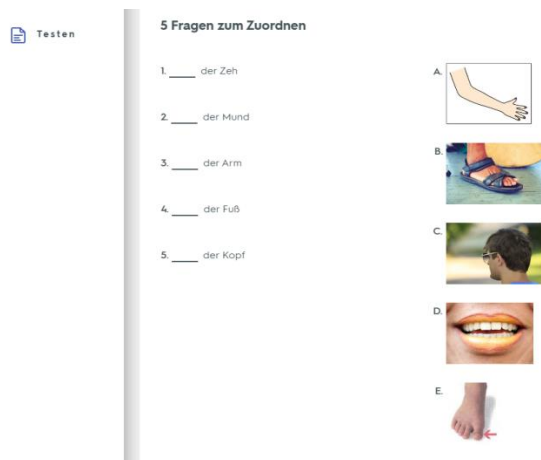


Figura 19: Ordenar las preguntas

Enseguida se encuentra otro ejercicio que se llama “opción múltiple” (*5 Multiple-Choice-Fragen*), en este se tiene que seleccionar la respuesta correcta de cuatro posibles, desde la perspectiva de Bloom, este ejercicio se cataloga como “evaluación” porque en él se debe seleccionar la respuesta correcta. (Figura 20)

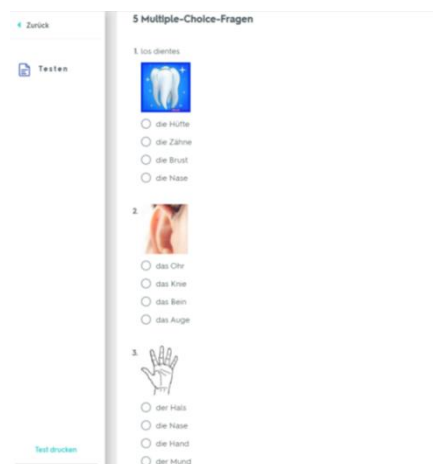


Figura 20: Opción múltiple del ejercicio de *Testen*

El último ejercicio que se encuentra dentro de esta actividad es “cierto o falso” (*Richtig/Falsch-Fragen*) en él esta se observa una imagen y debajo de la imagen se proporciona una definición, entonces se debe seleccionar la opción de “cierto” (*Richtig*) si la imagen tiene relación con la palabra y si es el caso contrario se selecciona la opción “falso” (*Falsch*) (Figura 21).

De acuerdo con Bloom este ejercicio se clasifica como “análisis” y “evaluación” porque primero se debe cuestionar si la imagen corresponde con el concepto, después se selecciona la opción que se crea conveniente.

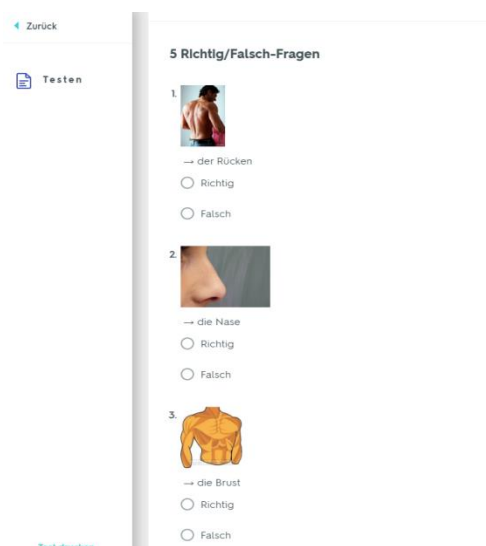


Figura 21: Cierto o Verdadero

Al final del examen, la plataforma proporciona una pequeña retroalimentación, donde se muestran los errores y aciertos cometidos, durante la prueba.

Desde el punto de vista de la didáctica este ejercicio tiene mayor impacto a nivel individual, ya que al usarlo el alumno se dará cuenta del nivel de conocimientos adquiridos que se tiene sobre el tema, desde la perspectiva cognitiva se queda a un nivel de evaluación ya que solamente funciona para medir el conocimiento del alumno. Si bien la situación también puede ser

considera como “síntesis” debido a que el ejercicio puede ser considerado como un refuerzo de una actividad y no en una situación evaluativa, pero si se analiza solamente desde el punto de vista de la aplicación sin que este en una secuencia didáctica puede ser considerada como “evaluación” ya que la aplicación te da una retroalimentación del ejercicio.

En la plataforma existen tres juegos que los usuarios pueden utilizar como una actividad más para demostrar sus conocimientos. La primera se llama “clasificar” (*Zuordner*), en ella se tiene que unir el concepto con la definición o en este caso la palabra con la imagen, en el menor tiempo posible. (Figura 22).

Según Bloom, este ejercicio se clasifica a nivel de “comprensión”, porque se tiene que reconocer los elementos que se encuentran en la pantalla, después se localiza la mejor opción para unirlos.

Desde el punto de vista de la didáctica tiene mayor impacto de forma individual, debido a que no se compite contra nadie, solamente se busca mejorar el tiempo de la actividad y en grupo no sería adecuado ya que solamente puede participar una persona a la vez.

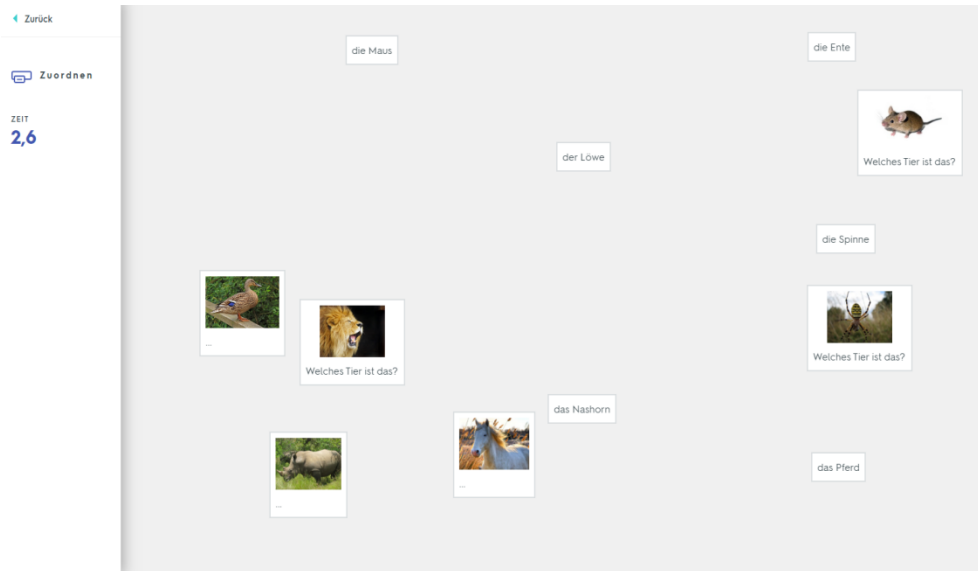


Figura 22: Juego de clasificar

El siguiente juego tiene el nombre de “gravedad” (*Schwerkraft*). En este juego se trata de evitar que los meteoros caigan. Al responder correctamente desaparecen los meteoritos y al pasar de nivel la velocidad de ellos va aumentando (Figura 23).

De acuerdo a Bloom este ejercicio se clasifica como “comprensión” porque los alumnos deben de reconocer las imágenes y usar las palabras correctas para que los meteoros desaparezcan, desde el punto de vista de la didáctica este juego tiene mayor impacto a nivel individual, ya que el alumno pone a prueba sus conocimientos y su habilidad para contestar rápida y correctamente.

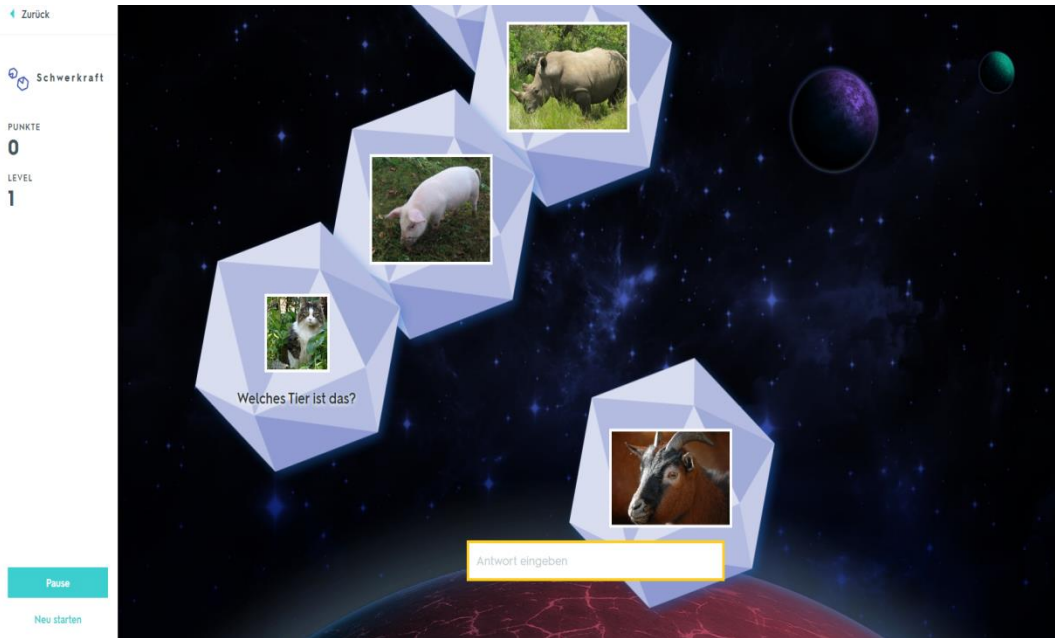


Figura 23: Juego de gravedad

El último juego de esta plataforma se llama “en vivo” (*Live*), este juego, solamente funciona en grupo y en línea, en él se forman diferentes equipos y esto va a depender del número de participantes. Cada integrante puede participar con su dispositivo móvil, puede ser un celular, una tableta o una laptop. (Figuras 24 y 25) El profesor debe de proyectar el número de equipos que hay y el avance que tienen ellos durante el juego. (Figura 28)

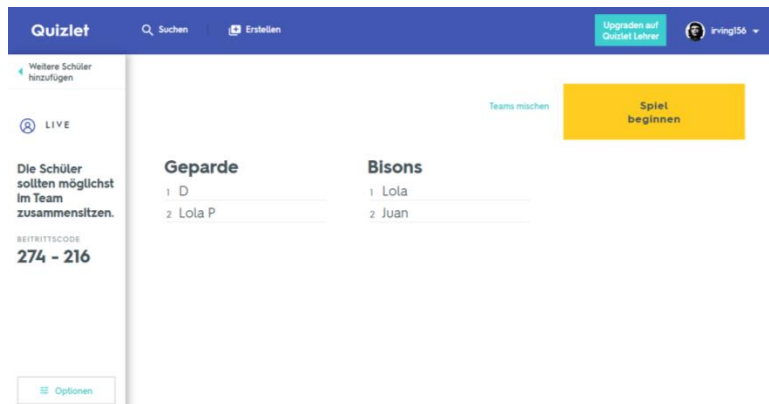


Figura 24: Ejemplo de equipos en *Quizlet Live*

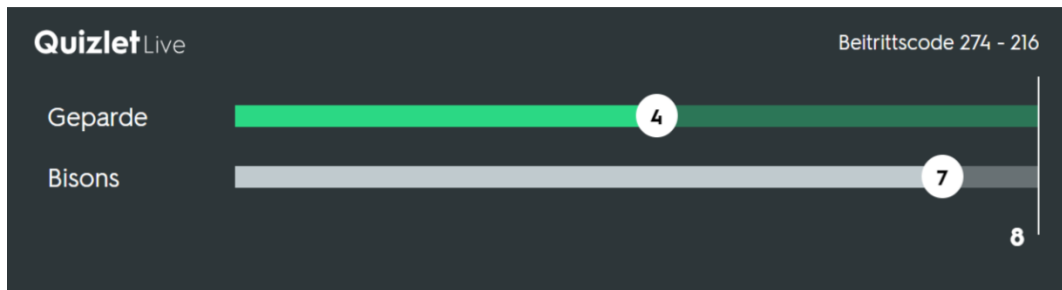


Figura 25: Imagen sobre los equipos proyectados del juego

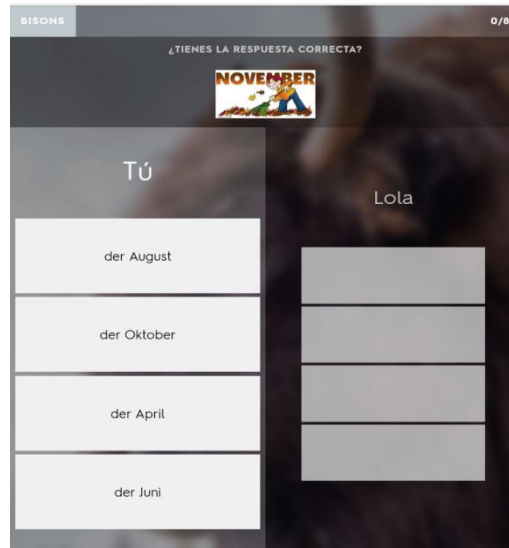


Figura 26: Imagen del juego de *Quizlet live* en el celular

La dinámica prevé que se formen equipos que competirán entre sí, cada integrante del equipo tendrá cuatro tarjetas en su pantalla. A cada uno de ellos les aparece una pregunta, entonces se debe discutir en el equipo para buscar quien tiene la tarjeta correcta. Desde el punto de vista de Bloom, este juego se encuentra en la categoría de “análisis” y “evaluación”, porque primero se analiza y se compara en equipo, posteriormente se seleccionará una entre todos.

Desde la didáctica este juego tiene varias ventajas, inicialmente fomenta el trabajo en equipo, así como el aprendizaje cooperativo, también proporciona un cambio de estímulo, ya que los alumnos están concentrados en ganar; sin embargo, no hay una aplicación más allá del repaso del léxico, es decir el

vocabulario que se pregunta no se aplica en una oración. Otra desventaja es que no existe una evaluación directa o individual, es decir se puede evaluar al equipo, pero no a cada uno de sus integrantes.

Existe la versión en aplicación que se encuentra disponible en *App Store* y *Playstore*, en ella existe una desventaja en comparación a la versión en línea. En esta versión no es posible tener los juegos (“clasificar” “gravedad” y “en vivo”); sin embargo, se tienen las otras opciones distintas y funcionan igual que en la versión en línea.

