UNR Universidad Nacional de Rosario

FACULTAD DE HUMANIDADES Y ARTES

TRABAJO FINAL

Herramientas digitales para la enseñanza de español como segunda lengua para adultos

Autora

Caserio, Carolina

• DNI: 35.022.448

• Correo electrónico: carolinacaserio@gmail.com

• Directora: Dra. Carolina Tramallino

ÍNDICE

Resumen / Abstract **4**

1. FUNDAMENTACIÓN **5**

1.1. Pertinencia para la enseñanza de ELE en adultos 6

1.2. Justificación del enfoque en el presente simple de indicativo 6

1.3. Beneficios del uso de herramientas digitales 7

1.4. Impacto en el desarrollo de competencias lingüísticas y digitales 7

1.5. Contribución académica y proyección 8

2. OBJETIVO GENERAL **10**

3. OBJETIVOS ESPECÍFICOS **10**

4. MARCO TEÓRICO **11**

4.1. Evolución histórica de los enfoques de enseñanza y adquisición de L2 ..... **12**

4.1.1. Métodos tradicionales 12

4.1.2. El método de gramática-traducción 12

4.1.3. El método directo y la reacción oralista 13

4.1.4. El método audiolingual 13

4.1.5. Enfoques comunicativos y socioculturales 14

4.1.6. Perspectivas cognitivas y psicolingüísticas 15

4.1.7. Enseñanza basada en corpus y nuevas tendencias 16

4.2. Teorías sobre la adquisición de segundas lenguas **17**

4.2.1. El conductismo y la teoría del hábito 18

4.2.2. La hipótesis del input 18

4.2.3. La hipótesis de la interacción 19

4.2.4. La hipótesis del output 19

4.2.5. La hipótesis del noticing 19

4.2.6. Teorías socioculturales 20

4.2.7. Perspectivas actuales: multimodalidad y entornos digitales 20

4.3. Gramática y adquisición del presente de indicativo en ELE 21

4.3.1. Relevancia del presente de indicativo en la progresión gramatical 21

4.3.2. Dificultades específicas en aprendientes adultos 22

4.3.3. Análisis de corpus de errores frecuentes 23

4.3.4. Estrategias de enseñanza basadas en corpus y tecnología 24

4.4. Herramientas digitales en la enseñanza de ELE 25

4.4.1. Aplicaciones móviles para el aprendizaje autónomo 25

4.4.2. Plataformas de aprendizaje en línea 26

4.4.3. Simuladores lingüísticos y chatbots 27

---

5. ANTECEDENTES 34

5.1. Enseñanza de lenguas extranjeras para adultos: un enfoque diferencial 34

5.2. Herramientas tecnológicas para la enseñanza de lenguas en adultos 35

5.3. Adquisición gramatical en adultos 36

---

6. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN 41

7. METODOLOGÍA 42

7.1. Duración 42

7.2. Modalidad 42

7.3. Audiencia 42

7.4. Objetivos 43

7.5. Resultados esperados 43

7.6. Configuración y análisis de herramientas digitales 43

7.7. Síntesis analítica 50

7.8. Estructura general de los módulos 51

Módulo 1: introducción al presente y verbos de rutina 51

Módulo 2: verbos regulares y conjugaciones 55

Módulo 3: verbos irregulares y conjugaciones 59

Módulo 4: verbos reflexivos y evaluación final 63

7.9. Análisis de los resultados 70

7.10. Síntesis metodológica 71

7.11. Implementación del instrumento y presentación de los hallazgos 71

7.12. Resultados de la encuesta: gráficos y visualización de datos 73

8. CONCLUSIONES 92

9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS 94

10. ANEXOS 9

RESUMEN / ABSTRACT

El presente trabajo analiza el potencial pedagógico de las herramientas digitales en la enseñanza del presente simple del indicativo a aprendientes adultos de español como segunda lengua (ELE). Desde un enfoque comunicativo y basado en principios de la adquisición de segundas lenguas (SLA, por sus siglas en inglés), se diseña una secuencia didáctica de cuatro módulos que integra recursos audiovisuales, actividades gamificadas, plataformas interactivas y entornos de práctica autónoma. La propuesta combina input comprensible, práctica controlada y producción guiada, favoreciendo la atención a la forma, la motivación y el desarrollo de competencias lingüísticas y digitales. La validación se realiza mediante una encuesta a docentes de ELE, cuyas percepciones permiten evaluar la pertinencia metodológica, la coherencia interna y la aplicabilidad real de la propuesta. Los resultados destacan que las herramientas digitales potencian la adquisición del presente simple en adultos, promueven la autonomía y facilitan la transferencia del aprendizaje a situaciones comunicativas cotidianas.

This paper analyzes the pedagogical potential of digital tools in teaching the present simple indicative tense to adult learners of Spanish as a second language (ELE). From a communicative approach based on second language acquisition (SLA) principles, a four-module teaching sequence is designed that integrates audiovisual resources, gamified activities, interactive platforms, and autonomous practice environments. The proposal combines comprehensible input, controlled practice, and guided production, promoting attention to form, motivation, and the development of linguistic and digital skills. Validation is carried out through a survey of ELE teachers, whose perceptions allow for the evaluation of methodological relevance, internal coherence, and real applicability of the proposal. The results highlight that digital tools enhance the acquisition of the present simple tense in adults, promote autonomy, and facilitate the transfer of learning to everyday communicative situations.

1. FUNDAMENTACIÓN

En las últimas décadas, el papel de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el ámbito educativo ha experimentado un crecimiento sin precedentes. Su integración en los procesos de enseñanza-aprendizaje ha transformado la forma en que se planifican, desarrollan y evalúan las actividades, permitiendo la creación de entornos más flexibles, interactivos y adaptados a las necesidades del alumnado (González-Lloret, 2014; Warschauer, 2015). En particular, la enseñanza de español como segunda lengua (ELE) para adultos se ha beneficiado de este cambio, dado que este perfil de aprendiente presenta características específicas que requieren metodologías diferenciadas.

La globalización, la movilidad laboral y académica, así como el incremento de la comunicación intercultural, han hecho que el aprendizaje de segundas lenguas se convierta en una necesidad prioritaria para muchos adultos. Según Ellis (2006), los aprendientes adultos suelen abordar el aprendizaje con objetivos más claros y finalidades más inmediatas que otros grupos etarios, lo que implica una demanda de recursos pedagógicos que permitan una aplicación práctica del idioma en el menor tiempo posible. En este escenario, las TIC ofrecen un potencial inigualable para responder a esas demandas, proporcionando acceso a materiales actualizados, herramientas de práctica autónoma y experiencias de aprendizaje inmersivas.

La UNESCO (2013) destaca que el uso pedagógico de las TIC no solo implica una innovación metodológica, sino que contribuye a la democratización del acceso al conocimiento, al reducir barreras geográficas y temporales. Esto es particularmente relevante para estudiantes adultos que, debido a sus responsabilidades laborales y personales, requieren de entornos de aprendizaje asincrónicos y adaptativos.

1.1 Pertinencia para la enseñanza de ELE en adultos

El aprendizaje de ELE en la edad adulta presenta particularidades que lo diferencian del proceso en niños o adolescentes. De acuerdo con Knowles (1975), la andragogía subraya la importancia de la autonomía, la relevancia del contenido y la conexión del aprendizaje con la experiencia previa del estudiante. Los adultos aprenden mejor cuando el contenido es inmediatamente aplicable a su vida personal o profesional, y cuando perciben un propósito claro detrás de cada actividad.

En este sentido, las herramientas digitales cumplen un doble rol: por un lado, facilitan la presentación y práctica de contenidos lingüísticos de forma atractiva y contextualizada; por otro, ofrecen flexibilidad en el acceso y en la organización del tiempo de estudio, lo que responde directamente a las limitaciones y preferencias del público adulto (Stockwell, 2016).

Asimismo, la dimensión intercultural cobra un papel central. Las plataformas digitales permiten integrar materiales auténticos (videos, artículos, entrevistas, podcasts) que no solo exponen al estudiante a la lengua meta, sino también a sus contextos culturales, facilitando así el desarrollo de competencias socioculturales (Byram, 1997). Esta exposición es clave para que los aprendientes puedan desenvolverse con eficacia en entornos multilingües y multiculturales.

1.2. Justificación del enfoque en el presente simple de indicativo

El presente simple del indicativo constituye uno de los ejes fundamentales en las primeras etapas del aprendizaje de ELE, especialmente en el nivel A2 del Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas (MCER) (Consejo de Europa, 2002). Su dominio es imprescindible para la expresión de rutinas, hábitos, verdades universales y descripciones, funciones comunicativas esenciales en la interacción básica.

Sin embargo, para los aprendientes adultos, la adquisición de esta estructura puede presentar dificultades, sobre todo cuando la lengua materna presenta sistemas verbales distintos o menos complejos que el español. DeKeyser (2005) señala que, en la edad adulta, la adquisición de formas verbales suele requerir un enfoque explícito que combine la comprensión de las reglas gramaticales con la práctica contextualizada. En este sentido, las

herramientas digitales que proporcionan retroalimentación inmediata y ejemplos variados favorecen la fijación de estas estructuras y su uso correcto en situaciones reales.

1.3. Beneficios del uso de herramientas digitales

El uso de herramientas digitales específicas para la enseñanza del presente simple del indicativo ofrece múltiples beneficios:

- Interactividad y motivación: la integración de recursos audiovisuales y actividades gamificadas incrementa el compromiso del estudiante, lo que repercute positivamente en su motivación y en la retención de contenidos (Pérez-Paredes, 2019).
- Aprendizaje autónomo: plataformas como Edpuzzle permiten que el estudiante avance a su propio ritmo, repita contenidos cuando lo necesite y reciba retroalimentación inmediata.
- Adaptabilidad: la posibilidad de personalizar las actividades según el nivel, los intereses y las metas del estudiante adulto garantiza que el proceso sea relevante y efectivo.
- Desarrollo de competencias digitales: el manejo de herramientas educativas en línea contribuye a que los estudiantes adquieran habilidades tecnológicas transferibles a otros ámbitos.

1.4. Impacto en el desarrollo de competencias lingüísticas y digitales

La integración de estas herramientas digitales no solo apunta al desarrollo de competencias lingüísticas (comprensión auditiva, producción oral y consolidación gramatical), sino también al fortalecimiento de habilidades digitales, entendidas como la capacidad para interactuar, crear y compartir información en entornos virtuales (Area & Pessoa, 2012). Esto es coherente con la perspectiva de la educación a lo largo de la vida, donde el aprendizaje de lenguas y la alfabetización digital se retroalimentan y potencian mutuamente.

1.5. Contribución académica y proyección

El presente proyecto se inscribe en un enfoque de enseñanza que combina principios de la didáctica de ELE con estrategias de aprendizaje mediadas por tecnología. Propone trabajar este contenido a través de actividades interactivas en plataformas digitales que permiten combinar input comprensible (Krashen, 1985) con oportunidades de producción guiada, reforzando el vínculo entre forma y significado. En los últimos años, la incorporación de tecnologías educativas ha desarrollado un campo de investigación sólido dentro de la enseñanza de lenguas, con aportes significativos en revistas especializadas como *TEISEL*, *Language Learning & Technology* y *ReCALL*, donde se analizan las posibilidades pedagógicas de herramientas digitales aplicadas específicamente al aprendizaje del español como L2.

Asimismo, el proyecto se nutre de investigaciones recientes sobre el uso de plataformas y ecosistemas digitales que han transformado el modo en que los aprendientes adultos acceden, practican y consolidan la lengua meta. Estudios contemporáneos destacan la relevancia de plataformas educativas como Moodle, Google Classroom, Edmodo y Canva para organizar materiales, promover la colaboración y flexibilizar el aprendizaje asincrónico (García-Sánchez & Ramírez, 2023). Del mismo modo, la expansión de herramientas de input comprensible, como YouTube, Lingolia, Spanish with Vicente y Radio ELE, ha permitido integrar materiales auténticos multimodales que favorecen la comprensión auditiva y el reconocimiento de patrones discursivos propios del español.

Las investigaciones en *TEISEL* y *LLT* también han puesto el foco en el uso de aplicaciones de aprendizaje móvil como Duolingo, Babbel, Busuu y Memrise, que emplean algoritmos de aprendizaje adaptativo, gamificación y repetición espaciada para reforzar la morfología verbal de alta frecuencia, entre ellas el presente simple (Loewen et al., 2020; Yang & Xie, 2022). Aunque estas aplicaciones han sido criticadas por su descontextualización cultural, los estudios más recientes muestran que, cuando se integran en propuestas didácticas guiadas, potencian la autonomía, la retención de formas verbales y el aprendizaje distribuido.

Por otra parte, la aparición de herramientas generativas e inteligencia artificial conversacional, como ChatGPT, Bing Chat o simuladores inmersivos basados en realidad virtual (Mondly VR, ImmerseMe), ha abierto nuevas líneas de investigación sobre la interacción estudiante–máquina, el *feedback* automatizado y la posibilidad de recrear entornos

comunicativos personalizados. Estudios recientes (Liu & Xu, 2024; Hernández-Guerrero, 2022) muestran que la IA conversacional contribuye al desarrollo de la fluidez oral, a la corrección morfosintáctica y a la toma de conciencia *(noticing)* mediante *recasts* automáticos y explicaciones metalingüísticas adaptativas.

Del mismo modo, herramientas de práctica controlada y evaluación formativa como Google Forms, Wordwall y Educaplay permiten crear ejercicios autocorregibles que proporcionan retroalimentación inmediata y registran el progreso, alineándose con los principios del aprendizaje autorregulado. Por su parte, las plataformas de producción colaborativa como Google Docs o Padlet facilitan la mediación sociocultural, la escritura colegiada y la construcción conjunta de significado, en consonancia con los aportes de Vygotsky (1978) y Lantolf & Thorne (2006).

Finalmente, el proyecto se integra a una línea contemporánea de estudios que abogan por el diseño de ecosistemas digitales híbridos, donde conviven herramientas de input comprensible, práctica estructurada, producción guiada, retroalimentación adaptiva y gamificación. Esta visión responde al modelo de aprendizaje tecnológico propuesto por González-Lloret (2022), que entiende la digitalización no como un añadido, sino como un componente metodológico que amplía las posibilidades de interacción, favorece la autonomía adulta y potencia los procesos cognitivos implicados en la adquisición del presente simple.

De este modo, la propuesta constituye una contribución relevante y actualizada para el campo, al ofrecer un modelo pedagógico replicable, fundamentado en teorías clásicas de adquisición y en investigaciones contemporáneas sobre mediación tecnológica en ELE.

2. OBJETIVO GENERAL

Analizar y diseñar una propuesta didáctica mediada por herramientas digitales para la enseñanza de presente simple del indicativo en estudiantes adultos de español como segunda lengua, con el fin de favorecer un aprendizaje autónomo, contextualizado y aplicable a situaciones comunicativas de la vida cotidiana y profesional.

3. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Diseñar una secuencia didáctica que integre actividades digitales interactivas y progresivas orientadas a la comprensión y uso de los verbos de rutina en presente simple, que promueva la autonomía en el aprendizaje de los adultos.
- Implementar recursos digitales que permitan trabajar el presente simple en contextos comunicativos auténticos, brindando retroalimentación inmediata y favoreciendo la práctica significativa.
- Promover la adquisición integrada de vocabulario y gramática, a partir de la contextualización de los verbos de rutina en situaciones reales que respondan a los intereses y necesidades personales, laborales y culturales de los estudiantes adultos.
- Evaluar el impacto del uso de herramientas digitales en el proceso de adquisición del presente simple del indicativo, de modo tal que se identifiquen avances en la competencia gramatical y en el desarrollo de la motivación y la autonomía de los aprendientes adultos.

4. MARCO TEÓRICO

La enseñanza del español como segunda lengua constituye un campo en constante evolución, en el que confluyen aportes de la lingüística aplicada, la psicología, la pedagogía y, más recientemente, la tecnología educativa. A lo largo de las últimas décadas, la investigación sobre la adquisición de segundas lenguas (SLA, por sus siglas en inglés) ha transitado desde visiones conductistas hasta modelos cognitivos y socioculturales, con el fin de explicar cómo los aprendientes construyen progresivamente su competencia comunicativa. En este contexto, el componente gramatical ha mantenido un lugar central, dado que constituye el sistema que organiza la producción y comprensión lingüística.

El presente marco teórico se centra en analizar el papel de la gramática, específicamente el presente de indicativo, en la enseñanza del español como segunda lengua, atendiendo a las dificultades que enfrentan los aprendientes adultos y a las estrategias que permiten superarlas. Particularmente, se examina cómo las herramientas digitales contemporáneas, tales como aplicaciones interactivas, plataformas de aprendizaje en línea y simuladores lingüísticos, pueden favorecer el aprendizaje gramatical mediante la retroalimentación inmediata y la práctica autónoma.

Este recorrido se articulará en torno a cuatros grandes ejes: (1) la evolución de los enfoques de enseñanza de lenguas a lo largo del tiempo; (2) las principales teorías sobre la adquisición de segundas lenguas; (3) la gramática y adquisición del presente de indicativo en ELE y (4) la incorporación de herramientas digitales y programas de análisis de corpus en el ámbito de ELE. La intención es mostrar cómo los avances teóricos y tecnológicos convergen en propuestas didácticas innovadoras que responden a las necesidades de los estudiantes actuales, caracterizados por una alta exposición a la tecnología y por la necesidad de aprender de manera flexible y autónoma (González-Lloret, 2014; Warschauer, 2015; Pérez-Paredes, 2019).

4.1. Evolución histórica de los enfoques de enseñanza y adquisición de L2

El estudio de los enfoques de enseñanza de segundas lenguas (L2) ha atravesado transformaciones profundas a lo largo del siglo XX y XXI, reflejando cambios epistemológicos, tecnológicos y sociales. Desde los métodos centrados en la forma hasta los enfoques comunicativos y digitales actuales, la enseñanza de lenguas ha transitado un camino que evidencia un desplazamiento desde la transmisión de conocimiento hacia la construcción interactiva y mediada del aprendizaje.

Tal como afirman Richards y Rodgers (2014), los métodos de enseñanza responden a concepciones cambiantes sobre qué significa "saber una lengua" y cómo se adquiere ese saber. Así, mientras los métodos tradicionales priorizaban la competencia gramatical y la memorización de reglas, los enfoques contemporáneos tienden a integrar dimensiones cognitivas, sociales y tecnológicas del aprendizaje.

4.1.1. Los métodos tradicionales

Los métodos tradicionales de enseñanza de lenguas dominan la primera mitad del siglo XX y constituyen el punto de partida necesario para comprender la evolución metodológica posterior. Entre ellos, el método de gramática-traducción y el método audiolingual representan los dos polos principales de una enseñanza centrada en la forma, la repetición y la autoridad del docente.

4.1.2. El método de gramática-traducción

Originado en el siglo XIX, pero con amplia vigencia hasta mediados del XX, este método se centraba en la enseñanza explícita de reglas gramaticales, la traducción literal de textos y la memorización de vocabulario. Su objetivo no era la comunicación oral, sino la lectura y comprensión de textos clásicos o literarios.

Según Howatt y Widdowson (2004), el método de gramática-traducción reflejaba una concepción humanista del lenguaje como vehículo de cultura y pensamiento, y su finalidad era el desarrollo intelectual más que la competencia comunicativa. Las clases eran impartidas en

la lengua materna, el docente era la fuente principal de conocimiento y los errores eran penalizados como signo de falta de precisión.

Sin embargo, esta rigidez metodológica fue cuestionada a partir de los años 60, cuando surgieron movimientos reformistas que propusieron una enseñanza más activa y oral. Aun así, como señalan Andrade y Benítez (2021), el método persiste en entornos educativos donde se prioriza la precisión escrita o la traducción académica, demostrando su adaptabilidad a ciertos fines instrumentales. Además, en la actualidad algunos autores (Nassaji, 2019) reconocen que los ejercicios de traducción pueden tener valor pedagógico si se integran en marcos comunicativos que fomenten la reflexión metalingüística.

4.1.3. El método directo y la reacción oralista

El método directo, desarrollado como reacción al gramática-traducción, se consolidó a inicios del siglo XX con autores como Berlitz (1901). Este enfoque propuso una enseñanza totalmente en la lengua meta, basada en la asociación directa entre palabra y significado, evitando la traducción. El docente utilizaba gestos, imágenes y objetos para representar conceptos, y la gramática se enseñaba de forma inductiva.

Como explica Kelly (2016), este método marcó el inicio del énfasis en la comunicación oral, aunque aún mantenía una visión conductista del aprendizaje: la repetición y la imitación eran los pilares del progreso. Si bien fue un avance hacia la oralidad, su aplicación se limitaba a clases pequeñas y contextos institucionales con abundantes recursos, lo que dificultó su masificación.

4.1.4. El método audiolingual

El auge del conductismo psicológico en la década de 1940 dio lugar al método audiolingual, impulsado inicialmente por necesidades militares en el *Army Specialized Training Program* durante la Segunda Guerra Mundial. Este enfoque se basaba de manera explícita en los principios conductistas formulados por B. F. Skinner (1957), quien concebía el aprendizaje, incluido el aprendizaje lingüístico, como la formación de hábitos mediante la asociación entre estímulos y respuestas, reforzados a través de la repetición. Desde esta

perspectiva, la lengua no se entendía como un sistema interno creativo, sino como un conjunto de patrones que el estudiante debía automatizar.

En consecuencia, el método audiolingual adoptó estrategias derivadas directamente del paradigma conductista: *drills* mecánicos, repetición intensiva, memorización de diálogos modelo, uso de laboratorios de idiomas y corrección inmediata del error para evitar la "formación de malos hábitos". La figura del docente era central como proveedor del estímulo correcto y del refuerzo, mientras que el error era concebido como una falla en la cadena de hábitos que debía ser eliminada lo antes posible.

Alghamdi (2020) subraya que, aunque hoy se critique su rigidez, el audiolingualismo aportó una comprensión valiosa sobre la importancia de la práctica sistemática y la exposición intensiva. En la actualidad, sus principios han sido recontextualizados: las tecnologías digitales, como los simuladores de diálogos o los asistentes conversacionales, permiten recrear esa práctica repetitiva, pero en entornos más interactivos y motivadores.

Los métodos tradicionales representaron la primera sistematización formal de la enseñanza de L2, y sentaron las bases de la posterior evolución metodológica. Su legado persiste en la enseñanza gramatical explícita y en la búsqueda de precisión formal, aspectos que aún se valoran en la enseñanza de ELE.

4.1.5. Enfoques comunicativos y socioculturales

El surgimiento del enfoque comunicativo en los años 70 supuso un cambio radical: el objetivo dejó de ser el dominio estructural para centrarse en la competencia comunicativa (Hymes, 1972; Canale y Swain, 1980). Los aprendientes pasaron a ser usuarios activos del idioma, y las tareas comunicativas reemplazaron a los ejercicios mecánicos.

Con el avance de las tecnologías, este enfoque se ha transformado en lo que Chapelle y Sauro (2020) denominan Comunicación Mediada por Tecnología (CMT). En este marco, las interacciones en entornos digitales (chats, foros, videollamadas) permiten un "input enriquecido multimodal" que integra texto, audio, imagen y retroalimentación automática. El objetivo no es abandonar la gramática, sino integrarla de manera funcional en contextos de comunicación auténtica.

En paralelo, los enfoques socioculturales, inspirados en Vygotsky (1978), han adquirido nueva relevancia con la expansión del aprendizaje en línea. Zhang y Wang (2022) demostraron que los estudiantes que participaron en comunidades virtuales de práctica (foros, grupos de WhatsApp, clases sincrónicas) desarrollaron mayor control sobre las formas verbales gracias a la mediación entre pares y la retroalimentación colaborativa. Estos hallazgos reafirman la vigencia del concepto de zona de desarrollo próximo (ZDP) aplicada a entornos digitales.

4.1.6. Perspectivas cognitivas y psicolingüísticas

Los enfoques cognitivos y psicolingüísticos consolidaron una visión más científica del aprendizaje de L2, centrada en los procesos mentales involucrados.

Krashen (1985) propuso la hipótesis del input, que sostiene que la adquisición ocurre cuando los aprendientes reciben un input comprensible (i+1). Este autor elaboró la fórmula «I + 1» para referirse al input comprensible («I») que contiene elementos lingüísticos ligeramente superiores («+ 1») al nivel actual del aprendiente, y lo definió como «el ingrediente esencial en la adquisición de otras lenguas». En la actualidad, Lee (2021) señala que las plataformas digitales (como Edpuzzle o YouTube con subtítulos interactivos) materializan esta idea al ofrecer exposición continua a lenguaje comprensible y contextualizado.

Por su parte, la hipótesis de la interacción (Long, 1996) enfatiza que el aprendizaje se potencia mediante la negociación de significado. Sato y Ballinger (2022) encontraron que las clases por videoconferencia recrean eficazmente estas interacciones, incluso superando al aula presencial gracias a los recursos visuales como pizarras digitales, emojis o chat paralelo, que facilitan la clarificación y la toma de conciencia gramatical.

Finalmente, la hipótesis del noticing (Schmidt, 1990), la idea de que la atención consciente es necesaria para el aprendizaje ha sido corroborada en entornos digitales. Ortega (2023) observó que herramientas de corrección automática fomentan esa atención consciente: los estudiantes que recibían subrayados automáticos en sus textos mostraron una reducción significativa de errores morfosintácticos, especialmente en el uso del presente de indicativo.

Las hipótesis cognitivas clásicas siguen siendo discutidas y adaptadas a la enseñanza contemporánea.

4.1.7. Enseñanza basada en corpus y nuevas tendencias

En las últimas décadas, el enfoque basado en corpus ha cobrado protagonismo como herramienta para el desarrollo de la competencia gramatical y léxica. Pérez-Paredes (2021) destaca que los corpus permiten acceder a ejemplos reales de uso y fomentan la autonomía del aprendiente, quien puede descubrir patrones y frecuencias de manera inductiva.

Boulton y Tyne (2021) demostraron que el uso didáctico de corpus digitales favorece tanto el aprendizaje explícito (mediante análisis de patrones) como el aprendizaje incidental durante tareas de descubrimiento autónomo.

Por otra parte, los sistemas de aprendizaje adaptativo basados en inteligencia artificial, como Duolingo, Babbel o Busuu, representan una nueva etapa metodológica. Diversas investigaciones recientes (Loewen et al., 2020; Yang & Xie, 2022; *TEISEL*, 2023; LLT, 2024) han demostrado que estas aplicaciones favorecen la retención de formas verbales de alta frecuencia y la práctica distribuida. Sin embargo, existe un debate activo en la literatura. Una línea de estudios sostiene que estas aplicaciones mejoran la proficiencia gramatical gracias a la repetición espaciada, la gamificación y el *feedback* inmediato (Loewen et al., 2020), mientras que otra corriente critica su descontextualización cultural, el uso de oraciones aisladas y la falta de interacción significativa (Kern, 2023; Muñoz-Basols & Rodríguez, 2022). Así, se pueden configurar dos posiciones:

- **Postura optimista**: considera que los Adaptive Learning Systems (ALS, por sus siglas en inglés) potencian la autonomía, promueven la práctica cotidiana y favorecen la adquisición inicial de morfología verbal, ya que utilizan algoritmos de personalización para ajustar la dificultad y el tipo de ejercicios según el rendimiento del estudiante, e integran la retroalimentación inmediata del audiolingualismo con la autonomía del aprendizaje basado en corpus. Además, algunas investigaciones (Yang & Xie, 2022; Hernández-Guerrero, TEISEL 2023) señalan que estas aplicaciones aumentan la motivación extrínseca mediante elementos de gamificación, recompensas y desafíos progresivos. Desde esta perspectiva, los ALS no reemplazan la enseñanza, pero funcionan como soporte eficaz para la consolidación progresiva de patrones morfológicos, especialmente en adultos que requieren práctica autónoma.

- **Postura crítica**: señala que estas plataformas reducen el aprendizaje a patrones descontextualizados, limitan la competencia intercultural y requieren una fuerte

intervención docente para integrarse en propuestas comunicativas. Se cuestiona la efectividad de los ALS cuando se emplean como único recurso didáctico, ya que suelen presentar oraciones sin contexto suficiente que no reflejan situaciones socioculturales reales (Kern, 2023, LLT), y reducen la lengua a un conjunto de patrones aislados y limitan así el desarrollo de competencias comunicativa, pragmática y discursiva. Además, estas plataformas tienden a favorecer una práctica centrada en la forma, sin ofrecer suficientes oportunidades para la interacción significativa ni para la negociación de significados (Long, 1996), lo que dificulta también el desarrollo de la competencia intercultural al no incluir suficientes elementos auténticos que representen el uso social del español.

Finalmente, el estudio de Li y Hafner (2023) confirma la eficacia de combinar corpus y aprendizaje adaptativo: los estudiantes que recibieron tareas basadas en corpus con retroalimentación automática alcanzaron un dominio superior frente a aquellos que solo trabajaron con métodos expositivos tradicionales.

Esta doble mirada es relevante para el presente estudio, ya que permite comprender los alcances y limitaciones del uso de aplicaciones para la enseñanza en adultos.

4. 2. Teorías sobre la adquisición de segundas lenguas

La investigación sobre la adquisición de segundas lenguas ha generado múltiples teorías que buscan explicar cómo los aprendientes procesan, internalizan y utilizan un nuevo sistema lingüístico. Estas teorías no son excluyentes, sino complementarias, y han contribuido a configurar un campo interdisciplinario que integra aportes de la psicología, la lingüística, la pedagogía y, más recientemente, la tecnología educativa.

A continuación, se presentan las principales corrientes teóricas, desde las primeras aproximaciones conductistas hasta las perspectivas actuales que incluyen la inteligencia artificial y el análisis de corpus.

4.2.1. El conductismo y la teoría del hábito

El conductismo, inspirado en el trabajo de B. F. Skinner (1957), consideraba el aprendizaje de una lengua como un proceso de formación de hábitos mediante la repetición y el refuerzo. Según esta perspectiva, los errores eran producto de la interferencia de la lengua materna, y debían corregirse inmediatamente para evitar su fosilización.

En ELE, este enfoque se reflejó en la práctica de ejercicios mecánicos de conjugación. Por ejemplo, repetir: *yo hablo, tú hablas, él habla* como parte de un *drill*. Aunque criticado por su rigidez y por ignorar los procesos internos de los aprendientes (Chomsky, 1965), el conductismo aún tiene vigencia parcial en programas de enseñanza asistida por ordenador, especialmente en aplicaciones de práctica repetitiva como Duolingo (Lee, 2021).

4.2.2. La hipótesis del *input*

Stephen Krashen (1985) propuso que la adquisición de L2 depende de la exposición a *input* comprensible (*i+1*), es decir, mensajes que están ligeramente por encima del nivel actual del aprendiente. Según este autor, la gramática no debe enseñarse explícitamente, sino que se adquiere de manera natural al comprender mensajes significativos.

Un ejemplo en ELE sería narrar una rutina diaria en presente de indicativo apoyada con imágenes o gestos, de manera que el estudiante entienda expresiones como *yo desayuno a las ocho* aunque aún no domine todas las formas verbales.

Investigaciones recientes han revisitado esta hipótesis. Lee (2021) señala que las plataformas digitales, mediante subtítulos interactivos, glosarios automáticos y retroalimentación contextualizada, garantizan un *input* rico y accesible. Asimismo, Muñoz-Basols y Rodríguez (2022) sostienen que los entornos digitales proporcionan un *input* multimodal (visual, auditivo, textual) que amplía las posibilidades de adquisición.