Desde el análisis psicopedagógico esta plataforma utiliza la base del cognitivismo, el aprendizaje significativo y el aprendizaje cooperativo, dado que el usuario refuerza continuamente la memoria en diferentes actividades interactivas. Por parte del aprendizaje significativo están las diferentes actividades que desarrolla la plataforma, donde la información se dosifica de modo diferente.

A nivel tecnológico *Quizlet* se considera una plataforma y aplicación que pertenecen a los conceptos de REA y TIC. Es considerada una herramienta REA porque dentro de la página web es posible encontrar diferentes *quizlets* de diferentes autores y es posible duplicarlo y modificarlo sin necesidad de contactar al autor.

Se considera TIC porque para utilizarla es necesario tener una computadora, celular o tableta. De igual forma se puede clasificar como DUA, ya que los ejercicios que se crean siguen un diseño elaborado al interior del recurso que el usuario debe seguir para poder crear los *quizlets*.

Como conclusión de este análisis se puede afirmar que *Quizlet* puede ser una gran opción para aquellas personas, cuya forma de aprender sea por medio de

la memorización y el apoyo visual; sin embargo, desde el punto de vista lingüístico existen algunas desventajas, pues la plataforma y la aplicación se enfocan principalmente en el aprendizaje del léxico y no permite la práctica de las otras habilidades lingüísticas como puede ser la comprensión lectora y la auditiva, así como la habilidad escrita y oral.

Otra desventaja es que la aplicación y la plataforma funcionan principalmente para crear actividades de refuerzo a nivel lexical, y no para crear actividades de aplicación donde los alumnos puedan aplicar los conocimientos vistos anteriormente, esto obliga al profesor a buscar actividades alternativas donde los alumnos apliquen los conocimientos obtenidos en otros contextos, donde también puedan utilizar otras habilidades lingüísticas.

III Metodología

El objetivo que se busca en este trabajo se centra en mostrar los efectos del uso de las herramientas tecnológicas pedagógicas en la enseñanza del alemán como lengua extranjera. Para ello se organizaron doce sesiones en dos diferentes grupos con nivel lingüístico, cuya sede se encuentra en la Escuela Nacional de Lenguas, Lingüística y Traducción (ENALLT), durante el periodo 2019 - 1. El primer grupo con el que se trabajó se encontraba en el nivel A1 y el segundo grupo se encontraba en un B2 de acuerdo al Marco Común Europeo de Referencia (MCER)²³.

Cabe mencionar que cada sesión fue planeada junto con el profesor titular del grupo, donde se siguió su programación, también es importante señalar que se hizo una selección de seis clases debido a que, si se analizan todas, el análisis sería monótono e innecesario.

Para los fines de este trabajo sólo se analizarán seis sesiones, las cuales fueron consideradas las más relevantes. En primera instancia se analizarán las sesiones donde se aplicó *Learning Apps*, después se analizarán dos sesiones, donde se utilizó *Kahoot* y por último, se analizarán dos sesiones donde se utilizó *Quizlet*.

En cada caso la primera sesión fue en el nivel A1 y la segunda fue en el nivel B2; cada sesión duró dos horas y al final se hará una comparación para observar la función que cumplió dicha herramienta y como influyó en la enseñanza.

²³ Ver anexo.

Estas sesiones pueden servir como una guía para cualquier profesor de idiomas que quiera utilizar dichas herramientas o también pueden servir como una propuesta en la planeación de sus actividades.

Learning Apps. Primera Sesión. A1

Alemán. Nivel A1				
Nombre: Irving García		Carrera: Lengua y Literaturas Modernas Alemanas		
Fecha: 12/09/2018		Tiempo total: 100 min.		
Objetivo de aprendizaje: Conocer el vocabulario sobre las vacaciones Objetivo de enseñanza: Adquirir nuevo vocabulario sobre el tema de las vacaciones, por medio de un video.				
Fase de la clase	Soporte	Desarrollo	Modalidad de interacción	Tiempo
Inicio de la clase	Preguntas abiertas	Se hará un mapa mental sobre las vacaciones.	Frontal	3- 5 min
Introducción	Introducción de vocabulario para el ejercicio	Preguntas de exploración sobre vacaciones en Austria. ¿Qué harían si fueran a Austria?	Pleno	10 min
Mecanización	Ejercicio en <i>Learning Apps</i>	El ejercicio de <i>Learning Apps</i> se dividirá en varias partes, donde los alumnos tendrán que ver un video y responder las preguntas que se presentan	En el grupo.	15 min
Mecanización	Ejercicio en el libro	Al acabar el ejercicio del video se hará la actividad del libro del curso.	Pleno	20 min
Control	Control del ejercicio	Se compararán respuestas en parejas y se comprobará en el grupo	Pleno	10 min

En esta sesión se utilizó la herramienta *Learning Apps*. El objetivo general de esta clase es que se conozca el vocabulario del tema “vacaciones”. Como se observa, inicialmente se sondea a los alumnos sobre qué tanto conocen del tema, al mismo tiempo el profesor aporta el vocabulario conveniente a la situación.

Al inicio de esta actividad se utilizó el recurso de un mapa mental, con el objetivo de activar el vocabulario de la lección (Funk H. 2017. Pág 93):

Die Mindmap kann vor allem visuell Lernenden beim Einprägen helfen. Außerdem kann sie das themenbezogene Sprachen unterstützen, indem sie Wortschatz und Zusammenhänge liefert, etwa wenn es darum gehen soll, Informationen auszutauschen.²⁴

En resumen, un mapa mental apoya de forma visual a los alumnos sobre el tema de la clase, se busca también un intercambio de información y de ideas, al igual que ellos pierdan el miedo de hablar en la lengua meta.

Después se introduce el tema principal de la sesión por medio de una situación en específico, en este caso un viaje planeado a Austria. En esta parte de la clase, los alumnos tuvieron que buscar en internet lugares que se puedan visitar con el objetivo que se interesen por el país y se familiaricen con el tema.

El recurso que se utilizó fueron las preguntas abiertas, estas se utilizan para sondear a los alumnos sobre que tanto conocen del tema, también se busca la reflexión con el objetivo de que den respuestas concretas y se motiva al grupo a participar.

²⁴ Por medio de la memorización, el mapa mental puede ayudar visualmente a los aprendientes. Además se puede apoyar en los temas relevantes para el idioma, por medio de la reproducción del vocabulario y el contexto, cuando se tenga que tratar sobre el intercambio de información. [Traducción propia]

Ya que los alumnos estaban familiarizados con el tema y con la situación con la que se va a trabajar se les proyectó un video (<https://learningapps.org/display?v=p9hzgbbgqt18>), donde ellos tendrán que poner atención, debido a que se les preguntará sobre lo apenas visto. Ese ejercicio se resolvió en el instante, cabe destacar que fue segmentado en varias partes para dosificar la información del video y que se concentrarán solamente en la información que se les pidió.

Es importante mencionar que existen tres tipos de ejercicios: ejercicios receptivos, reproductivos y productivos. Como se muestra a continuación. (Funk H. 2017. Pág 30)

In **rezeptiven Übungen** geht es darum, z.B. Texte zu hören oder zu lesen. Die Lernenden müssen keine Äußerungen produzieren.²⁵

In **reproduktiven Übungen** produzieren die Lernenden Sätze oder Texte nach genauen Vorhaben.²⁶

[...] in **produktiven Übungen** aufgefordert, selbst Sprache zu produzieren, wobei sie auf alles zurückgreifen können, was sie schon mit der Sprache können.²⁷

El video se considera una actividad receptiva debido a que los alumnos no se expresan, solamente ponen atención a lo que se les pide para contestar las preguntas. El ejercicio que se les proyectó se presentó de la siguiente manera:

²⁵ En los ejercicios de recepción se trata, por ejemplo, de textos para escuchar o leer. Los aprendientes no tienen que producir una expresión oral.

²⁶ En los ejercicios de reproducción, los aprendientes producen oraciones o textos de acuerdo con una intención exacta.

²⁷ En los ejercicios de producción, se invita a los participantes a producir el idioma, para lo cual pueden recurrir a todo lo que saben en el idioma.

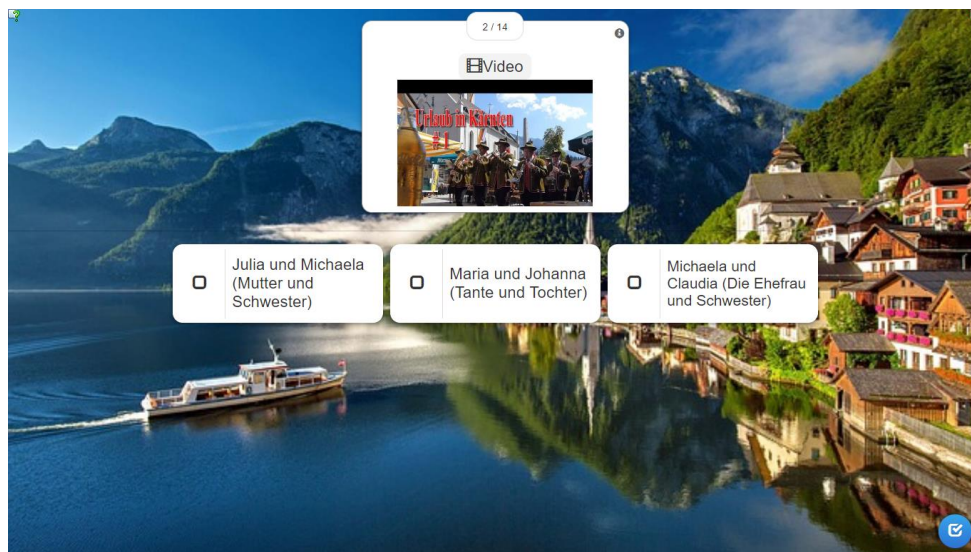


Figura 27: Ejercicio en *Learning Apps*

En la parte superior se muestra el video y en la inferior las opciones de respuesta. El profesor debe dar clic para iniciar el ejercicio, una desventaja al utilizar esta plantilla de *Learning Apps* es que no se puede escribir la pregunta dentro del mismo ejercicio, es decir la debe de proponer y luego los alumnos buscan la información que se pide.

Según Bloom este ejercicio se categoriza en “comprensión” debido a que primero, los alumnos deben ver y escuchar el video, después tienen que identificar la información que se les pide y después seleccionan la respuesta correcta. Este ejercicio se realizó de forma grupal como se mencionó en el plan de clase.

Al dar una clase existen diferentes formas de trabajo que el profesor puede utilizar para que los alumnos desarrollen las actividades de distintas formas como el trabajo individual, la clase frontal, en parejas o por equipos.

De acuerdo con (Funk H. 2017.) cuando los alumnos trabajan de forma individual las ventajas de ello son:

- Innerhalb des vorgegebenen Zeitrahmens können die Lernenden in ihrem eigenen Tempo arbeiten.²⁸
- Außerdem können Lernende bereits erworbenes Wissen selbstständig anwenden, z.B. in Form einer kreativen Schreibaufgabe als Hausaufgabe.²⁹
- Ebenso findet die Selbstevaluation zur Überprüfung der eigenen Lernfortschritts (Das kann ich schon: ...) in Einzelarbeit statt. So können Lernende ihre Kompetenzen einschätzen und daran arbeiten (Das kann ich / noch nicht / nicht mehr und sollte es wiederholen: ...) ³⁰

Las desventajas de utilizar esta forma de trabajo son:

Oft denke ich nicht dran und gebe den Schülern einen Arbeitsauftrag und dann wurschtelt (arbeit irgendwie / mit weniger Erfolg) da jeder allein vor sich hin und dann denke ich, oh, das wär doch besser zu zweit. (nach: Demmig 2007, S. 132)³¹

Aber wenn da achtzehn Leute sitzen, dann haben sie auch einen Anspruch, dass die diesen Text vorlesen können, und dafür habe ich einfach keine Zeit. Entweder lesen wir jetzt vier Texte und morgen nochmal oder ich nehme alle mit nach Hause und korrigiere sie, wie ich denke, wenn sie schon was produziert haben, haben sie auch automatisch den Anspruch, dass sie es korrigiert bekommen. Aber dazu habe ich leider auch keine Zeit. (nach Demmig 2007, S. 111)³²

En otras palabras el trabajo individual tiene beneficios y desventajas como las ya mencionadas, esto va a depender de cómo se desarrolle el alumno en la clase y el momento en que el profesor decida utilizar esta forma de trabajo, cabe mencionar que esta es una de las más utilizadas por los profesores.

²⁸ Dentro del plazo del tiempo propuesto, los aprendientes pueden trabajar a su propio ritmo.

²⁹ Además los aprendientes pueden aplicar independientemente el conocimiento adquirido, por ejemplo: en la forma creativa de trabajos escritos como tareas.

³⁰ Del mismo modo tiene lugar la autoevaluación hacia la comprobación del proceso de aprendizaje (Esto ya lo sé) en el trabajo individual. Así los aprendientes pueden evaluar sus competencias y trabajar en ello. (Esto lo puedo / aún no / ya no y lo debe repetir)

³¹ Frecuentemente no lo considero en eso y propongo a los aprendientes un ejercicio y sucede que cada uno trabaja como puede. (trabajan como sea / con poco éxito) y luego pienso, oh, hubiera sido mejor en pareja.

³² Pero cuando se trata de un grupo de dieciocho personas, y también tienen derecho, a que puedan leer ese texto en voz alta y para eso simplemente no tengo tiempo. O bien leemos ahora cuatro textos y mañana otra vez o me llevo todo a casa y lo corrijo, porque pienso, si ya produjeron algo, automáticamente tienen derecho a recibir la corrección, pero para eso lamentablemente no tengo tiempo.

Existe la clase frontal, al utilizar esta forma existen ciertas ventajas como:

- schnelle Weitergabe des Unterrichtsstoffs,³³
- gleichzeitige Informationsvermittlung an alle Schülerinnen und Schüler,³⁴
- geringer Aufwand für die Unterrichtsorganisation,³⁵
- Anerkennung der fachlichen Autorität des Lehrers,³⁶
- einfache und direkte Korrekturmöglichkeit.³⁷

Las desventajas de utilizar esta forma de clase son (Funk H. 2017. Pág. 59):

Nicht alle Schülerinnen und Schüler können im selben Moment die gleichen Informationen verarbeiten. Diesen Unterschieden kann die Lehrkraft im Frontalunterricht schwer gerecht werden. Deshalb kann sich der eingangs genannte Vorteil, das gleichmäßige Weitergeben von Wissen, auch als Nachteil herausstellen.³⁸

En la clase frontal se pueden tener varias ventajas si se utiliza de la forma adecuada; sin embargo, esto depende en cómo se desarrolle la clase y es importante mencionar que cada alumno aprende a su forma y a la velocidad que él pueda.

Otra forma de trabajo que se utiliza mucho en las clases de idiomas y en otras materias es el trabajo en parejas, al igual que las otras formas de trabajo existen ventajas al utilizarla como (Funk H. 2017. Pág. 63):

³³ La rápida transmisión de la materia de enseñanza.

³⁴ Transferencia de información simultánea a todos los aprendientes.

³⁵ Pequeño esfuerzo para la organización de la clase.

³⁶ Reconocimiento de la autoridad especializada del profesor.

³⁷ Posibilidad de corrección simple y directa.

³⁸ No todos los aprendientes pueden procesar al mismo tiempo la misma información. El profesor puede difícilmente rastrear estas diferencias en una clase frontal, por eso la ventaja señalada al principio de la transmisión homogénea del conocimiento como también puede resultar una desventaja.

- Durch gegenseitige Anregungen bearbeitet man Aufgaben motivierter und kreativer.³⁹
- Man kann mit- und voneinander lernen und sich durch die wechselseitige Kontrolle gegenseitig helfen.⁴⁰
- Die Sprachzeit der einzelnen Lernenden ist hoch und im Klassenverbund können gleichzeitig alle Schülerinnen und Schüler aktiv werden.⁴¹
- Die Sitzordnung kann im Kursraum in der Regel beibehalten werden.⁴²

Las desventajas que existen al utilizar esta forma de trabajo son (Funk H. 2017. Pág. 65):

- manche Lernende neigen in sprachhomogenen Gruppen dazu, in Partnerarbeit ausschließlich in der Muttersprache zu sprechen.⁴³
- manche Lernende lassen sich leicht ablenken und beschäftigen sich während der Partnerarbeit mit anderen Dingen,⁴⁴
- wenn das Sprachniveau der Partner zu unterschiedlich ist, kann es dazu führen, dass nur der leistungstärkere Arbeit,⁴⁵
- bei persönlicher Abneigung zwischen den Partnern kann sich dies negativ auf die Partnerarbeit auswirken.⁴⁶

³⁹ Mediante el estímulo mutuo se trabajan tareas de manera más motivada y creativa.

⁴⁰ Se puede aprender juntos y uno del otro y mediante el control mutuo se ayudan recíprocamente.

⁴¹ El tiempo de hablar individualmente de cada aprendiz es alta y en la unión de clases pueden llegar a estar activos todos los aprendices.

⁴² La distribución de los asientos puede conservarse generalmente en el salón

⁴³ En grupos de lenguaje homogéneo tienden algunos aprendices en el trabajo de parejas a hablar exclusivamente en la lengua materna.

⁴⁴ Algunos aprendices se dejan distraer fácilmente y se ocupan durante el trabajo en parejas con otros asuntos.

⁴⁵ Cuando el nivel lingüístico del compañero es muy diferente, puede llegar a que solamente trabaje el aprendiz más fuerte.

⁴⁶ Por medio del rechazo personal entre los compañeros puede repercutir de manera negativa en el trabajo en parejas.

De acuerdo con lo anterior se puede decir que el trabajo en parejas puede ser positivo ya que los alumnos se desenvuelven mejor y de forma positiva, pero en una clase de idioma puede ser contraproducente ya que ellos no están obligados a utilizar la lengua meta para comunicarse entre ellos, se distraen fácilmente y buscan utilizar su lengua madre para comunicarse, por ello el profesor debe considerar que las formas de interacción deben de adecuarse a los objetivos y a la tipología de sus actividades para su efectividad.

Esta forma de trabajo tendría mejores resultados si la pareja no fueran de la misma lengua madre y donde se vieran obligados a comunicarse en la lengua meta.

Al trabajar con equipos es posible observar ventajas y desventajas, esto dependerá de cómo se desarrolle la clase y como trabajen los alumnos en él. Algunas ventajas y desventajas que se pueden mencionar en esta forma de trabajo son:

- Es ist die einzige Möglichkeit zu erreichen, dass ich alle Lernenden im Unterricht zum Sprechen bringe.⁴⁷
- In Gruppenarbeit kann man die Aufgaben nach verschiedenen Lernertypen unterscheiden.⁴⁸
- Bei Gruppenarbeit wird meistens nur in der Muttersprache der Lernenden gesprochen, die Fremdsprache wird gar nicht geübt.⁴⁹
- Bei Gruppenarbeit trauen sich auch zurückhaltende Lernende, sich in der Fremdsprache zu äußern.⁵⁰

⁴⁷ Esta es la única posibilidad para que logre todos los aprendientes lleguen hablar en clase.

⁴⁸ En el trabajo de equipo se pueden diferenciar las tareas de acuerdo a diferentes tipos de aprendizaje.

⁴⁹ En el trabajo en equipo, la mayoría de las veces solamente se habla en la lengua madre de los aprendientes. La lengua extranjera casi no se practica

⁵⁰ En el trabajo en equipo los aprendientes tímidos también se atreven a expresarse en la lengua extranjera.

El trabajo en equipo es una de las formas de trabajo más utilizadas por los profesores, donde se busca que todos los miembros de un equipo participen; sin embargo, hay casos donde no todos los miembros del equipo trabajan de manera positiva y el objetivo de esta forma de trabajo no se cumple. El lograr un buen resultado va a depender de cómo trabajan los miembros del equipo.

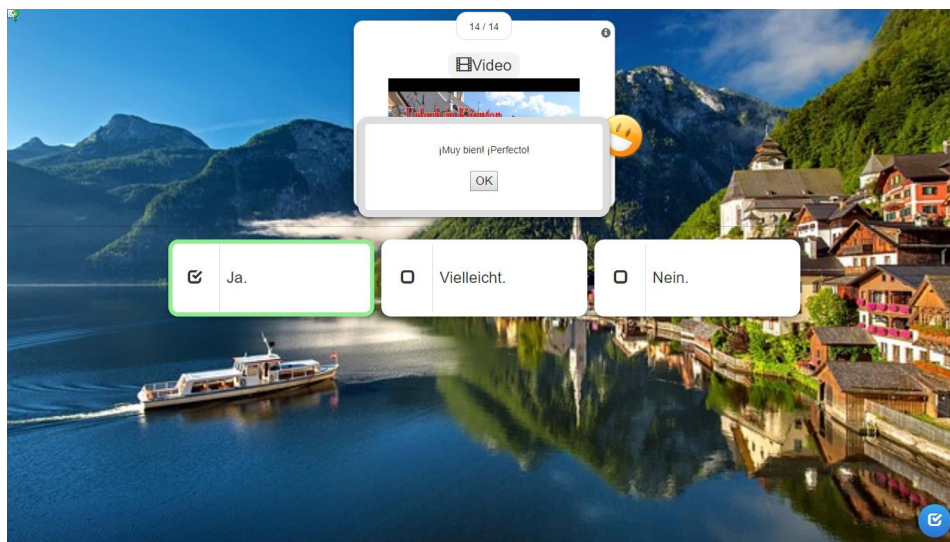


Figura 28: Resultado final del ejercicio en *Learning Apps*

Después del video, se realizó un ejercicio del libro *DaF Kompakt A1*, en el cual los alumnos tuvieron que trabajar en equipo y utilizaron el vocabulario que se les presentó al inicio de la clase. Por último se verificó en el grupo las respuestas del ejercicio en pleno.

Como conclusión la actividad de *Learning Apps* se presentó como la actividad principal de la clase, donde los alumnos obtuvieron más vocabulario sobre el tema, así como también se concentraron al realizar la actividad, se elevó la atención y la motivación fue óptima.

Desde el punto de vista del profesor, esta herramienta se utilizó como un apoyo para la clase, ya que facilitó la integración del vocabulario; sin embargo desde el punto de vista didáctico, el trabajo no fue activo, sino pasivo, aún así

el objetivo de la clase se logró, los alumnos conocieron nuevas palabras sobre el tema de las vacaciones y la aplicaron en diferentes ejercicios posteriores.

Learning Apps. Segunda sesión. B2

Alemán. Nivel B2				
Irving García			Carrera: Carrera: Lengua y Literaturas Modernas Alemanas	
Fecha: 24.10.2018			Tiempo total: 130 min.	
Objetivo de aprendizaje: Se aprenderá un nuevo tema gramatical: subjuntivo II (<i>Konjunktiv II</i>)				
Objetivo de enseñanza: Reconocer y reforzar el nuevo tema por medio de un ejercicio en línea.				
Fase de la clase	Soporte	Desarrollo	Modo de interacción	Tiempo
Inicio de clase	Preguntas abiertas	Al inicio de la clase se preguntará sobre lo que se vio en la clase anterior	Frontal	10 min
Refuerzo del tema	Producción oral	Se realizará un ejercicio del libro, donde los alumnos tendrán que resolver el problema que se presenta.	En grupo	20 min
Introducción de la nueva lección	Presentación del tema	Se iniciará la nueva lección con el cuento de los <i>músicos de Bremen</i> .	Pleno	15 min
Mecanización	Ejercicio en el libro	Después se harán cuatro ejercicios del libro	En parejas	25 min
Mecanización	Ejercicio en el libro de trabajo	Con base a los ejercicios se hará un ejercicio más del libro	En parejas	10 min

Introducción del tema	Presentación de la gramática.	Primero se leerá el texto del ejercicio 5, después se escogerán algunas oraciones para hacer un análisis gramatical y observar cómo funciona y cómo puede ser su aplicación	Pleno	15 min
Mecanización	Ejercicio del tema gramatical.	Al terminar la explicación del tema se hará el ejercicio E2	Pleno	10 min
Refuerzo	Juego en línea	Al final de la clase se jugará un juego en línea en <i>Learning Apps</i> , con el objetivo de reforzar el tema visto.	Pleno	20 min

En esta sesión se retomó el tema visto de la clase anterior en donde los alumnos trabajaron con el tema (*Konjunktiv II*), cabe mencionar que en esta sesión sólo acudieron tres alumnos debido a que la clase está dirigida a un nivel avanzado.

Al inicio de esta clase se realizaron preguntas abiertas sobre el tema visto anteriormente con la finalidad de que los alumnos recuerden los contenidos. Después se realizó una actividad en el libro *Mittelpunkt B2.1*, donde se muestra un problema el cual se tiene que proponer una solución, en este se usa el tema visto del *Konjunktiv II*.

Al terminar el repaso se inició una nueva lección, donde se propuso el cuento de *Los músicos de Bremen* de los hermanos Grimm. Desde el punto de vista de la didáctica, los cuentos sirven para activar nuevo vocabulario, conocer el uso de correcto de algunas estructuras gramaticales crean motivación en el grupo, despiertan el interés en el tema y forman conciencia.

La ventaja de usar este tipo de textos es que son cortos y el tiempo que se emplea para explicar el vocabulario y la historia es relativamente corto, después de leer el cuento se realizaron algunas actividades en el libro para reforzar el tema gramatical.

Al obtener las bases gramaticales del *Konjunktiv II* se introdujo un nuevo elemento a este tema que es la aplicación de *als* (como) y *als ob* (como sí) en una oración como conjunciones. Para saber si comprendieron el tema realizaron varios ejercicios en el libro de trabajo.

Como actividad final y para reforzar el tema se aplicó un ejercicio de memoria en *Learning Apps*:

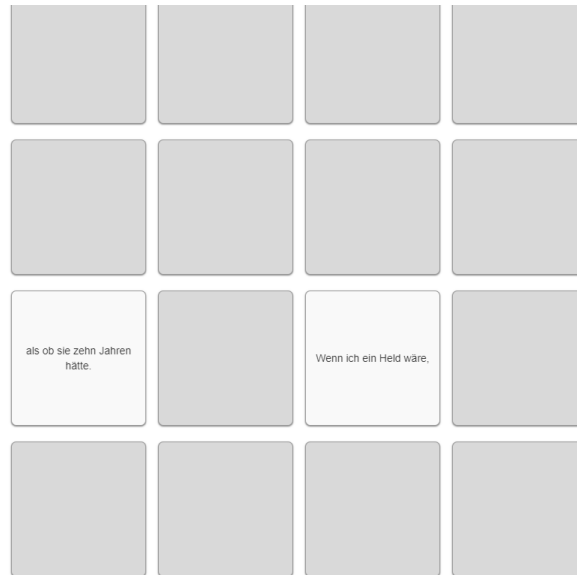


Figura 29: Juego de memoria

En esta plantilla se tiene que buscar la pareja correcta; en este caso se tiene que buscar la oración correcta de cada carta para juntar la pareja. De acuerdo a Bloom esta actividad se clasifica como “memorización” y “comprensión”, porque se tiene que recordar el lugar donde se encuentra la carta correcta y se tiene que comprender las oraciones que se forman para saber si tienen sentido o no al formar las parejas.

En esta sesión *Learning Apps* funcionó como una actividad de refuerzo, donde los alumnos tuvieron que aplicar los temas vistos. Con ella se logró cumplir el objetivo de la clase, la interacción de los alumnos fue buena ya que se logró despertar el interés de ellos, la motivación fue óptima y durante la actividad estuvieron concentrados.

En resumen, los ejercicios que propone *Learning Apps* pueden funcionar, como el ejercicio principal de la clase o como refuerzo; sin embargo, una desventaja es que no existe la posibilidad de que estas actividades realmente funcionen como una transferencia es decir que los alumnos reproduzcan lo que se vio durante la clase.