4.2.3. La hipótesis de la interacción

Michael Long (1996) planteó que el *input* por sí solo no basta: la adquisición se ve facilitada cuando los aprendientes participan en interacciones comunicativas donde negocian significados. La corrección implícita *(recasts)* o las peticiones de aclaración permiten que el estudiante ajuste su producción.

En el aula de ELE, si un estudiante dice "*yo comer en casa*", el docente puede reformular: "*Ah, ¿quieres decir 'yo como en casa'?*". Esta negociación ayuda al aprendiente a interiorizar la forma adecuada.

Sato y Ballinger (2022) demostraron que los entornos de videoconferencia favorecen procesos de negociación similares a los que ocurren en interacciones presenciales, con el valor añadido de recursos digitales (chat, pizarras virtuales, emojis) que ayudan a la clarificación.

4.2.4. La hipótesis del *output*

Merrill Swain (1985, 1995) defendió que no alcanza con recibir *input*: los estudiantes necesitan producir output comprensible, ya que al intentar expresarse detectan vacíos en su conocimiento y buscan estrategias para superarlos.

En el caso del presente de indicativo, un estudiante que intenta describir su rutina puede descubrir que no sabe conjugar *levantarse* en primera persona (*yo me levanto*) y, al enfrentarse a esta dificultad, aprende la forma correcta.

Según Ortega (2023), las plataformas digitales que incorporan producción escrita y oral, como simuladores conversacionales o chatbots, refuerzan la hipótesis del output, ya que obligan al estudiante a usar activamente la gramática.

4.2.5. La hipótesis del noticing

Richard Schmidt (1990) propuso que para que el *input* se convierta en aprendizaje significativo *(intake)*, los estudiantes deben notar conscientemente las formas lingüísticas. No basta con estar expuesto: hay que prestar atención.

Aplicado a ELE, el docente puede resaltar en un texto las formas verbales en presente para que los estudiantes las identifiquen y comprendan su función.

Ortega (2023) comprobó que los correctores automáticos y subrayados digitales aumentan el *noticing*, ya que llaman la atención del estudiante hacia los errores gramaticales. Este hallazgo confirma la vigencia de la hipótesis en entornos mediados por tecnología.

4.2.6. Teorías socioculturales

Desde la perspectiva sociocultural, Vygotsky (1978) y posteriormente Lantolf & Thorne (2006) entendieron el aprendizaje de una L2 como un proceso de mediación social y construcción compartida de significado. La zona de desarrollo próximo (ZDP) explica que los aprendientes alcanzan mayores niveles de competencia cuando reciben apoyo de un mediador experto.

En ELE, esto se refleja en actividades colaborativas donde los estudiantes negocian el uso de formas verbales. Zhang y Wang (2022) hallaron que los foros en línea y chats colaborativos fomentan la corrección mutua y la reflexión conjunta sobre la gramática.

4.2.7. Perspectivas actuales: multimodalidad y entornos digitales

Las teorías clásicas han sido reinterpretadas a la luz de la digitalización educativa. Chapelle y Sauro (2020) hablan de un paradigma multimodal, donde la adquisición se potencia mediante recursos audiovisuales, hipermediales y plataformas interactivas. Estas tecnologías no sustituyen las teorías tradicionales, sino que las complementan.

Por ejemplo:

- El ***input* comprensible** se potencia con subtítulos y traducciones automáticas.
- La **interacción** se amplía mediante chats y videollamadas.
- El ***output*** se promueve con simuladores de conversación y escritura colaborativa.
- El ***noticing*** se favorece con correctores y subrayados automáticos.
- La **mediación social** se replica en comunidades virtuales de aprendizaje.

Además, estudios como el de Li y Hafner (2023) muestran que los sistemas de aprendizaje adaptativo que integran corpus y retroalimentación inmediata generan mejoras significativas en la adquisición de la morfosintaxis del español. En este contexto, el rol del docente se redefine como mediador entre los recursos tecnológicos y los procesos cognitivos del estudiante, mientras que el aprendiente adulto asume un papel más autónomo y reflexivo.

4. 3. Gramática y adquisición del presente de indicativo en ELE

La gramática constituye uno de los pilares en la enseñanza de segundas lenguas, ya que organiza la estructura que permite a los estudiantes producir y comprender enunciados significativos. Dentro de los contenidos gramaticales del español como L2, el presente de indicativo ocupa un lugar central al ser uno de los primeros tiempos verbales introducidos en los programas de enseñanza. Su relevancia radica en que funciona como puerta de entrada a la conjugación verbal, permite describir rutinas, expresar gustos, realizar afirmaciones y participar en interacciones cotidianas.

Sin embargo, su aparente simplicidad encierra dificultades específicas para los aprendientes adultos, derivadas tanto de la complejidad morfológica del español como de las interferencias de la lengua materna (L1).

4.3.1. Relevancia del presente de indicativo en la progresión gramatical

En la secuencia de enseñanza de ELE, el presente de indicativo suele introducirse en los niveles iniciales (A1-A2) según el Marco Común Europeo de Referencia (MCER). Su dominio es fundamental por las siguientes razones:

- **Permite la comunicación básica**: expresar la identidad *(soy estudiante)*, describir rutinas *(trabajo todos los días)*, hablar de preferencias *(me gusta el café)* y situarse en el tiempo presente.
- **Funciona como base para otros tiempos verbales**: comprender las conjugaciones regulares e irregulares en presente facilita el aprendizaje posterior de pretéritos, futuros y subjuntivos.

- **Tiene alta frecuencia de uso**: corpus del español, como el Corpus de Referencia del Español Actual (CREA) y el Corpus del Español del Siglo XXI (CORPES XXI), muestran que las formas de presente son de las más recurrentes en la comunicación oral y escrita (Real Academia Española, 2016).
- **Actúa como marcador pragmático flexible**: además de su valor temporal, el presente se emplea en español con usos ampliados, como el presente histórico ("En 1492 Colón llega a América") o el presente con valor de futuro ("Mañana salgo temprano"), lo que aumenta su complejidad.

4.3.2. Dificultades específicas en aprendientes adultos

La conceptualización del error en la adquisición de segundas lenguas ha variado a lo largo de las últimas décadas. Desde el conductismo, los errores se interpretaban como hábitos incorrectos que debían suprimirse mediante refuerzo inmediato (Skinner, 1957). Con la revolución cognitiva, Corder (1967) propuso que los errores constituyen evidencia del desarrollo de la interlengua y deben ser analizados como parte necesaria del proceso. Luego, Selinker (1972) profundizó esta noción al definir la interlengua como un sistema lingüístico propio y dinámico. En los enfoques comunicativos, el error dejó de verse únicamente como fallo formal y pasó a entenderse según su impacto en la comunicación. Finalmente, la perspectiva sociocultural considera que muchos errores se resuelven vía mediación y negociación de significados. Esta evolución conceptual permite comprender por qué los errores de presente simple en aprendientes adultos no son simples fallos aislados, sino manifestaciones del proceso de restructuración lingüística.

Los estudiantes adultos enfrentan desafíos particulares al aprender el presente de indicativo. Diversos estudios han documentado errores recurrentes[1], que pueden clasificarse en los siguientes tipos:

- **Errores morfológicos de conjugación**:
    - Regularización de formas irregulares: *yo sabo* en lugar de *yo sé*.

[1] Los ejemplos citados (sabo, dormo, yo comer, nosotros habla, etc.) provienen de producciones reales documentadas en corpus de aprendientes como CAES (UNED), Corpus UAM y el proyecto REALE (UNComa), así como en la tesis de Tramallino (2022), donde se analizan errores morfológicos frecuentes en estudiantes adultos de ELE.

- Omisión de diptongación: *yo dormo* en lugar de *yo duermo*.
- Uso incorrecto de pronombres reflexivos: *yo me ducho → yo ducho*.

- **Interferencia de la L1**:
  - En estudiantes anglófonos, la tendencia a no marcar persona verbal: *yo habla* en lugar de *yo hablo*.
  - En hablantes de lenguas sin flexión verbal (ej. chino mandarín), la omisión de marcas morfológicas: *yo comer en casa*.

- **Dificultades con verbos pronominales**: *me levanto*, *me siento* → a menudo se omite el pronombre reflexivo.

- **Confusión pragmática en los usos extendidos**:
  - Uso del presente con valor de futuro: *Mañana voy al médico*.
  - Uso del presente histórico: *Napoleón muere en 1821*.

Según Fernández (2021), estas dificultades persisten incluso en niveles intermedios, y su corrección depende en gran medida de la práctica explícita y contextualizada.

4.3.3. Análisis de corpus de errores frecuentes

El análisis de corpus de aprendientes (Learner Corpora) ha permitido sistematizar los errores más frecuentes en la adquisición del presente. Entre los recursos más utilizados destacan:

- Corpus de Interlengua de Aprendientes de Español (CAES), que documenta producciones de estudiantes de ELE de distintos niveles.
- Corpus de Aprendientes de Español (Corpus UAM), que clasifica errores morfológicos y sintácticos según la L1 de los aprendientes.

- Corpus de Español como L2 del proyecto REALE (UNComa, 2022), que ha aplicado programas de análisis como AntConc y LinguaLys para detectar patrones de error.

Un estudio basado en estos corpus (Pérez-Paredes & Mark, 2020) muestra que los errores más frecuentes en presente son los siguientes:

1. La **omisión de desinencias** (*yo comer*) en hablantes de lenguas analíticas.
2. La **regularización de verbos irregulares** (*yo sabo*, *yo ponî*).
3. La **falta de concordancia sujeto-verbo** (*nosotros habla*).
4. El **uso incorrecto de pronombres reflexivos** (*yo ducho* en lugar de *me ducho*).

A estos hallazgos se suma la tesis de Carolina Tramallino (2022)[2], donde se analiza exhaustivamente la regularización de verbos irregulares (por ejemplo, *yo sabo*, *yo poní*, *yo conozo*). Su estudio demuestra que la regularización responde a procesos sistemáticos de analogía y que afecta de manera transversal a aprendientes de diversas L1.

Todas estas investigaciones confirman que los corpus no solo documentan errores, sino que sirven como base para diseñar actividades didácticas que atiendan las dificultades más recurrentes.

4.3.4. Estrategias de enseñanza basadas en corpus y tecnología

Los programas de análisis de corpus permiten al docente y al estudiante observar ejemplos auténticos de uso y comparar la producción del aprendiente con la norma. Por ejemplo:

- Usando AntConc, un estudiante puede generar una lista de concordancias con el verbo *ir* en presente (*voy, vas, va, vamos, vais, van*) y detectar colocaciones frecuentes como *voy a trabajar*, *vamos al cine*.

[2] Disponible en el repositorio de la Universidad Nacional de Rosario: https://rephip.unr.edu.ar/items/54760be1-15e5-40e5-9da2-41eb46a8abb7

- Con LinguaLys, es posible visualizar gráficos de frecuencia de las distintas formas verbales en contextos reales, lo que facilita la comprensión pragmática.

Además, investigaciones recientes confirman la eficacia de combinar corpus con herramientas digitales. Li y Hafner (2023) mostraron que los estudiantes de ELE que utilizaron corpus junto con retroalimentación automática redujeron significativamente los errores en presente frente a quienes solo trabajaron con ejercicios tradicionales.

En la misma línea, Godwin-Jones (2021) destaca que los simuladores lingüísticos y chatbots permiten practicar las formas verbales en contextos comunicativos reales, lo que integra las hipótesis del *input*, el *output* y el *noticing* en una experiencia digital unificada.

4.4. Herramientas digitales en la enseñanza de ELE

El avance tecnológico ha transformado radicalmente el panorama de la enseñanza de lenguas extranjeras. En el caso del ELE, las herramientas digitales han permitido pasar de un modelo centrado en el aula presencial a entornos híbridos y virtuales, en los que la interacción, la retroalimentación inmediata y la autonomía del estudiante ocupan un lugar central (González-Lloret, 2022).

El uso de aplicaciones móviles, plataformas de aprendizaje en línea, simuladores lingüísticos y programas de análisis de corpus ha demostrado ser eficaz para favorecer tanto la comprensión como la producción gramatical, en particular en estructuras de alta frecuencia como el presente de indicativo.

4.4.1. Aplicaciones móviles para el aprendizaje autónomo

Las aplicaciones móviles se han consolidado como herramientas clave en la enseñanza de lenguas debido a su accesibilidad y carácter interactivo. Entre las más utilizadas se encuentran Duolingo, Babbel, Busuu, LingQ y Memrise, que ofrecen ejercicios gamificados, retroalimentación instantánea y práctica diaria.

Según un estudio de Loewen et al. (2020), las aplicaciones móviles favorecen la memorización de formas verbales gracias a la repetición espaciada *(spaced repetition)*, que resulta especialmente útil para el aprendizaje del presente de indicativo.

Yang y Xie (2022) demostraron que estudiantes de ELE que utilizaban aplicaciones móviles complementariamente a sus clases formales mostraban mejoras significativas en la precisión morfológica del presente frente a aquellos que solo asistían a clases presenciales.

Ortega (2023) confirma que las aplicaciones móviles contribuyen al *noticing* gramatical**,** ya que los subrayados y correcciones automáticas llaman la atención del estudiante sobre errores específicos, como la falta de concordancia sujeto-verbo (*nosotros habla → nosotros hablamos*).

En este sentido, las aplicaciones móviles han dejado de ser un mero recurso de apoyo para convertirse en parte integral de los programas de ELE, especialmente en contextos de aprendizaje autónomo y a distancia.

4.4.2. Plataformas de aprendizaje en línea

Las plataformas de gestión de aprendizaje como Moodle, Google Classroom, Blackboard y Canva han sido ampliamente adoptadas en la enseñanza de ELE, ya que permiten organizar materiales, asignar tareas y generar interacción asincrónica y sincrónica.

Chapelle y Sauro (2020) sostienen que estas plataformas potencian la enseñanza comunicativa, ya que integran materiales multimedia, foros de discusión y actividades colaborativas que fomentan la práctica gramatical en contextos reales.

Zhang y Wang (2022) encontraron que los estudiantes que participaron en foros colaborativos en línea lograron un mayor control sobre las formas verbales en presente gracias a la corrección mutua y la negociación de significados.

En un estudio experimental, García-Sánchez y Ramírez (2023) observaron que el uso de Moodle con retroalimentación inmediata mejoró la precisión en el uso del presente en un grupo de aprendientes adultos, mientras que el grupo control, que solo recibió explicaciones teóricas, no mostró avances significativos.

De este modo, las plataformas digitales se presentan como entornos idóneos para aplicar teorías como la interacción (Long, 1996) y el *output* (Swain, 1985), al permitir que los estudiantes produzcan y negocien significados en comunidades virtuales.

4.4.3. Simuladores lingüísticos y *chatbots*

Los simuladores lingüísticos y los *chatbots* conversacionales han cobrado gran relevancia en los últimos años, gracias a los avances en inteligencia artificial generativa. Herramientas como *Mondly VR, ImmerseMe* o *chatbots* diseñados en plataformas como *ChatGPT* permiten a los estudiantes practicar la gramática en contextos interactivos y cercanos a la realidad.

Godwin-Jones (2021) señala que los *chatbots* facilitan la práctica del output gramatical en situaciones comunicativas realistas, lo que refuerza la hipótesis del output de Swain (1985).

En un estudio reciente, Li y Hafner (2023) comprobaron que los estudiantes de ELE que practicaron con simuladores de conversación mostraron mejoras significativas en la fluidez y precisión del presente de indicativo, en comparación con un grupo control que solo realizó ejercicios escritos.

Liu y Xu (2024) destacan que los chatbots permiten combinar *input*, *output* y *noticing* en un mismo entorno, ya que ofrecen corrección inmediata, reformulaciones implícitas *(recasts)* y múltiples oportunidades de producción.

Además, los simuladores inmersivos basados en realidad virtual ofrecen escenarios en los que los estudiantes deben usar el presente para describir acciones en tiempo real, como comprar en un mercado virtual o presentarse en un contexto laboral. Estos entornos refuerzan el aprendizaje situacional y motivan a los aprendientes adultos.

En el ámbito argentino, diversas investigaciones han aportado evidencia valiosa sobre la adquisición del español como L2 mediada por tecnologías. Los trabajos desarrollados en la Universidad Nacional del Comahue (Tramallino 2021–2023; Revele, 2022) destacan el uso de corpus de aprendientes en niveles iniciales para identificar errores morfológicos en presente.

En la Universidad Nacional de Córdoba, estudios de Barolo (2019–2022) examinan el potencial de herramientas digitales en la alfabetización académica de estudiantes migrantes. Asimismo, investigaciones del Instituto de Lingüística de la UBA (Alonso & Kornfeld, 2020; Rodríguez Barcia, 2021) han analizado el rol de plataformas virtuales en la adquisición de estructuras verbales en ELE. Estos aportes consolidan una línea nacional de investigación que conecta teoría, tecnología y práctica docente.

La revisión de investigaciones recientes permite identificar un conjunto de referentes clave que han marcado el rumbo en los estudios sobre herramientas digitales y adquisición gramatical en segundas lenguas, particularmente en ELE. Estos referentes combinan tanto aportes teóricos como evidencias empíricas, y destacan por su relevancia en la última etapa (2021–2024).

a) ELE y corpus

Los trabajos de Tramallino**,** 2021–2022, y colaboradores en la Universidad Nacional del Comahue (UNComa) se centran en el uso de programas de análisis de corpus en el aprendizaje de ELE.

El aporte principal radica en la aplicación de herramientas computacionales para identificar sistemáticamente estos errores y diseñar actividades correctivas basadas en evidencia real de interlengua. Este enfoque conecta directamente con la hipótesis del *noticing* (Schmidt, 1990), ya que permite que los estudiantes tomen conciencia de la brecha entre su producción y el uso normativo.

b) Aplicaciones móviles: Estudio LLT 2024 sobre Duolingo (español)

Un referente central es el estudio experimental publicado en *Language Learning & Technology* (2024), que evaluó el impacto del curso de español de Duolingo en aprendientes adultos angloparlantes. En un periodo de 12 semanas, los participantes mostraron mejoras en los siguientes aspectos:

- Conocimiento receptivo (identificación de formas correctas).

- Producción escrita y oral (uso preciso de tiempos verbales básicos, entre ellos el presente).

- Proficiencia global medida por test estandarizados.

Este estudio es clave porque aporta evidencia empírica en ELE y no solo en inglés (donde tradicionalmente se concentra la investigación). Sus resultados confirman que los mecanismos de gamificación, repetición espaciada y *feedback* inmediato de las aplicaciones móviles inciden directamente en la consolidación de la morfología verbal.

c) *Feedback* y *timing*

Otra línea de investigación relevante es la que explora el momento en que se ofrece la retroalimentación correctiva en entornos digitales.

- En CALL (2024), se evaluó cómo influye la temporalidad de los *recasts* (reformulaciones implícitas) en el aprendizaje gramatical. Los resultados muestran que el *feedback* inmediato favorece la incorporación de formas verbales en ejercicios controlados, pero en tareas más complejas puede ser más eficaz un ligero retraso, que reduce la sobrecarga cognitiva.

- En *Studies in Second Language Acquisition* (SSLA, 2022) se corroboró que la retroalimentación inmediata, especialmente en entornos digitales interactivos, aumenta la precisión gramatical a corto plazo, mientras que la retroalimentación diferida potencia la retención a largo plazo.

Estos hallazgos son muy relevantes para el presente de indicativo en ELE, dado que los errores de conjugación suelen requerir corrección inmediata en fases iniciales, pero también reflexión diferida para afianzar patrones en niveles intermedios.

d) *Chatbots* e IA conversacional

El avance de los modelos de lenguaje y los *chatbots* conversacionales ha generado un campo emergente en la enseñanza de ELE. Los *chatbots* ofrecen un espacio seguro y motivador para practicar gramática en contextos comunicativos reales, integrando input, output e interacción.

Estudios experimentales evidencian que los estudiantes que practicaron con LLMs *(Large Language Models)* obtuvieron mejoras significativas en léxico y fluidez, pero también en exactitud gramatical, especialmente cuando el c*hatbot* proveía explicaciones metalingüísticas y *recasts* explícitos (ej.: "¿Quieres decir *yo como* en lugar de *yo comer*?").

El aporte principal de esta línea es que la IA no solo corrige, sino que simula un interlocutor humano que favorece el aprendizaje gramatical desde una perspectiva comunicativa y sociocultural (Lantolf & Thorne, 2006).

El avance de los modelos de lenguaje y la IA generativa ha impulsado una nueva línea de investigación en enseñanza de ELE. Entre 2021 y 2024 se publicaron estudios que analizan cómo los *chatbots* favorecen la adquisición gramatical y la fluidez oral. Liu & Xu (2024) demostraron que las interacciones con *chatbots* aumentan la precisión verbal gracias a los *recasts* y explicaciones metalingüísticas automatizadas. En *ReCALL* (2023), un estudio experimental con aprendientes de español evidenció que los *chatbots* mejoran la producción en presente al ofrecer *feedback* inmediato y oportunidades de negociación de significado. Por su parte, Hernández-Guerrero (TEISEL, 2022) analizó el papel de la IA en tareas de output escrito, mostrando que los estudiantes que utilizaron *chatbots* desarrollaron mayor conciencia morfosintáctica.

En conjunto, estas investigaciones coinciden en que la IA conversacional integra *input*, *output* y *noticing* en un mismo entorno sincrónico o asincrónico, convirtiéndose en una herramienta clave, aunque no sustitutiva del docente, para la práctica autónoma.

e) AWE/ACF *(Automated Writing Evaluation / Automated Corrective Feedback)*: 2022–2023

El *feedback* automatizado en escritura es otro campo con hallazgos sólidos:

En la revista *ReCALL (2023)* se reportó el diseño de un corrector pedagógico específico para ELE, que ofrece retroalimentación en gramática y ortografía a aprendientes de español L2. A diferencia de correctores genéricos, este sistema explica las reglas y muestra ejemplos correctos, lo que facilita la autocorrección consciente. Este referente es clave porque conecta la automatización con la explicación de reglas gramaticales, integrando lo mejor del enfoque inductivo con la inmediatez de la tecnología.

f) *Data-driven learning* (DDL) y corpus (2021–2023)

Los estudios de Boulton & Tyne (2021) y la revisión sistemática sobre DDL muestran que el uso de corpus en la enseñanza de lenguas favorece la retención gramatical y la autonomía del aprendiente. En ELE, los corpus de aprendientes han sido usados para lo siguiente:

- Diagnóstico de errores típicos en conjugaciones de presente.
- Diseño de materiales basados en ejemplos reales extraídos de corpus (ej.: concordancias de *tener, ir, ser* en presente).
- Tareas inductivas, donde los estudiantes formulan hipótesis gramaticales a partir de datos reales.

Esto representa un cambio metodológico profundo: el estudiante deja de ser receptor pasivo de reglas y se convierte en investigador de la lengua.

La revisión de estas teorías de adquisición de L2 (Krashen, Long, Swain, Schmidt, Vygotsky, Lantolf & Thorne) y de evidencia empírica reciente permite articular un análisis crítico sobre cómo las herramientas digitales inciden en la enseñanza del presente de indicativo en ELE. Esta discusión parte de la premisa de que las tecnologías no sustituyen los principios teóricos, sino que los reconfiguran y los potencian en nuevos entornos de aprendizaje.

En primer lugar, el análisis histórico mostró que la enseñanza de lenguas transitó desde los métodos tradicionales centrados en la gramática explícita y la repetición mecánica, hacia

enfoques comunicativos y socioculturales que priorizan la interacción y la construcción de significado. En este proceso, el componente gramatical nunca perdió relevancia, sino que fue reubicado: de ser el eje central del método de gramática-traducción, pasó a ocupar un lugar instrumental dentro de la comunicación auténtica.

En segundo lugar, la revisión de teorías SLA permitió comprender que la adquisición de L2 requiere la interacción de varios factores:

- El *input* comprensible (Krashen, 1985) como condición necesaria.
- El *output* (Swain, 1995) como motor de la precisión gramatical.
- El *noticing* (Schmidt, 1990) como puente entre exposición y aprendizaje consciente.
- La interacción (Long, 1996) como espacio para negociar significados.
- La mediación sociocultural (Vygotsky, 1978; Lantolf & Thorne, 2006) como elemento indispensable en la construcción compartida del conocimiento.

En tercer lugar, la evidencia reciente ha demostrado que las herramientas digitales actualizan y operacionalizan estos principios teóricos en entornos educativos concretos:

- Aplicaciones móviles consolidan la morfología verbal a través de práctica distribuida y *feedback* inmediato (Loewen et al., 2020; Yang & Xie, 2022).
- Plataformas de aprendizaje en línea facilitan la interacción y la corrección mutua en comunidades virtuales (Zhang & Wang, 2022; García-Sánchez & Ramírez, 2023).
- *Chatbots* y simuladores lingüísticos integran *input*, *output* y *noticing* en interacciones personalizadas (Li & Hafner, 2023; Liu & Xu, 2024).
- Programas de análisis de corpus permiten observar patrones reales de uso, detectar errores frecuentes (*yo sabo*, *yo dormo*, *nosotros habla*) y diseñar actividades correctivas basadas en datos auténticos (Boulton & Tyne, 2021).

- *Feedback* automatizado *(AWE/ACF)* ofrece correcciones inmediatas con explicaciones metalingüísticas, lo que refuerza la toma de conciencia y la autocorrección (*ReCALL*, 2023).

La revisión de las teorías de adquisición de segundas lenguas permitió comprender que la adquisición de una L2 depende de la interacción de múltiples factores: el *input* comprensible (Krashen, 1985) como condición necesaria para la exposición significativa; el *output* (Swain, 1995) como motor de la precisión gramatical; el *noticing* (Schmidt, 1990) como puente entre la exposición y el aprendizaje consciente; la interacción (Long, 1996) como espacio para negociar significados; y la mediación sociocultural (Vygotsky, 1978; Lantolf & Thorne, 2006) como elemento clave en la construcción compartida del conocimiento.

La convergencia entre estas teorías y los hallazgos empíricos recientes da lugar a un modelo integrador para la enseñanza del presente de indicativo en ELE con base digital, en el que dichos principios se traducen en cinco fases didácticas articuladas: *input* comprensible y multimodal para introducir las formas verbales; interacción guiada en foros, chats y simuladores; producción constante en tareas orales y escritas con retroalimentación; *noticing* explícito mediante *feedback* automático y corpus digitales; y mediación social y tecnológica que orienta al aprendiente dentro de su zona de desarrollo próximo.

En síntesis, el presente marco teórico muestra que la incorporación de herramientas digitales no constituye una ruptura con los enfoques tradicionales, sino una continuidad transformada, donde los principios fundamentales de la adquisición de L2 se reconfiguran en entornos adaptativos, accesibles y autónomos. El presente de indicativo, por su centralidad en la progresión gramatical, se erige como un terreno fértil para aplicar estas innovaciones, logrando que los aprendientes adultos no solo memoricen formas, sino que las usen de manera significativa en contextos reales de comunicación.

5. ANTECEDENTES

El estudio sobre la enseñanza del español como lengua extranjera a adultos ha sido objeto de creciente atención en la lingüística aplicada, la pedagogía y la psicología del aprendizaje. Con el desarrollo de teorías sobre la adquisición de segundas lenguas y el avance de las tecnologías digitales, se ha enriquecido la comprensión de los procesos cognitivos, sociales y culturales implicados en la adquisición de la gramática en la edad adulta. En este contexto, la enseñanza del presente de indicativo ocupa un lugar central, como se mencionó anteriormente, por ser uno de los primeros tiempos verbales que se introducen en los niveles A1-A2 de los cursos de ELE y por su relevancia en la comunicación cotidiana.

5.1. Enseñanza de lenguas extranjeras para adultos: un enfoque diferencial

Las investigaciones clásicas (Krashen, 1985; Long, 1996; Swain, 1995; Schmidt, 1990) han mostrado que los adultos no aprenden del mismo modo que los niños, en parte por la menor plasticidad cognitiva, pero también porque disponen de recursos metacognitivos que les permiten planificar, monitorear y autorregular su aprendizaje (Ellis, 2006). Esto ha llevado a diseñar programas específicos para adultos, que combinan enseñanza explícita de reglas gramaticales con actividades comunicativas que facilitan la negociación de significados.

Entre los aportes fundacionales se encuentra el trabajo de Knowles (1975) sobre la andragogía, que subrayó que el aprendizaje adulto debe ser autónomo, práctico y contextualizado en experiencias significativas. Esta visión sigue vigente en la enseñanza de ELE, donde las actividades deben estar directamente vinculadas a necesidades comunicativas reales como describir rutinas, expresar gustos o hablar de actividades profesionales, todas ellas dependientes del uso del presente de indicativo.

En años recientes, estudios como el de Muñoz-Basols y Rodríguez (2022) han confirmado que los aprendientes adultos valoran estrategias pedagógicas que integren multimodalidad (texto, audio, imagen, video), dado que esta diversidad de estímulos refuerza la comprensión y facilita la retención. Asimismo, se ha destacado que los adultos requieren un equilibrio entre enseñanza explícita e inductiva, dado que la mera exposición no suele ser suficiente para adquirir estructuras complejas.

5.2. Herramientas tecnológicas para la enseñanza de lenguas en adultos

La integración de las herramientas digitales en la enseñanza de lenguas ha transformado la manera en que los adultos se aproximan al aprendizaje del español. A diferencia de otros grupos etarios, los adultos suelen valorar particularmente la flexibilidad, la autonomía y la retroalimentación inmediata (Stockwell, 2016; González-Lloret, 2022). Estas características se alinean con las demandas propias de la vida adulta, en la que el tiempo disponible para el estudio suele ser limitado y fragmentado.

En primer lugar, las aplicaciones móviles han permitido extender el aprendizaje más allá de la clase tradicional. Plataformas como Duolingo, Babbel o Busuu se apoyan en estrategias de repetición espaciada y gamificación para fomentar la práctica constante. Estudios como el de Loewen et al. (2020) muestran que los adultos que practican diariamente a través de estas aplicaciones logran una mayor retención de formas gramaticales de alta frecuencia, como las conjugaciones del presente de indicativo. Asimismo, Yang y Xie (2022) confirmaron que la práctica móvil combinada con clases presenciales potencia el aprendizaje morfológico, ya que los estudiantes pueden reforzar fuera de clase lo trabajado en el aula.

En segundo lugar, los simuladores lingüísticos y los entornos virtuales de conversación han abierto nuevas posibilidades. Herramientas como ImmerseMe o *chatbots* basados en IA conversacional permiten a los aprendientes interactuar con situaciones simuladas (por ejemplo, pedir comida, describir rutinas, agendar una reunión), en las que el uso del presente de

indicativo resulta imprescindible. Investigaciones de Liu y Xu (2024) concluyen que los estudiantes adultos mejoran tanto en fluidez como en precisión cuando interactúan en estos entornos, dado que reciben *input*, producen *output* y reciben *feedback* de manera integrada.

En tercer lugar, los corpus electrónicos se consolidan como recurso didáctico para el aprendizaje autónomo. Según Pérez-Paredes (2021), los corpus permiten a los aprendientes observar patrones auténticos de uso, identificar colocaciones frecuentes y reflexionar sobre la forma y el significado de las estructuras. En el caso del presente, el acceso a corpus como el Corpus de Aprendientes de Español (CAES) resulta especialmente útil para analizar usos frecuentes *(tengo que trabajar, voy al supermercado)* y contrastarlos con los errores recurrentes de otros aprendices.

Finalmente, los foros colaborativos y plataformas de aprendizaje en línea (ej. Moodle, foros de comunidades ELE) han demostrado potenciar la negociación de significados y la corrección mutua entre pares (Zhang & Wang, 2022). Esta dimensión social del aprendizaje digital responde al enfoque sociocultural de la adquisición, que resalta la importancia de la interacción en contextos mediados tecnológicamente.