Kahoot. Primera Sesión. A1

Alemán. Nivel A1				
Nombre: Irving García		Carrera: Lengua y Literaturas Modernas Alemanas		
Fecha: 29/08/2018		Tiempo total: 100 min.		
Objetivo de aprendizaje: Planear una actividad en una agenda y decir la hora en un registro formal.				
Objetivo de enseñanza: Explicar con ayuda de <i>kahoot</i> la hora formal.				
Fase de la clase	Soporte	Desarrollo	Modalidad de interacción	Tiempo
Motivación	Preguntas abiertas	Se harán preguntas abiertas sobre los objetos del trabajo, para llegar al tema de la agenda	Frontal	3- 5 min
Introducción.	Escribir las ideas de los alumnos	Describir y escribir en el pizarrón qué se puede encontrar en una agenda y para qué se utiliza.	Pleno	3 – 5 min
Mecanización	Ejercicio en el libro de trabajo.	Se trabajará primero con el audio del libro de trabajo, se revisará en grupo, después se harán algunos ejercicios en el libro.	Grupos de tres.	20 min
Refuerzo	Revisión de la actividad	Se revisarán los ejercicios en el pizarrón	Pleno	5 min
Introducción	Explicación de la hora formal.	Se dará una introducción sobre cómo leer el reloj en un registro oficial.	Frontal	20 min
Mecanización	Ejercicios en el libro de trabajo y en el libro de curso.	Se compararán los ejercicios del libro de trabajo con respecto al registro formal.	Pleno	10 min
Refuerzo	Revisión de la actividad	Compararán respuestas en parejas y se comprobará el resultado en grupo.	Pleno	10 min
Transferencia	Aplicación del juego <i>Kahoot</i>	Se hará un <i>Kahoot</i> sobre el tema visto	Pleno	20 min
Transferencia	Actividad con la agenda	Los alumnos planearán una actividad utilizando una agenda y aplicando la hora en un registro formal.	Grupal	20 min

En esta sesión se utilizó la plataforma *Kahoot*, el objetivo fue agendar una actividad y decir la hora en un registro formal, cabe destacar que el enfoque de la clase fue completamente lexical.

Se inició con preguntas abiertas sobre los objetos que se pueden encontrar en una oficina con la finalidad de obtener la palabra deseada que era “agenda”. Desde la perspectiva lingüística se busca despertar el vocabulario, la búsqueda de palabra, así como despertar el interés de los alumnos en el tema; al mismo tiempo se anotaban las palabras en el pizarrón.

Al hacer esto el alumno puede hacer uso del vocabulario, cuando él lo crea necesario, además la atención es dirigida a un punto en específico y se empiezan a conectar las ideas.

Al llegar a la palabra específica, se hizo una actividad en el libro y se trabajó en equipos de tres personas. Al trabajar en esta modalidad se fomenta el aprendizaje cooperativo, pues se discute para llegar a la solución; sin embargo, existen desventajas pues cada integrante del equipo aprenden de distinta forma, es decir algunos son visuales, otros auditivos y otros más quinestésicos, etc. La evaluación de la clase se hace al final de la sesión de forma general, para todo el grupo y no de manera particular, es importante mencionar que no es necesario evaluar cada fase de la progresión didáctica, sino solamente una que se puede hacer en la última parte de la sesión.

En este caso se formaron los equipos para comparar las respuestas del ejercicio del libro y uno de los integrantes de cada equipo pasó al pizarrón para anotar la respuesta. Al escribir en el pizarrón se fomenta la participación en el grupo, también se pueden comparar las respuestas que van anotando y al

final se hizo un control de las respuestas en general, las respuestas erróneas se corrigieron.

Para completar el tema de la agenda se expuso el tema del reloj, es importante mencionar que en la lengua alemana existen dos formas de dar la hora, es decir “hora oficial” y “no oficial”. En esta clase el objetivo era aprender la “hora oficial”.

Se dibujó un reloj en el pizarrón para explicar la hora y facilitar la comprensión del tema. Después de dar la explicación se realizó una actividad en el libro, la cual funcionó como refuerzo del tema, se trabajó en pleno, pero la corrección del ejercicio fue de la misma manera que el anterior, es decir se pasó al pizarrón para anotar las respuestas. Al final se hace un control general donde se corrige lo que se anotó mal.

En seguida se realizó una actividad en la plataforma de *Kahoot*, con el mismo tema, para seguir reforzándolo. Al utilizar esta herramienta se fomenta el aprendizaje por competencias, pues en él se tiene que competir contra todos los compañeros. Existen cuatro respuestas posibles, se tiene que escoger una. El ejercicio aparece de la siguiente forma.



Figura 30: Ejercicio en *Kahoot*

Esta figura se proyecta y es la que ven los alumnos. Arriba se muestra una pregunta que permanece en la parte superior de la pantalla y abajo se muestran cuatro posibles respuestas, las cuales se deben contestar en treinta segundos.

De acuerdo a Bloom este tipo de ejercicios se clasifican como “comprensión” y “evaluación” porque primero deben reconocer e identificar la respuesta correcta de cuatro posibles, después de haber reconocido la respuesta correcta se selecciona. Al final del juego aparece la siguiente pantalla, donde se muestra la puntuación más alta del grupo.

Es importante destacar que la situación en la que se presenta el ejercicio puede ser categorizado solamente en “síntesis”; sin embargo, si este se analiza sin en una secuencia didáctica pertenece también a la evaluación ya que al final es posible obtener una retroalimentación sobre las preguntas correctas e incorrectas.

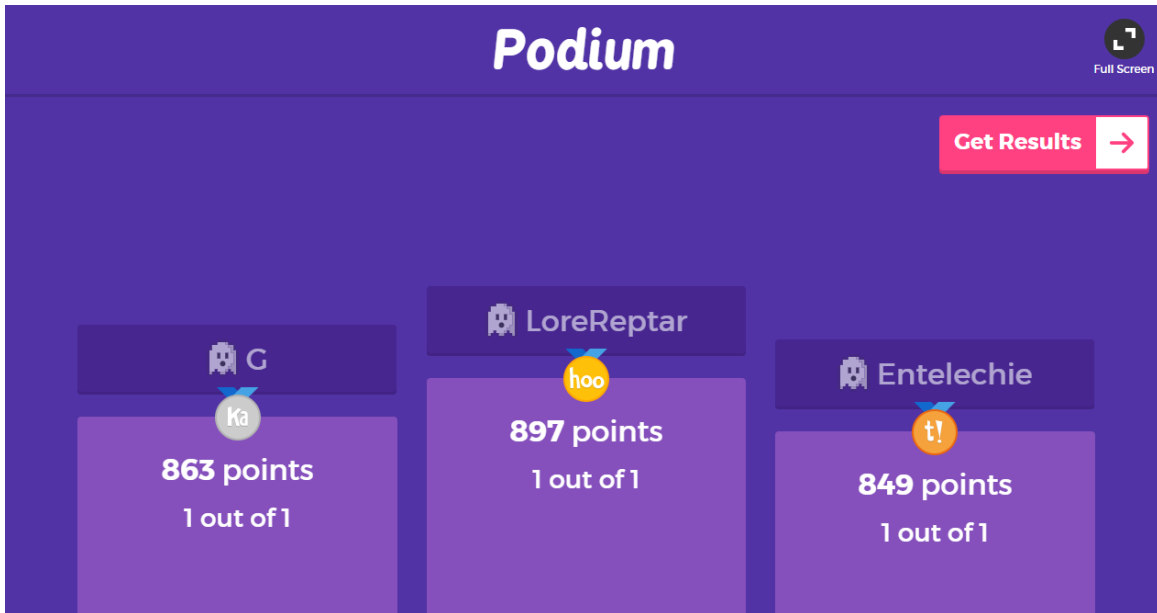


Figura 31: Resultado del juego en *Kahoot*

Al finalizar la actividad la plataforma da la posibilidad de tener una evaluación más precisa en formato *Excel*, al descargarla aparece de la siguiente forma, donde se muestra la fecha, los jugadores, el número total de preguntas y el número total de respuestas correctas e incorrectas en porcentaje.

The screenshot shows an Excel spreadsheet with the following data:

A		B	C	D	E	F	G
1	Die Uhrzeit						
2	Played on	29 Aug 2018					
3	Hosted by	Grazmunchen					
4	Played with	14 players					
5	Played	10 of 10 questions					
6							
7	Overall Performance						
8	Total correct answers (%)	78.03%					
9	Total incorrect answers (%)	21.97%					
10	Average score (points)	7565.79 points					
11							
12	Feedback						
13	How fun was it? (out of 5)	0.00 out of 5					
14	Did you learn something?	0.00% Yes		0.00% No			
15	Do you recommend it?	0.00% Yes		0.00% No			
16	How do you feel?	0.00% Positive		0.00% Neutral		0.00% N	

Figura 32: Resultado en el juego de *Kahoot*

Como se observa el número de respuestas correctas es positivo, es decir que los alumnos comprendieron el tema, también nos da la posibilidad de observar el puntaje final de todo el grupo que aparece de la siguiente forma:

Rank	Players	Total Score (points)	Correct Answers	Incorrect Answers
1	Lex	11924	10	0
2	LoreReptar	10366	9	1
3	Entelechie	10181	9	1
4	Andrés	9972	9	1
5	dill	9683	9	1
6	Paytlan	8419	8	1
7	G	7722	8	2
8	Julio	6735	6	1
9	Berna	6535	7	2
10	Cinthia	6455	7	3
11	Popids	6300	7	3

Figura 33: Resultado específico en el juego de *Kahoot*

Existe la posibilidad de ver si algún alumno en particular respondió de forma correcta o incorrecta a las preguntas, en este caso no se pondrá la imagen, debido a que la información no tiene pertinencia en este análisis.

Para terminar la clase, se realizó una actividad donde se debían utilizar los elementos aprendidos, es decir se tuvo que planear una cita y se debía anotar en la agenda junto con la hora. La actividad se realizó en el grupo, es decir los alumnos tuvieron que preguntar a sus compañeros si podrían realizar una actividad con ellos y si estaban de acuerdo la apuntaban en su agenda. Desde la perspectiva didáctica a esta parte de la secuencia se conoce como “Transfer” debido a que los alumnos aplican los conocimientos obtenidos en un ejercicio en específico.

La aplicación de *Kahoot* funcionó como una actividad de refuerzo, esto va a depender de cómo el profesor lleve su secuencia didáctica, en este caso lo ayudó a cumplir los objetivos de la clase. Cuando se aplicó, la atmósfera del grupo fue positiva, ya que se concentraban en ganar.

En conclusión, se puede decir que *Kahoot* es una herramienta que fomenta la participación de todo el grupo, la motivación es óptima y la atención se eleva en cada pregunta; el papel del profesor es fundamental ya que él introduce la información pertinente para que el juego se desarrolle de la mejor forma.

Kahoot. Segunda sesión. B2

Alemán. Nivel B2				
Irving García		Carrera: Carrera: Lengua y Literaturas Modernas Alemanas		
Fecha: 12.11.2018		Tiempo total: 140 min.		
Objetivo de aprendizaje: Aprender el significado objetivo del verbo <i>können</i> .y la diferencia entre <i>um ... zu</i> y <i>damit</i>				
Objetivo de enseñanza: Reforzar el tema de <i>um ... zu</i> y <i>damit</i> por medio de un ejercicio en línea.				
Fase de la clase	Soporte	Desarrollo	Modo de interacción	Tiempo
Inicio de clase	Introducción a un video	Se pondrán las noticias de Alemania de la siguiente página: https://www.zdf.de/nachrichten	Frontal	20 min
Mecanización	Preguntas sobre el video	Al final se preguntará sobre lo que se vio y se escucho.	Frontal	10 min
Introducción al tema	Introducción al tema (<i>können</i>)	Los alumnos mencionarán el significado de verbo modal <i>können</i> . Se pondrán en el pizarrón los sinónimos de este verbo.	Pleno	20 min
Mecanización	Ejercicio en el libro	Se harán dos ejercicios en el libro.	Individual	20 min
Control	Control del ejercicio	Se verificarán las respuestas en el grupo	En grupo	10 min
Introducción al tema	Introducción al tema <i>um ... zu</i> y <i>damit</i>	Se introducirá y analizará el tema gramatical: <i>um ... zu</i> y <i>damit</i> .	Frontal	20 min

Mecanización	Ejercicio en línea	Se harán los ejercicios sobre el tema en la siguiente página: http://lerngrammatik.de/uebung_satz_final_satz_1.htm .	En grupo	20 min
Transferencia	Ejercicio en línea. <i>Kahoot</i>	Los alumnos harán un <i>Kahoot</i> sobre el tema <i>um ... zu</i> y <i>damit</i> .	Individual	20 min

El objetivo de esta clase es que los alumnos conozcan el significado subjetivo del verbo modal *können* y conocer la diferencia de *um ... zu* y *damit* para esto se utilizaron una serie de ejercicios mecanización y un *Kahoot* para fijar el tema. Como se mencionó anteriormente el nivel lingüístico de este grupo es un B2 y cabe mencionar que en esta sesión solamente se tuvo la presencia de dos alumnos.

En esta sesión se inició con un video de la noticias de Alemania. Cuando se aplica un video se busca debatir, comparar ideas, desde el punto de vista lingüístico se activa el vocabulario, la recepción de la información es visual y auditiva y se trabaja con la lengua meta, desde el punto de vista cognitivo, la atención se mantiene constante y la motivación casi siempre es positiva. Al inicio se hizo de forma global, con el objetivo de observar el interés que tenían sobre el tema. (Rösler D. 2014 Pág. 106)

Das globale Hören dient auch im echten Leben in erster Linie dazu, sich grob zu orientieren und zu entscheiden, ob das Gehörte interessiert oder nicht.⁵¹

Después se reprodujo nuevamente el video, pero en este caso fue seleccionado, es decir se paró el video en ciertos momentos, donde se creyó conveniente, para hacer una pregunta en concreto, los alumnos pusieron específicamente atención a la información que se les pidió.

Das selektive Hören ermöglicht es, entspannt die wichtigsten Informationen zu erfassen, ohne dass Aufmerksamkeit schnell nachlässt.⁵²

⁵¹En primer lugar grosso modo **la comprensión auditiva global** funciona también en la realidad para orientar y decidir, si lo escuchado le interesa o no.[Traducción propia]

⁵² **La comprensión auditiva selectiva** hace posible, comprender de forma relajada la información más importante, sin que la atención disminuya rápidamente. [Traducción propia]

Después de debatir sobre el video se pasó al tema del verbo modal *können*, es importante mencionar que en la lengua alemana este verbo tiene, con significado objetivo, la función de especificar en cómo se realiza una actividad, es decir si el sujeto es capaz de hacerla, si tiene la posibilidad de hacerlo o tener el permiso de hacer una actividad, en este nivel se busca que se utilicen sinónimos para no utilizar la misma palabra continuamente.

Al terminar con la explicación se realizó una actividad en el libro como refuerzo y se observó si tuvieron problemas con el tema; al terminar el ejercicio se compararon las respuestas y se verificó de forma grupal

El siguiente tema gramatical que se presentó fue *um...zu* y *damit*, es importante mencionar que en alemán ambas palabras tienen la misma función, pero se utilizan de distintas formas. *Um...zu* se utiliza cuando se quiere unir dos oraciones, ambas tienen el mismo sujeto, en cambio *damit* se utiliza cuando se quieren unir dos oraciones, que tienen dos sujetos distintos.