En síntesis, las herramientas tecnológicas en la enseñanza de lenguas para adultos cumplen una doble función:

1. Instrumental, al proporcionar práctica estructurada y *feedback*.
2. Social y experiencial, al recrear contextos reales de uso del presente.

5.3. Adquisición gramatical en adultos

La gramática constituye uno de los mayores desafíos para el aprendizaje del español como lengua extranjera en la edad adulta. A diferencia de los niños, los adultos tienden a necesitar un mayor grado de explicación explícita y de focalización en la forma *(Focus on Form)* para incorporar estructuras verbales complejas (DeKeyser, 2005; Ellis, 2006).

En el caso del presente de indicativo, este tiempo verbal cumple una función clave en la progresión gramatical del español, ya que es el primero que permite a los aprendientes expresar rutinas, gustos, necesidades y descripciones del entorno inmediato. Sin embargo,

investigaciones basadas en corpus de aprendientes (CAES, 2021) muestran que los errores en su adquisición son persistentes y sistemáticos:

- Regularización de formas irregulares: *yo sabo* en lugar de *yo sé*.
- Omisión de diptongación: *yo dormo* en lugar de *yo duermo*.
- Errores de concordancia: *nosotros habla* en lugar de *nosotros hablamos*.
- Omisión de pronombres reflexivos: *yo ducho* en lugar de *me ducho*.

Estos errores reflejan tanto la transferencia negativa desde la L1 como la necesidad de mayor práctica contextualizada en la L2.

Otro aspecto relevante es que los adultos, al poseer estrategias metacognitivas más desarrolladas**,** pueden beneficiarse de enfoques que integren la reflexión explícita sobre la forma con la práctica comunicativa. En este sentido, Blake (2017) y Liu & Xu (2024) muestran que los entornos digitales, al combinar explicaciones, práctica autónoma e interacción simulada, resultan especialmente efectivos para la adquisición de la gramática.

En conclusión, la adquisición gramatical en adultos requiere un enfoque híbrido que combine:

- Enseñanza explícita de reglas y patrones.
- Práctica comunicativa contextualizada.
- Uso de herramientas digitales que proporcionen *feedback* inmediato y acceso a ejemplos auténticos.

Este modelo integrado responde tanto a las limitaciones como a las fortalezas cognitivas de los adultos, y se muestra especialmente eficaz para superar los desafíos que plantea el aprendizaje del presente de indicativo en ELE.

Como se ha visto, los estudios revisados ofrecen una panorámica amplia que va desde los enfoques fundacionales de la enseñanza de adultos hasta las propuestas más recientes vinculadas al uso de tecnologías digitales, corpus de aprendientes y entornos de simulación.

Cada autor aporta un ángulo particular sobre cómo los adultos aprenden lenguas extranjeras, ya sea subrayando la necesidad de un aprendizaje autónomo (Knowles, 1975), la importancia del input comprensible (Krashen, 1985) o el rol de la conciencia metacognitiva (Ellis, 2006),

Con el fin de sintetizar estos aportes y mostrar de manera más clara sus implicancias para la enseñanza del español como lengua extranjera, en particular para la adquisición del presente de indicativo**,** se presenta a continuación una tabla comparativa de antecedentes que resume los hallazgos principales de los autores más relevantes y su aplicación didáctica en ELE.

Tabla 1. Antecedentes sobre enseñanza de lenguas extranjeras en adultos y su aplicación al presente de indicativo en ELE

Autor(es)	**Año**	**Hallazgos principales**	**Aplicación a ELE (Presente de indicativo)**
Knowles	1975	Desarrolla la teoría de la andragogía: el aprendizaje adulto debe ser autónomo, práctico y basado en experiencias previas.	Refuerza la necesidad de diseñar actividades en presente relacionadas con rutinas y experiencias reales de los aprendientes adultos.

Krashen	1985	Propone la hipótesis del input comprensible (i+1). El aprendizaje ocurre cuando se reciben mensajes ligeramente por encima del nivel actual.	Introducción del presente a través de textos y audios contextualizados, apoyados por imágenes para garantizar comprensión.
Ellis	2006	Los adultos compensan la menor plasticidad cognitiva con estrategias metacognitivas.	Favorece un enfoque explícito en la enseñanza de la conjugación verbal en presente.
DeKeyser	2005	Plantea la eficacia de la enseñanza focalizada en la forma para adultos.	Uso de actividades que combinen práctica comunicativa con explicación explícita de reglas de conjugación.
Blake	2017	Las aplicaciones interactivas mejoran la precisión gramatical y la confianza de los aprendientes.	Apps como Duolingo o Babbel ayudan a reforzar las formas del presente mediante práctica autónoma.
Loewen et al.	2020	Estudio sobre Duolingo: la repetición espaciada y el *feedback*	Consolida el aprendizaje de las conjugaciones de presente con práctica diaria autónoma.

		automático mejoran la proficiencia global.	
Pérez-Paredes	2021	Destaca el uso de corpus en enseñanza de L2 para observar patrones auténticos y fomentar autonomía.	Los corpus permiten identificar colocaciones frecuentes en presente (voy al trabajo, tengo hambre).
Zhang & Wang	2022	La colaboración en foros y comunidades virtuales mejora la corrección mutua y la negociación de significados.	Los aprendientes adultos consolidan el uso del presente mediante interacción en línea.
Ortega	2023	El *feedback* digital potencia el *noticing*, llamando la atención sobre errores morfosintácticos.	Correctores automáticos ayudan a identificar y corregir errores en presente (ej. nosotros habla → nosotros hablamos).
Li & Hafner	2023	La combinación de corpus y *feedback* adaptativo mejora notablemente la producción verbal.	Reduce errores típicos en presente mediante práctica guiada con ejemplos auténticos.
Liu & Xu	2024	Los *chatbots* con IA integran input, output	Permiten practicar el presente en

		y *feedback*, mejorando fluidez y precisión.	interacciones simuladas de rutina y trabajo.

Los antecedentes permiten concluir que la enseñanza de ELE a adultos requiere integrar teorías clásicas de adquisición (*input*, andragogía, estrategias metacognitivas) con evidencia empírica reciente sobre tecnologías digitales y corpus. El foco en el presente de indicativo no solo responde a su valor fundacional en la progresión gramatical, sino también a los errores recurrentes documentados en corpus y estudios. De esta forma, se sientan las bases para una propuesta didáctica que combine explicación explícita, práctica comunicativa y soporte digital adaptativo como estrategia clave para mejorar la adquisición gramatical en aprendientes adultos.

6. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

Se sostiene que la integración sistemática de herramientas digitales en una secuencia didáctica diseñada para adultos con nivel A2 favorece significativamente la adquisición del presente simple del indicativo, al potenciar la motivación, la autonomía y la atención a la forma mediante actividades multimodales, interactivas y contextualizadas.

7. METODOLOGÍA

La metodología de este trabajo se estructura a partir de un enfoque cualitativo–interpretativo que combina el diseño de una secuencia didáctica mediada por herramientas digitales con la recolección y análisis de percepciones docentes sobre aplicabilidad en contextos de enseñanza de ELE para adultos. Se busca así, no solo describir y fundamentar la propuesta creada, sino también valorar su potencial pedagógico mediante la mirada experta de profesionales en actividad, lo que permite triangular teoría, diseño didáctico y evaluación externa para fortalecer la validez y coherencia del proyecto.

7.1. Duración

La propuesta se desarrolla en cuatro encuentros virtuales de una hora cada uno, correspondientes a una secuencia didáctica de corta duración, ideal para un módulo de nivel A2. Cada clase se articula en torno a un eje comunicativo y gramatical específico, con el fin de avanzar desde el reconocimiento del presente simple del modo indicativo hasta su uso autónomo en contextos comunicativos reales.

7.2. Modalidad

La modalidad es virtual sincrónica, con apoyo en instancias asincrónicas para reforzar la práctica autónoma. Los módulos se dictan a través de Google Meet o cualquier otra plataforma que permita la interacción en tiempo real entre docente y estudiantes. En este sentido, el aula virtual funcionará como un entorno multimodal, colaborativo y dinámico, donde las herramientas digitales potenciarán, y no sustituirán, la interacción humana.

7.3. Audiencia

La propuesta está dirigida a adultos no nativos de español con un nivel A2 según el MCER. Se trata de aprendientes que buscan desarrollar competencias comunicativas básicas vinculadas con la expresión de rutinas, hábitos y actividades cotidianas, en contextos personales y laborales.

7.4. Objetivos

- Favorecer la adquisición del presente simple de indicativo en contextos comunicativos auténticos.
- Promover un aprendizaje significativo, autónomo y contextualizado, mediante el uso de herramientas digitales accesibles y motivadoras.
- Integrar las cuatro habilidades lingüísticas (comprensión auditiva, comprensión lectora, producción oral y escrita) en un entorno virtual gamificado.
- Estimular la interacción, el trabajo colaborativo y la reflexión metalingüística mediante tareas digitales progresivas.

7.5. Resultados esperados

Al finalizar la secuencia, los estudiantes deberán ser capaces de las siguientes competencias:

- Utilizar los verbos regulares e irregulares en presente para describir rutinas personales y profesionales.
- Producir textos orales y escritos simples que incluyan expresiones de hábitos cotidianos.
- Reconocer las formas verbales en contextos comunicativos reales y responder adecuadamente en intercambios básicos.
- Desarrollar autonomía y motivación en su proceso de aprendizaje, familiarizándose con el uso pedagógico de herramientas digitales.

7.6. Configuración y análisis de herramientas digitales

Las herramientas seleccionadas cumplen criterios de bajo costo y acceso sencillo, garantizando su aplicabilidad en diversos contextos institucionales. En esta propuesta, pueden organizarse en cinco grandes categorías, coherentes con el modelo de ecosistema digital para ELE propuesto por González-Lloret (2022):

1. **Plataformas educativas y de gestión del aprendizaje**
    - Google Classroom, Google Docs, Zoom, Moodle. Permiten organizar materiales, gestionar tareas, promover colaboración y sostener la interacción docente-estudiante.
2. **Recursos de input comprensible y materiales auténticos**
    - YouTube, Lingolia, Radio ELE, Spanish with Vicente. Ofrecen exposición multimodal a lenguaje real y contextualizado.
3. **Herramientas de práctica controlada y feedback automático**

- Google Forms, Educaplay, Wordwall, Lingolia. Favorecen el aprendizaje estructurado y la precisión morfológica mediante retroalimentación inmediata.

4. **Herramientas de producción autónoma y generativa**

   - ChatGPT, grabaciones móviles, Google Docs. Facilitan producción oral y escrita con apoyo adaptativo y promueven la autorregulación.

5. **Herramientas de gamificación y motivación**

   - Kahoot, Wheel of Names, ClassTools, Edpuzzle. Incrementan el compromiso emocional, la repetición significativa y la retención del contenido.

Esta clasificación permite visualizar cómo cada recurso contribuye a un ecosistema coherente que combina input, práctica, output, retroalimentación y motivación, especialmente relevante para aprendientes adultos.

Herramienta digital	**Función pedagógica principal**	**Tipo de habilidad promovida**	**Accesibilidad / versión gratuita**

Canva	Plataforma de diseño interactivo utilizada como soporte visual de las clases, para organizar contenidos, consignas e imágenes que acompañan la explicación gramatical. Favorece la integración multimodal (texto, imagen, audio).	Comprensión visual, reflexión metalingüística, competencia digital y creatividad.	✔ Versión gratuita disponible (funcionalidades básicas suficientes para uso docente).
Wheel of Names	Ruleta digital empleada para activar conocimientos previos o seleccionar preguntas y temas de discusión de manera aleatoria. Introduce el elemento lúdico en el inicio de la clase.	Habilidad comunicativa oral, fluidez, espontaneidad, interacción grupal.	✔ Completamente gratuita y accesible desde navegador.
YouTube	Fuente de input auténtico en formato audiovisual. Permite exponer a los aprendientes a materiales reales con soporte visual contextualizado.	Comprensión auditiva, competencia sociocultural, reconocimiento léxico y verbal.	✔ Gratuito; acceso abierto a contenido educativo.

Kahoot	Herramienta de gamificación usada para reforzar la comprensión mediante cuestionarios interactivos tipo "Verdadero o falso" o elección múltiple. Brinda retroalimentación inmediata.	Habilidad receptiva y atención a la forma *(noticing)*, competencia digital, motivación intrínseca.	✔ Versión gratuita (limitada en opciones avanzadas).
Lingolia	Recurso web para el estudio autónomo de gramática española. Presenta explicaciones visuales y ejercicios autocorregibles.	Competencia gramatical, autonomía, autorregulación y aprendizaje metacognitivo.	✔ Versión gratuita con acceso a secciones principales de gramática.
Educaplay	Plataforma de aprendizaje gamificado con actividades interactivas (emparejar, completar, relacionar). Se usa para asociar verbos y conjugaciones.	Habilidad gramatical, memoria visual, aprendizaje significativo mediante juego.	✔ Versión gratuita (con opción premium para seguimiento).

Google Forms	Herramienta de práctica controlada y evaluación formativa automatizada. Permite brindar *feedback* inmediato y registrar respuestas.	Producción escrita, precisión morfosintáctica, autonomía y autoevaluación.	✔ Gratuita con cuenta Google.
Wordwall	Aplicación lúdica para la práctica y consolidación de formas verbales. Transforma ejercicios tradicionales en juegos interactivos.	Reforzamiento gramatical, atención a la forma, motivación y aprendizaje repetitivo *(spaced repetition)*.	✔ Versión gratuita limitada (juegos básicos).
Grabadora móvil / WhatsApp	Recurso accesible para la producción oral asincrónica. Facilita la práctica de pronunciación y la evaluación individual.	Producción oral, fluidez, conciencia fonológica y autocorrección.	✔ Gratuita y universalmente accesible.
Google Docs	Espacio de trabajo colaborativo para la producción y revisión de textos en línea. Favorece la mediación y corrección entre pares.	Producción escrita, interacción colaborativa, mediación social (ZDP).	✔ Gratuito con cuenta Google.

ClassTools (Pac-Man, Wordshoot)	Juegos interactivos diseñados para el repaso gramatical de manera dinámica y visual. Favorece la atención sostenida y la memorización.	Atención a la forma, aprendizaje lúdico, motivación extrínseca.	✔ Gratuita (requiere navegador).
ChatGPT	*Chatbot* de IA utilizado para generar preguntas y respuestas personalizadas. Favorece la práctica oral y escrita autónoma, con retroalimentación inmediata.	Producción oral y escrita, competencia comunicativa, *feedback* adaptativo, autonomía digital.	⚙ Versión gratuita disponible (GPT-3.5), con funciones avanzadas en versión Plus.
Edpuzzle	Edpuzzle es una plataforma educativa en línea y gratuita que convierte videos en actividades interactivas al permitir a los educadores cortar videos, añadirles notas de voz, preguntas de opción múltiple o de respuesta abierta y comentarios.	Integra input visual y auditivo para reforzar la comprensión global y la forma gramatical. Ofrece la retroalimentación inmediata y adapta el ritmo de exposición de cada estudiante.	✔Versión gratuita para estudiantes y profesores con opción paga para más almacenamiento y otras funciones.

The teacher's room - Secret messages	The Teacher's Room secret message" es una herramienta de una plataforma en línea para educadores que genera mensajes secretos o cifrados para actividades educativas.	Permite a los profesores crear y descifrar mensajes ocultos utilizando varios códigos, lo que añade un elemento de gamificación a la enseñanza.	✔Gratuita y universalmente accesible.
Radio ELE	Radio ELE es un podcast para aprender español como lengua extranjera (ELE).	Ofrece contenido de audio sobre temas variados para desarrollar la comprensión auditiva y adquirir vocabulario de manera natural, a menudo con transcripciones para apoyar la comprensión lectora y otros ejercicios.	✔Versión gratuita con opción de Radio ELE premium para acceder a otro contenido exclusivo.
Spanish with Vincent.	Spanish with Vincent es una plataforma de aprendizaje de español que incluye un canal de YouTube y una academia online.	El objetivo principal es enseñar español útil para el día a día a través de clases sobre vocabulario, expresiones coloquiales, cultura, y gramática, de	Contenidos gratuitos y la posibilidad de una suscripción paga.

		manera práctica y contextualizada.	

7.7. Síntesis analítica

Las herramientas seleccionadas conforman un ecosistema digital equilibrado que compone:

- Recursos de input comprensible (YouTube, Lingolia),
- Actividades de práctica controlada (Google Forms, Educaplay, Wordwall),
- Producción guiada y autónoma (Google Docs, ChatGPT, grabaciones orales),
- Gamificación y motivación (Kahoot, ClassTools, Wheel of Names, Edpuzzle), y andamiaje visual y organizativo (Canva).

Esta combinación responde al modelo de aprendizaje híbrido propuesto por González-Lloret (2022), en el cual el estudiante transita de la recepción al uso activo de la lengua con apoyo tecnológico, promoviendo simultáneamente competencias lingüísticas, comunicativas y digitales.

7.8. Estructura general de los módulos

La secuencia didáctica[3] se organiza en cuatro módulos progresivos, con una duración aproximada de una hora cada uno, y una modalidad combinada que alterna instancias sincrónicas y asincrónicas. Cada módulo responde a un objetivo específico dentro del proceso de adquisición del presente de indicativo, y se apoya en herramientas digitales que facilitan la exposición a *input* comprensible, la producción controlada y libre *(output)*, la atención a la forma *(noticing)* y la retroalimentación inmediata. Canva es la plataforma digital que se utiliza para proyectar todas las actividades y la sistematización gramatical. El tiempo asignado a cada actividad puede variar según el nivel de los estudiantes y las características particulares de alumno. Por lo tanto, el *timing* propuesto es orientativo y puede ajustarse para adaptarse a las necesidades y ritmos de aprendizaje específicos de cada clase.

Cabe destacar también, esta secuencia didáctica solo se hace una breve referencia al uso del vosotros a modo de soporte teórico ya que no corresponde al uso del español rioplatense.

Módulo 1: introducción al presente y verbos de rutina

1) Objetivo específico

Favorecer la comprensión y el uso del presente de indicativo en contextos cotidianos a través de actividades digitales que integren material audiovisual auténtico, interacción guiada y práctica reflexiva.

Se busca que el estudiante adulto de nivel A2 identifique verbos de rutina de uso frecuente, regulares, irregulares y reflexivos aplicándolos en descripciones personales y comparativas.

El objetivo apunta al desarrollo simultáneo de competencias gramaticales, comunicativas y digitales, promoviendo la autonomía del aprendiente mediante el uso de plataformas que brindan retroalimentación inmediata y entornos motivadores.

2) Descripción de las actividades presentadas

[3] La secuencia didáctica se encuentra adjunta en la sección de Anexos.

- **Actividad 1**

Activación de conocimientos previos: "¿Qué ves?" y preguntas sobre la temática música

Duración: 5 minutos

Modalidad: sincrónica / grupal

Descripción: Los estudiantes responden a preguntas relacionadas con la música, el baile, el tiempo libre y las preferencias generadas aleatoriamente en la ruleta digital (Wheel of Names). Esta dinámica rompe el hielo y permite contextualizar el léxico de rutina antes de introducir la estructura del presente.

- **Actividad 2**

Observación del video sobre la rutina del DJ Marshmello como disparador temático en Youtube.

Duración: 10 minutos

Modalidad: sincrónica / grupal

Descripción: El profesor comparte, a través de Zoom/Google Me**et**, el video "*A day in the life of Marshmello"*, en el que el DJ muestra su rutina diaria. Antes de mirar el video, se realiza una breve activación de conocimientos previos: se pregunta a los estudiantes qué saben sobre Marshmello, qué creen que hace en un día común y qué tipo de actividades realiza una persona que trabaja con la música. Durante el video, los estudiantes observan con atención las acciones que realiza el protagonista (levantarse, desayunar, trabajar, descansar, etc.) e intentan identificar los verbos asociados a esas actividades.

- **Actividad 3**

Asociación de imágenes tomadas del video con verbos de rutina.

Duración: 5 minutos

Modalidad: sincrónica / grupal

Descripción: A fin de favorecer el reconocimiento visual y semántico de los verbos en presente, el docente presenta en Canva una serie de imágenes extraídas del video (por ejemplo: *Marshmello durmiendo, desayunando, trabajando, haciendo ejercicio)*. Los estudiantes deben arrastrar o unir cada imagen con el verbo correspondiente.

- **Actividad 4:**
  ¿Verdadero o falso?

  Duración: 10 minutos

  Modalidad: sincrónica / grupal

  Descripción: Se proyectan oraciones relacionadas con el video (*"Marshmello desayuna té", "Marshmello trabaja en una oficina"*, etc.). Los alumnos deben seleccionar si son verdaderas o falsas. El formato de juego digital genera un entorno motivador y competitivo (Li & Hafner, 2023).

- **Actividad 5**
  Producción guiada: "Hablemos de tu rutina"

  Duración: 15 minutos

  Modalidad: sincrónica / individual

  Descripción: Los estudiantes completan frases comparando su propia rutina con la del personaje del video ("*Marshmello se levanta a las ocho, pero yo me levanto a las seis*"). Este ejercicio promueve la producción controlada en presente, la reflexión sobre la concordancia sujeto-verbo y el uso de pronombres reflexivos, aplicando la *hipótesis del output* (Swain, 1995).

- **Actividad 6**

  Reflexión y cierre: "Estudiemos"

  Duración: 15 minutos

  Modalidad: sincrónica / grupal

  Descripción: Como cierre del módulo, se hace referencia al aspecto teórico en cuanto a qué es el presente de indicativo y cuáles son sus usos principales en español y para este nivel. Luego, se propone una breve instancia de reflexión donde los alumnos revisan lo aprendido sobre el uso del presente de indicativo en la descripción de rutinas y acciones habituales. Y finalmente, para fomentar la autonomía y la continuidad del aprendizaje, el docente invita a los alumnos a seguir leyendo y practicando de manera independiente a través del recurso digital *Lingolia*. De esta manera, se integra la dimensión metalingüística que fortalece la comprensión explícita de las reglas, preparando el terreno para el siguiente módulo "Conjugaciones de verbos regulares".

3) Herramientas digitales utilizadas:

Wheel of Names

Para gamificar un listado de preguntas. Activa conocimientos previos de forma lúdica, fomentando la participación inicial y la asociación de palabras relacionadas con la temática del módulo.

YouTube

Para la proyección del video. Facilita la comprensión visual y el reconocimiento contextual de los verbos. Los elementos visuales del video actúan como soporte semiótico que reemplaza la información auditiva y estimula la comprensión a través de la observación.

Kahoot

Consolida el aprendizaje mediante un cuestionario gamificado (verdadero o falso) que refuerza la comprensión del video y la identificación de formas verbales en presente.

Canva

Plataforma como base del trabajo central para redactar las consignas, ubicar imágenes y realizar anotaciones y correcciones.

Lingolia

Para brindar acceso a una explicación teórica clara y visual sobre el uso y los valores del presente de indicativo, favoreciendo la autonomía y la consulta independiente.

Módulo 2: verbos regulares y conjugaciones

1) Objetivo específico

Comprender y aplicar las reglas de conjugación de los verbos regulares en presente de indicativo, integrándolas en producciones orales y escritas vinculadas a rutinas cotidianas. Fomentar la autonomía y la corrección en el uso de las terminaciones verbales. Promover actividades de grabación a fin de evaluar pronunciación y fluidez.

2) Descripción de las actividades presentadas

- **Actividad 1**

  Del infinitivo a la acción. Emparejamiento de verbo en infinitivo con su conjugación en primera persona singular

  Duración: 10 minutos

  Modalidad: sincrónica / individual

  Descripción: A través de *Educaplay*, se presenta una serie de verbos en infinitivo (por ejemplo: *trabajar, comer, vivir*) acompañados de construcciones en primera persona del singular. El estudiante debe asociar cada verbo con su verbo conjugado correspondiente. Esta dinámica busca que el alumno establezca una conexión entre el significado léxico y la forma gramatical de la primera persona singular, favoreciendo la comprensión del valor comunicativo

del tiempo presente.

- **Actividad 2**

  Las terminaciones del presente. Presentación gramatical

  Duración: 10 minutos

  Modalidad: sincrónica / grupal

  Descripción: Interiorizar las principales reglas de conjugación de los verbos regulares (-ar, -er, -ir) y aplicarlas de forma controlada. Mediante una tabla interactiva en *Canva,* los estudiantes visualizan las distintas terminaciones.

- **Actividad 3**

  Práctica y consolidación de verbos regulares

  Duración: 15 minutos

  Modalidad: sincrónica / individual

  Descripción: A través de un formulario de Google, los estudiantes completan una serie de oraciones incompletas con la forma correcta del verbo entre paréntesis, reforzando así las terminaciones regulares de los verbos en presente de indicativo. El primer ejercicio en ese formulario corrige automáticamente las respuestas y brinda retroalimentación inmediata, permitiendo un aprendizaje autónomo y autorregulado. Luego, a partir de una lista de tareas del hogar (por ejemplo: *cocinar, limpiar, ordenar, lavar, estudiar*), los alumnos elaboran sus propias oraciones, aplicando distintos pronombres personales y sus conjugaciones correspondientes. Esta instancia busca favorecer la transferencia activa de la regla gramatical a contextos cotidianos, promoviendo la producción espontánea y significativa del presente de indicativo.

- **Actividad 4**

  Juego de Wordwall

  Duración: 10 minutos

  Modalidad: sincrónica / individual

  Descripción: Los estudiantes ingresan a la plataforma Wordwall y participan de un juego interactivo en el que deben pinchar los globos que contienen distintas formas verbales para que caigan en el vagón de tren correcto, según la conjugación del verbo. La gamificación del aprendizaje cumple aquí un rol fundamental, ya que incrementa la motivación, promueve la participación activa y convierte la práctica gramatical en una experiencia lúdica y significativa.

- **Actividad 5**

  Producción oral

  Modalidad: asincrónica / individual

  Descripción: A fin de integrar los contenidos del módulo mediante una producción oral significativa, cada estudiante debe grabar un breve audio de 30 a 45 segundos describiendo seis oraciones sobre su rutina diaria, utilizando verbos regulares en presente. Esta producción libre busca consolidar el uso funcional del tiempo verbal y promover la expresión espontánea. Una vez recibidas las grabaciones, el docente brinda retroalimentación individual centrada en la pronunciación, la conjugación y la fluidez, en el marco de una evaluación formativa orientada al progreso.

Finalizadas las actividades, se da lugar a un momento de preguntas para que los estudiantes consoliden lo aprendido, aclaren dudas, demuestren su comprensión y el docente evalúe el logro de los objetivos de la clase.

3) Herramientas digitales utilizadas

Educaplay: gamificación para el reconocimiento verbal

Educaplay se utiliza en la actividad inicial de emparejamiento de verbos, donde los estudiantes deben asociar las formas en infinitivo con sus conjugaciones en primera persona. Esta herramienta permite gamificar el proceso de aprendizaje, transformando una práctica tradicional de memorización en una experiencia interactiva y lúdica.

Kahoot: comprensión y retroalimentación inmediata

Kahoot se incorpora en la actividad de verdadero o falso con el fin de reforzar la comprensión del uso del presente de indicativo en contextos reales.

Su formato de cuestionario interactivo posibilita la evaluación formativa en tiempo real, de modo tal que brinda al docente datos inmediatos sobre el grado de comprensión de los estudiantes. Además, fomenta la competencia sana entre pares, lo cual aumenta la implicación emocional y el interés por la tarea, factores determinantes en la adquisición de una segunda lengua.

Canva: presentación visual del contenido gramatical

Canva se utiliza para presentar las reglas de conjugación de los verbos regulares de manera visual, clara y atractiva. Gracias a su interfaz intuitiva y su potencial gráfico, esta herramienta facilita la organización de la información gramatical, y promueve una mejor asimilación visual de las terminaciones verbales (-ar, -er, -ir). Asimismo, permite crear materiales personalizados que se adaptan al nivel del grupo y a las necesidades específicas del contexto virtual.

Producción oral: grabación de audio

La actividad final de producción oral se apoya en el uso de grabadoras de dispositivos móviles o aplicaciones simples (WhatsApp, por ejemplo).

Esta herramienta digital tiene un doble propósito: por un lado, favorece la expresión oral y la automatización de estructuras regulares; por otro, posibilita al docente realizar una evaluación individualizada y formativa, centrada en la pronunciación, la corrección y la fluidez.

Las actividades desarrolladas en este módulo preparan el terreno para la incorporación progresiva de los verbos irregulares, permitiendo que los alumnos afiancen las estructuras regulares antes de abordar formas menos previsibles del presente de indicativo.

Módulo 3: verbos irregulares y conjugaciones

1) Objetivo específico

Comprender y aplicar las reglas de conjugación de los verbos irregulares en presente de indicativo, integrándolas en producciones orales y escritas vinculadas a rutinas cotidianas. Fomentar la autonomía y la corrección en el uso de cambios vocálicos, irregularidades en la raíz o la terminación.

2) Descripción de las actividades presentadas

- **Actividad 1**

  Encuentra a los intrusos. Identificación de verbos irregulares dentro de un grupo de regulares

  Duración: 5 minutos

  Modalidad: sincrónica / grupal

  Descripción: Los alumnos asumen el rol de *detectives gramaticales* y deben identificar cuáles son los verbos regulares dentro de un grupo mixto de regulares e irregulares (por ejemplo: *trabajar, tener, vivir, sentir, ser, cantar, ir*). El docente guía la dinámica a través de una diapositiva interactiva diseñada en Canva y promueve la activación de conocimientos previos y la observación analítica de los patrones verbales.

- **Actividad 2**

  Descubrir los cambios. Inducción gramatical a partir de ejemplos reales

  Duración: 10 minutos

  Modalidad: sincrónica / grupal

  Descripción: Se presenta la sistematización gramatical de verbos irregulares. Los alumnos observan ejemplos de conjugaciones irregulares y comparan con las regulares. Se utiliza Canva como apoyo visual mostrando distintos tipos de irregularidades totales o parciales como así también cambios vocálicos. También se muestran ejemplos varios de conjugación de verbos con la segunda persona singular "vos".

- **Actividad 3**

  El verbo y su sujeto. Juego en Educaplay

  Duración: 10 minutos

  Modalidad: sincrónica / individual

  Descripción: Se realiza una actividad en Educaplay en la que el estudiante debe seleccionar la forma verbal correcta para cada sujeto dado. Cada tabla presenta un sujeto y un cuadro con muchos verbos conjugados.

- **Actividad 4**

  Clasifica y relaciona

  Duración: 10 minutos

Modalidad: sincrónica / grupal

Descripción: Mediante Canva, el docente muestra una tabla de cambios vocálicos, y entre todos se busca clasificar a los verbos según corresponda. Canva se convierte en una pizarra virtual capaz de interactuar con la tabla, arrastrar elementos, escribir, resaltar y hacer comentarios.

- **Actividad 5**

  ¡A practicar! Google Doc.

  Duración: 15 minutos

  Modalidad: sincrónica / asincrónica / individual

  Descripción: Los estudiantes ingresan a un Google Doc individual y refuerzan los contenidos a través de diferentes prácticas. La primera actividad es de comprensión lectora basada en tres artículos cortos sobre tres personas que hablan de su rutina. Aquí el alumno hace el proceso inverso de convertir el verbo conjugado en su forma infinitiva. Luego, deberán realizar un ejercicio de completar con el verbo conjugado y finalmente, de manera asincrónica, enviarán una grabación describiendo su propia rutina y usando ambas formas de verbos regulares e irregulares. En los últimos minutos de la clase, se destina un breve espacio de algunos minutos para que los estudiantes puedan plantear preguntas y resolver dudas sobre los contenidos trabajados.