Para reforzar se explicó y se realizaron ejercicios en una página web (http://lerngrammatik.de/uebung_satz_finalsatz_1.htm) para reforzar el tema, el ejercicio fue el siguiente:

Figura 34: Ejercicio en página web sobre *um...zu* y *damit*

De acuerdo a Bloom este ejercicio se clasifica como “comprensión” y “aplicación” porque se tiene que identificar los elementos que se han visto y luego se selecciona la opción correcta entre “um...zu” y “damit” para luego completar la oración.

Al terminar el ejercicio se realizó una actividad en *Kahoot* con la finalidad de reforzar el tema. Como se mencionó al inicio, solamente se contó con la participación de dos alumnos, por lo tanto esta actividad se transformó en una competición entre ellos. La actividad que se realizó incluía doce preguntas y fue la siguiente:

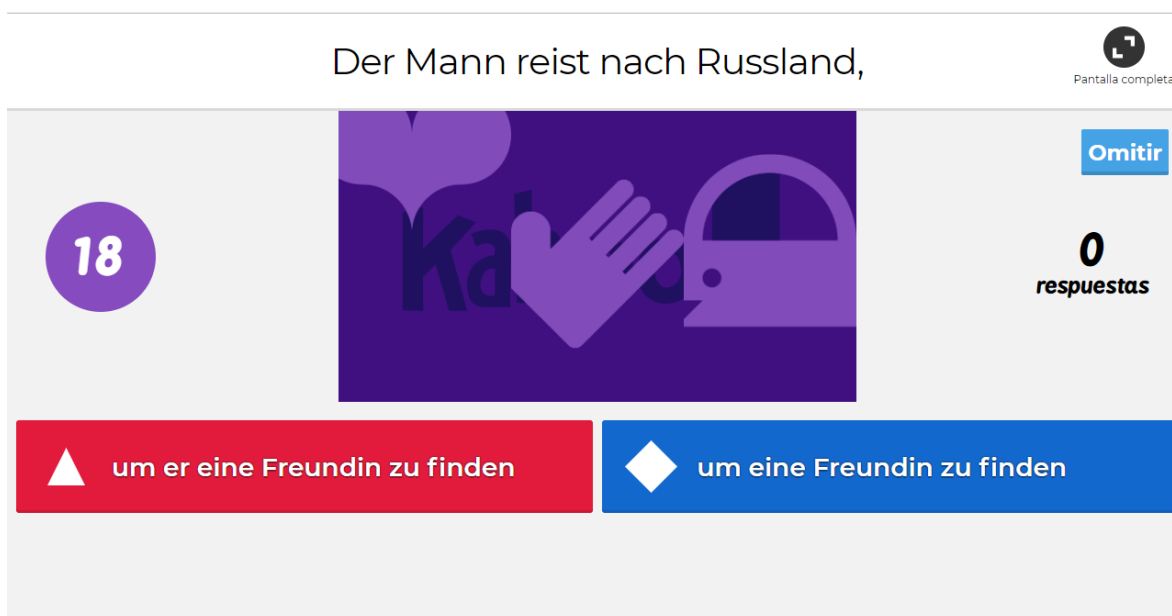


Figura 35: Respuestas posibles en el juego de *Kahoot*

En este caso, se tenía que escoger entre dos opciones, la plataforma fue programada a veinte segundos para seleccionar la respuesta correcta y las oraciones no fueron tan complejas para que no se tardaran tanto en comprenderlas y escoger la respuesta correcta.

Según Bloom esta actividad se clasifica como “comprensión” y “evaluación” porque primero deben reconocer y entender las opciones, posteriormente

deben seleccionar la respuesta correcta, al terminar la actividad aparece de la siguiente forma:

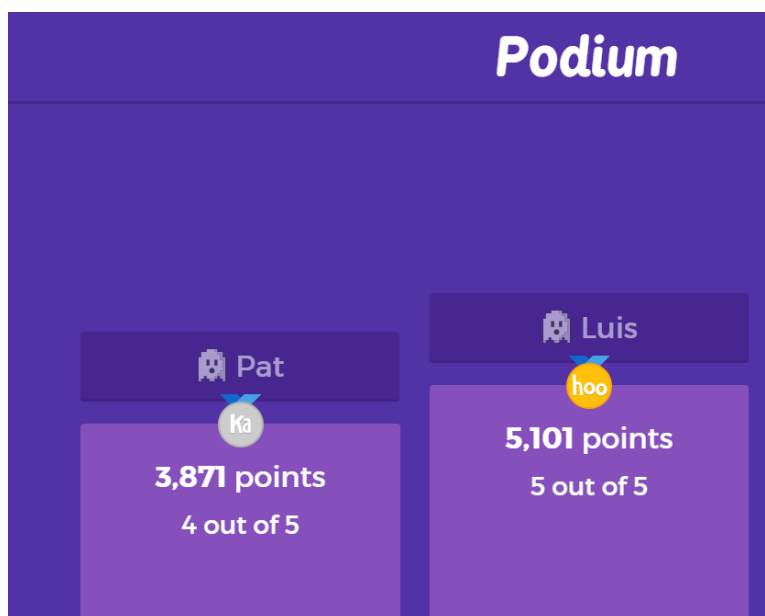


Figura 36: Resultados en el juego de *Kahoot*

Como se menciono anteriormente, la clasificación de este ejercicio va a depender de la situación en la que se presenta, es decir si el ejercicio pertenece a una secuencia didáctica solamente quedaría a nivel de “comprensión” ya que la situación en la que se desarrollo no se evalúa los conocimientos obtenidos en la clase, sino funciona como un refuerzo de lo visto anteriormente. En cambio si se analiza el ejercicio sin que este en una secuencia didáctica se clasificaría, también, en “evaluación” debido a que al final es posible obtener detalladamente una retroalimentación y obtienes un puntaje por contestar las preguntas de forma correcta.

Si se desea se puede bajar la retroalimentación en formato *Excel* con la información más detallada, es decir el número de participantes, la fecha y el número de respuestas correctas e incorrectas que se tuvo. El resultado aparece de la siguiente forma:

	A	B	C	D	E	F	G	
1	"um ... zu" oder "damit"							
2	Played on						12 Nov 2018	
3	Hosted by						Grazmunchen	
4	Played with						2 players	
5	Played						12 of 12 questions	
6								
7	Overall Performance							
8	Total correct answers (%)						83.33%	
9	Total incorrect answers (%)						16.67%	
10	Average score (points)						9880.50 points	
11								
12	Feedback							
13	How fun was it? (out of 5)						0.00 out of 5	
14	Did you learn something?	0.00% Yes			0.00% No			
15	Do you recommend it?	0.00% Yes			0.00% No			
16	How do you feel?	<input checked="" type="radio"/> 0.00% Positive		<input type="radio"/> 0.00% Neutral		<input type="radio"/> 0.00% N		
17								

Figura 37: Resultados específicos en el juego de *Kahoot*

Si se observa la tabla al final se obtuvo un resultado positivo y aunque fueron solamente dos participantes ambos comprendieron bien el tema y los errores que tuvieron fueron pocos.

La aplicación de *Kahoot* en esta sesión se presentó al final como una actividad de refuerzo, en este caso el profesor tuvo la tarea de introducir el tema, para que lo pudieran resolver y también ayudó a cumplir con los objetivos de la clase.

Como conclusión *Kahoot* es una plataforma que fomenta mucho la participación en clase, además se crea un ambiente de competencia, donde todos juegan contra todos, también ayuda al profesor en cuanto a la retroalimentación ya que puede bajar los resultados y observar que alumnos tienen más problemas en comprender el tema y esto le puede ayudar en la planeación de sus próximas clases.

Una desventaja al utilizar esta plataforma es que se queda en una actividad de refuerzo, no fomenta al desarrollo de las otras habilidades lingüísticas, es decir: leer, hablar, escuchar y escribir. No hay otra forma de dinamismo que la competición.

Quizlet. Primera Sesión. A1

Alemán. Nivel A1.				
Nombre: Irving García		Carrera: Lengua y Literaturas Modernas Alemanas		
Fecha: 31/08/2018		Tiempo total: 100 min.		
Objetivo de aprendizaje: Identificar la hora informal y se conocerá vocabulario sobre un día libre.				
Objetivo de enseñanza: Identificar el vocabulario sobre el tema “día libre” y la hora en un registro informal por medio del trabajo en equipo				
Fase de la clase	Soporte	Desarrollo	Modalidad de interacción	Tiempo
Inicio de la clase	Preguntas abiertas	Se preguntará la hora con el objetivo de repasar el tema de la hora en registro informal.	Frontal	3- 5 min
Introducción	Juego con pelota	Se preguntará de manera individual con el mismo registro.	Pleno	10 min
Mecanización	Juego con dominó	Se hará un juego sobre la hora. (Dominó).	En equipos de cuatro	15 min
Mecanización	Juego en línea	Se hará un <i>Quizlet</i> para refutar el tema.	En equipos de cuatro	20 min
Presentación de vocabulario	Explicación del vocabulario	Se explicarán las diferentes fases del día.	Frontal	10 min
Mecanización	Ejercicio en el libro de trabajo	Se harán algunos ejercicios en el libro de trabajo	En equipos	10 min
Refuerzo	Control de la actividad	Se revisarán los ejercicios en el pizarrón	Frontal	10 min
Transferencia	Ejercicio en el grupo	Los alumnos preguntarán la hora y tendrán que decirla con el registro informal.	En el grupo	20 min

En esta clase se utilizó la plataforma de *Quizlet*. El objetivo es conocer la hora, con el registro informal y el vocabulario que se puede utilizar para describir un “día libre”.

Cabe mencionar que en esta sesión se retomó el tema de la clase pasada, es decir la hora en el registro formal. Al iniciar la clase se preguntó la hora, para que respondieran aplicando el registro informal, el objetivo fue que se retomara la información de la anterior sesión para que se repasara. Se dieron varios ejemplos en el pizarrón para que los alumnos participaran.

Al retomar la información anterior se esperaba que se activara el vocabulario visto y no se tuviera dificultad en realizar los ejercicios, después de retomar el tema se realizó una actividad en equipos de cuatro personas, donde ellos tenían que jugar un domino de las horas.

Desde el punto de vista didáctico esta actividad fue lúdica, ya que todos participaron, además esta actividad funcionó como repaso, al terminar la actividad se aplicó otro juego con el mismo tema, en este caso fue un *Quizlet* en línea.

Al utilizar la plataforma de *Quizlet* nos da la posibilidad de crear un juego en línea, donde todos los alumnos pueden participar. En este juego la plataforma crea los equipos, cada equipo tiene cierto número de integrantes, donde cada integrante del equipo tiene cierto número de cartas, las cuales son todas diferentes a la de sus compañeros, ellos tienen que observar la imagen que se les presenta y deben buscar la respuesta correcta en el equipo, lo que los alumnos ven es lo siguiente:

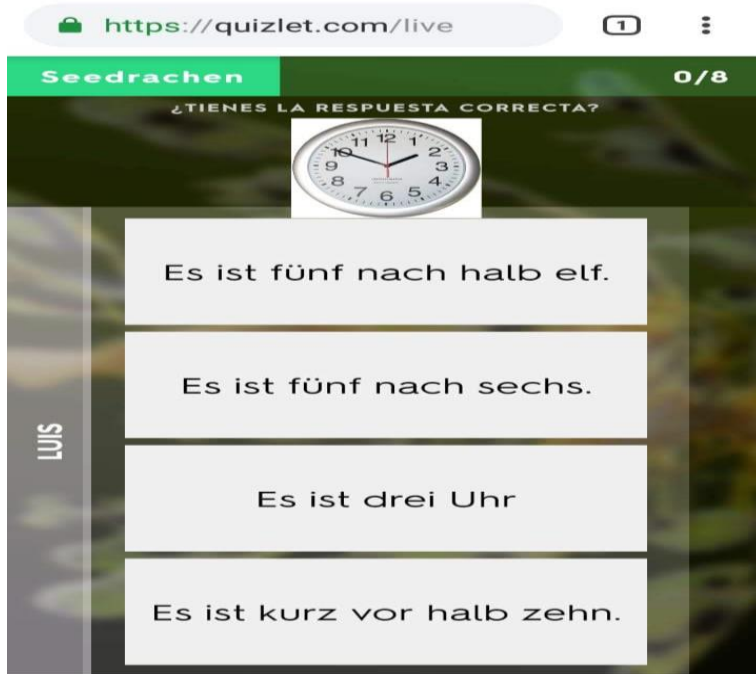


Figura 38: Juego en el celular de *Quizlet live*

La unidad de aprendizaje original es la siguiente, el orden en que se presentan las fichas de aprendizaje es aleatorio, pues el mismo juego las mezcla.

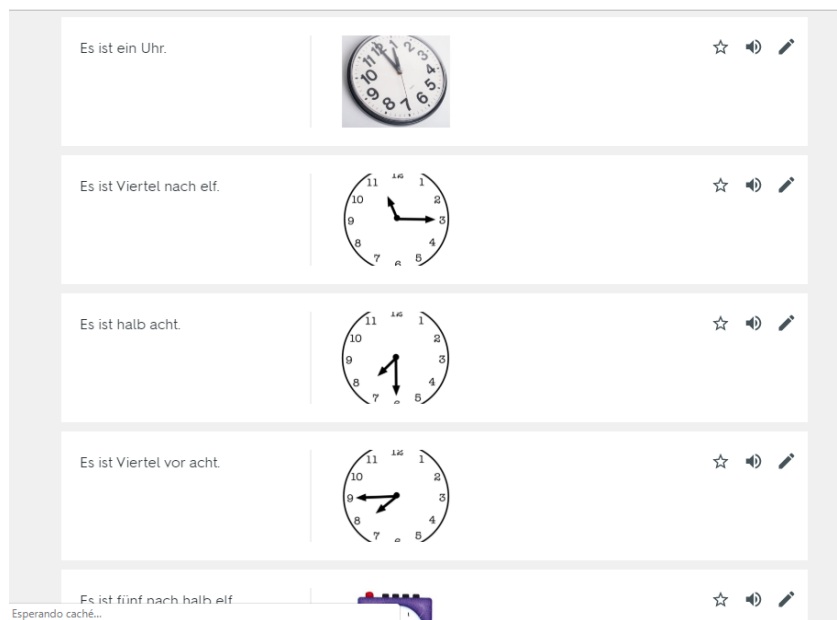


Figura 39: Unidad de aprendizaje en *Quizlet*

De acuerdo con Bloom este tipo de actividad se clasifica como “memorización” porque *Quizlet* fomenta la repetición de las fichas, las cuales se presentan de diferentes formas para lograr memorizar la información. El juego se clasifica como “comprensión” y “memorización” porque primero se identifica que carta aparece al principio, después se revisa en el equipo quién puede tener la ficha correcta y al encontrarla se selecciona.