3) Herramientas digitales utilizadas

Canva: pizarra interactiva

Se utiliza como herramienta principal de presentación y apoyo visual. Su función es favorecer la comprensión visual y el aprendizaje inductivo mediante recursos gráficos atractivos y organizados. También permite hacer “reacciones” o también llamados “atajos” que describen reacciones en tiempo real al presentar las diapositivas.

- **B**: Difumina la diapositiva actual.
- **C**: Hace llover confeti (a modo de celebración)
- **D**: Genera un redoble de tambores (creando suspenso ante una respuesta, por ejemplo)
- **M**: Suelta el micrófono ("mic drop").
- **O**: Libera burbujas flotantes.
- **Q**: Muestra el signo de "silencio" (shhhh!) en la pantalla (para fomentar el orden)
- **U**: Despliega unas cortinas rojas para una "llamada a telón" (y las quita al presionar de nuevo).
- **Números del 0 al 9**: Inicia un temporizador en pantalla (por ejemplo, 1 para 1 minuto). Este recurso gestiona el tiempo de las actividades favoreciendo el ritmo y la concentración áulica.

Educaplay: actividad gamificada

Esta herramienta se implementa en la *Actividad 3 (“El verbo y su sujeto”)* como un espacio de práctica autónoma y de autocorrección inmediata. Educaplay permite al estudiante interactuar con los contenidos gramaticales mediante ejercicios gamificados (de emparejamiento o selección múltiple) que asocian sujetos y formas verbales en presente.

La principal ventaja de Educaplay es su capacidad de retroalimentación inmediata, que contribuye al aprendizaje autorregulado, permitiendo que el alumno reconozca errores, los corrija y vuelva a intentar. Esta herramienta favorece además la transferencia activa del conocimiento teórico a la práctica, ofreciendo un entorno de aprendizaje flexible y dinámico.

Google Docs: práctica individual

La plataforma Google Docs se emplea en la *Actividad 5* como medio para completar actividades de comprensión lectora, reforzar los procesos de conjugación y una producción oral final grabada mediante una aplicación complementaria. Su principal valor pedagógico radica en que permite combinar escritura, corrección docente y reflexión en tiempo real.

Google Docs facilita la intervención formativa del docente, quien puede comentar, subrayar y corregir errores directamente sobre el texto. Desde una perspectiva comunicativa, Google Docs fomenta la reflexión sobre el uso de la lengua en contexto, integrando las habilidades de lectura, escritura y oralidad en una misma secuencia de tareas conectadas.

Módulo 4: verbos reflexivos y evaluación final

1) Objetivo específico

Introducir el uso y la conjugación de algunos verbos reflexivos de uso común en presente de indicativo, integrándolos en el contexto de rutinas diarias. Consolidar los contenidos gramaticales vistos en los módulos anteriores (verbos regulares e irregulares) mediante prácticas orales y escritas gamificadas.

2) Descripción de las actividades presentadas

- **Actividad 1**

  Revela las palabras escondidas

  Duración: 5 minutos

  Modalidad: sincrónica / grupal

  Descripción: Para continuar con la dinámica de detectives gramaticales, en esta oportunidad, los estudiantes deberán revelar palabras escondidas en un mensaje encriptado. Esto dará lugar a una lista de verbos reflexivos cuya terminación con “se” nos permitirá ver los cambios que allí se reflejan y posterior explicación.

- **Actividad 2**

  Explicación gramatical e introducción de nuevos verbos

  Duración: 10 minutos

  Modalidad: sincrónica / grupal

  Descripción: Explicación guiada con apoyo visual en Canva sobre qué son los verbos reflexivos, cómo se forman y su relación con los pronombres reflexivos (me, te, se, nos, os, se).

- **Actividad 3**

  Práctica escrita en Google Doc

  Duración: 15 minutos

  Modalidad: sincrónica individual o en pareja

  Descripción: los estudiantes completan tres ejercicios de gramática cuyo objetivo es la conjugación correcta de verbos reflexivos.

- **Actividad 4**

  Práctica oral de preguntas sobre la rutina

  Duración: 5 minutos

  Modalidad: sincrónica / grupal

  Descripción: En esta actividad, los estudiantes participan en una propuesta oral utilizando una ruleta digital (creada con *Wheel of Names*) que contiene múltiples preguntas relacionadas con rutinas y hábitos cotidianos (por ejemplo: *¿A qué hora te acuestas?*, *¿Qué hacés después de levantarte?*, *¿Te gusta cocinar?*). Al girar la ruleta, se selecciona una pregunta al azar, que debe ser respondida por el alumno elegido.

- **Actividades 5 y 6**

  Propuestas gamificadas

  Duración: 5 minutos

  Modalidad: sincrónica / individual

  Descripción: A través de juegos interactivos como Pac-Man y WordShoot (disponibles en *Classtools.net*), los alumnos deben reconocer y seleccionar correctamente verbos en presente de indicativo (regulares, irregulares y reflexivos) mientras avanzan en el juego. Esto permite una revisión general e integradora de todo lo aprendido en la secuencia didáctica.

- **Actividad 7**

  Del principio al final: volvemos a Marshmello

  Duración: 10 minutos

  Modalidad: sincrónica / individual

  Descripción: Para cerrar el módulo y evidenciar el progreso alcanzado, se propone volver al video trabajado en el Módulo 1 ("La rutina de Marshmello"), pero esta vez con una consigna más compleja. Los alumnos observan nuevamente el video y completan, en una actividad de *Edpuzzle*, oraciones incompletas relacionadas con las acciones del personaje (por ejemplo: *Marshmello _____ (levantarse) temprano)*. A diferencia del primer encuentro, donde las tareas se centraban en la identificación de imágenes y verbos, ahora los estudiantes deben producir las formas verbales correctas, aplicando el conocimiento adquirido sobre verbos regulares, irregulares y reflexivos en presente de indicativo.

- **Actividad 8**

  Actividad oral autónoma con ChatGPT

  Duración: 10 minutos

  Modalidad: asincrónica / individual

  Descripción: El estudiante interactúa con ChatGPT escribiendo el siguiendo prompt:
  "Elaborá 5 preguntas sobre mi rutina diaria en nivel A2 de español". Luego responde oralmente cada pregunta y graba sus respuestas. Finalmente, envía el audio al docente por correo o WhatsApp.

- **Actividad 9**

  Actividad final en Kahoot

  Duración: 10 minutos

  Modalidad: sincrónica / grupal

  Descripción: Como actividad final, se propone un juego de cierre en Kahoot para evaluar de manera lúdica la comprensión general del módulo y la secuencia didáctica completa. Incluye preguntas sobre la identificación y conjugación de verbos en presente indicativo. Esta dinámica refuerza la revisión integral en el grupo de forma divertida e interactiva.

- **Actividad 10**

  Espacio de consulta y cierre

  Duración: 10 minutos

  Modalidad: sincrónica / grupal

Descripción: Para concluir el módulo y la secuencia didáctica en su conjunto, se crea un espacio final de interacción abierta en el aula virtual. Durante esta instancia, los estudiantes pueden formular preguntas, expresar dudas o comentarios y reflexionar junto con el docente sobre los contenidos abordados. Asimismo, permite al docente realizar una retroalimentación global y observar el grado de comprensión alcanzado, ajustando posibles aspectos para futuras intervenciones.

3) Herramientas digitales utilizadas

The teachers room - Secret messages

Se utiliza como creador de mensajes secretos a fin de gamificar el aprendizaje, crear acertijos y misterios que fomenten la motivación y el desafío.

Wheel of Names

Ruleta digital con preguntas aleatorias que promueven la producción oral espontánea. Busca aumentar la motivación y el factor sorpresa, haciendo de la práctica oral una experiencia divertida y fomenta la participación equitativa, ya que todos los alumnos tienen la posibilidad de ser seleccionados al azar.

Canva

Como ya fue mencionado, esta plataforma permite una presentación visual atractiva y organizada del contenido gramatical y facilita la comprensión mediante esquemas, colores y ejemplos contextualizados. Permite al docente incorporar temporizadores, iconografía y animaciones, enriqueciendo la exposición sin sobrecargarla.

Google Docs

Facilita la retroalimentación inmediata del docente directamente en el mismo documento, lo que permite un acompañamiento constante del proceso de aprendizaje. Además, ofrece la posibilidad de desarrollar actividades tanto individuales como grupales, ya que el docente puede habilitar la colaboración simultánea entre los alumnos al compartir un mismo

archivo editable en tiempo real. Esta característica promueve la autonomía y la revisión continua de los propios errores, y a la vez convierte el espacio de trabajo en un entorno de aprendizaje cooperativo, donde los estudiantes pueden observar, comparar y aprender de las producciones de sus compañeros.

Classtools.net (Pac-Man y WordShoot)

ClassTools.net es una plataforma que permite crear juegos y actividades educativas de forma gratuita y sin necesidad de registro. Sus herramientas ayudan a generar contenido interactivo. En esta oportunidad se utilizaron Pac-Man y WordShoot para promover el aprendizaje lúdico, reforzar los contenidos dados y permitir la repetición significativa sin generar la monotonía. Es apropiada para utilizar en los cierres de secuencias ya que combina repaso, diversión y evaluación informal.

Edpuzzle

Permite ver claramente el progreso de los estudiantes, ya que se puede comparar su desempeño entre el primer y el último módulo. Además, ayuda a trasladar lo aprendido sobre gramática a un contexto visual familiar, lo que hace que el conocimiento sea más significativo. Es una herramienta que fomenta el trabajo autónomo, ya que cada alumno puede realizar las actividades a su propio ritmo y analizar sus propios avances.

ChatGPT

ChatGPT se utiliza como herramienta digital para que los estudiantes practiquen de manera autónoma la expresión oral en este caso. El alumno escribe un prompt solicitando preguntas sobre su rutina diaria y responde oralmente, grabando sus respuestas para luego enviárselas al docente. Esta dinámica permite reforzar el vocabulario y las estructuras del nivel A2, favorece la práctica individual y flexible, ejercita la fluidez oral sin presión y adapta la práctica al propio ritmo de aprendizaje, siendo todas las respuestas posteriormente revisadas por el docente.

Kahoot

A través del juego, permite que los estudiantes participen activamente, compitan de manera sana y aprendan de sus errores con la retroalimentación inmediata que ofrece la plataforma. Además, le da al docente la posibilidad de observar el rendimiento general del grupo de una forma dinámica y motivadora, convirtiéndose en una excelente manera de finalizar el proceso de aprendizaje.

Como cierre del módulo, se recomienda a los estudiantes continuar practicando la comprensión auditiva fuera del aula mediante recursos en línea. Dos herramientas especialmente útiles son Radio ELE (https://radioele.com/), que ofrece programas y podcasts diseñados para el aprendizaje del español, y Spanish with Vicente, un canal con contenidos variados que permiten mejorar la escucha y familiarizarse con diferentes acentos y registros del idioma. El uso regular de estos recursos ayudará a reforzar lo trabajado en clase y a desarrollar mayor autonomía en el aprendizaje del español.

La inclusión de herramientas digitales en la enseñanza del español como segunda lengua para adultos resulta fundamental para favorecer un aprendizaje activo, autónomo y motivador. La variedad de recursos utilizados permite abordar los contenidos de manera interactiva, integrar las habilidades lingüísticas y adaptar la enseñanza al ritmo y a las necesidades de cada estudiante. Estas herramientas no solo facilitan la comprensión y práctica de estructuras gramaticales complejas, sino que también convierten el aprendizaje en una experiencia amena y accesible, promoviendo la participación, la autonomía y la retroalimentación constante. La combinación de métodos visuales, auditivos y prácticos demuestra que la digitalización educativa puede enriquecer significativamente la enseñanza del español a adultos, haciendo el proceso más efectivo, flexible y estimulante.

7.9. Análisis de los resultados

La evaluación de la propuesta se realizará mediante un análisis integrador con datos cuantitativos y observaciones basados en la percepción y experiencia de docentes especializadas en la enseñanza de ELE, quienes actuarán como evaluadoras externas del diseño. Esta decisión responde al objetivo de obtener una valoración experta sobre la pertinencia pedagógica que aportan las herramientas digitales.

Para ello, la secuencia didáctica será presentadas a un grupo de 10 profesores de ELE, quienes completarán una encuesta que incluirá preguntas abiertas y cerradas orientadas a recoger su opinión sobre la coherencia entre tareas en relación al nivel de motivación que podrían generar las actividades, y la adecuación del uso de las herramientas digitales al perfil del estudiantado adulto.

La elección de esta metodología de análisis se justifica por varios motivos. En primer lugar, las docentes en ejercicio constituyen una fuente de información privilegiada, ya que poseen conocimiento directo de las dinámicas del aula y de las dificultades específicas que presentan estos estudiantes.

En segundo lugar, la utilización de una encuesta estructurada garantiza la comparabilidad de los resultados y permite sistematizar las percepciones recogidas, combinando evidencia cualitativa con indicadores de tendencia.

Finalmente, este enfoque participativo promueve la validación externa del material didáctico, fortaleciendo la transferibilidad y replicabilidad de la propuesta en otros contextos educativos.

Los resultados del relevamiento serán analizados de manera interpretativa, identificando coincidencias, sugerencias y posibles áreas de mejora. El análisis mediante encuestas a docentes permitirá valorar la eficacia potencial de la propuesta desde una perspectiva profesional, ofreciendo una retroalimentación fundamentada que consolide la validez pedagógica y la aplicabilidad práctica.

7.10. Síntesis metodológica

Esta metodología articula:

- **Fundamento teórico:** enfoque comunicativo con base en teorías SLA (Krashen, Swain, Schmidt, Vygotsky).
- **Recursos tecnológicos accesibles:** herramientas digitales gratuitas y de fácil uso.
- **Secuencia progresiva:** de la comprensión al uso autónomo.
- **Evaluación formativa:** centrada en la mejora continua y la reflexión del propio aprendizaje.

De esta manera, la propuesta no solo busca enseñar gramática, sino formar aprendientes digitales competentes y motivados, capaces de transferir el uso del presente simple a situaciones reales de comunicación.

7.11. Implementación del instrumento y presentación de los hallazgos

La **encuesta**[4] fue respondida por diez docentes de ELE que actualmente trabajan con grupos de nivel inicial e intermedio. Tal como se detalla en la Sección 1 de los resultados de la encuesta presentados a continuación, la mayoría se ubica en franjas intermedias: cinco docentes declaran entre seis y diez años de trayectoria y dos entre dos y cinco años, mientras que solo dos cuentan con menos de dos años de experiencia y una con más de diez años. Este dato permite afirmar que el juicio sobre la propuesta proviene mayoritariamente de profesionales con un recorrido consolidado en la enseñanza de español a personas adultas, pero que, al mismo tiempo, incluye miradas más noveles y otra de más experiencia, lo que enriquece la diversidad de perspectivas.

Respecto de los niveles que enseñan habitualmente, la mayoría trabaja de manera combinada con A1, A2, B1 y B2, y en algunos casos también con C1 o superior. Es decir, se trata de docentes que están familiarizados con la progresión gramatical de los niveles iniciales y con las dificultades que presenta el presente de indicativo en la etapa en que se presenta y se consolida.

[4] Enlace a la encuesta en Google Forms: https://forms.gle/64vfhFQnQbrWTcQp8

Un dato especialmente relevante es que la totalidad de las personas encuestadas indica una frecuencia alta en el uso de herramientas digitales en sus clases. Este elemento resulta clave para interpretar los resultados: no se trata de docentes que estén dando sus primeros pasos en la incorporación de recursos tecnológicos, sino de usuarias habituales de estas herramientas, capaces de valorar con criterio tanto su potencial didáctico como sus límites. En este sentido, el perfil de la muestra otorga solidez al análisis, aunque también invita a considerar que las percepciones recogidas corresponden a un grupo ya sensibilizado positivamente con la mediación tecnológica.

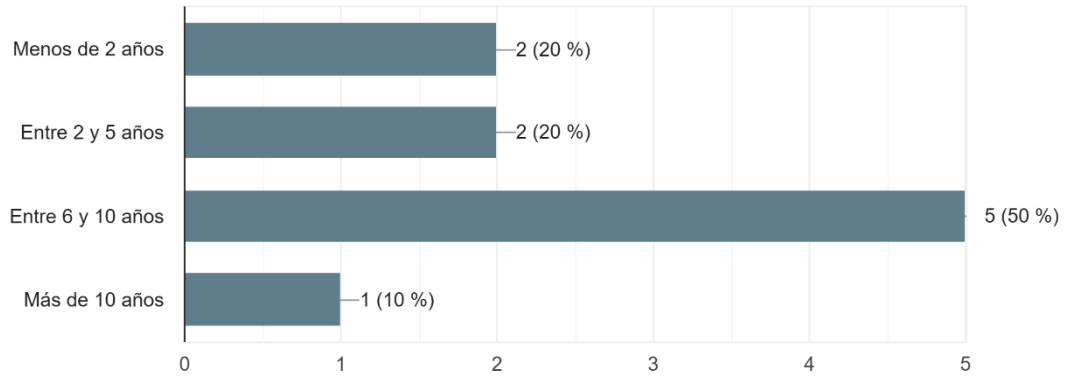
7.12. Resultados de la encuesta: gráficos y visualización de datos[5]

[5] Los resultados de las encuestas se encuentran en un Excel en la sección de Anexos

Sección 1. Datos generales

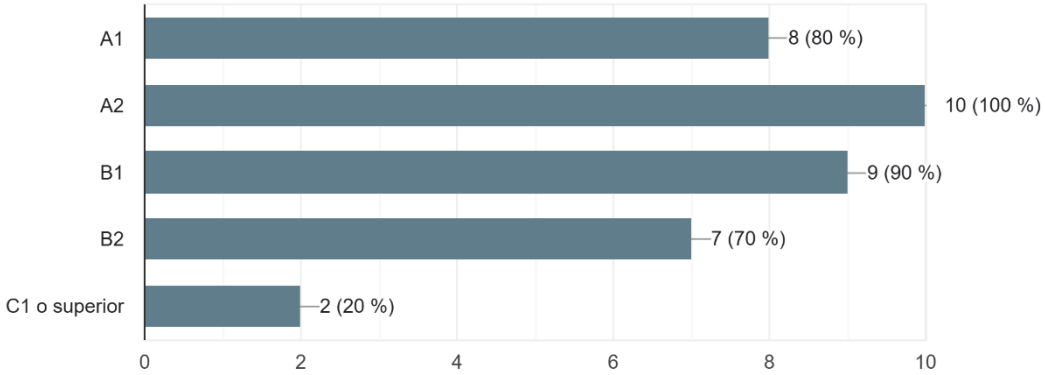
1. Años de experiencia docente en ELE

10 respuestas



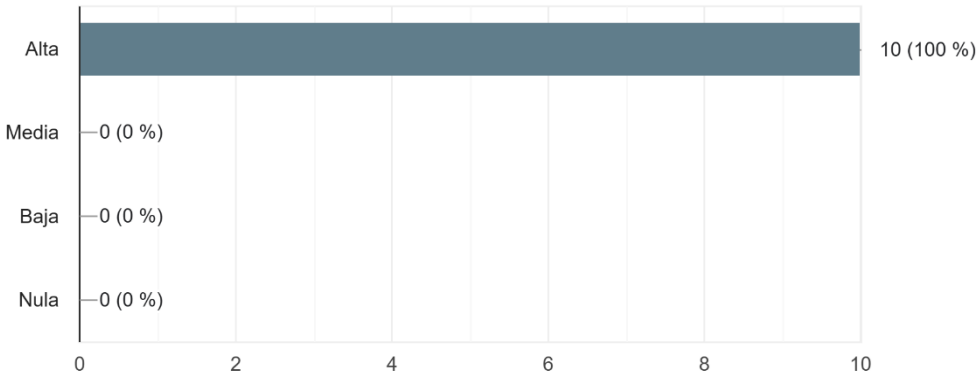
2. Nivel(es) que enseña habitualmente

10 respuestas



3. Frecuencia con la que utiliza herramientas digitales en sus clases

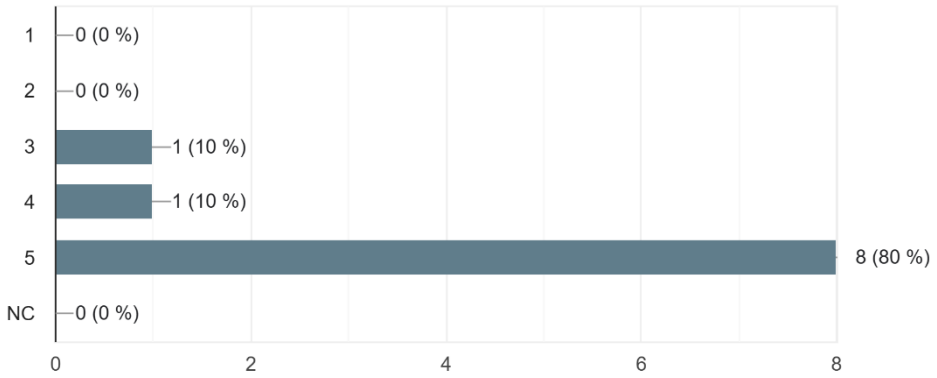
10 respuestas



Sección 2. Valoración de herramientas digitales

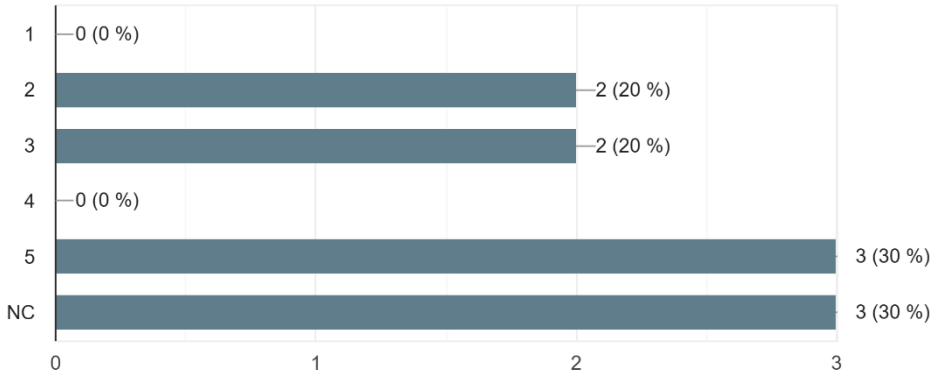
Canva | Adecuación al nivel adulto

10 respuestas



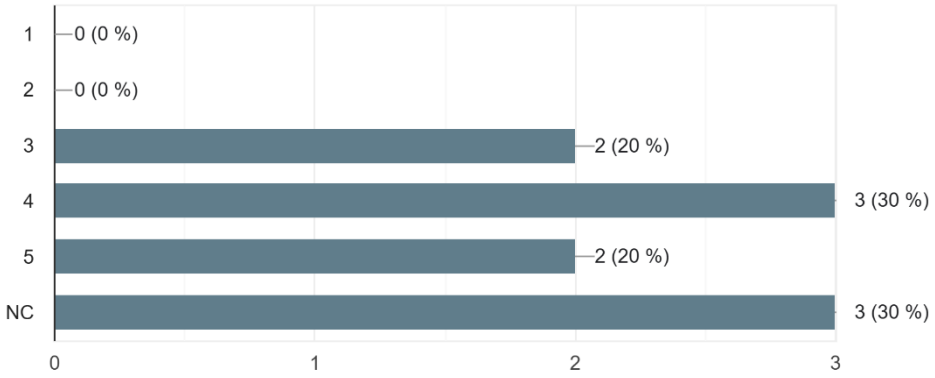
Wheel of Names | Adecuación al nivel adulto

10 respuestas



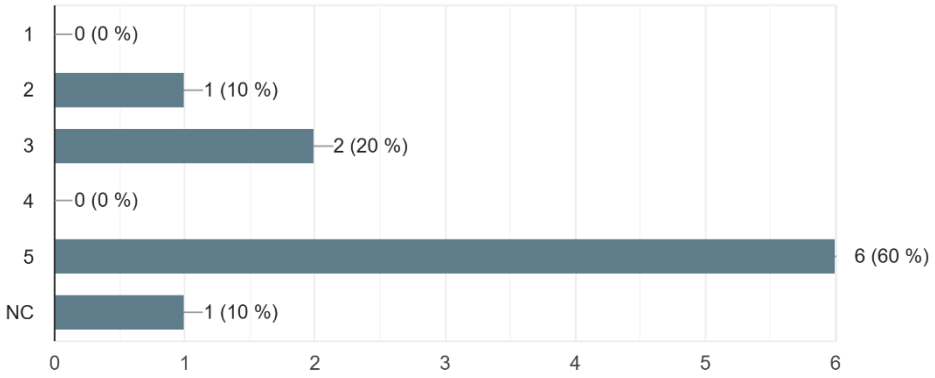
YouTube + Edpuzzle | Adecuación al nivel adulto

10 respuestas



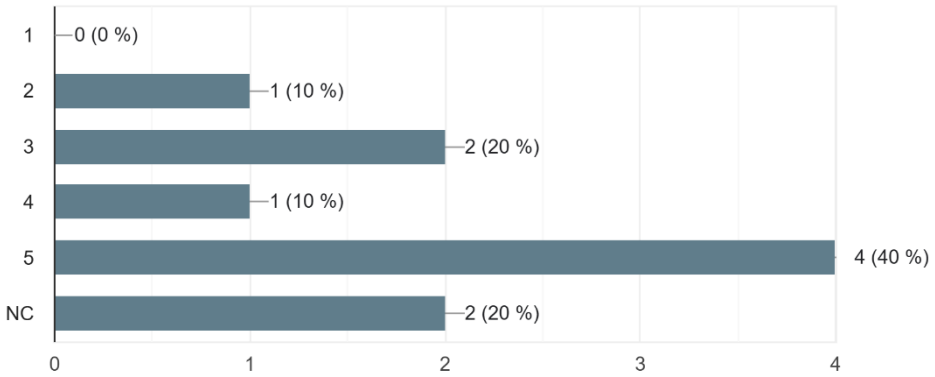
Kahoot | Adecuación al nivel adulto

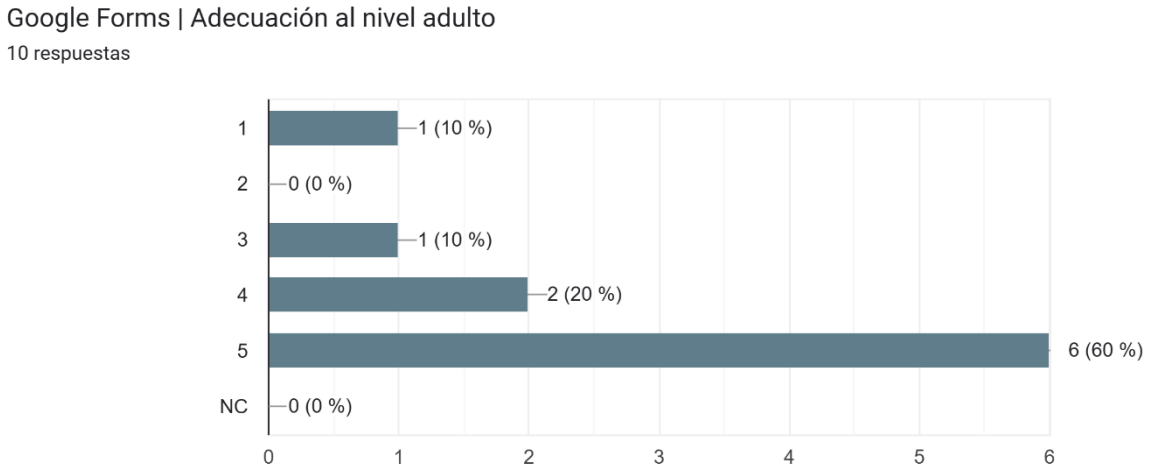
10 respuestas

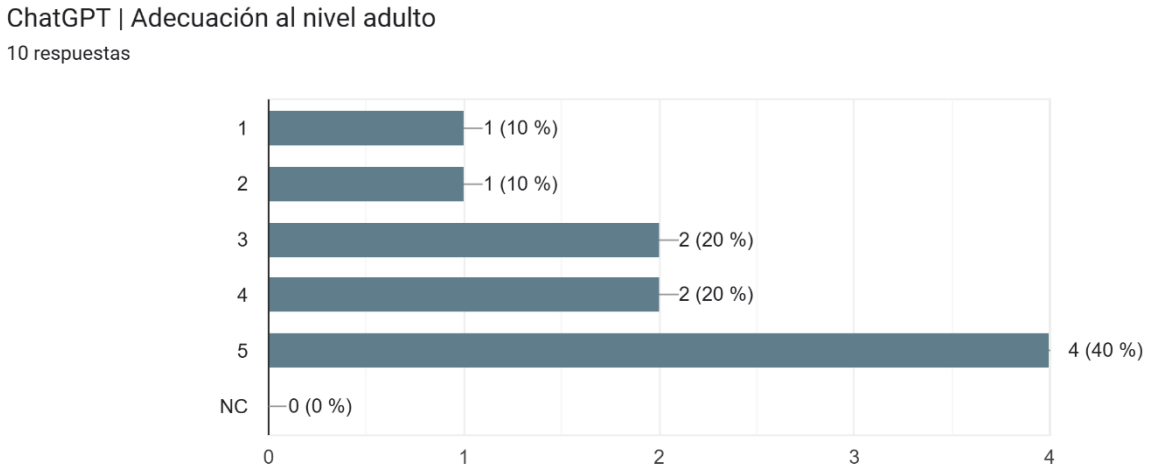


Wordwall / Educaplay | Adecuación al nivel adulto

10 respuestas





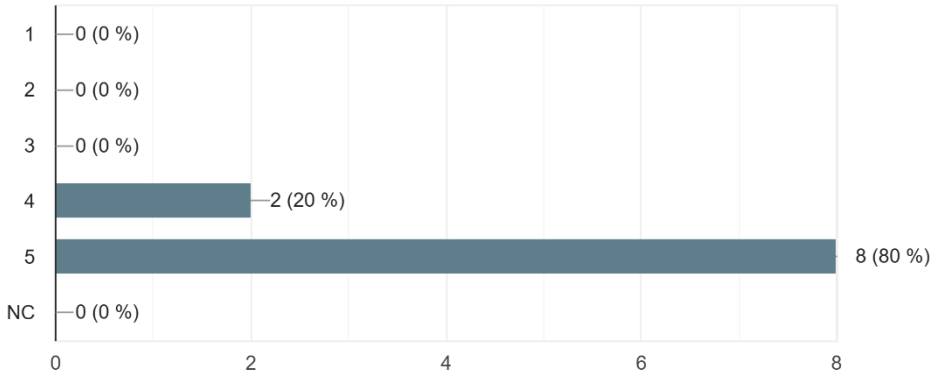


Conclusión parcial: adecuación al nivel adulto

Todas las herramientas obtienen promedios iguales o superiores a 3,5 puntos sobre 5, con especial destaque de Canva (media cercana a 4,7) y de recursos como Kahoot, YouTube + Edpuzzle, Wordwall/Educaplay y Google Forms, que se mantienen en torno a 4–4,2 puntos. ChatGPT recibe una valoración algo más moderada en este ítem (aproximadamente 3,7 puntos), lo que puede interpretarse como una cierta cautela a la hora de implementar herramientas de IA con grupos iniciales, sin que ello implique un rechazo a su uso.