Al terminar con el juego, se realizó una actividad en el libro del curso y de trabajo, donde se realizaron ejercicios del tema que sirvieron como refuerzo y que sirve al profesor para verificar si lo comprendieron bien.

Al final se realizó una actividad en grupo, donde se tenía que preguntar la hora, al usar el registro informal, esta actividad promovió la expresión oral, la participación de todos y la aplicación del tema visto.

En esta ocasión la aplicación *Quizlet* se presentó a la mitad de la clase, como una actividad de refuerzo, ya que el tema se vio en otra sesión. El trabajo en equipo fue indispensable para que pudieran ganar, pues en algunos casos a los equipos les faltó comunicación y la atmósfera entre ellos no fue positiva debido a causas externas, como una mala relación entre compañeros. Una solución posible es que moverlos de equipo para evitar problemas entre ellos o que el profesor hable con ellos para mejorar la relación en el grupo.

Por lo tanto en esta sesión la aplicación solamente ayudó a cumplir los objetivos de la clase y que la enseñanza del tema fuera más dinámica para el grupo y que los alumnos no se aburrieran durante la sesión.

Quizlet. Segunda Sesión. B2

Alemán. Nivel B2				
Irving García			Carrera: Carrera: Lengua y Literaturas Modernas Alemanas	
Fecha: 7.11.2018			Tiempo total: 140 min.	
Objetivo de aprendizaje: Planear como hacer una discusión y como describir una gráfica. Objetivo de enseñanza: Reforzar el nuevo tema por medio de un ejercicio en línea.				
Fase de la clase	Soporte	Desarrollo	Modo de interacción	Tiempo
Inicio de clase	Preguntas abiertas	Al inicio de la clase se preguntará ¿Qué opinan sobre los diferentes medios de comunicación?	Frontal	10 min
Introducción	Introducción al tema	Se presentará el tema para discutir; antes se dará una hoja con las oraciones que pueden utilizar durante la discusión.	Frontal	20 min
Mecanización	Preparación del tema	Los alumnos escribirán sus puntos de vista sobre el tema.	Trabajo individual	20 min
Presentación del ejercicio	Presentación del tema	Se discutirá en el grupo el tema propuesto	En grupo	20 min
Refuerzo	Ejercicio en línea sobre las oraciones	Al final se hará un <i>quizlet</i> sobre las oraciones formadas y dónde se pueden aplicar	En parejas	15 min
Introducción y mecanización	Descripción de la gráfica	Se introducirá el tema de cómo se puede describir una gráfica.	Frontal / Trabajo individual	20 min

Presentación del ejercicio	Presentación de la gráfica.	Los alumnos deberán escoger una gráfica del libro al final se presentará en el grupo.	Pleno	30 min
Mecanización	Ejercicio del tema en el libro de trabajo.	Como refuerzo se harán algunos ejercicios en el libro de trabajo.	En parejas	20 min

En esta clase de B2 se utilizó la plataforma de *Quizlet* y es importante mencionar que en esta sesión solamente acudieron dos alumnos a la clase, por tanto la aplicación de *Quizlet live* no se realizó y en su lugar se utilizó la modalidad de examen. El objetivo de esta clase es que los alumnos conozcan frases hechas para poder describir una gráfica y como guiar una discusión.

La clase se inició con preguntas abiertas sobre los medios de comunicación, el objetivo de las preguntas abiertas, en este caso, es activar el vocabulario, llegar a un concepto en específico y motivar a los alumnos a participar. El profesor presenta diferentes situaciones para crear un debate en el grupo, antes de iniciar se leyó la situación, se preguntó por vocabulario y se dio una hoja con frases hechas para iniciar un debate, la cual funciona como guía y apoyo en la discusión.

El debate tiene varias ventajas, pero debe de estar bien estructurado para que tenga un efecto positivo. (Funk H. 2017. Pág. 98)

Lernende zu aktivieren, gelingt auch oft durch mehr oder weniger vorstrukturierten Diskussionen. Dabei sollen sie in die Lage versetzt werden, Stellung zu einem Problem zu beziehen, einige Meinungen mitzuteilen und mit Argumenten zu vertreten oder über Vorstellungen und Pläne zu sprechen⁵³.

Como actividad de refuerzo se aplicó un *Quizlet* en la modalidad de *Testen*, donde se trabajó en parejas para resolver la actividad. Como se mencionó en el análisis de la plataforma, al usar esta modalidad, *Quizlet* crea cuatro ejercicios diferentes y solamente se mostrará una parte debido a que no es necesario mostrar todos los ejercicios en esta ocasión.

⁵³ Activar a los aprendientes, se logra, también, de discusiones más o menos organizadas. Con esto deben estar en la posibilidad de comprender la situación, tomar decisiones respecto a un problema, comunicar opiniones y presentar argumentos o hablar sobre ideas o planes. [Traducción propia]

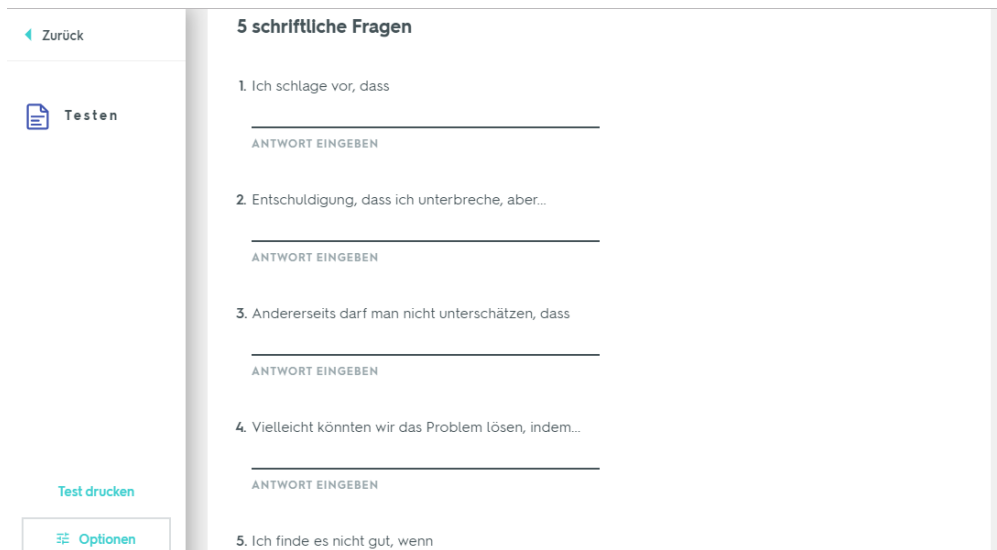


Figura 40: Preguntas escritas

Al finalizar esto se presentó el tema de la descripción de una grafica, al igual que en la situación anterior se proporcionó una hoja con frases hechas, en la cual se pueden apoyar y guiar durante el ejercicio. Se aclararon dudas de vocabulario y en qué situación se pueden utilizar. Las oraciones con las que se trabajó se encuentran en la siguiente página web: <https://www.wirtschaftsdeutsch.de/lehmaterialien/redemittel-diskussion-c1-kurzfassung.pdf>

En segundo lugar se realizó una actividad donde los alumnos tuvieron que presentar una gráfica, al usar las frases hechas, después se realizó una actividad en el libro, que funcionó como refuerzo y para observar si comprendieron el tema, al final se hizo el control de respuestas en grupo, para que observarán los aciertos y errores del ejercicio.

La función que tuvo la aplicación de *Quizlet* fue como una actividad de refuerzo y aunque hubo pocos alumnos, la participación fue positiva. Como ya se mencionó no se aplicó la versión en línea, debido a que no había el número mínimo de participantes que requiere la aplicación para poder jugar; sin

embargo, el mayor impacto se tuvo en las actividades de debate pues en él se aplicaron, las frases utilizadas y los temas fueron interesantes.

El papel del profesor en toda la clase fue de guía, ya que solamente él proponía el tema y dirigía la discusión. Con la aplicación de la plataforma se logró el objetivo de la clase.

IV Análisis de resultados

Al final de las sesiones, en cada grupo se aplicó un cuestionario, en el cual los alumnos dieron su opinión sobre el uso de las TICS en la clase y si creen que funcionó como apoyo o afectó la enseñanza del profesor.

Los cuestionarios que se entregaron fueron iguales para ambos grupos y para el análisis de resultados se juntaron los alumnos de ambos grupos. Dado que el objetivo de este trabajo es saber si las TICS influyen en la enseñanza del profesor, el nivel lingüístico del grupo no es relevante así como tampoco importa en este caso, si aprenden o no los alumnos.

El cuestionario es el siguiente:

Cuestionario sobre la aplicación de los recursos tecnológicos.

1. Antes de mostrar y utilizar estos recursos tecnológicos en la clase, tenías conocimiento de ellos.

a) Quizlet SI / ~~NO~~ b) Kahoot SI / ~~NO~~ c) Learning Apps SI / ~~NO~~

2. ¿Las actividades expuestas en clase tenían relación con los temas tratados en el libro?

a) ~~SI~~ b) NO c) tal vez.

3. ¿Las aplicaciones utilizadas en clase estuvieron correctamente diseñadas?

a) ~~SI~~ b) NO c) tal vez.

4. En los ejercicios expuestos ¿Las instrucciones te sirvieron para realizar el ejercicio?

a) ~~SI~~ b) NO c) tal vez.

5. Al utilizar las aplicaciones ¿Consideras que te ayudaron a comprender mejor el tema que se dio en clase?

a) ~~SI~~ b) NO c) tal vez.

6. ¿Consideras útil incluir estas aplicaciones durante la clase?

a) ~~SI~~ b) NO c) tal vez.

7. Durante las clases que presenciaste, ¿Qué aplicación te gustó más? (Quizlet, Kahoot o Learning Apps)

El uso de las tres sería lo mejor

Figura 41: Primera parte del cuestionario

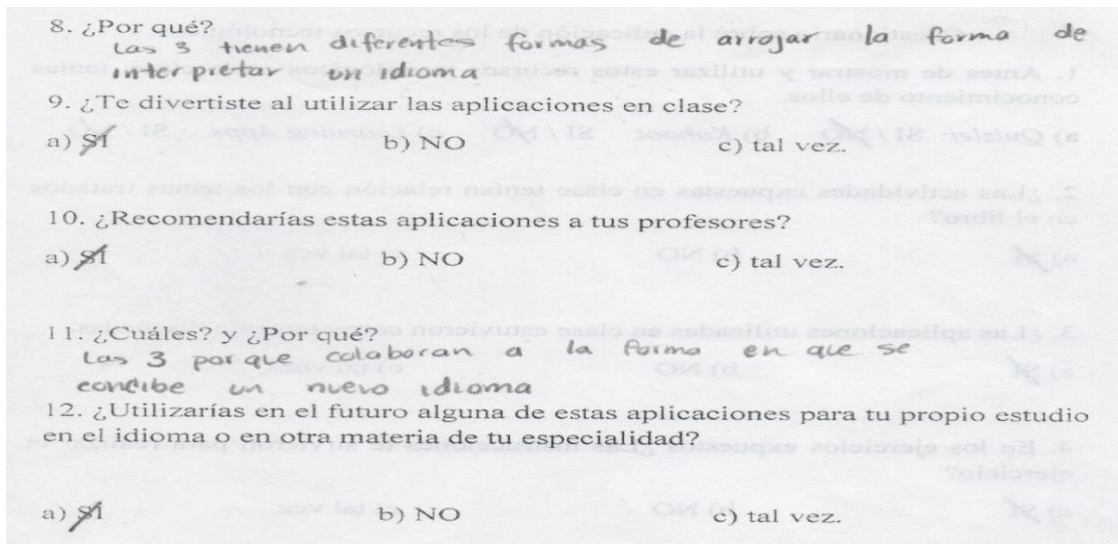


Figura 42: Segunda parte del cuestionario

En el cuestionario se pregunta si se conocen algunas de estas herramientas tecnológicas pedagógicas, si la actividad tenía relación con los temas en el libro, si les funcionó como apoyo, si les fue útil, cuál les gusto más, si se divertieron si las recomiendan y finalmente si las utilizarían en un futuro. Para saber el resultado de estas opiniones se muestra la siguiente gráfica:

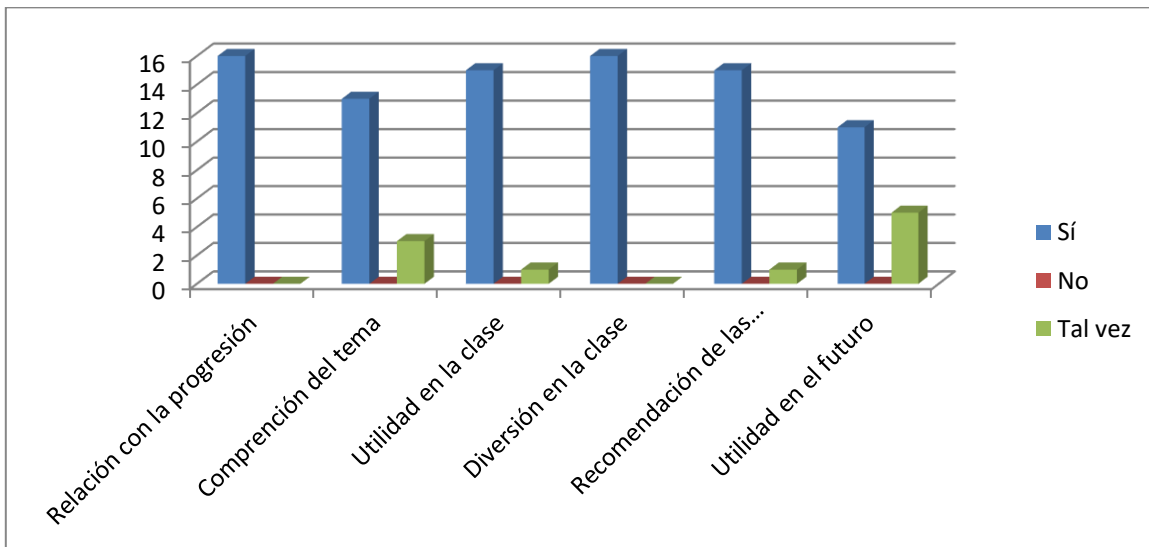


Figura 43: Gráfica de resultados del cuestionario

De acuerdo a la opinión de los alumnos, el uso de estas herramientas electrónicas fue positivo, ya que a la mayoría les fue útil, les ayudó a

comprender mejor el tema y las recomiendan para que los profesores las apliquen en sus clases.