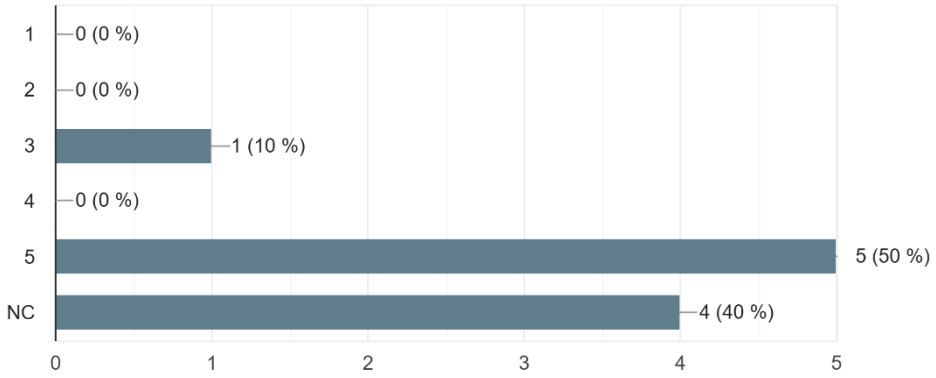
Canva | Facilidad de uso

10 respuestas



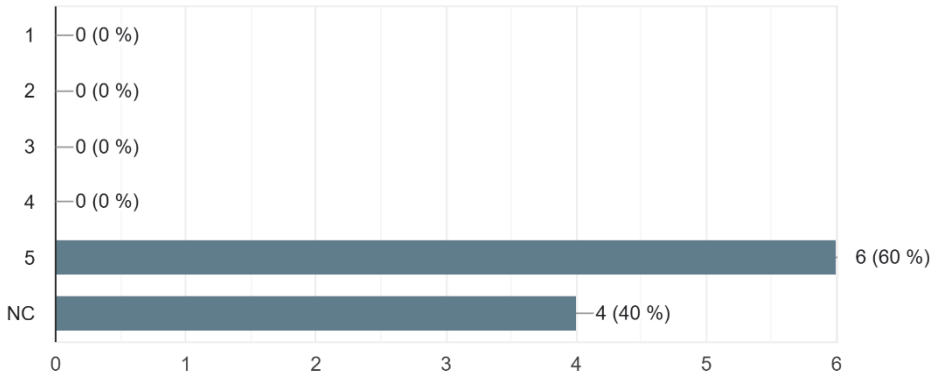
Wheel of Names | Facilidad de uso

10 respuestas



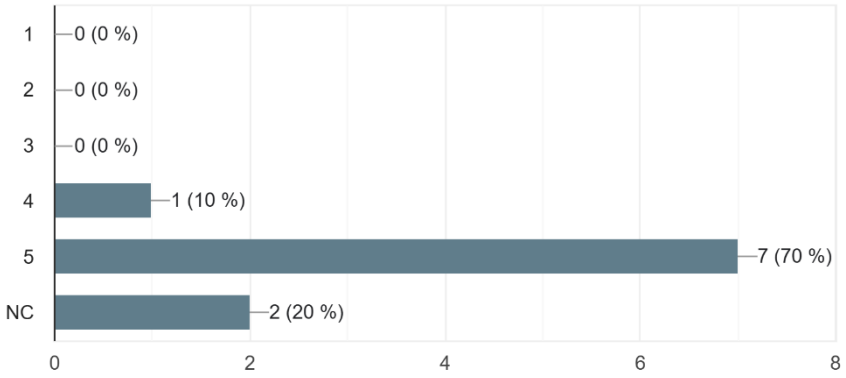
YouTube + Edpuzzle | Facilidad de uso

10 respuestas



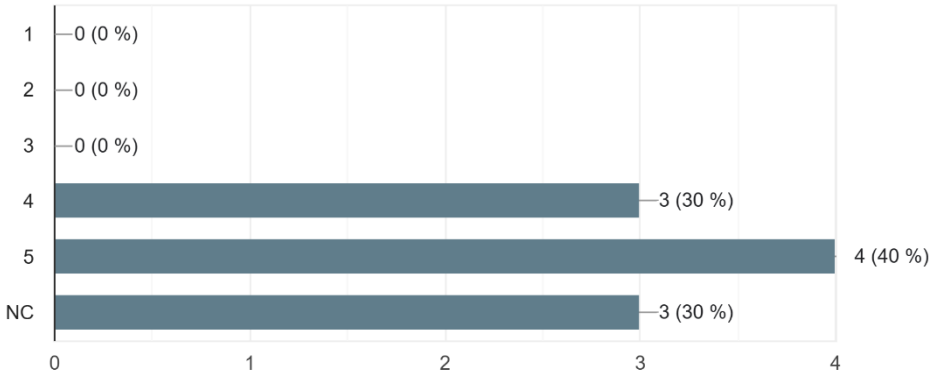
Kahoot | Facilidad de uso

10 respuestas



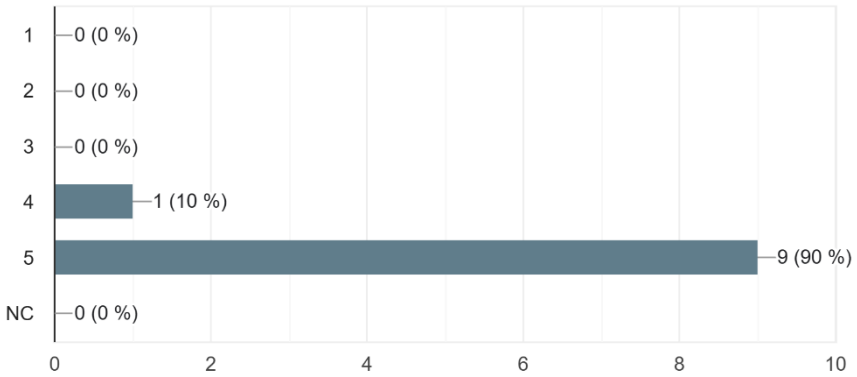
Wordwall / Educaplay | Facilidad de uso

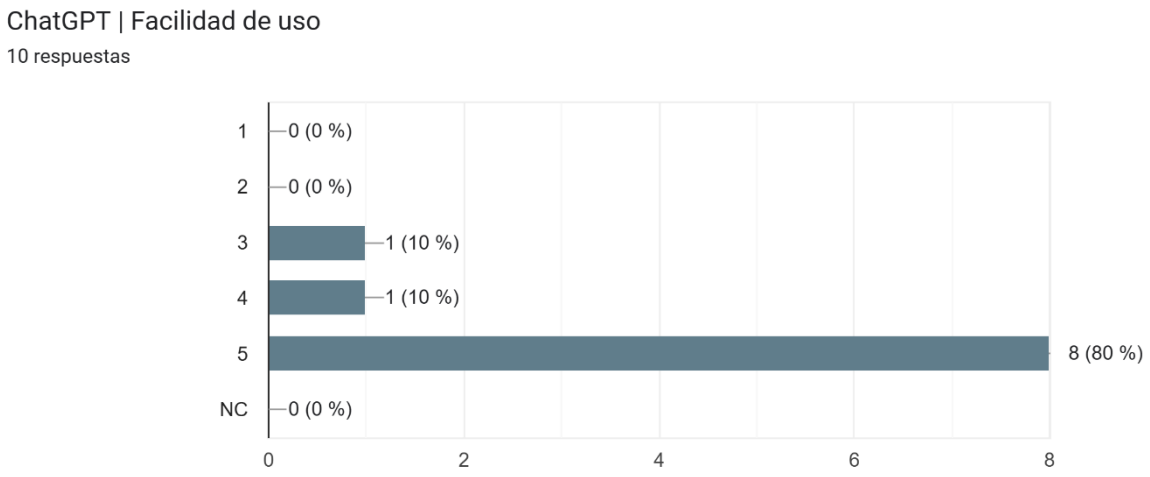
10 respuestas



Google Forms | Facilidad de uso

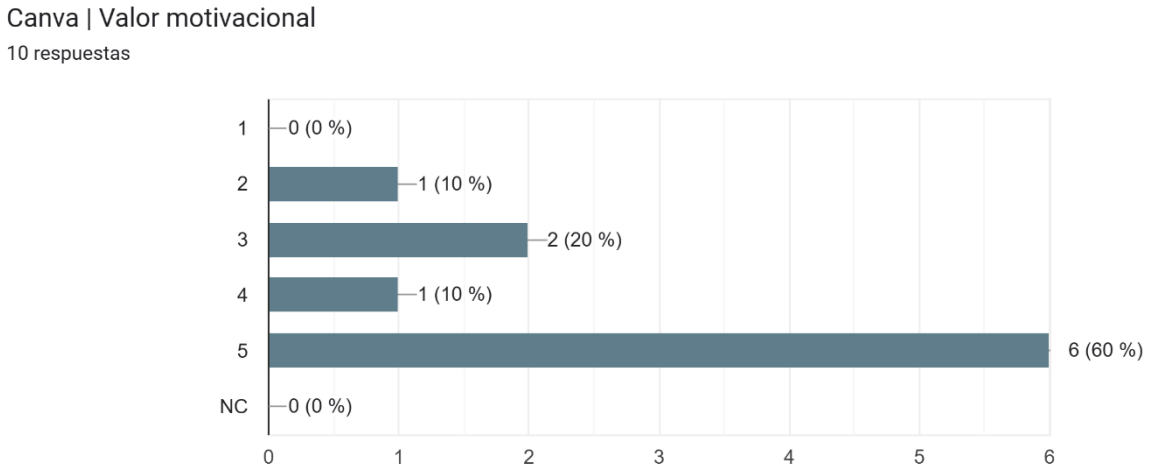
10 respuestas





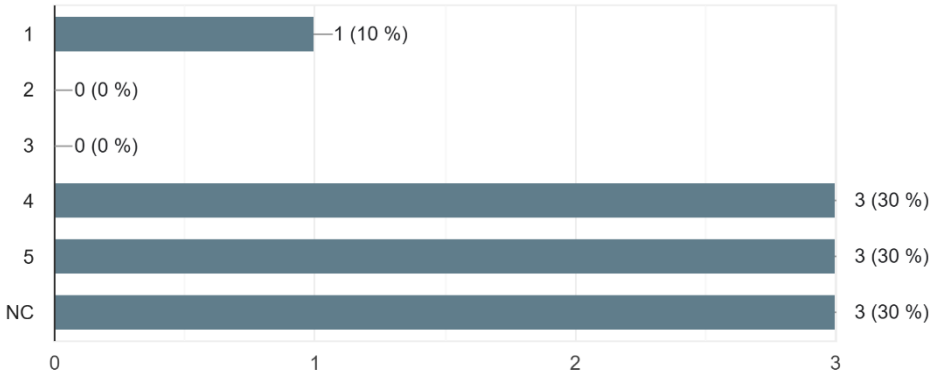
Conclusión parcial: facilidad de uso

La facilidad de uso constituye uno de los aspectos más robustos del relevamiento: casi todas las herramientas se sitúan muy cerca del valor máximo (4,5–5 puntos). YouTube + Edpuzzle, Kahoot y Google Forms alcanzan medias cercanas a 5, mientras que Canva, Wheel of Names, Wordwall/Educaplay y ChatGPT también son percibidos como recursos fáciles de integrar en la dinámica de clase. Este dato dialoga con la fundamentación metodológica: para que las herramientas digitales efectivamente potencien el aprendizaje y no se conviertan en un obstáculo, es crucial que su manejo resulte ágil tanto para el profesorado como para el estudiantado.



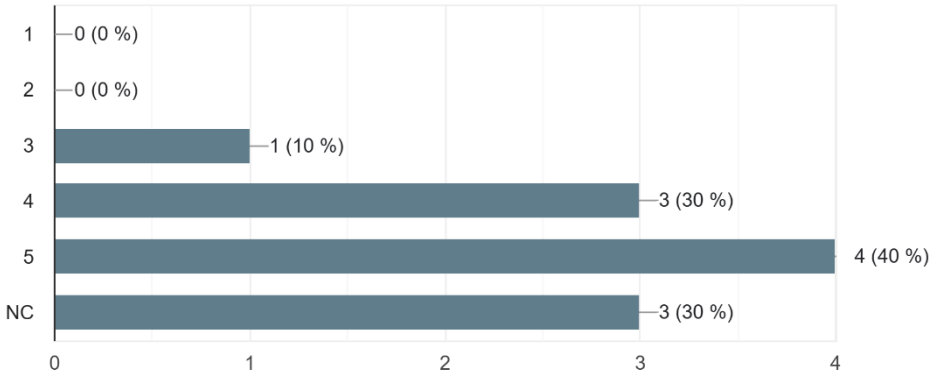
Wheel of Names | Valor motivacional

10 respuestas



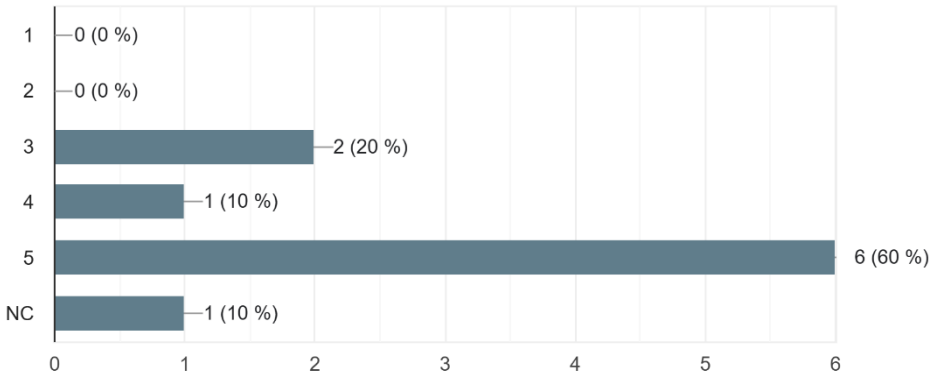
YouTube + Edpuzzle | Valor motivacional

10 respuestas



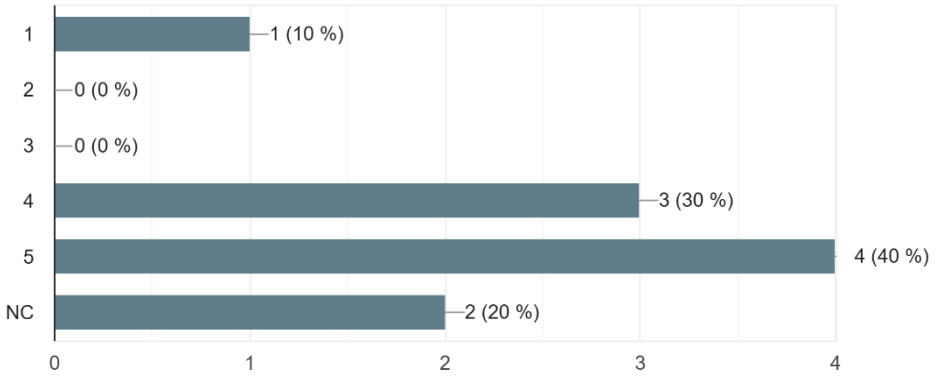
Kahoot | Valor motivacional

10 respuestas



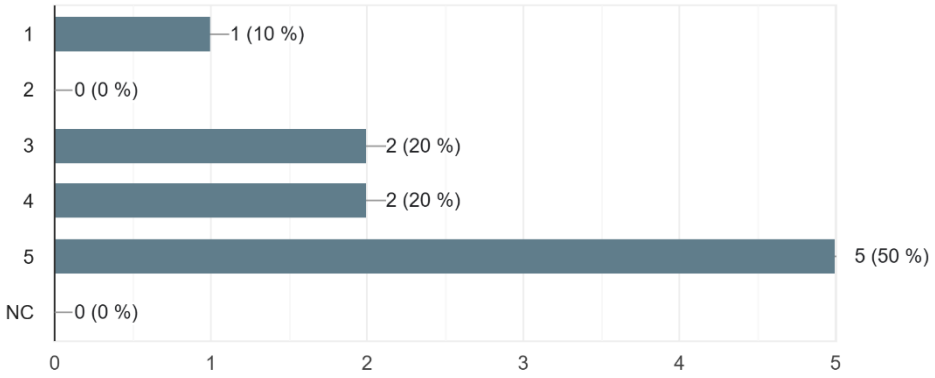
Wordwall / Educaplay | Valor motivacional

10 respuestas



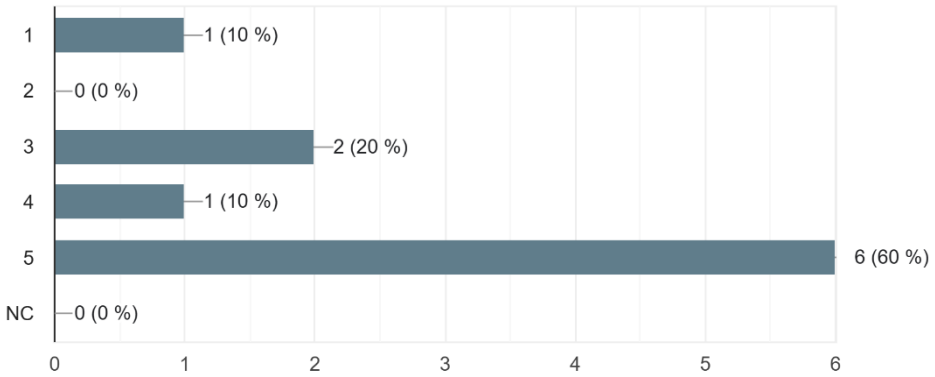
Google Forms | Valor motivacional

10 respuestas



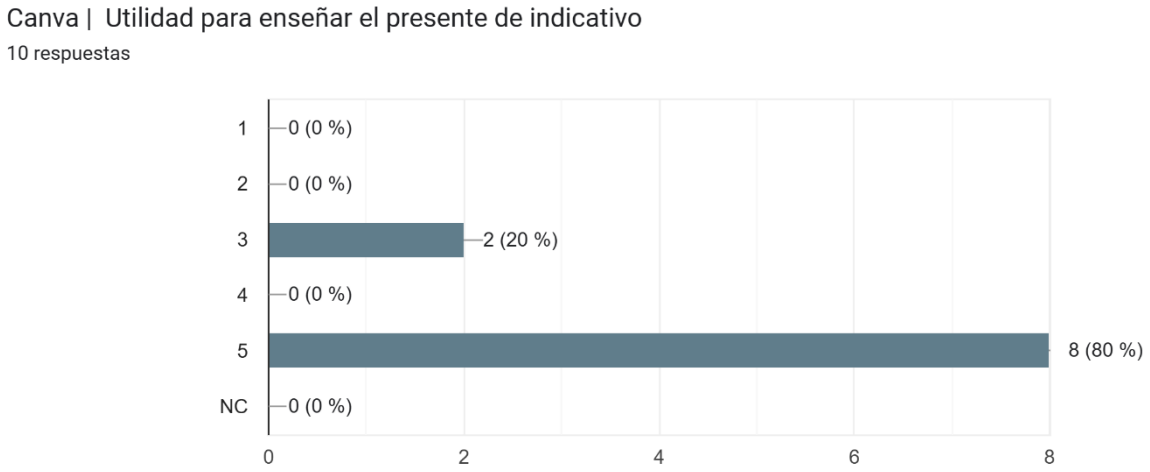
ChatGPT | Valor motivacional

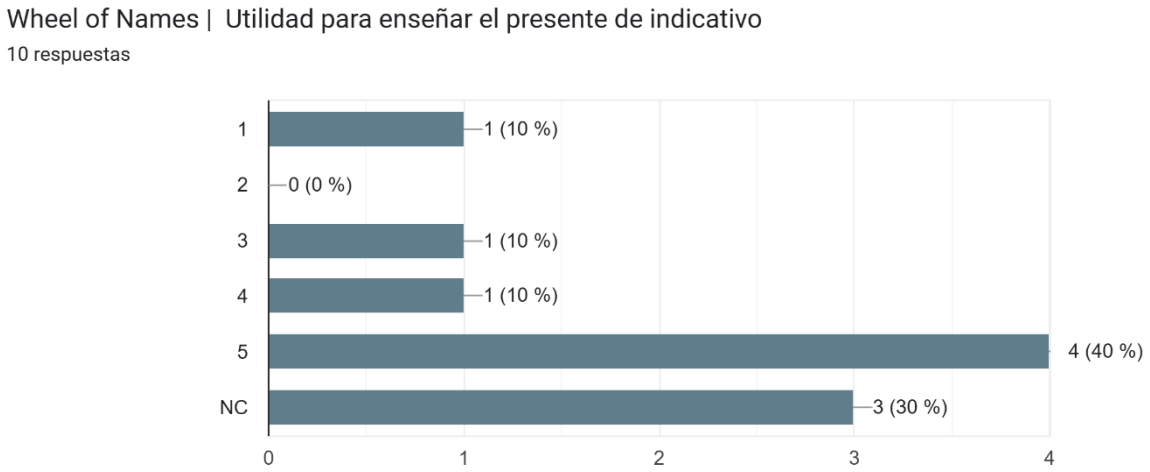
10 respuestas



Conclusión parcial: valor motivacional

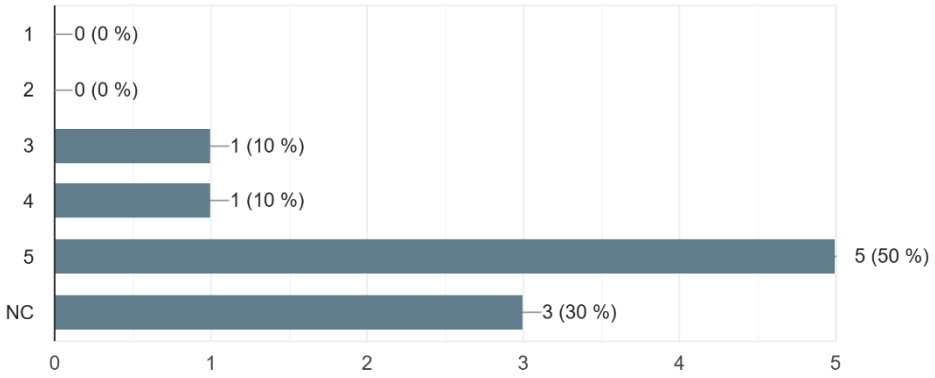
Todas las herramientas se sitúan alrededor de 4 puntos de promedio, con Kahoot y YouTube + Edpuzzle como recursos especialmente estimulantes para el grupo encuestado. La presencia de juegos, dinámicas competitivas y materiales audiovisuales auténticos aparece, así, como uno de los componentes que más contribuye a romper con la lógica del ejercicio tradicional y a sostener el interés de los aprendientes adultos, sin que esto suponga renunciar al trabajo gramatical.





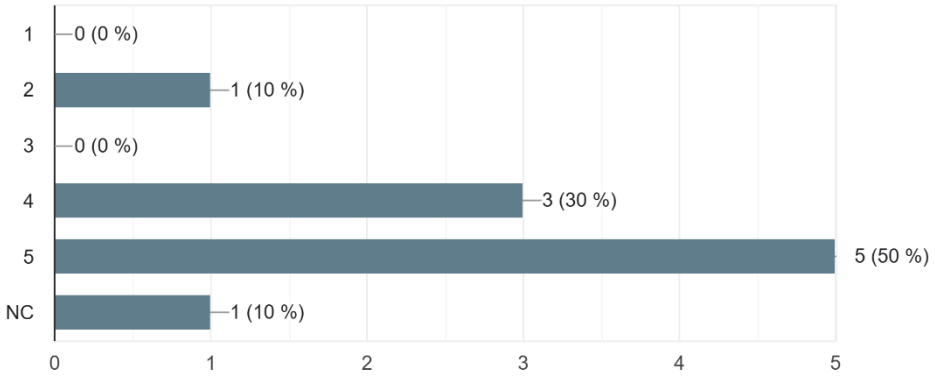
YouTube + Edpuzzle | Utilidad para enseñar el presente de indicativo

10 respuestas



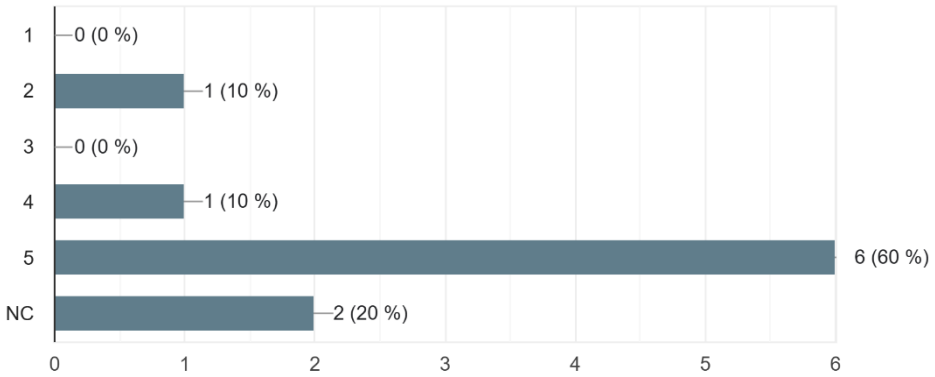
Kahoot | Utilidad para enseñar el presente de indicativo

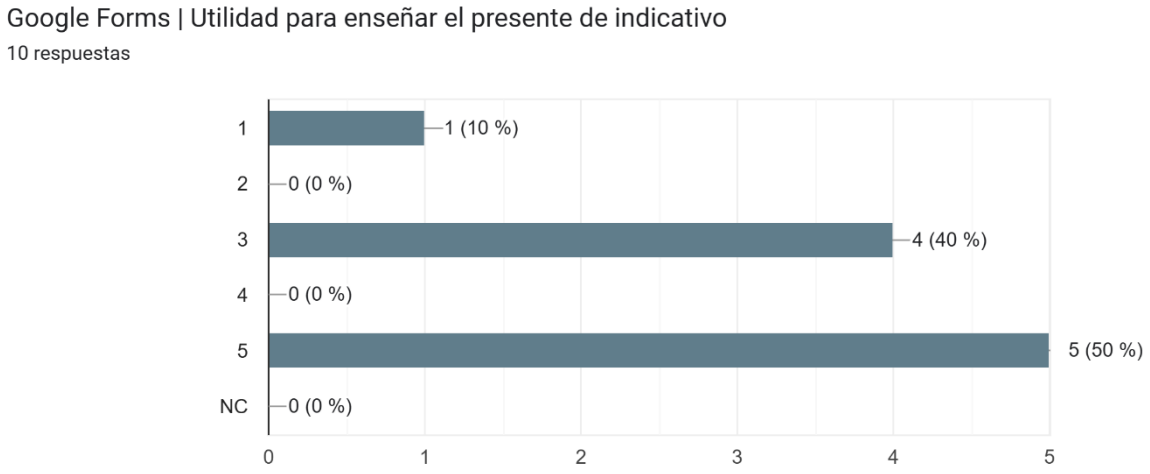
10 respuestas

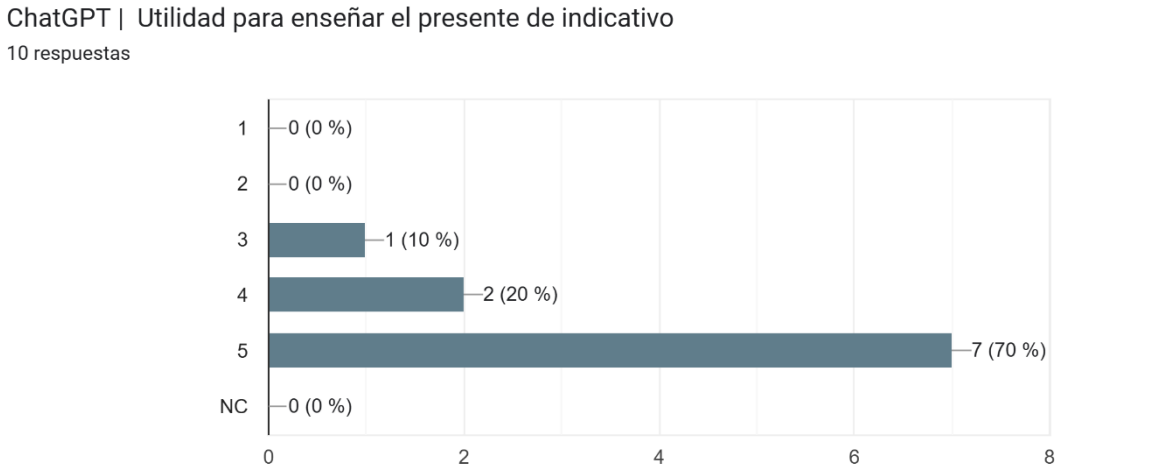


Wordwall / Educaplay | Utilidad para enseñar el presente de indicativo

10 respuestas







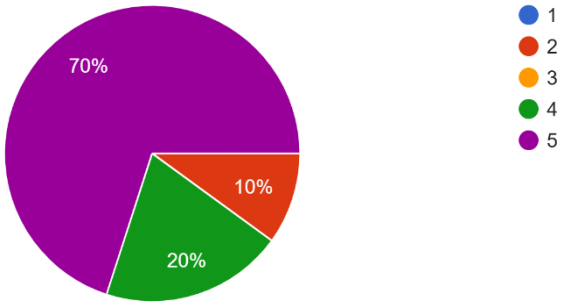
Conclusión parcial: utilidad percibida

Finalmente, la utilidad percibida para enseñar el presente de indicativo refuerza la pertinencia de la secuencia diseñada. Herramientas como Canva y ChatGPT obtienen promedios de 4,6 puntos, seguidas muy de cerca por YouTube + Edpuzzle y Wordwall/Educaplay (en torno a 4,5 puntos) y por Kahoot y Wheel of Names, que se sitúan entre 4 y 4,3. Incluso Google Forms, que recibe la media más baja, se mantiene cerca de 3,8 puntos, lo que indica que las docentes consideran que la combinación de cuestionarios autocorregibles con otras dinámicas más lúdicas ofrece un buen equilibrio entre control gramatical, práctica guiada y trabajo más creativo.

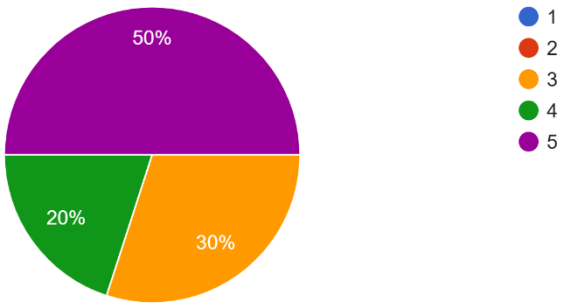
En síntesis, los resultados de esta sección muestran una alta aceptación de todas las herramientas seleccionadas, con diferencias matizadas según su función (presentación, práctica controlada, gamificación, evaluación formativa, interacción con IA), y confirman que la secuencia didáctica se alinea con las prácticas digitales que las docentes ya reconocen como eficaces para trabajar contenidos verbales en grupos adultos.

Sección 3. Percepción general (escala 1–5)

Las herramientas digitales aumentan la motivación de los aprendientes adultos.
10 respuestas

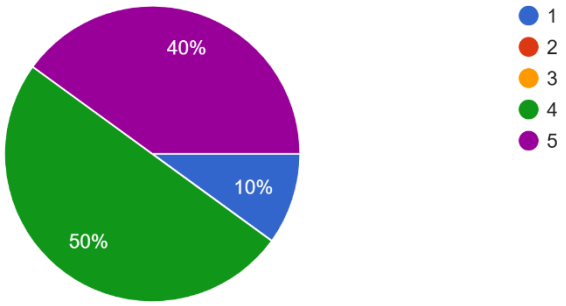


Favorecen la autonomía y autorregulación del aprendizaje.
10 respuestas



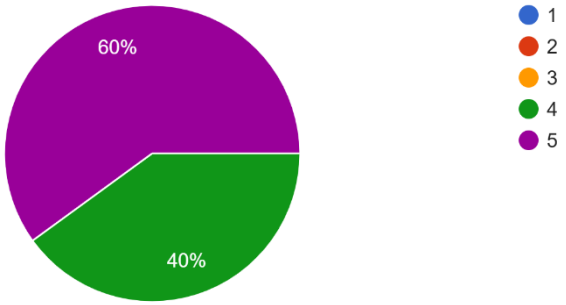
Permiten trabajar el presente de indicativo de forma contextualizada y significativa.

10 respuestas



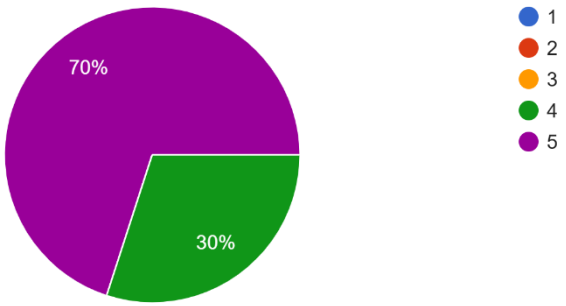
Facilitan la retroalimentación inmediata y el noticing gramatical.

10 respuestas

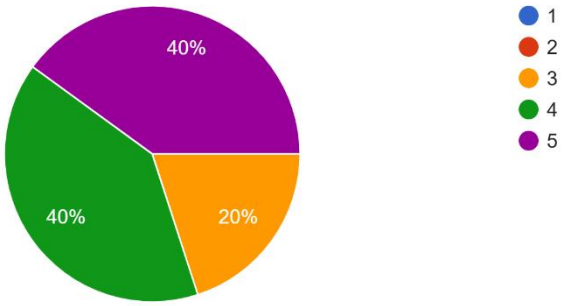


Son accesibles y de bajo costo para docentes y estudiantes.

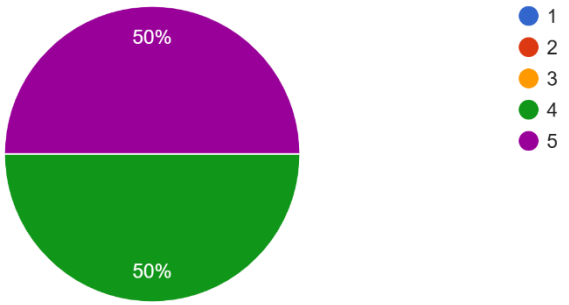
10 respuestas



Pueden integrarse fácilmente en diferentes contextos institucionales.
10 respuestas



La variedad de herramientas promueve un aprendizaje equilibrado entre comprensión, producción y reflexión.
10 respuestas



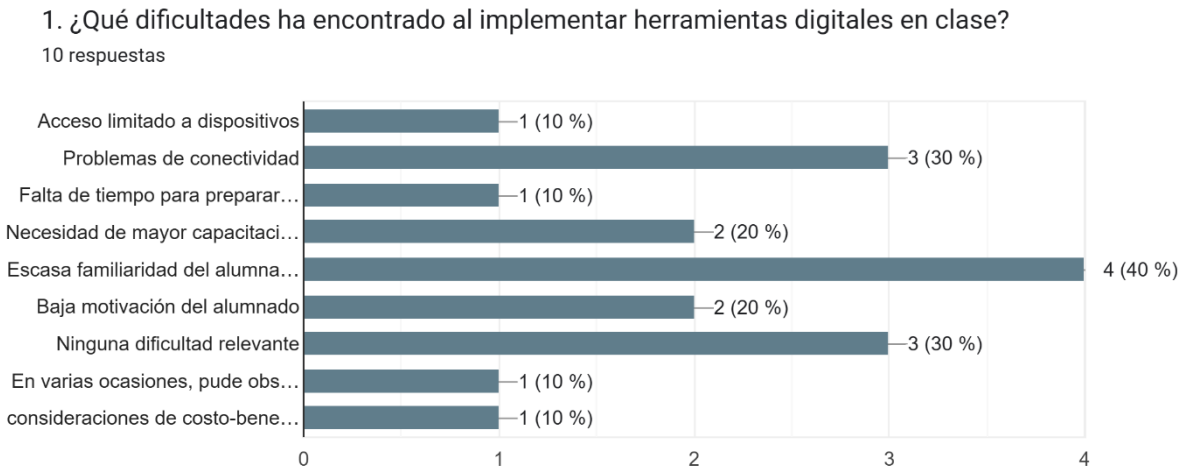
La Sección 3 de la encuesta recoge valoraciones generales sobre el impacto de las herramientas digitales en la enseñanza de ELE para adultos. En todos los ítems propuestos, las medias se sitúan entre 4,1 y 4,7 puntos sobre 5, lo que indica un alto nivel de acuerdo con las afirmaciones planteadas.

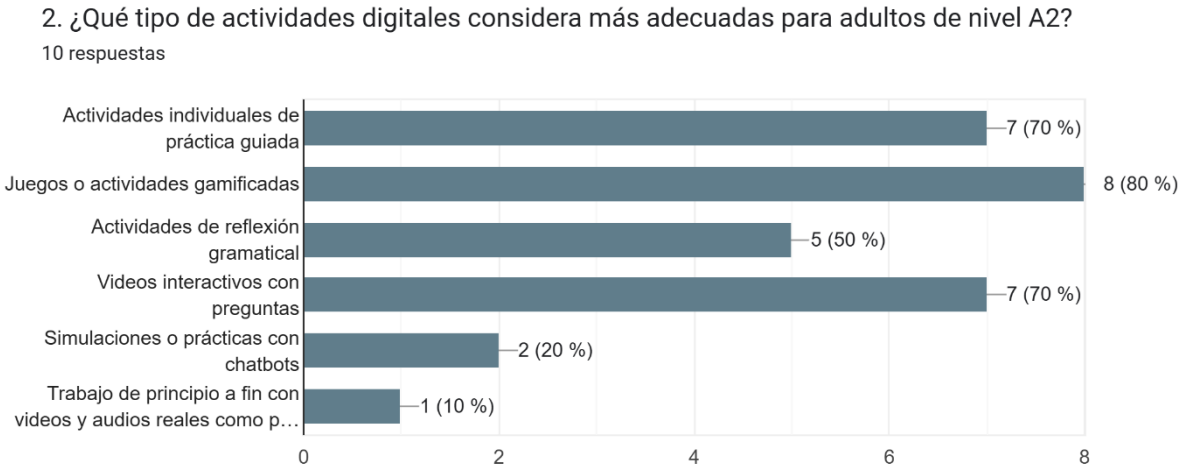
Los docentes coinciden en que las herramientas digitales aumentan la motivación de los aprendientes adultos (media de 4,5) y promueven un aprendizaje equilibrado entre comprensión, producción y reflexión (también alrededor de 4,5). Asimismo, consideran que estas herramientas facilitan la retroalimentación inmediata y el *noticing* gramatical (4,6 puntos), aspecto especialmente relevante para el objetivo de la propuesta, centrado en la

fijación del presente de indicativo. La percepción de que las herramientas son accesibles y de bajo costo (media de 4,7) y que pueden integrarse en diferentes contextos institucionales (en torno a 4,2) refuerza la idea de que su incorporación no solo es deseable, sino también viable desde el punto de vista práctico.

En conjunto, los resultados de esta sección respaldan la hipótesis central de este trabajo: el uso pedagógico de herramientas digitales, cuando se articula con una secuencia coherente de objetivos, contenidos y actividades, impacta positivamente en la motivación, la autonomía y la adquisición del presente de indicativo en estudiantes adultos de ELE.

Sección 4. Reflexiones y recomendaciones del docente





Las respuestas abiertas de la Sección 4 permiten matizar y profundizar los resultados cuantitativos. En primer lugar, los docentes señalan como principales dificultades para la implementación de herramientas digitales los problemas de conectividad, el acceso desigual a dispositivos, la escasa familiaridad tecnológica de algunos grupos de estudiantes y la falta de tiempo para preparar actividades de calidad. A ello se suma la percepción de que se requiere una mayor capacitación docente para explotar todo el potencial de las plataformas, así como cierta cautela respecto de la posible "infantilización" del diseño cuando se abusa de dinámicas lúdicas no adaptadas al perfil adulto. Estos comentarios evidencian que la incorporación herramientas digitales no depende solo de la buena voluntad de los profesores, sino también de condiciones materiales e institucionales que garanticen infraestructuras adecuadas y espacios de formación.

En segundo lugar, las docentes coinciden en señalar como especialmente adecuadas para adultos de nivel A2 aquellas actividades que combinan práctica guiada, reflexión gramatical y componentes lúdicos moderados: juegos o cuestionarios gamificados, videos interactivos con preguntas, actividades individuales de práctica controlada y simulaciones o interacciones con *chatbots*. En varios casos, se mencionan también tareas de búsqueda y análisis de materiales auténticos (sitios web, podcasts, canciones), lo que refuerza la idea de que el presente de indicativo se aprende mejor cuando se vincula con situaciones reales y significativas.

Otro aspecto relevante de las respuestas abiertas es que muchas docentes subrayan la fortaleza de la propuesta en términos de variedad y claridad: destacan la combinación de

plataformas, el dinamismo de las actividades y el modo en que los recursos se articulan en torno a un mismo eje gramatical y comunicativo. Se menciona explícitamente la actividad basada en el video de Marshmello como un puente eficaz entre los intereses del alumnado y la explicación gramatical, así como la incorporación de ChatGPT como recurso para extender la práctica autónoma fuera del horario de clase. Varios comentarios indican que la secuencia es replicable o que ya ha sido parcialmente adaptada a otras clases.

Finalmente, las sugerencias de mejora apuntan a cuestiones de organización y dosificación: reorganizar la presentación del material para facilitar su uso, asegurar consistencia en la variedad dialectal seleccionada, evitar la sobrecarga de explicaciones metalingüísticas y reservar ciertas actividades para el trabajo autónomo en casa, a fin de priorizar la interacción oral en el encuentro sincrónico. Estas observaciones no cuestionan el enfoque general de la propuesta, sino que lo afinan y ofrecen pistas concretas para futuras revisiones.

Podemos decir que la Sección 4 confirma la valoración positiva de la secuencia, pero al mismo tiempo presenta matices importantes: la necesidad de cuidar el equilibrio entre juego y profundidad gramatical, de garantizar condiciones técnicas mínimas y de seguir acompañando a docentes y estudiantes en el desarrollo de competencias digitales.

8. CONCLUSIONES

El presente trabajo tuvo como objetivo diseñar y analizar una secuencia didáctica mediada por herramientas digitales para la enseñanza del presente simple del indicativo a estudiantes adultos de ELE de A2. A partir del marco teórico revisado y de los antecedentes empíricos sobre adquisición de segundas lenguas y uso pedagógico de herramientas digitales, se elaboró una secuencia de cuatro módulos que integra recursos audiovisuales, actividades gamificadas, plataformas de práctica guiada, producción colaborativa en línea y un *chatbot* de inteligencia artificial.

Los resultados de la encuesta aplicada a diez docentes de ELE muestran una valoración altamente positiva tanto de las herramientas seleccionadas como del diseño global de la secuencia. Las personas encuestadas, con trayectorias mayoritariamente intermedias y avanzadas en la enseñanza de ELE y un uso frecuente de recursos digitales, consideran que las herramientas propuestas son adecuadas para el público adulto, fáciles de usar y motivadoras, y que resultan especialmente útiles para trabajar el presente de indicativo en contextos significativos. Las valoraciones globales indican, además, un amplio acuerdo en que las herramientas digitales incrementan la motivación, favorecen la autonomía, facilitan la retroalimentación inmediata y permiten abordar la gramática de manera contextualizada, lo que confirma la hipótesis teórica que guiaron la propuesta.

El análisis cualitativo de las respuestas abiertas aporta matices relevantes. Por un lado, las docentes describen un escenario en el que las herramientas digitales se perciben como aliadas potentes para conectar con los intereses de los estudiantes, diversificar las actividades y equilibrar comprensión, producción y reflexión gramatical. Por otro lado, señalan con claridad una serie de condiciones que no pueden pasarse por alto: la necesidad de contar con infraestructura tecnológica estable, la formación continua del profesorado para aprovechar estas herramientas de forma crítica y creativa, el tiempo que requiere la preparación de materiales de calidad y la importancia de evitar diseños que resulten infantiles o sobrecargados para el público adulto.

De este modo, el impacto positivo del uso de herramientas digitales no debe entenderse como una solución automática o neutra, sino como el resultado de un diseño pedagógico cuidadoso, que articula objetivos, contenidos y recursos en una secuencia coherente. La experiencia recogida en este trabajo sugiere que, cuando estas herramientas se integran desde

un enfoque comunicativo y orientado a la autonomía, pueden contribuir de manera significativa a la adquisición del presente de indicativo y al desarrollo de competencias digitales en estudiantes adultos de ELE.

Como líneas de trabajo futuras, sería pertinente complementar la percepción docente con datos provenientes del propio estudiantado (por ejemplo, a través de cuestionarios, entrevistas o análisis de producciones orales y escritas antes y después de la secuencia). También resultaría valioso explorar la integración de herramientas de análisis de corpus que ajusten la dificultad de las actividades en función del desempeño de cada estudiante. Finalmente, la propuesta podría ampliarse a otros contenidos gramaticales de alta complejidad para adultos, como los pretéritos o las perífrasis verbales, con la misma lógica: aprovechar el potencial de las herramientas digitales para hacer visible la gramática en uso, sin perder de vista las necesidades, tiempos e intereses de quienes aprenden.

9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Alghamdi, N. (2020). *The role of audiolingual method in modern language teaching: A re-evaluation*. Journal of Language Teaching and Research, 11(4), 543–552. https://doi.org/10.17507/jltr.1104.10

Andrade, J., & Benítez, R. (2021). *Persistencia de métodos tradicionales en la enseñanza de lenguas extranjeras*. Revista Iberoamericana de Educación, 85(2), 45–62. https://doi.org/10.35362/rie8523991

Boulton, A., & Tyne, H. (2021). *Corpus use in language learning: A critical review.* Language Learning & Technology, 25(3), 1–25. https://doi.org/10.10125/44616

Canale, M., & Swain, M. (1980). *Theoretical bases of communicative approaches to second language teaching and testing*. Applied Linguistics, 1(1), 1–47. https://doi.org/10.1093/applin/I.1.1

Chapelle, C. A., & Sauro, S. (2020). *The handbook of technology and second language teaching and learning*. Wiley-Blackwell.

Chomsky, N. (1965). *Aspects of the theory of syntax*. MIT Press.

Consejo de Europa. (2020). *Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas: Aprendizaje, enseñanza, evaluación. Volumen complementario*. Ministerio de Educación y Formación Profesional. https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/

Fernández, M. (2021). *Dificultades morfológicas en aprendientes adultos de español como L2*. Revista Nebrija de Lingüística Aplicada, 15(32), 22–39. https://doi.org/10.26378/rnla1532221

García-Sánchez, A., & Ramírez, L. (2023). *Eficacia del feedback inmediato en plataformas de aprendizaje en línea en ELE*. RED. Revista de Educación a Distancia, 23(72), 89–107. https://doi.org/10.6018/red.527421

Godwin-Jones, R. (2021). *Emerging technologies: Challenges and opportunities of virtual reality for language learning*. Language Learning & Technology, 25(2), 6–20. https://doi.org/10.10125/44712

González-Lloret, M. (2014). *Technologies and tasks: Theoretical and methodological frameworks for task-based computer-assisted language learning*. John Benjamins.

González-Lloret, M. (2022). *Task-based language teaching and technology in the post-COVID classroom*. Language Learning & Technology, 26(2), 1–7. https://doi.org/10.10125/44912

Howatt, A. P. R., & Widdowson, H. G. (2004). *A history of English language teaching* (2nd ed.). Oxford University Press.

Hymes, D. (1972). On communicative competence. En J. B. Pride & J. Holmes (Eds.), *Sociolinguistics* (pp. 269–293). Penguin.

Krashen, S. (1985). *The input hypothesis: Issues and implications*. Longman.

Lado, R. (1964). *Language teaching: A scientific approach*. McGraw-Hill.

Lantolf, J. P., & Thorne, S. L. (2006). *Sociocultural theory and the genesis of second language development*. Oxford University Press.

Lee, J. (2021). *Technology-enhanced input in L2 learning: Multimodal approaches*. Computer Assisted Language Learning, 34(7), 917–936. https://doi.org/10.1080/09588221.2019.1633350

Li, J., & Hafner, C. A. (2023). *The integration of corpus-based learning and adaptive feedback in L2 grammar acquisition*. Language Learning & Technology, 27(1), 45–65. https://doi.org/10.10125/44956

Liu, H., & Xu, J. (2024). *Conversational AI in second language learning: The role of chatbots in grammar acquisition*. ReCALL, 36(1), 55–73. https://doi.org/10.1017/S0958344023000121

Loewen, S., Crowther, D., Isbell, D. R., Kim, K. M., Maloney, J., Miller, Z. F., … Rawal, H. (2020). *Mobile-assisted language learning: A Duolingo case study*. Language Learning & Technology, 24(3), 86–99. https://doi.org/10.10125/44719

Long, M. H. (1996). The role of the linguistic environment in second language acquisition. En W. Ritchie & T. Bhatia (Eds.), *Handbook of second language acquisition* (pp. 413–468). Academic Press.

Muñoz-Basols, J., & Rodríguez, C. (2022). *Multimodal resources in the teaching of Spanish as a foreign language*. Journal of Spanish Language Teaching, 9(1), 1–19. https://doi.org/10.1080/23247797.2022.2033445

Ortega, L. (2023). *Digital corrective feedback and the noticing hypothesis revisited*. System, 113, 102–127. https://doi.org/10.1016/j.system.2023.102927

Pérez-Paredes, P. (2021). *The use of corpora in second language education: Recent developments*. Language Teaching, 54(2), 161–179. https://doi.org/10.1017/S0261444820000517

Pérez-Paredes, P., & Mark, G. (2020). *Corpora in language education and research: History, practices, and prospects*. Annual Review of Applied Linguistics, 40, 74–92. https://doi.org/10.1017/S0267190520000052

Real Academia Española. (2016). *CORPES XXI: Corpus del Español del Siglo XXI*. RAE. http://corpes.rae.es

ReCALL. (2023). *Development of a pedagogical corrector for Spanish L2 learners*. ReCALL, 35(3), 250–272. https://doi.org/10.1017/S0958344023000455

Revele. (2022). *Programas para el análisis de corpus de español como L2*. Revista de Lingüística Aplicada, 20(1), 55–72. https://revele.uncoma.edu.ar/index.php/lingustica/article/view/3189/60400

Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (2014). *Approaches and methods in language teaching* (3rd ed.). Cambridge University Press.

Sato, M., & Ballinger, S. (2022). *Online interaction and negotiation of meaning in second language learning*. Computer Assisted Language Learning, 35(5), 867–885. https://doi.org/10.1080/09588221.2020.1852456

Schmidt, R. (1990). *The role of consciousness in second language learning*. Applied Linguistics, 11(2), 129–158. https://doi.org/10.1093/applin/11.2.129

Skinner, B. F. (1957). *Verbal behavior*. Appleton-Century-Crofts.

Swain, M. (1985). Communicative competence: Some roles of comprehensible input and comprehensible output in its development. En S. Gass & C. Madden (Eds.), *Input in second language acquisition* (pp. 235–253). Newbury House.

Swain, M. (1995). Three functions of output in second language learning. En G. Cook & B. Seidlhofer (Eds.), *Principle and practice in applied linguistics* (pp. 125–144). Oxford University Press.

Tramallino, V. (2022). *Corpus y errores frecuentes en aprendientes de español como L2*. Revele: Revista de Lingüística Aplicada, 20(1), 73–95. https://revele.uncoma.edu.ar/index.php/lingustica/article/view/3189/60400

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

Warschauer, M. (2015). *Learning in the cloud: How (and why) to transform schools with digital media*. Teachers College Press.

Yang, Y., & Xie, F. (2022). *Mobile apps in second language learning: A study of Spanish learners*. Computer Assisted Language Learning, 35(7), 1145–1162. https://doi.org/10.1080/09588221.2020.1765133

Zhang, Y., & Wang, H. (2022). *Collaborative online learning and grammar acquisition in L2 Spanish*. System, 110, 102–119. https://doi.org/10.1016/j.system.2022.102119

10. ANEXOS

Anexo 1_Secuencia didáctica_Uso de herramientas digitales ELE

Anexo 2_Encuesta a docentes de ELE _Uso de herramientas digitales (respuestas)

Presente de indicativo

Secuencia didáctica

Propuesta

1. Módulo 1
2. Introducción al presente
3. Verbos de rutina de uso común
4. Actividades

¿Qué ves?











Hablemos de música



¿Lo conocés?

Marshmello es el nombre artístico de Christopher Comstock, un DJ y productor estadounidense de música electrónica. Se caracteriza por usar un casco en forma de malvavisco con una "X" en los ojos durante sus apariciones públicas, lo que mantuvo su identidad en secreto al inicio de su carrera.

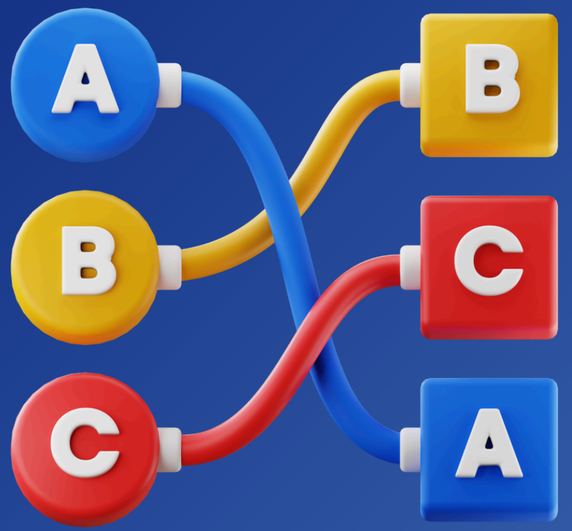


¡Vamos a ver un video!



Miremos el siguiente video sobre Marshmello. Mientras, prestá atención a los detalles sobre su trabajo, su estilo musical y su vida cotidiana.

Uní los verbos con las imágenes











LEVANTARSE
VESTIRSE
TOMAR EL AUTO
SACARSE UNA FOTO
DESAYUNAR
ESCUCHAR MÚSICA
TRABAJAR
RELAJARSE
HACER EJERCICIO





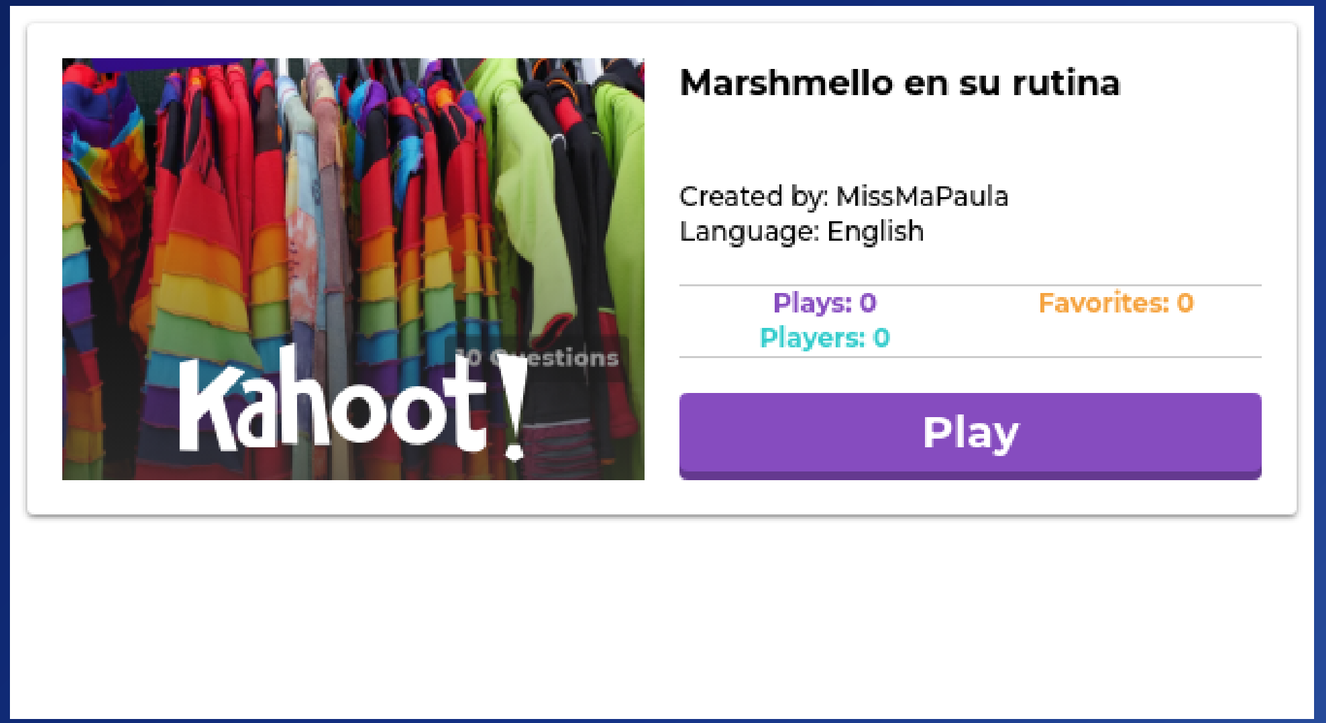






¿Verdadero o falso?

LINK



Mirá las oraciones sobre el video de Marshmello y decidí si son verdaderas o falsas.

Hacé clic en la respuesta correcta en Kahoot.

Hablemos de tu rutina



Comparemos la rutina de Marshmello con la tuya.
Leé y completá.

EJEMPLO

Marshmello se levanta a las ocho, pero yo me levanto a las seis.

Marshmello se levanta a las ocho, y yo también.



1

Él desayuna café, pero yo desayuno _____.

Él desayuna café, y yo también.



2

Marshmello trabaja en un estudio, pero yo trabajo en _____.

Marshmello trabaja en un estudio, y yo también.



3

Marshmello hace ejercicio en su casa, pero yo hago ejercicio en ._____.

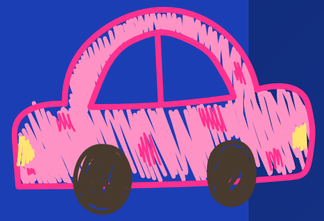
Marshmello hace ejercicio en su casa, y yo también.



4

Marshmello tiene auto, pero yo tengo _____

Marshmello tiene auto, y yo también.



5

Marshmello se viste con ropa blanca, pero yo me visto con _____.

Marshmello se viste con ropa blanca, y yo también.



6

Marshmello va a trabajar en auto, pero yo voy a trabajar en _____.

Marshmello va a trabajar en auto, y yo también.

7

Marshmello escucha música electrónica, pero yo escucho _____

Marshmello escucha música electrónica, y yo también.



8

Marshmello es DJ, pero yo soy _____.

Marshmello es DJ y yo también.



9

Marshmello vive en Estados Unidos, pero yo vivo en _____.

Marshmello vive en Estados Unidos, y yo también.



10

Marshmello habla inglés, pero yo hablo _____.

Marshmello habla inglés, y yo también.





Estudiemos

El presente de indicativo es un tiempo verbal del modo indicativo que sitúa una acción en el momento del habla, describe una rutina o acciones que se repiten.



¿Cuándo se usa el presente de indicativo en español?

El presente en español se utiliza para expresar:

- hechos

Ejemplos:

- Este es Jaime.
- Él es español.
- Trabaja muy bien.



¿Cuándo se usa el presente de indicativo en español?

El presente en español se utiliza para expresar:

- rutinas y horarios

Ejemplos:

- Jaime se levanta todos los días a las 5 de la mañana para hornear pan.
- La pastelería abre a las 10:00 y cierra a las 18:00 de martes a domingo.



¿Cuándo se usa el presente de indicativo en español?

El presente en español se utiliza para expresar:

- el tiempo que lleva sucediendo una acción

Ejemplos:

- Trabaja en una pastelería desde hace cinco años.
- Va al gimnasio desde hace dos meses.

Para más información, visitá Lingolia



¿Cómo se conjuga el presente de indicativo en español?



¡Lo vamos a descubir la próxima clase!

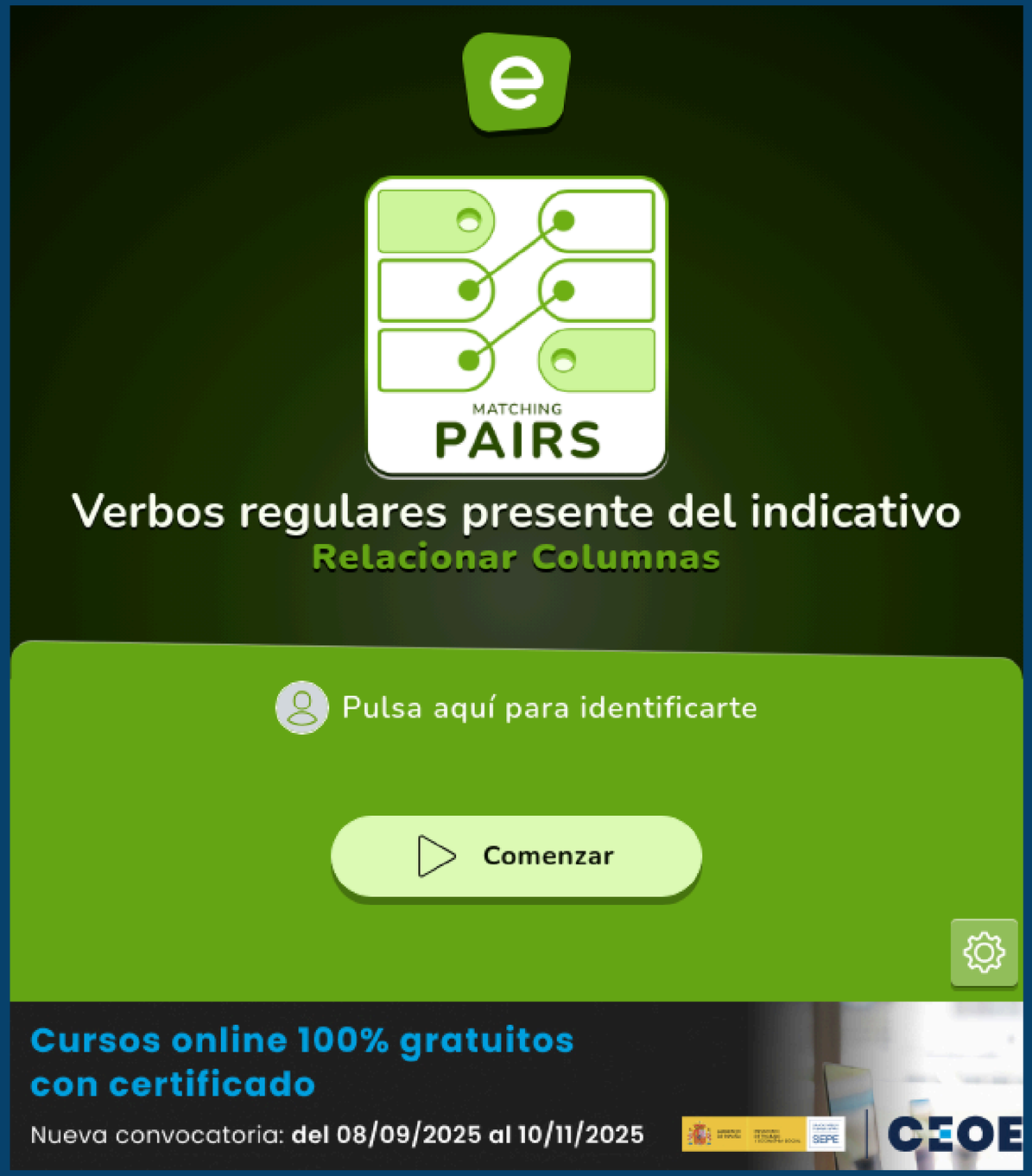
Propuesta

1. Módulo 2
2. Verbos regulares
3. Conjugaciones del presente regular
4. Actividades
5. Tarea oral



¿Cómo se conjuga el presente de indicativo en español?