V Conclusiones y propuestas

Actualmente el uso de las TICS en las clases de idiomas se ha vuelto una tendencia común, ya que la mayoría de los profesores buscan innovar en la enseñanza de su materia, además de que facilita el manejo de la información, la dosificación de temas con herramientas diferentes y el trabajo con estilos de aprendizaje diversos.

Este trabajo de tesis tuvo como objetivo principal mostrar el uso y la función que tienen *Learning Apps*, *Kahoot* y *Quizlet* en la enseñanza del idioma alemán como lengua extranjera (*DaF*), en diferentes sesiones y con diferentes niveles lingüísticos, también se mostró en qué momento de la clase se puede aplicar la herramienta, si se complementa con los ejercicios de la clase, si cumple con los objetivos de ella y si funciona o no en la clase.

Como se mostró en este proceso se presentaron tres herramientas tecnológicas que fueron *Learning Apps*, *Kahoot* y *Quizlet*, cada una de ellas tiene diferentes diseños y plantillas que el profesor puede utilizar y diferentes formas según sus objetivos.

Las ventajas de utilizar *Learning Apps* es que tiene varias plantillas de trabajo, su diseño es sencillo y amigable. De hecho, hay actividades donde se puede trabajar la habilidad auditiva a través de canciones o videos y no se necesita material extra de los alumnos como pueden ser: celulares, tabletas o computadoras; sin embargo, existen desventajas evidentes, pues, como se mostró en la descripción de este trabajo, la modalidad de interacción solamente es frontal y no se estimula otras habilidades lingüísticas como la expresión oral, la expresión escrita o la comprensión lectora.

Desde la perspectiva didáctica, los alumnos se concentraron en realizar la actividad, pues hay muchos elementos visuales atractivos y la atención es óptima, pero no existe mucho dinamismo al responder las actividades.

Desde el punto de vista del profesor esta herramienta se puede emplear como una actividad más o como una actividad de repaso, donde los alumnos hagan actividades extra para reforzar el tema; sin embargo, no se podría utilizar como una actividad de transferencia de conocimientos, ya que los alumnos no tienen forma de demostrar algo dado y no pueden sintetizar la información dentro de la misma actividad propuesta, donde se pueda considerar otro contexto de uso.

En una sesión se aplicó esta herramienta al final de la clase como una actividad final y en otra sesión se usó como una actividad más, en ambos casos se cumplieron los objetivos establecidos para la clase y se puede afirmar que la herramienta funcionó adecuadamente para los objetivos propuestos.

Kahoot tiene varias ventajas, por ejemplo: crea una atmósfera positiva, favorece la concentración y desarrolla el aprendizaje cognoscitivo. Las desventajas de utilizar esta herramienta son que no fomenta otro estilo de aprendizaje, por ejemplo, el cooperativo – colaborativo o el significativo, entre otros, pues la forma de trabajo es frontal y es necesario tener un dispositivo móvil para participar.

Desde el punto de vista de la didáctica esta herramienta promueve mucho dinamismo, además de que es posible ver si la herramienta causó un impacto en el aprendizaje, también es posible observar los errores y aciertos de cada participante y esto puede ayudar al profesor a observar donde se les dificulta el tema y planear alguna estrategia para resolverlo.

Desde el punto de vista del profesor esta herramienta se puede utilizar como refuerzo de una actividad, para cambiar el estímulo de la clase o para motivar a los alumnos, una desventaja de *Kahoot* es que no es posible crear actividades que estimulen las demás habilidades lingüísticas, pues solamente se queda a un nivel de trabajo lexical.

En ambas sesiones esta herramienta se aplicó al final de la clase como un cambio de estímulo y como actividad de refuerzo, en ambos casos se cumplieron los objetivos de clase. El objetivo de esta herramienta es que los alumnos tengan una actividad diferente, además desde la perspectiva de la didáctica se busca una enseñanza cognitiva y se puede adecuar fácilmente a una secuencia didáctica.

Al utilizar *Quizlet* se tienen varias ventajas: la herramienta nos proporciona diferentes actividades, las cuales estimulan el aprendizaje, la memorización de conceptos y de vocabulario de diferentes formas, también existen varios juegos que promueven el repaso del léxico. La forma de trabajo para los alumnos es de forma individual, ya que así tiene más impacto, aunque se puede realizar en un grupo, pero con un impacto menor; también fomenta la activación de vocabulario y se puede complementar con imágenes.

Existe la modalidad en línea, la cual se utilizó para esta tesis, en ella se fomenta el aprendizaje cooperativo, ya que los alumnos discuten y trabajan en equipo, por lo tanto la motivación y la atmósfera es mayormente positiva.

La desventaja es que, en general, no fomenta otro tipo de trabajo que el de la memorización, con excepción de la versión en línea. Solamente se puede utilizar para aprender conceptos o vocabulario y no se puede desarrollar otra competencia lingüística y es necesario un celular para la versión en línea.

Desde la perspectiva del profesor esta herramienta se puede utilizar como una actividad de refuerzo o como una actividad para introducir el vocabulario que se va utilizar durante la sesión, una desventaja de este punto es que no se puede utilizar como una actividad principal o como una actividad de transferencia.

En la primera sesión se empleó la actividad al inicio y en la otra se aplicó al final. En ambos casos esta herramienta se adecuó al plan de clase, cuyo efecto fue positivo, porque hubo un cambio de estímulo, los alumnos se divirtieron al momento de utilizarla y en ambas sesiones se cumplieron los objetivos que se tenían planeados.

Por lo tanto, es posible afirmar que las herramientas tecnológicas ayudan al profesor a desarrollar un tema con facilidad, también funcionan para poner actividades a los diferentes alumnos, pero todo esto va depender de cómo se diseñen las clases, si la actividad está bien diseñada y si la utiliza adecuadamente en su enseñanza. Los resultados se observarán en las actividades que se realicen posteriormente, como se mostró anteriormente.

Cabe mencionar que la enseñanza no es algo que se pueda medir con el uso y la aplicación de estas herramientas pero se puede ver reflejada en la reacción de los estudiantes y en la manera en cómo resuelven las actividades, por ende las herramientas tecnológicas, si se usan adecuadamente, tienen un impacto positivo en la enseñanza de *DaF* o en cualquier otra lengua extranjera.

VI Referencias

Bilbao M, Velasco P. (2014) *Aprendizaje cooperativo – colaborativo*. México. Editorial Trillas.

Da Silva H, Signoret A. (2005) “La adquisición de L2 y LE”. En *temas sobre la adquisición de una segunda lengua*. México. Editorial CELE – UNAM.

Demmig S. (2007). *Das professionelle Handlungswissen von DaZ-Lehrenden in der Erwachsenenbildung am Beispiel Binnendifferenzierung*. München. Editorial Iudicium.

Funk H, Kuhn C, Skiba D, Spaniel-Weise D, Wicke R. (2017). *DLL 4 Aufgaben, Übungen, Interaktion*. Stuttgart. Editorial Klett.

Lopez M. (2010) *Planeación y evaluación del proceso enseñanza – aprendizaje*. México. Editorial Trillas.

Microsoft. (2001) *Diccionario de informática e internet*. Madrid. Editorial Mcgraw Hill Interamericana.

Moreira M. (2000) *Aprendizaje significativo: teoría y práctica*. España. Editorial Antonio Machado.

Ortiz G. (2008). *Forma, color y significados*. México: Editorial Trillas.

Palincsar, A. S., Magnuson, S. J., Marano, N., Ford, D. y Brown, N. (1998). Designing a community of practice: Principles and practices of the GISML community. *Teaching and Teacher Education*, 14, 5-19.

Quián R. (2015) *Qué es la memoria*. Argentina: Editorial Paidós.

Renken A. (2008) *Empirische Untersuchung zur Lerneffizienz und Nachhaltigkeit von Unterrichtsmethoden im Geographieunterricht des Gymnasiums am Beispiel der Unterrichtseinheit „China – Der Drei-*

Schluchten-Damm“ in Klasse 8. Ludwig-Maximilians-Universität München, München, Alemania.

Rösel D, Würffel N. (2014). *DLL 5 Lernmaterialien und Medien.* München. Editorial Klett.

Sander I. (2001). *Mittelpunkt neu B2.1* Stuttgart, Alemania. Editorial Klett.

----- (2001). *Mittelpunkt neu B2.2* Stuttgart, Alemania. Editorial Klett.

Wertsch, J. V. (1991). *Voices of the mind: A sociocultural approach to mediated action.* Cambridge, MA: Harvard University Press

Woolfolk A. (2006). *Psicología educativa.* México. Editorial Pearson.

Páginas web.

Atkins, D. E., Seely Brown, J. and Hammond, A. L. (2007), A Review of the Open Educational Resources (OER) Movement: Achievements, Challenges, and New Opportunities. Report to the William and Flora Hewlett Foundation. Recuperada de http://www.oerdeserves.org/wpcontent/uploads/2007/03/a-review-of-the-open-educational-resources-oer-movement_final.pdf

Burgos V. (2010) Distribución de conocimiento y acceso libre a la información con recursos educativos abiertos. Instituto en Tecnología y Educación. Fuente recuperada de: http://www.educoea.org/portal/La_Educacion_Digital/laeducacion_143/article_s/reavladimirburgos.pdf

Centro para la Tecnología Especial Aplicada (CAST) (2011) Acerca de CAST Recuperado de: <http://www.cast.org/about#.XUJv1ugzZJx>

Colegio de Ciencias y Humanidades (2012) ¿Qué son las TIC? Recuperado de <http://tutorial.cch.unam.mx/bloque4/lasTIC>

D'Antoni, Susan; Daniel, Sir John (2006), eLearning and Free Open Source Software: the Key to Global Mass Higher Education?. Commonwealth of Learning; Fuente recuperada el 5 de abril de 2010 en: <http://www.col.org/resources/speeches/2006presentations/Pages/2006-01-05.aspx>

Definición (2008) Definición de cognitivismo. Recuperada de: <https://definicion.de/cognitivismo/>

----- (2008) Definición de plataforma. Recuperada de: <https://definicion.de/plataforma-virtual>

Diccionario de la Real Academia Española. (2019) Definición de Aplicación. Recuperada de: <https://dle.rae.es/?id=TM8xJHL>

----- (2019) Definición de Plataforma. Recuperada de: <https://dle.rae.es/?id=TM8xJHL>

Hewlett (2010), OER Proposals, Education: Open Educational Resources, The William and Flora Hewlett Foundation; Fuente consultada el 5 de abril de 2010 y recuperada en: <http://www.hewlett.org/programs/education-program/open-educational-resources/oer-proposals>

Intute (2010), The Intute Consortium; Fuente consulta el 5 de abril de 2010 en: www.intute.ac.uk

ISKME (2010), OER Commons, Fuente consultada el 5 de abril de 2010 y recuperada en: <http://www.oercommons.org>

Kahoot (2019). Acerca de nosotros. Fuente recuperada de: <https://kahoot.com/company/>

Learning Apps. (2019) ¿Qué es learningApps.org? Fuente recuperada de: <https://learningapps.org/about.php>

Marco Común de Referencia Europeo. (2019) Fuente consultada el 1 de Febrero de 2019 y fuente recuperada de: <https://www.goethe.de/z/50/commeuro/303.htm>

Merlot (2010), Multimedia Educational Resource for Learning and Online Teaching (MERLOT); Fuente consultada el 5 de abril de 2010 y recuperada en: www.merlot.org/

Neuronup (2012), Gnosias. Fuente recuperada de: <https://www.neuronup.com/es/areas/functions/gnosis>

NPTEL (2010), National Program on Technology Enhanced Learning, Joint venture by Indian Institutes of Technology & Indian Institute of Science, Funded by Ministry of Human Resource Development; Government of India; Fuente consultada el 5 de abril de 2010 y recuperada en: <http://nptel.iitm.ac.in/>

OCWC (2010), OpenCourseWare Consortium, Fuente consultada el 5 de abril de 2010 y recuperada en www.ocwconsortium.org

OLI (2010), Open Learning Initiative, Carnegie Mellon University, Fuente consultada el 5 de abril de 2010 en: <http://oli.web.cmu.edu/openlearning>

OYC (2010), Open Yale Courses, Yale University; Fuente consultada el 5 de abril de 2010 y recuperada en: <http://oyc.yale.edu>

Portal de Lingüística Hispánica (2017) Rasgos suprasegmentales. Recuperado de: <http://hispaniclinguistics.com/glosario/rasgos-suprasegmentales/>

Psicoactiva (2017) Las cuatro etapas del desarrollo cognoscitivo infantil de Piaget. Fuente consultada el 9 de Agosto del 2018. Recuperada de <https://www.psicoactiva.com/blog/4-etapas-desarrollo-cognitivo-jean-piaget/>

Quizlet (2019) Misión. Fuente recuperada de: <https://quizlet.com/es/mission>

Rubio M. (2016) Diseño Universal para el Aprendizaje. Recuperado de: <https://emtic.educarex.es/224-nuevo-emt/atencion-a-la-diversidad/3020-diseno-universal-para-el-aprendizaje-porque-todos-somos-todos>

Temoa (2010), Portal de Recursos Educativos Abiertos (REA), Centro para la Innovación en Tecnología y Educación (Innov@TE), Tecnológico de Monterrey, Fuente consulta el 19 de abril de 2010 y recuperada en: <http://www.temoa.info>

Triglia A. (2008) ¿Qué es el constructivismo en psicología? Recuperado de: <https://psicologiaymente.com/desarrollo/constructivismo>

VII Anexos

Marco Común de Referencia Europeo.