VERBOS REGULARES



Empecemos jugando....

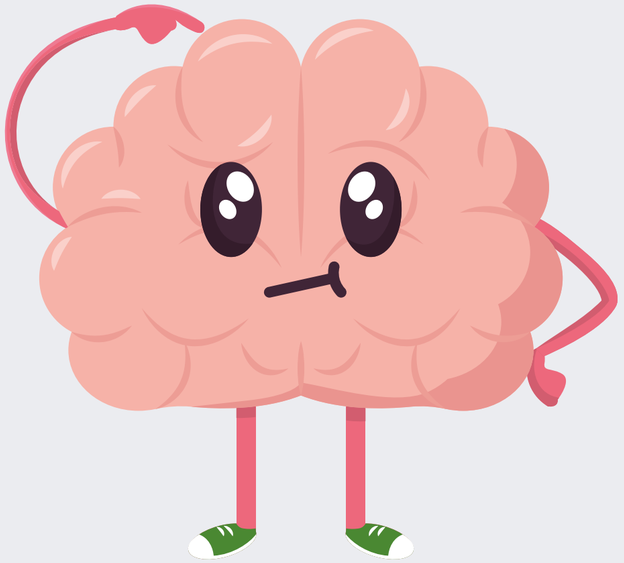


Relaciona
los verbos con su ejemplo

LINK

Aprendemos...

¿Qué cambios notaste en su conjugación?



Cantar - Yo canto

Escribir - Yo escribo

Vivir - Yo vivo

Hablar - Yo hablo

Amar - Yo amo

Trabajar - Yo trabajo

AMAR

COMER

VIVIR

Para conjugar verbos regulares, necesitás saber su forma infinitiva e identificar su terminación.

AMAR

COMER

VIVIR

Eliminá su terminación.

AM ?

COM?

VIV ?

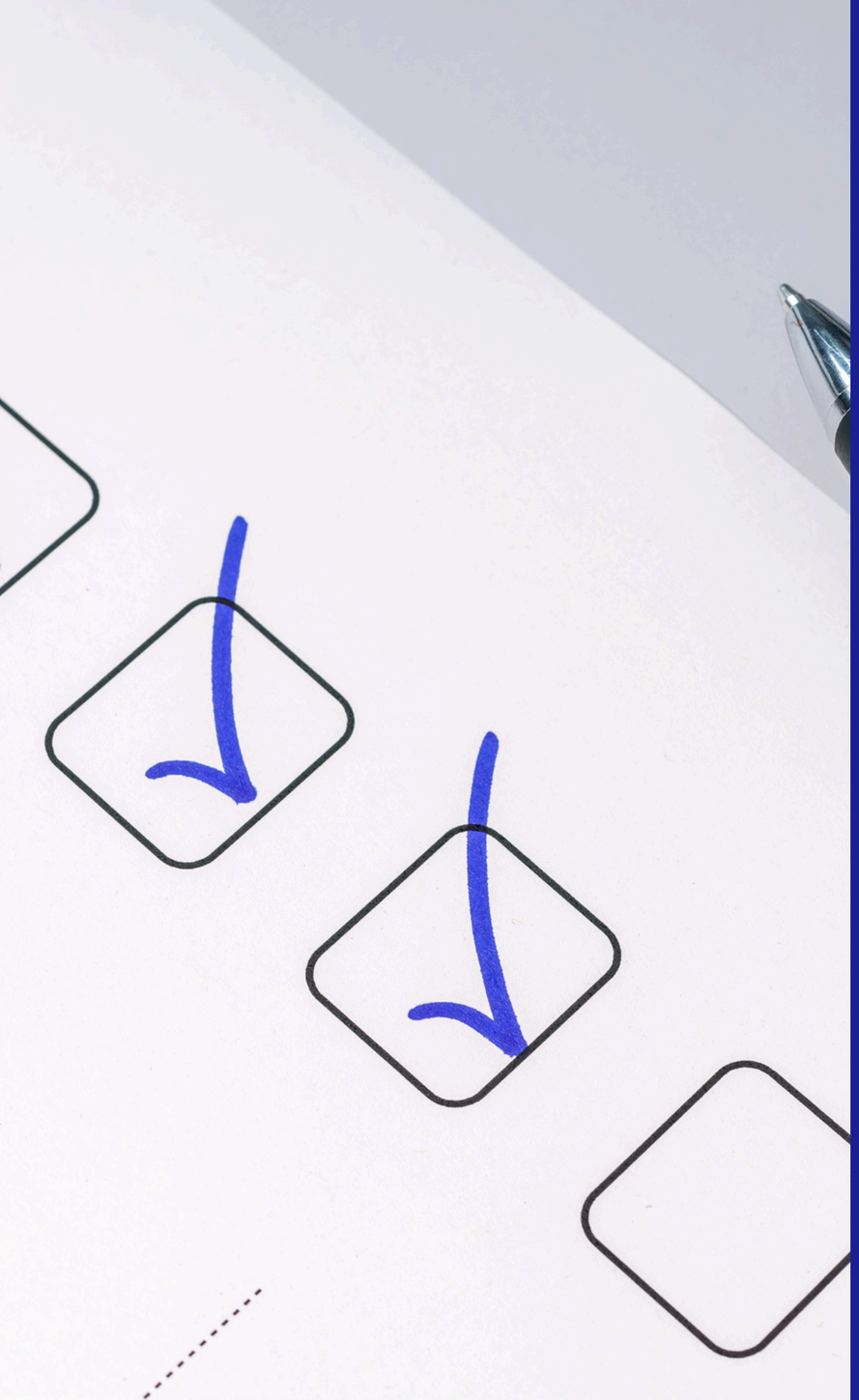


	- AR	- ER	- IR
YO	am**o**	com**o**	viv**o**
TÚ	am**as**	com**es**	viv**es**
ÉL, ELLA, USTED	am**a**	com**e**	viv**e**
NOSOTROS / AS	am**amos**	com**emos**	viv**imos**
VOSOTROS / AS	am**áis**	com**éis**	viv**ís**
ELLOS / ELLAS USTEDES	am**an**	com**en**	viv**en**

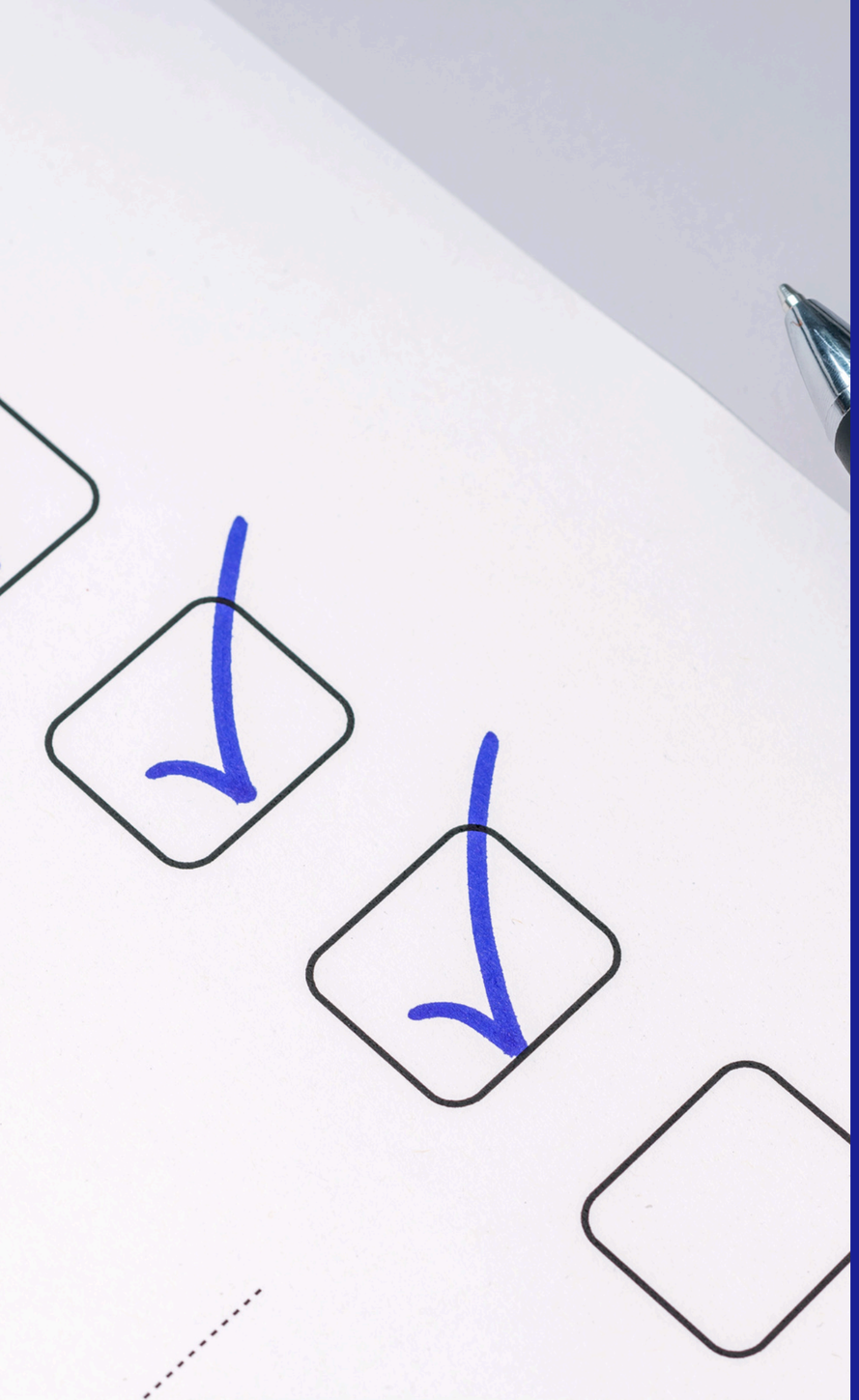


Vos --- amás - comés - vivís





¡Muy bien! Vamos a practicar...



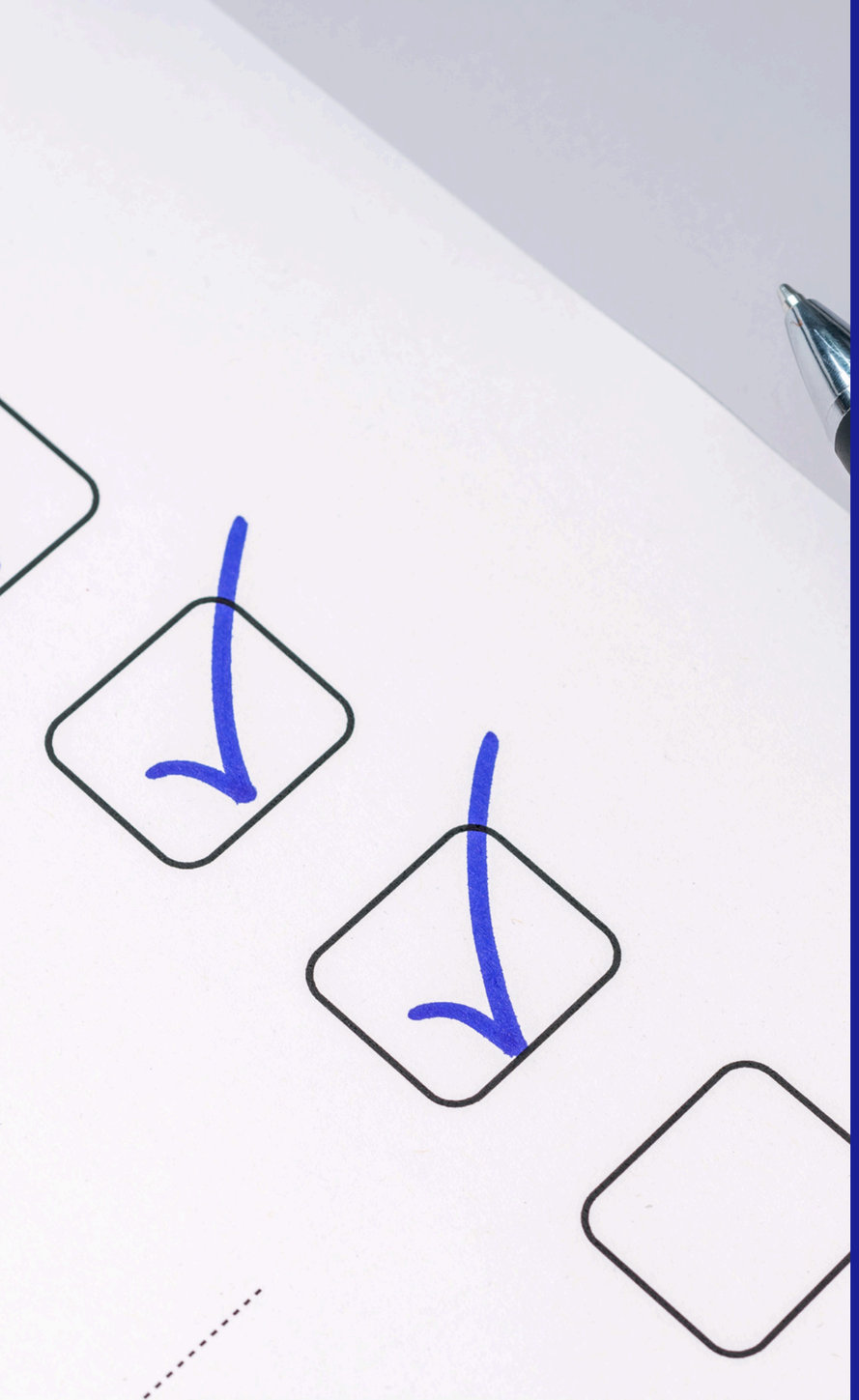
¡A jugar!

Explotaglobos
Presente: Verbos regulares

INICIAR

Explota los globos para hacer caer cada palabra clave en su definición correspondiente.

Con tecnología de Wordwall



TAREA [● REC]

Grabá un audio o video (30-45 segundos) y creá seis oraciones que describan cómo es un día normal en tu vida.

Usá verbos regulares.

WhatsApp

Propuesta

1. Módulo 3
2. Verbos irregulares
3. Conjugaciones del presente irregular (selección de verbos)
4. Actividades



ENCONTRÁ A LOS INTRUSOS

Hoy vamos a convertirnos en detectives gramaticales. Hay verbos irregulares escondidos entre los verbos regulares. Tu misión es descubrirlos.



SENTIR

SER

IR

TENER

CANTAR

VIVIR

BAILAR

ESCUCHAR

TRABAJAR



SENTIR

TRABAJAR

IR

TENER

CANTAR

VIVIR

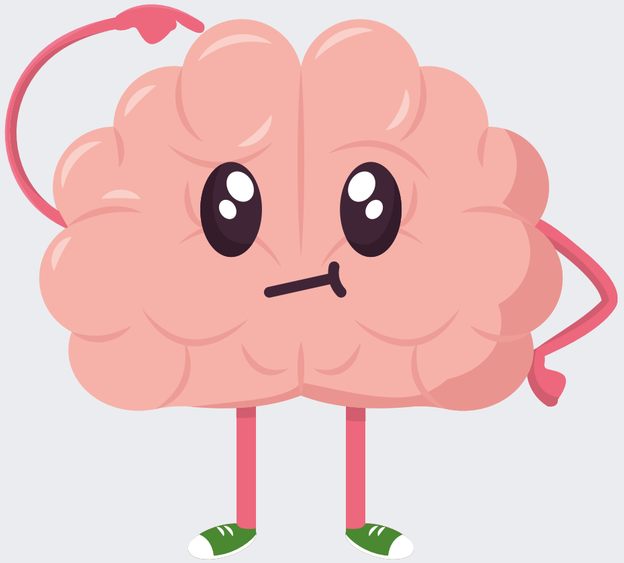
BAILAR

ESCUCHAR

SER

Aprendemos...

¿Qué cambios notaste en su conjugación?



¡Vamos

a

descubrirlo!

	SER	IR	ESTAR
YO	soy	voy	estoy
TÚ	eres	vas	estás
ÉL, ELLA, USTED	es	va	está
NOSOTROS / AS	somos	vamos	estamos
VOSOTROS / AS	sois	vais	estáis
ELLOS / ELLAS USTEDES	son	van	están

vos: sos / vas / estás

E > IE

SENTIR → yo siento

O > UE

PODER → yo puedo

E > I

PEDIR → yo pido

U > UE

JUGAR → yo juego

vos: sentís / podés / pedís / jugás

SENTIR

YO	siento
TÚ	sientes
ÉL, ELLA, USTED	siente
NOSOTROS / AS	sentimos
VOSOTROS / AS	sentís
ELLOS / ELLAS USTEDES	sienten

VOS:

OTROS VERBOS CON CAMBIO VOCÁLICO

E > IE

CALENTAR, EMPEZAR, DESPERTAR, MENTIR, SENTIR, PERDER, ENTENDER...

PODER

YO	puedo
TÚ	puedes
ÉL, ELLA, USTED	puede
NOSOTROS / AS	podemos
VOSOTROS / AS	podéis
ELLOS / ELLAS USTEDES	pueden

OTROS VERBOS CON CAMBIO VOCÁLICO

O > UE

CONTAR, COSTAR, DORMIR,
ENCONTRAR, VOLVER,
SOÑAR, RECORDAR ...

vos: podés

PEDIR

YO	pido
TÚ	pides
ÉL, ELLA, USTED	pide
NOSOTROS / AS	pedimos
VOSOTROS / AS	pedís
ELLOS / ELLAS USTEDES	piden

OTROS VERBOS CON CAMBIO VOCÁLICO

E > I

MEDIR, REÍR, DESPEDIR,
IMPEDIR, VESTIR, REPETIR,
SERVIR, ELEGIR, SEGUIR...

vos: pedís

JUGAR

YO	juego
TÚ	juegas
ÉL, ELLA, USTED	juega
NOSOTROS / AS	jugamos
VOSOTROS / AS	jugáis
ELLOS / ELLAS USTEDES	juegan

NO HAY MÁS VERBOS DE CAMBIO VOCÁLICO

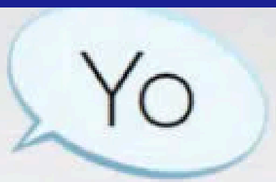
U > UE

SOLO JUGAR.

vos: jugás

IRREGULARES DE PRIMERA PERSONA





SABER: sé, sabes, sabe, sabemos...

DAR: doy, das, da, damos...

VER: veo, ves, ve, vemos...

CABER: quepo, cabes, cabe, cabemos...



Yo veo a tu perro Tobby feliz

porque sé que es amigo de Dante



vos: sabés / das / ves / cabés

PRIMERA PERSONA IRREGULAR



Yo

Verbos en

PARECER: parezco , pareces...

CONOCER: conozco, conoces...

TRADUCIR: traduzco, traduces...

.....

- otros verbos -

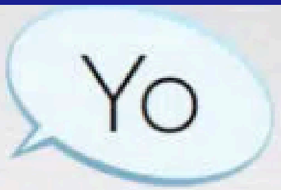
agradecer, producir, conducir...

-ecer
-ocer
-ucir
= +zco

vos: parecés / conocés / traducís / agradecés / producís / conducís

PRIMERA PERSONA IRREGULAR







HACER: **hago**, haces, hace, hacemos...

TRAER: **traigo**, traes, trae, traemos...

PONER: **pongo**, pones, pone, ponemos...

SALIR: **salgo**, sales, sale, salimos...

CAER: **caigo**, caes, cae, caemos...

VALER: **valgo**, vales, vale, valemos...



vos: hacés, traés, ponés, salís, caés, valés

	TENER	VENIR	DECIR
YO	tengo	vengo	digo
TÚ	tienes	vienes	dices
ÉL, ELLA, USTED	tiene	viene	dice
NOSOTROS / AS	tenemos	venimos	decimos
VOSOTROS / AS	tenéis	venís	decís
ELLOS / ELLAS USTEDES	tienen	vienen	dicen

vos: tenés, venís, decís

OÍR

YO	oigo
TÚ	oyes
ÉL, ELLA, USTED	oye
NOSOTROS / AS	oímos
VOSOTROS / AS	oís
ELLOS / ELLAS USTEDES	oyen

vos: oís

HUIR

huyo
huyes
huye
huímos
huís
huyen

Son los verbos que terminan en -uir como:

CONSTRUIR
SUSTITUIR
INCLUIR
ATRIBUIR
...



vos: huís



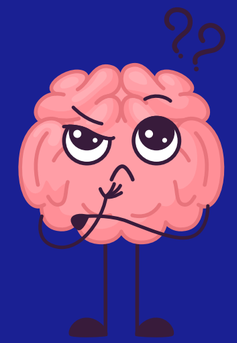
¡A JUGAR!



El verbo y su sujeto

LINK

Clasificá los verbos según sus cambios vocálicos

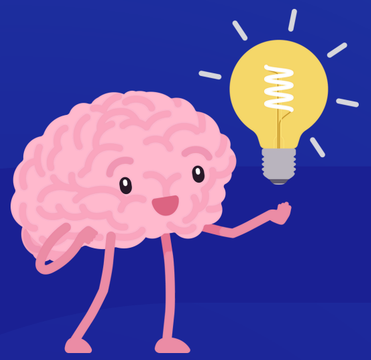


REPITO
MIENTO
PUEDO
SUEÑA
TIENEN
JUEGA
DICES
RÍO
PIENSO
VUELVE

E > I	E > IE	O > UE
U > UE		



¡A practicar!





Propuesta

1. Módulo 4
2. Verbos reflexivos de uso común en la rutina
3. Evaluación escrita y oral

¿Podrías revelar estos mensajes?

Mirá con atención y revelá las palabras escondidas.



♦	✺	✶	❄	★	♫	𝄞	✵	♣	❦	♠	✦	✿
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
❊	❀	✹	✪	♨	♫	☼	☆	⁂	◔	♥	▣	ϟ
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z

✦ ★ ⁂ ♦ ❊ ☼ ♦ ♨ ♫ ★

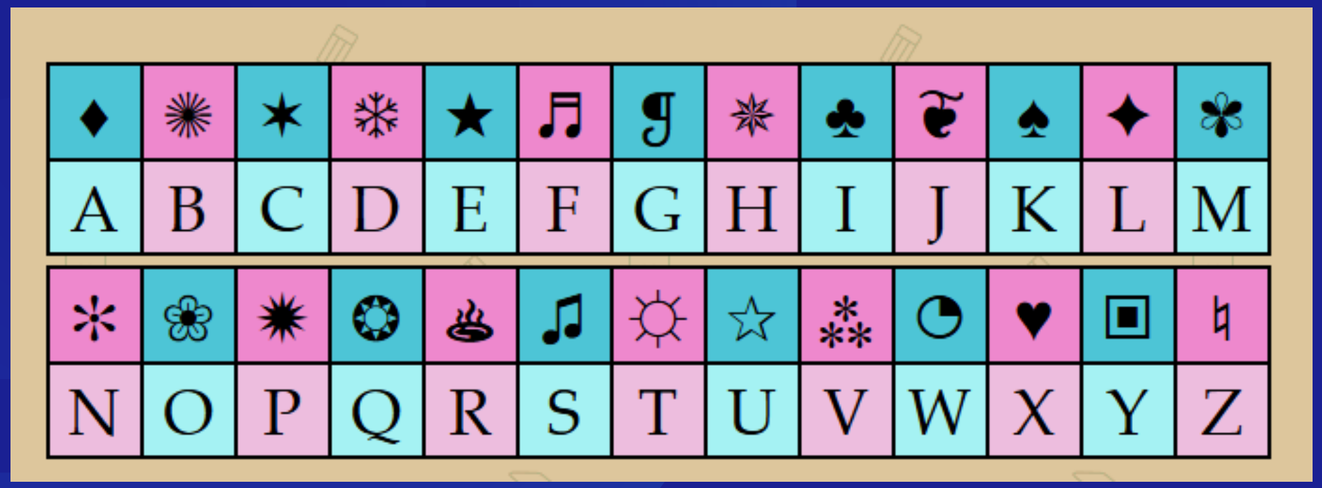
❄ ★ ♫ ✹ ★ ♨ ☼ ♦ ♨ ♫ ★

✹ ★ ♣ ❊ ♦ ♨ ♫ ★

♦ ✶ ❀ ♫ ☼ ♦ ♨ ♫ ★

⁂ ★ ♫ ☼ ♣ ♨ ♫ ★







levantar**se**

despertar**se**

peinar**se**

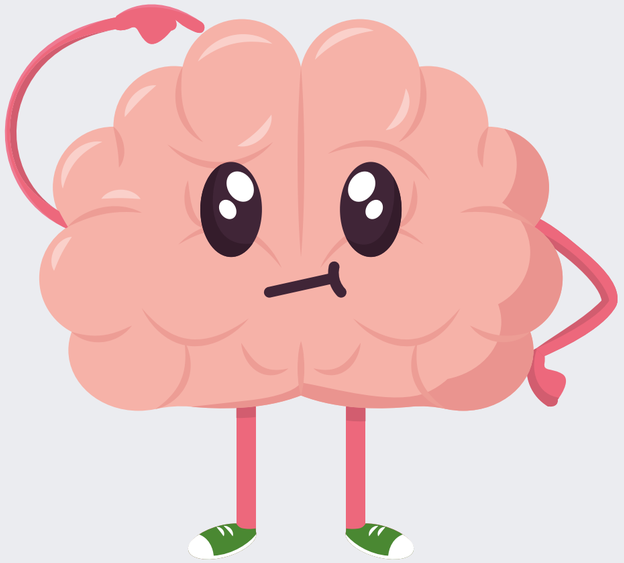
acostar**se**

vestir**se**



Aprendemos...

Verbos reflexivos en la rutina



DESPERTARSE

BAÑARSE

PEINARSE

Un verbo reflexivo expresa una acción en la que el sujeto realiza la acción y, al mismo tiempo, la recibe.



¿Cómo se conjugan los verbos reflexivos? Observa.

Vamos a conjugar el verbo **levantarse**.

Sujeto	Pronombre reflexivo	Verbo
yo	me	levanto
tú	te	levantas
él / ella / usted	se	levanta
nosotros / nosotras	nos	levantamos
vosotros / vosotras	os	levantáis
ellos / ellas / ustedes	se	levantan

Vos te levantás

LA RUTINA



Actividades para la práctica escrita







Actividad para la práctica oral







Juguemos y revisemos





Pac-Man





WORDSHOOT



¿Lo recordás?

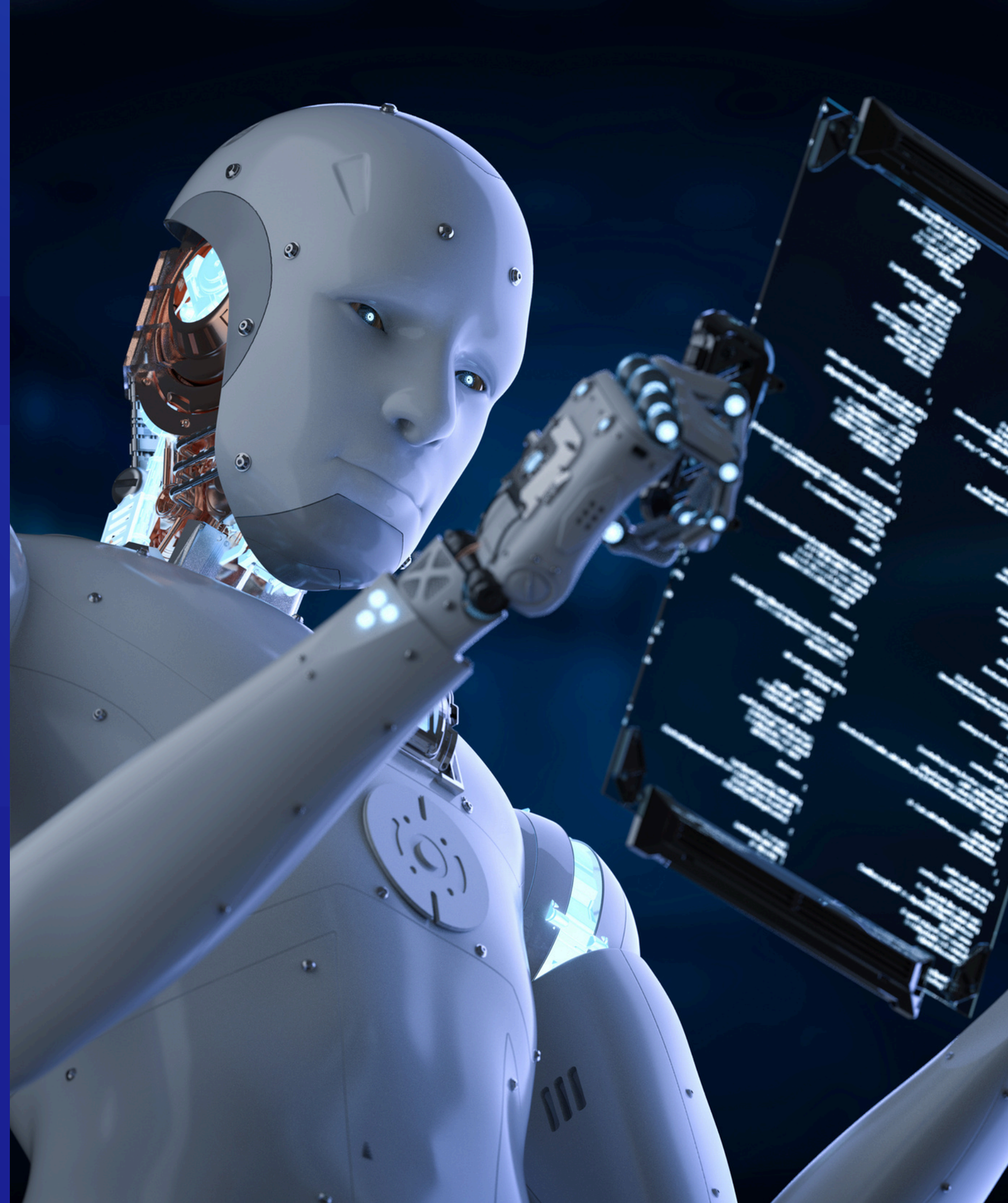
Mirá el video nuevamente y completá las consignas.

LINK



Actividad autónoma con ChatGPT + grabación de audio.

1. Abrí ChatGPT y escribí el siguiente mensaje:
2. Elaborá 5 preguntas sobre mi rutina en nivel A2 de español.
3. Leé las preguntas que te propone ChatGPT y respondé oralmente una por una.
4. Grabá tus respuestas en un audio (podés usar tu teléfono o una app de grabación).
5. Enviá el audio a tu profesor por correo o por WhatsApp.



Kahoot!



¿ALGUNA PREGUNTA?



Pero antes de irnos, una recomendación.