Kompetente Sprachverwendung	C2	Kann praktisch alles, was er / sie liest oder hört, mühelos verstehen. Kann Informationen aus verschiedenen schriftlichen und mündlichen Quellen zusammenfassen und dabei Begründungen und Erklärungen in einer zusammenhängenden Darstellung wiedergeben. Kann sich spontan, sehr flüssig und genau ausdrücken und auch bei komplexeren Sachverhalten feinere Bedeutungsnuancen deutlich machen.
	C1	Kann ein breites Spektrum anspruchsvoller, längerer Texte verstehen und auch implizite Bedeutungen erfassen. Kann sich spontan und fließend ausdrücken, ohne öfter deutlich erkennbar nach Worten suchen zu müssen. Kann die Sprache im gesellschaftlichen und beruflichen Leben oder in Ausbildung und Studium wirksam und flexibel gebrauchen. Kann sich klar, strukturiert und ausführlich zu komplexen Sachverhalten äußern und dabei verschiedene Mittel zur Textverknüpfung angemessen verwenden.
Selbständige Sprachverwendung	B2	Kann die Hauptinhalte komplexer Texte zu konkreten und abstrakten Themen verstehen; versteht im eigenen Spezialgebiet auch Fachdiskussionen. Kann sich so spontan und fließend verständigen, dass ein normales Gespräch mit Muttersprachlern ohne grössere Anstrengung auf beiden Seiten gut möglich ist. Kann sich zu einem breiten Themenspektrum klar und detailliert ausdrücken, einen Standpunkt zu einer aktuellen Frage erläutern und die Vor- und Nachteile verschiedener Möglichkeiten angeben.
	B1	Kann die Hauptpunkte verstehen, wenn klare Standardsprache verwendet wird und wenn es um vertraute Dinge aus Arbeit, Schule, Freizeit usw. geht. Kann die meisten Situationen bewältigen, denen man auf Reisen im Sprachgebiet begegnet. Kann sich einfach und zusammenhängend über vertraute Themen und persönliche Interessengebiete äußern. Kann über Erfahrungen und Ereignisse berichten, Träume, Hoffnungen und Ziele beschreiben und zu Plänen und Ansichten kurze Begründungen oder Erklärungen geben.
Elementare Sprachverwendung	A2	Kann Sätze und häufig gebrauchte Ausdrücke verstehen, die mit Bereichen von ganz unmittelbarer Bedeutung zusammenhängen (z. B. Informationen zur Person und zur Familie, Einkaufen, Arbeit, nähere Umgebung). Kann sich in einfachen, routinemäßigen Situationen verständigen, in denen es um einen einfachen und direkten Austausch von Informationen über vertraute und geläufige Dinge geht. Kann mit einfachen Mitteln die eigene Herkunft und Ausbildung, die direkte Umgebung und Dinge im Zusammenhang mit unmittelbaren Bedürfnissen beschreiben.
	A1	Kann vertraute, alltägliche Ausdrücke und ganz einfache Sätze verstehen und verwenden, die auf die Befriedigung konkreter Bedürfnisse zielen. Kann sich und andere vorstellen und anderen Leuten Fragen zu ihrer Person stellen - z. B. wo sie wohnen, was für Leute sie kennen oder was für Dinge sie haben - und kann auf Fragen dieser Art Antwort geben. Kann sich auf einfache Art verständigen, wenn die Gesprächspartnerinnen oder Gesprächspartner langsam und deutlich sprechen und bereit sind zu helfen.

Recuperado de: <https://www.goethe.de/z/50/commeuro/303.htm> Visto:
01/02/2019

Taxonomía de objetivos de aprendizaje de Bloom

VERBOS QUE SE PUEDEN EMPLEAR AL ELABORAR REACTIVOS DE DIFERENTES NIVELES TAXONÓMICOS

← Más general
→ Más específico

Adquisición
Elaboración
Aplicación y solución de problemas

CONOCIMIENTO	COMPRESIÓN	APLICACIÓN	ANÁLISIS	SÍNTESIS	EVALUACIÓN
Implica recordar o evocar datos	Demuestra que entiende la información	Debe aplicar los hechos a una situación nueva	Analizar la información, descomponiéndola en sus partes	Combinar un número de unidades de información, sintetizándolas en un nuevo conjunto	Determinar el valor de un objeto determinado
Destaca Distingue Memoriza Reconoce Recita Tabula Identifica Nombra Ordena Define Recuerda Enlista Repite Relata Subraya	Traslada Examina Discute Clasifica Interpreta Describe Ilustra Estimado Explica Traduce Ubica Informa Parfrasea	Resuelve Usa Predice Relaciona Aplica Diagrama Dibuja Demuestra Emplea Utiliza Dramatiza Opera Programa Esboza Experimenta	Compara Contrasta Deriva Organiza Descubre Causa-efecto Diferencia Explica razones Ve relaciones Distingue Analiza Debata Cataloga Deduce Infiere	Construye Compone Organiza Diseña Crea Planea Predice Causa-efecto Proyecta Hace analogías Establece hipótesis Concluye Reúne Propone	Argumenta Evalúa Juzga Pesa Valora Aprecia Estima Escoge Califica Decide

Lira Felipe (2008) *Taxonomía de Bloom*
<http://pedagogiayciencias.weebly.com/taxonomia-de-bloom.html>)

Fichas pedagógicas.

Alemán. Nivel A1				
Nombre: Irving García		Carrera: Lengua y Literatura Modernas Alemanas		
Fecha: 14/09/2018		Tiempo total: 100 min.		
Objetivo de aprendizaje: Conocer los artículos definidos e indefinidos y la negación en los casos nominativo y acusativo.				
Objetivo de enseñanza: Reforzar el tema sobre los artículos definidos e indefinidos y la negación en los casos nominativo y acusativo por medio de un juego en línea.				
Fase de clase	Soporte	Desarrollo	Modalidad de interacción	Tiempo
Inicio de la clase	Preguntas abiertas	Se retomará el último punto de la clase anterior	Frontal	3- 5 min
Introducción	Retomar el tema de los artículos y la negación en nominativo.	A partir de la lectura se buscará los artículos indefinidos, definidos y la negación	Grupos de cuatro	5 min
Presentación de la gramática	Se elaborará una tabla en el pizarrón	Se dará una pequeña introducción y explicación sobre el caso acusativo.	En el grupo	15 min
Mecanización	Hojas de ejercicio	Se darán dos hojas de trabajo sobre el tema visto en clase.	En el grupo	25 min
Refuerzo	Revisión del ejercicio	Las respuestas se revisarán en grupo.	Pleno	10 min
Mecanización	Ejercicios de libro	Trabajo en el libro	En equipos	10 min
Refuerzo	Revisión del ejercicio	Se revisarán en el grupo las respuestas	Pleno	10 min
Transferencia	Ejercicio en línea	Se jugará un <i>Kahoot</i> para verificar la comprensión del tema	Pleno	15 min

Alemán. Nivel A1.				
Nombre: Irving García		Carrera: Lengua y Literaturas Modernas Alemanas		
Fecha: 21/09/2018		Tiempo total: 100 min.		
Objetivo de aprendizaje: Conocer el significado de <i>Au Pair</i> y de los verbos modales, así como su uso (<i>müssen, können und möchten</i>)				
Objetivo de enseñanza: Reforzar el tema visto por medio del trabajo en equipo y la aplicación de un ejercicio en línea.				
Fase de la clase	Soporte	Desarrollo	Modalidad de interacción	Tiempo
Inicio de clase	Preguntas abiertas	Se harán preguntas exploratorias sobre los trabajos en Alemania. ¿De que les gustaría trabajar?	Frontal	3- 5 min
Introducción	Mapa mental sobre <i>Au pair</i> .	¿Qué puede hacer una <i>Au Pair</i> ? y ¿Qué debe hacer una <i>Au Pair</i> ?	Pleno	5 min
Mecanización	Ejercicios del libro	Ejercicios en el libro	En grupo	15 min
Refuerzo	Se revisará en grupo	Se compararán las respuestas en parejas y después en el pizarrón.	Pleno	5 min
Presentación de la gramática	Se dará una explicación sobre los verbos modales.	Se darán varios ejemplos sobre los verbos modales y su función.	Pleno	10 min
Mecanización	Ejercicios en <i>Learning Apps</i>	Por equipos trabajarán una actividad en <i>Learning Apps</i> y discutirán las respuestas correctas sobre lo que se proyectará en el pizarrón	En equipos de cuatro	25 min
Refuerzo	Se elaborará la regla gramatical del libro y los ejercicios	Se revisarán las respuestas en el grupo	Pleno	10 min
Refuerzo / Transferencia	Ejercicios en el libro de trabajo	Trabajarán en equipo y se revisará en grupo	Pleno	20 min

Alemán. Nivel A1				
Nombre: Irving García		Carrera: Lengua y Literaturas Modernas Alemanas		
Fecha:3/10/2018		Tiempo total: 115 min.		
Objetivo de aprendizaje: Describir una imagen, conocer el vocabulario de la familia y los pronombres posesivos en nominativo. Objetivo de enseñanza: Conocer el vocabulario sobre los miembros de la familia por medio de <i>Quizlet</i> y al final utilizarán ese vocabulario para describir una imagen.				
Fase de la clase	Soporte	Desarrollo	Modalidad de interacción	Tiempo
Inicio de la clase	Preguntas abiertas	Se preguntará sobre el tema de la familia. ¿Quiénes conforman una familia? O ¿Cómo es una familia actualmente?	Frontal	10 min
Introducción	Mapa mental sobre el tema de la familia.	Se anotarán en el pizarrón los diferentes miembros de una familia.	Pleno	5 min
Mecanización en línea.	Quizlet sobre el tema de la familia.	Se hará un <i>Quizlet</i> en línea sobre los miembros de una familia.	Equipos de cuatro	10 min
Introducción	Se harán equipos de cuatro personas.	Se dará a cada integrante del equipo una imagen para describir.	En el equipo	3 min
Presentación de la gramática.	Retroalimentación sobre los pronombres posesivos y oraciones previas para describir una imagen	Se explicará la función de los pronombres posesivos y cómo funciona cada oración del ejercicio.	En el grupo	20 min
Mecanización	Trabajo en equipo	Cada integrante del equipo describirá la imagen que tiene con ayuda de las oraciones preestablecidas y los pronombres posesivos.	En equipos	30 min
Refuerzo y Transferencia	Descripción libre	Una persona de cada equipo hará una descripción sobre la foto de su familia o sobre la foto que le tocó.	Pleno	10 min

Alemán. Nivel B2				
Irving García			Carrera: Carrera: Lengua y Literaturas Modernas Alemanas	
Fecha: 10.10.2018			Tiempo total: 138 min.	
Objetivo de aprendizaje: Aplicar el <i>Konjunktiv II</i> en los diferentes tiempos verbales y en el modo pasivo.				
Objetivo de enseñanza: Reforzar el tema del <i>Konjunktiv II</i> por medio de <i>Kahoot</i> .				
Fase de la clase	Soporte	Desarrollo	Modalidad de interacción	Tiempo
Inicio de clase	Preguntas abiertas	Se preguntarán como resuelven un problema con los vecinos.	Frontal	10 min
Introducción a la gramática	Aclaración de la gramática	Se explicará los diferentes usos del <i>Konjunktiv II</i> , en sus diferentes tiempos y en el modo pasivo	Pleno	10 min
Mecanización	Creación de un dialogo	Los alumnos crearán un dialogo, de acuerdo al tema visto.	Trabajo en equipos	10 min
Control de la actividad	Revisión del dialogo.	Se escucharán los diálogos	Pleno	3 min
Mecanización	Ejercicio en el libro del curso	Actividad en el libro.	Trabajo en equipos	20 min
Control de la actividad	Revisión de la actividad	Se revisarán los ejercicios en el pizarrón.	Pleno	20 min
Mecanización	Ejercicio en el libro del curso	Actividad en el libro	En equipos	25 min
Control de la actividad	Revisión del ejercicio	Se revisarán los ejercicios en el pizarrón.	Pleno	10 min
Mecanización	Ejercicio en libro de trabajo	Actividad en el libro	Trabajo en parejas	20 min
Transferencia	Juego en línea	Al final de la clase se jugará <i>Kahoot</i> con los temas vistos en clase.	En pleno	10 min

Alemán. Nivel B2				
Irving García			Carrera: Carrera: Lengua y Literaturas Modernas Alemanas	
Fecha: 17.10.2018			Tiempo total: 130 min.	
Objetivo de aprendizaje: Conocer el tema <i>Konjunktiv II</i> con los verbos modales, en voz pasiva. Objetivo de enseñanza: Reconocer las diferentes formas del <i>Konjunktiv II</i> a través de la plataforma <i>Learning Apps</i> .				
Fase de la clase	Soporte	Desarrollo	Modalidad de interacción	Tiempo
Inicio de clase	Repaso de la clase anterior	Al inicio de la clase se retomará el tema anterior.	Frontal	15 min
Mecanización	Ejercicio de repaso	Se hará un ejercicio extra sobre el tema visto.	Pleno	15 min
Aclaración del nuevo tema	Explicación del nuevo tema	Se introducirá el tema del <i>konjunktiv II</i> con los verbos modales.	Pleno	15 min
Mecanización	Ejercicio en el libro de trabajo.	En parejas harán un ejercicio sobre el tema visto	En parejas	15 min
Introducción del tema nuevo	Aclaración entre los verbos: <i>können</i> y <i>sollen</i> .	Con diferentes ejemplos se explicará la diferencia entre <i>können</i> y <i>sollen</i>	Pleno	20 min
Mecanización	Trabajo en el libro	Se reforzará el tema con los ejercicios del libro	En parejas	20 min
Mecanización	Juego en línea	Al final de la clase se jugará con <i>Learning Apps</i> para reforzar el tema completo del <i>konjunktiv II</i>	Pleno	25 min

Alemán. Nivel B2				
Irving García			Carrera: Carrera: Lengua y Literaturas Modernas Alemanas	
Fecha: 22.10.2018			Tiempo total: 130 min.	
Objetivo de aprendizaje: Adquirir nuevo vocabulario a través de la comprensión lectora. Objetivo de enseñanza: Reconocer y reforzar el nuevo vocabulario a través de un ejercicio en línea..				
Fase de la clase	Soporte	Desarrollo	Modalidad de interacción	Tiempo
Inicio de clase	Preguntas abiertas	Al inicio de la clase se preguntará: ¿Cómo resuelven una pelea en el trabajo?	Frontal	15 min
Introducción de al tema	Inicio de la lectura	Se leerá el artículo del libro	Pleno	15 min
Aclaración del nuevo tema	Explicación de la lectura y vocabulario	Después de leer el artículo se explicará el vocabulario de la lectura.	Pleno	15 min
Mecanización	Ejercicio en el libro	Después se hará el ejercicio que se encuentra debajo del artículo.	En parejas	20 min
Mecanización	Ejercicio en el libro de trabajo	Ejercicio en el libro	En parejas	20 min
Video	Video	Se verá un video sobre cómo solucionar los problemas en el trabajo. (https://www.youtube.com/watch?v=5ZKmTh7dcpQ) Al terminar el video, se compararán las soluciones de la lectura y el video.	Pleno	20 min
Transferencia	Juego en línea	Al final de la clase se jugará un <i>quizlet</i> para reforzar el tema de la lectura	Pleno	25 min