Para seguir aprendiendo, visitá estos sitios:

radio ELE

Spanish with Vicente

@SpanishwithVicente · 237 K suscriptores · 376 vídeos

¡Hola! 🥳 ¿Te gusta aprender español? 🥳 ...más

spanishwithvicente.com y 3 enlaces más

Suscrito

¡Muchas gracias!
¡LO HICIMOS!



ANEXO 2

Encuesta a docentes de ELE — Respuestas

Transcripción completa de las respuestas de la hoja de cálculo original. Cada registro conserva las preguntas y sus valores, en un formato legible para PDF.

Respuesta 1

Marca temporal

27/11/2025 19:11

1. Años de experiencia docente en ELE

Entre 2 y 5 años

2. Nivel(es) que enseña habitualmente

A2, B2

3. Frecuencia con la que utiliza herramientas digitales en sus clases

Alta

Canva | Adecuación al nivel adulto

5

Wheel of Names | Adecuación al nivel adulto

5

YouTube + Edpuzzle | Adecuación al nivel adulto

3

Kahoot | Adecuación al nivel adulto

5

Wordwall / Educaplay | Adecuación al nivel adulto

3

Google Forms | Adecuación al nivel adulto

5

ChatGPT | Adecuación al nivel adulto

3

Canva | Facilidad de uso

5

Wheel of Names | Facilidad de uso

5

YouTube + Edpuzzle | Facilidad de uso

5

Kahoot | Facilidad de uso

5

Wordwall / Educaplay | Facilidad de uso

4

Google Forms | Facilidad de uso

5

ChatGPT | Facilidad de uso

5

Canva | Valor motivacional

5

Wheel of Names | Valor motivacional

4

YouTube + Edpuzzle | Valor motivacional

4

Kahoot | Valor motivacional

5

Wordwall / Educaplay | Valor motivacional

4

Google Forms | Valor motivacional

5

ChatGPT | Valor motivacional

3

Canva | Utilidad para enseñar el presente de indicativo

5

Wheel of Names | Utilidad para enseñar el presente de indicativo

5

YouTube + Edpuzzle | Utilidad para enseñar el presente de indicativo

5

Kahoot | Utilidad para enseñar el presente de indicativo

5

Wordwall / Educaplay | Utilidad para enseñar el presente de indicativo

5

Google Forms | Utilidad para enseñar el presente de indicativo

5

ChatGPT | Utilidad para enseñar el presente de indicativo

5

Las herramientas digitales aumentan la motivación de los aprendientes adultos.

5

Favorecen la autonomía y autorregulación del aprendizaje.

4

Permiten trabajar el presente de indicativo de forma contextualizada y significativa.

4

Facilitan la retroalimentación inmediata y el noticing gramatical.

4

Son accesibles y de bajo costo para docentes y estudiantes.

5

Pueden integrarse fácilmente en diferentes contextos institucionales.

5

La variedad de herramientas promueve un aprendizaje equilibrado entre comprensión, producción y reflexión.

5

1. ¿Qué dificultades ha encontrado al implementar herramientas digitales en clase?

Acceso limitado a dispositivos, Escasa familiaridad del alumnado con herramientas digitales, En varias ocasiones, pude observar que los alumnos adultos mayores suelen presentar dificultades al utilizar herramientas digitales nuevas. Generalmente necesitan más tiempo de adaptación para familiarizarse con su funcionamiento y poder incorporarlas de manera fluida en las actividades

2. ¿Qué tipo de actividades digitales considera más adecuadas para adultos de nivel A2?

Actividades individuales de práctica guiada, Juegos o actividades gamificadas, Actividades de reflexión gramatical, Videos interactivos con preguntas, Simulaciones o prácticas con chatbots

3. ¿Qué mejoras sugeriría para optimizar la integración de herramientas digitales en una secuencia didáctica sobre el presente de indicativo?

Planificar momentos específicos para la retroalimentación digital inmediata

4. ¿Qué otras herramientas utilizan o recomendaría incluir en futuras propuestas?

Classroomscreen: herramienta en línea gratuita que funciona como una pizarra digital interactiva.

5. ¿Hay algún aspecto de la propuesta que considere especialmente útil o replicable en sus propias clases?

Sí, la interacción con ChatGPT me parece una gran incorporación porque permite una autonomía inmediata por fuera del horario de clase.

6. Comentarios o sugerencias adicionales

Invitarr al docente a animarse a incorporar y explorar herramientas digitales de manera progresiva. La formación continua en este ámbito no solo amplía recursos didácticos, sino que también facilita propuestas más dinámicas, adaptadas a los intereses y formas de aprender de los alumnos.

Respuesta 2

Marca temporal

28/11/2025 09:59

1. Años de experiencia docente en ELE

Entre 6 y 10 años

2. Nivel(es) que enseña habitualmente

A1, A2, B1, B2

3. Frecuencia con la que utiliza herramientas digitales en sus clases

Alta

Canva | Adecuación al nivel adulto

5

Wheel of Names | Adecuación al nivel adulto

NC

YouTube + Edpuzzle | Adecuación al nivel adulto

5

Kahoot | Adecuación al nivel adulto

5

Wordwall / Educaplay | Adecuación al nivel adulto

5

Google Forms | Adecuación al nivel adulto

4

ChatGPT | Adecuación al nivel adulto

4

Canva | Facilidad de uso

5

Wheel of Names | Facilidad de uso

NC

YouTube + Edpuzzle | Facilidad de uso

5

Kahoot | Facilidad de uso

4

Wordwall / Educaplay | Facilidad de uso

4

Google Forms | Facilidad de uso

5

ChatGPT | Facilidad de uso

5

Canva | Valor motivacional

5

Wheel of Names | Valor motivacional

NC

YouTube + Edpuzzle | Valor motivacional

4

Kahoot | Valor motivacional

5

Wordwall / Educaplay | Valor motivacional

4

Google Forms | Valor motivacional

4

ChatGPT | Valor motivacional

5

Canva | Utilidad para enseñar el presente de indicativo

5

Wheel of Names | Utilidad para enseñar el presente de indicativo

NC

YouTube + Edpuzzle | Utilidad para enseñar el presente de indicativo

5

Kahoot | Utilidad para enseñar el presente de indicativo

5

Wordwall / Educaplay | Utilidad para enseñar el presente de indicativo

5

Google Forms | Utilidad para enseñar el presente de indicativo

5

ChatGPT | Utilidad para enseñar el presente de indicativo

5

Las herramientas digitales aumentan la motivación de los aprendientes adultos.

5

Favorecen la autonomía y autorregulación del aprendizaje.

5

Permiten trabajar el presente de indicativo de forma contextualizada y significativa.

5

Facilitan la retroalimentación inmediata y el noticing gramatical.

5

Son accesibles y de bajo costo para docentes y estudiantes.

5

Pueden integrarse fácilmente en diferentes contextos institucionales.

4

La variedad de herramientas promueve un aprendizaje equilibrado entre comprensión, producción y reflexión.

5

1. ¿Qué dificultades ha encontrado al implementar herramientas digitales en clase?

Problemas de conectividad, Escasa familiaridad del alumnado con herramientas digitales, Baja motivación del alumnado

2. ¿Qué tipo de actividades digitales considera más adecuadas para adultos de nivel A2?

Juegos o actividades gamificadas, Actividades de reflexión gramatical, Videos interactivos con preguntas

3. ¿Qué mejoras sugeriría para optimizar la integración de herramientas digitales en una secuencia didáctica sobre el presente de indicativo?

-

4. ¿Qué otras herramientas utilizan o recomendaría incluir en futuras propuestas?

www.liveworksheets.com / https://www.profedeele.es / Moodle / Padlet / https://www.mentimeter.com /

5. ¿Hay algún aspecto de la propuesta que considere especialmente útil o replicable en sus propias clases?

-

6. Comentarios o sugerencias adicionales

La propuesta es muy interesante y está muy bien desarrollada. Es muy actual, ya que trae como personaje central a alguien que posiblemente sea conocido por todos. Las cuestiones gramaticales están muy bien desarrolladas y creo que las herramientas digitales también además de estar bien integradas. No conozco la planificación detallada ni el tiempo de exposición con el que se cuenta para desarrollar el contenido, por eso no sé específicamente como se planea dar cada actividad, pero como sugerencia para las actividades que integran herramientas digitales, pienso que siempre es bueno realizar alguna en clase para que los alumnos puedan adecuarse y sentir tranquilidad de que van a poder utilizarla fácilmente, para que luego puedan usarla en casa y tener tiempo de práctica más "lúdico o entretenido".

Respuesta 3

Marca temporal

28/11/2025 12:20

1. Años de experiencia docente en ELE

Entre 2 y 5 años

2. Nivel(es) que enseña habitualmente

A2, B1

3. Frecuencia con la que utiliza herramientas digitales en sus clases

Alta

Canva | Adecuación al nivel adulto

5

Wheel of Names | Adecuación al nivel adulto

3

YouTube + Edpuzzle | Adecuación al nivel adulto

4

Kahoot | Adecuación al nivel adulto

2

Wordwall / Educaplay | Adecuación al nivel adulto

5

Google Forms | Adecuación al nivel adulto

3

ChatGPT | Adecuación al nivel adulto

3

Canva | Facilidad de uso

5

Wheel of Names | Facilidad de uso

5

YouTube + Edpuzzle | Facilidad de uso

5

Kahoot | Facilidad de uso

5

Wordwall / Educaplay | Facilidad de uso

5

Google Forms | Facilidad de uso

5

ChatGPT | Facilidad de uso

5

Canva | Valor motivacional

5

Wheel of Names | Valor motivacional

5

YouTube + Edpuzzle | Valor motivacional

5

Kahoot | Valor motivacional

5

Wordwall / Educaplay | Valor motivacional

5

Google Forms | Valor motivacional

5

ChatGPT | Valor motivacional

5

Canva | Utilidad para enseñar el presente de indicativo

5

Wheel of Names | Utilidad para enseñar el presente de indicativo

5

YouTube + Edpuzzle | Utilidad para enseñar el presente de indicativo

5

Kahoot | Utilidad para enseñar el presente de indicativo

5

Wordwall / Educaplay | Utilidad para enseñar el presente de indicativo

5

Google Forms | Utilidad para enseñar el presente de indicativo

5

ChatGPT | Utilidad para enseñar el presente de indicativo

5

Las herramientas digitales aumentan la motivación de los aprendientes adultos.

5

Favorecen la autonomía y autorregulación del aprendizaje.

5

Permiten trabajar el presente de indicativo de forma contextualizada y significativa.

5

Facilitan la retroalimentación inmediata y el noticing gramatical.

5

Son accesibles y de bajo costo para docentes y estudiantes.

5

Pueden integrarse fácilmente en diferentes contextos institucionales.

5

La variedad de herramientas promueve un aprendizaje equilibrado entre comprensión, producción y reflexión.

5

1. ¿Qué dificultades ha encontrado al implementar herramientas digitales en clase?

Problemas de conectividad

2. ¿Qué tipo de actividades digitales considera más adecuadas para adultos de nivel A2?

Actividades individuales de práctica guiada, Juegos o actividades gamificadas, Actividades de reflexión gramatical, Videos interactivos con preguntas

3. ¿Qué mejoras sugeriría para optimizar la integración de herramientas digitales en una secuencia didáctica sobre el presente de indicativo?

-

4. ¿Qué otras herramientas utilizan o recomendaría incluir en futuras propuestas?

Live worksheets

5. ¿Hay algún aspecto de la propuesta que considere especialmente útil o replicable en sus propias clases?

-

6. Comentarios o sugerencias adicionales

-

Respuesta 4

Marca temporal

28/11/2025 13:27

1. Años de experiencia docente en ELE

Entre 6 y 10 años

2. Nivel(es) que enseña habitualmente

A1, A2, B1

3. Frecuencia con la que utiliza herramientas digitales en sus clases

Alta

Canva | Adecuación al nivel adulto

5

Wheel of Names | Adecuación al nivel adulto

5

YouTube + Edpuzzle | Adecuación al nivel adulto

NC

Kahoot | Adecuación al nivel adulto

5

Wordwall / Educaplay | Adecuación al nivel adulto

5

Google Forms | Adecuación al nivel adulto

5

ChatGPT | Adecuación al nivel adulto

5

Canva | Facilidad de uso

5

Wheel of Names | Facilidad de uso

5

YouTube + Edpuzzle | Facilidad de uso

NC

Kahoot | Facilidad de uso

5

Wordwall / Educaplay | Facilidad de uso

5

Google Forms | Facilidad de uso

5

ChatGPT | Facilidad de uso

5

Canva | Valor motivacional

4

Wheel of Names | Valor motivacional

5

YouTube + Edpuzzle | Valor motivacional

NC

Kahoot | Valor motivacional

5

Wordwall / Educaplay | Valor motivacional

5

Google Forms | Valor motivacional

3

ChatGPT | Valor motivacional

5

Canva | Utilidad para enseñar el presente de indicativo

5

Wheel of Names | Utilidad para enseñar el presente de indicativo

5

YouTube + Edpuzzle | Utilidad para enseñar el presente de indicativo

NC

Kahoot | Utilidad para enseñar el presente de indicativo

5

Wordwall / Educaplay | Utilidad para enseñar el presente de indicativo

5

Google Forms | Utilidad para enseñar el presente de indicativo

3

ChatGPT | Utilidad para enseñar el presente de indicativo

5

Las herramientas digitales aumentan la motivación de los aprendientes adultos.

5

Favorecen la autonomía y autorregulación del aprendizaje.

5

Permiten trabajar el presente de indicativo de forma contextualizada y significativa.

5

Facilitan la retroalimentación inmediata y el noticing gramatical.

5

Son accesibles y de bajo costo para docentes y estudiantes.

5

Pueden integrarse fácilmente en diferentes contextos institucionales.

5

La variedad de herramientas promueve un aprendizaje equilibrado entre comprensión, producción y reflexión.

5

1. ¿Qué dificultades ha encontrado al implementar herramientas digitales en clase?

Ninguna dificultad relevante

2. ¿Qué tipo de actividades digitales considera más adecuadas para adultos de nivel A2?

Juegos o actividades gamificadas, Videos interactivos con preguntas

3. ¿Qué mejoras sugeriría para optimizar la integración de herramientas digitales en una secuencia didáctica sobre el presente de indicativo?

Creo que todas las herramientas antes detalladas son suficientes para integrar el aprendizaje

4. ¿Qué otras herramientas utilizan o recomendaría incluir en futuras propuestas?

Bamboozle y videos de En.collective

5. ¿Hay algún aspecto de la propuesta que considere especialmente útil o replicable en sus propias clases?

Kahoot y Woedwall

6. Comentarios o sugerencias adicionales

Sin respuesta

Respuesta 5

Marca temporal

29/11/2025 19:59

1. Años de experiencia docente en ELE

Menos de 2 años

2. Nivel(es) que enseña habitualmente

A1, A2, B1, B2

3. Frecuencia con la que utiliza herramientas digitales en sus clases

Alta

Canva | Adecuación al nivel adulto

3

Wheel of Names | Adecuación al nivel adulto

NC

YouTube + Edpuzzle | Adecuación al nivel adulto

NC

Kahoot | Adecuación al nivel adulto

NC

Wordwall / Educaplay | Adecuación al nivel adulto

NC

Google Forms | Adecuación al nivel adulto

4

ChatGPT | Adecuación al nivel adulto

5

Canva | Facilidad de uso

4

Wheel of Names | Facilidad de uso

NC

YouTube + Edpuzzle | Facilidad de uso

NC

Kahoot | Facilidad de uso

NC

Wordwall / Educaplay | Facilidad de uso

NC

Google Forms | Facilidad de uso

5

ChatGPT | Facilidad de uso

5

Canva | Valor motivacional

3

Wheel of Names | Valor motivacional

NC

YouTube + Edpuzzle | Valor motivacional

NC

Kahoot | Valor motivacional

NC

Wordwall / Educaplay | Valor motivacional

NC

Google Forms | Valor motivacional

3

ChatGPT | Valor motivacional

4

Canva | Utilidad para enseñar el presente de indicativo

3

Wheel of Names | Utilidad para enseñar el presente de indicativo

NC

YouTube + Edpuzzle | Utilidad para enseñar el presente de indicativo

NC

Kahoot | Utilidad para enseñar el presente de indicativo

NC

Wordwall / Educaplay | Utilidad para enseñar el presente de indicativo

NC

Google Forms | Utilidad para enseñar el presente de indicativo

3

ChatGPT | Utilidad para enseñar el presente de indicativo

5

Las herramientas digitales aumentan la motivación de los aprendientes adultos.

4

Favorecen la autonomía y autorregulación del aprendizaje.

3

Permiten trabajar el presente de indicativo de forma contextualizada y significativa.

4

Facilitan la retroalimentación inmediata y el noticing gramatical.

4

Son accesibles y de bajo costo para docentes y estudiantes.

4

Pueden integrarse fácilmente en diferentes contextos institucionales.

4

La variedad de herramientas promueve un aprendizaje equilibrado entre comprensión, producción y reflexión.

4

1. ¿Qué dificultades ha encontrado al implementar herramientas digitales en clase?

Ninguna dificultad relevante

2. ¿Qué tipo de actividades digitales considera más adecuadas para adultos de nivel A2?

Juegos o actividades gamificadas, Videos interactivos con preguntas

3. ¿Qué mejoras sugeriría para optimizar la integración de herramientas digitales en una secuencia didáctica sobre el presente de indicativo?

La interacción

4. ¿Qué otras herramientas utilizan o recomendaría incluir en futuras propuestas?

Quiz de páginas de profe de Ele. Podcast

5. ¿Hay algún aspecto de la propuesta que considere especialmente útil o replicable en sus propias clases?

La integración de diversas plataformas

6. Comentarios o sugerencias adicionales

Sin respuesta

Respuesta 6

Marca temporal

02/12/2025 12:48

1. Años de experiencia docente en ELE

Más de 10 años

2. Nivel(es) que enseña habitualmente

A1, A2, B1, B2, C1 o superior

3. Frecuencia con la que utiliza herramientas digitales en sus clases

Alta

Canva | Adecuación al nivel adulto

5

Wheel of Names | Adecuación al nivel adulto

NC

YouTube + Edpuzzle | Adecuación al nivel adulto

NC

Kahoot | Adecuación al nivel adulto

5

Wordwall / Educaplay | Adecuación al nivel adulto

NC

Google Forms | Adecuación al nivel adulto

5

ChatGPT | Adecuación al nivel adulto

5

Canva | Facilidad de uso

5

Wheel of Names | Facilidad de uso

NC

YouTube + Edpuzzle | Facilidad de uso

NC

Kahoot | Facilidad de uso

5

Wordwall / Educaplay | Facilidad de uso

NC

Google Forms | Facilidad de uso

5

ChatGPT | Facilidad de uso

5

Canva | Valor motivacional

5

Wheel of Names | Valor motivacional

NC

YouTube + Edpuzzle | Valor motivacional

NC

Kahoot | Valor motivacional

3

Wordwall / Educaplay | Valor motivacional

NC

Google Forms | Valor motivacional

5

ChatGPT | Valor motivacional

5

Canva | Utilidad para enseñar el presente de indicativo

5

Wheel of Names | Utilidad para enseñar el presente de indicativo

NC

YouTube + Edpuzzle | Utilidad para enseñar el presente de indicativo

NC

Kahoot | Utilidad para enseñar el presente de indicativo

4

Wordwall / Educaplay | Utilidad para enseñar el presente de indicativo

NC

Google Forms | Utilidad para enseñar el presente de indicativo

3

ChatGPT | Utilidad para enseñar el presente de indicativo

3

Las herramientas digitales aumentan la motivación de los aprendientes adultos.

5

Favorecen la autonomía y autorregulación del aprendizaje.

5

Permiten trabajar el presente de indicativo de forma contextualizada y significativa.

4

Facilitan la retroalimentación inmediata y el noticing gramatical.

5

Son accesibles y de bajo costo para docentes y estudiantes.

4

Pueden integrarse fácilmente en diferentes contextos institucionales.

5

La variedad de herramientas promueve un aprendizaje equilibrado entre comprensión, producción y reflexión.

4

1. ¿Qué dificultades ha encontrado al implementar herramientas digitales en clase?

Necesidad de mayor capacitación docente, Escasa familiaridad del alumnado con herramientas digitales

2. ¿Qué tipo de actividades digitales considera más adecuadas para adultos de nivel A2?

Actividades individuales de práctica guiada, Juegos o actividades gamificadas, Actividades de reflexión gramatical

3. ¿Qué mejoras sugeriría para optimizar la integración de herramientas digitales en una secuencia didáctica sobre el presente de indicativo?

Scaffolding y que en la clase se haga práctica en contexto. En casa, herramientas de conjugación.

4. ¿Qué otras herramientas utilizan o recomendaría incluir en futuras propuestas?

Conversifi o LinguaMeeting para practicar la oralidad. Se puede usar a todo nivel.

5. ¿Hay algún aspecto de la propuesta que considere especialmente útil o replicable en sus propias clases?

La incorporación de una variedad de plataformas y no siempre las mismas.

6. Comentarios o sugerencias adicionales

Reorganizaría un poco la forma en que se presentan y se agrupan los verbos. No presentaría todas las conjugaciones juntas en las diapositivas, eso podría incluirse como material suplementario.

Respuesta 7

Marca temporal

02/12/2025 14:56

1. Años de experiencia docente en ELE

Menos de 2 años

2. Nivel(es) que enseña habitualmente

A1, A2, B1, B2

3. Frecuencia con la que utiliza herramientas digitales en sus clases

Alta

Canva | Adecuación al nivel adulto

5

Wheel of Names | Adecuación al nivel adulto

5

YouTube + Edpuzzle | Adecuación al nivel adulto

4

Kahoot | Adecuación al nivel adulto

5

Wordwall / Educaplay | Adecuación al nivel adulto

4

Google Forms | Adecuación al nivel adulto

5

ChatGPT | Adecuación al nivel adulto

4

Canva | Facilidad de uso

4

Wheel of Names | Facilidad de uso

NC

YouTube + Edpuzzle | Facilidad de uso

NC

Kahoot | Facilidad de uso

NC

Wordwall / Educaplay | Facilidad de uso

NC

Google Forms | Facilidad de uso

4

ChatGPT | Facilidad de uso

5

Canva | Valor motivacional

3

Wheel of Names | Valor motivacional

4

YouTube + Edpuzzle | Valor motivacional

5

Kahoot | Valor motivacional

5

Wordwall / Educaplay | Valor motivacional

5

Google Forms | Valor motivacional

4

ChatGPT | Valor motivacional

3

Canva | Utilidad para enseñar el presente de indicativo

5

Wheel of Names | Utilidad para enseñar el presente de indicativo

3

YouTube + Edpuzzle | Utilidad para enseñar el presente de indicativo

3

Kahoot | Utilidad para enseñar el presente de indicativo

4

Wordwall / Educaplay | Utilidad para enseñar el presente de indicativo

4

Google Forms | Utilidad para enseñar el presente de indicativo

3

ChatGPT | Utilidad para enseñar el presente de indicativo

4

Las herramientas digitales aumentan la motivación de los aprendientes adultos.

4

Favorecen la autonomía y autorregulación del aprendizaje.

3

Permiten trabajar el presente de indicativo de forma contextualizada y significativa.

4

Facilitan la retroalimentación inmediata y el noticing gramatical.

5

Son accesibles y de bajo costo para docentes y estudiantes.

4

Pueden integrarse fácilmente en diferentes contextos institucionales.

3

La variedad de herramientas promueve un aprendizaje equilibrado entre comprensión, producción y reflexión.

4

1. ¿Qué dificultades ha encontrado al implementar herramientas digitales en clase?

Falta de tiempo para preparar actividades, Necesidad de mayor capacitación docente

2. ¿Qué tipo de actividades digitales considera más adecuadas para adultos de nivel A2?

Actividades individuales de práctica guiada, Juegos o actividades gamificadas, Videos interactivos con preguntas

3. ¿Qué mejoras sugeriría para optimizar la integración de herramientas digitales en una secuencia didáctica sobre el presente de indicativo?

Ninguna, me pareció excelente

4. ¿Qué otras herramientas utilizan o recomendaría incluir en futuras propuestas?

Podcast, canciones (recursos)

5. ¿Hay algún aspecto de la propuesta que considere especialmente útil o replicable en sus propias clases?

Muchos. La claridad en la presentación, la variedad de recursos y herramientas y el dinamismo.

6. Comentarios o sugerencias adicionales

Felicitaciones. Excelente

Respuesta 8

Marca temporal

03/12/2025 08:46

1. Años de experiencia docente en ELE

Entre 6 y 10 años

2. Nivel(es) que enseña habitualmente

A1, A2, B1

3. Frecuencia con la que utiliza herramientas digitales en sus clases

Alta

Canva | Adecuación al nivel adulto

5

Wheel of Names | Adecuación al nivel adulto

3

YouTube + Edpuzzle | Adecuación al nivel adulto

4

Kahoot | Adecuación al nivel adulto

5

Wordwall / Educaplay | Adecuación al nivel adulto

5

Google Forms | Adecuación al nivel adulto

5

ChatGPT | Adecuación al nivel adulto

2

Canva | Facilidad de uso

5

Wheel of Names | Facilidad de uso

5

YouTube + Edpuzzle | Facilidad de uso

5

Kahoot | Facilidad de uso

5

Wordwall / Educaplay | Facilidad de uso

5

Google Forms | Facilidad de uso

5

ChatGPT | Facilidad de uso

4

Canva | Valor motivacional

5

Wheel of Names | Valor motivacional

5

YouTube + Edpuzzle | Valor motivacional

5

Kahoot | Valor motivacional

5

Wordwall / Educaplay | Valor motivacional

5

Google Forms | Valor motivacional

5

ChatGPT | Valor motivacional

5

Canva | Utilidad para enseñar el presente de indicativo

5

Wheel of Names | Utilidad para enseñar el presente de indicativo

5

YouTube + Edpuzzle | Utilidad para enseñar el presente de indicativo

5

Kahoot | Utilidad para enseñar el presente de indicativo

5

Wordwall / Educaplay | Utilidad para enseñar el presente de indicativo

5

Google Forms | Utilidad para enseñar el presente de indicativo

5

ChatGPT | Utilidad para enseñar el presente de indicativo

5

Las herramientas digitales aumentan la motivación de los aprendientes adultos.

5

Favorecen la autonomía y autorregulación del aprendizaje.

5

Permiten trabajar el presente de indicativo de forma contextualizada y significativa.

5

Facilitan la retroalimentación inmediata y el noticing gramatical.

5

Son accesibles y de bajo costo para docentes y estudiantes.

5

Pueden integrarse fácilmente en diferentes contextos institucionales.

3

La variedad de herramientas promueve un aprendizaje equilibrado entre comprensión, producción y reflexión.

4

1. ¿Qué dificultades ha encontrado al implementar herramientas digitales en clase?

Problemas de conectividad, Escasa familiaridad del alumnado con herramientas digitales

2. ¿Qué tipo de actividades digitales considera más adecuadas para adultos de nivel A2?

Actividades individuales de práctica guiada, Juegos o actividades gamificadas, Simulaciones o prácticas con chatbots

3. ¿Qué mejoras sugeriría para optimizar la integración de herramientas digitales en una secuencia didáctica sobre el presente de indicativo?

Creo que sería beneficioso contar con una mejor organización de recursos en una misma plataforma (por ejemplo, un aula virtual o una carpeta compartida), donde los alumnos encuentren todo el material digital de la secuencia de manera ordenada y accesible.

4. ¿Qué otras herramientas utilizan o recomendaría incluir en futuras propuestas?

Recomendaría Padlet, una plataforma digital que permite a los usuarios crear murales o tableros virtuales colaborativos y LyricsTraining, que permite trabajar comprensión auditiva a través de canciones.

5. ¿Hay algún aspecto de la propuesta que considere especialmente útil o replicable en sus propias clases?

Me tomé el atrevimiento de utilizar las actividades de presentación de verbos regulares en mi clase de español con una alumna estadounidense adulta de nivel A2 y pude sacar dos conclusiones muy positivas. En primer lugar, el uso de Kahoot, una herramienta que ella no conocía, generó una motivación inmediata. Su actitud durante la actividad reflejó entusiasmo y participación activa. Además, los números que iban apareciendo según los puntos obtenidos resultaron útiles para practicar números de cuatro cifras y para aclarar dudas frecuentes entre el cinco, el quince, el cincuenta y el quinientos, que suelen presentar mayor dificultad para los alumnos.

Por otro lado, la actividad basada en Marshmello creó un puente cultural importante, ya que la alumna reconoció al artista y se sintió más involucrada en la propuesta. La comparación guiada entre la rutina de Marshmello y la de la alumna, le dio un marco claro y accesible para expresar su rutina en español con mayor precisión y seguridad. Finalmente, las infografías diseñadas en Canva aportaron un impacto visual más claro, organizado y estéticamente atractivo, lo que facilitó considerablemente la explicación gramatical.

6. Comentarios o sugerencias adicionales

Observar estas herramientas aplicadas en una secuencia didáctica me permitió identificar distintas formas de utilizarlas en contenidos que deba enseñar en el futuro, no solo en el ámbito gramatical, sino también en la adquisición de léxico y en el desarrollo de otras habilidades lingüísticas. La integración de recursos digitales abrió nuevas posibilidades pedagógicas y enriqueció mi perspectiva sobre su potencial en la enseñanza del español como lengua extranjera. ¡Muchas gracias!

Respuesta 9

Marca temporal

03/12/2025 10:48

1. Años de experiencia docente en ELE

Entre 6 y 10 años

2. Nivel(es) que enseña habitualmente

A1, A2, B1, B2, C1 o superior

3. Frecuencia con la que utiliza herramientas digitales en sus clases

Alta

Canva | Adecuación al nivel adulto

4

Wheel of Names | Adecuación al nivel adulto

2

YouTube + Edpuzzle | Adecuación al nivel adulto

3

Kahoot | Adecuación al nivel adulto

3

Wordwall / Educaplay | Adecuación al nivel adulto

2

Google Forms | Adecuación al nivel adulto

1

ChatGPT | Adecuación al nivel adulto

1

Canva | Facilidad de uso

5

Wheel of Names | Facilidad de uso

5

YouTube + Edpuzzle | Facilidad de uso

5

Kahoot | Facilidad de uso

5

Wordwall / Educaplay | Facilidad de uso

5

Google Forms | Facilidad de uso

5

ChatGPT | Facilidad de uso

3

Canva | Valor motivacional

2

Wheel of Names | Valor motivacional

1

YouTube + Edpuzzle | Valor motivacional

3

Kahoot | Valor motivacional

3

Wordwall / Educaplay | Valor motivacional

1

Google Forms | Valor motivacional

1

ChatGPT | Valor motivacional

1

Canva | Utilidad para enseñar el presente de indicativo

3

Wheel of Names | Utilidad para enseñar el presente de indicativo

1

YouTube + Edpuzzle | Utilidad para enseñar el presente de indicativo

4

Kahoot | Utilidad para enseñar el presente de indicativo

2

Wordwall / Educaplay | Utilidad para enseñar el presente de indicativo

2

Google Forms | Utilidad para enseñar el presente de indicativo

1

ChatGPT | Utilidad para enseñar el presente de indicativo

4

Las herramientas digitales aumentan la motivación de los aprendientes adultos.

2

Favorecen la autonomía y autorregulación del aprendizaje.

3

Permiten trabajar el presente de indicativo de forma contextualizada y significativa.

1

Facilitan la retroalimentación inmediata y el noticing gramatical.

4

Son accesibles y de bajo costo para docentes y estudiantes.

5

Pueden integrarse fácilmente en diferentes contextos institucionales.

4

La variedad de herramientas promueve un aprendizaje equilibrado entre comprensión, producción y reflexión.

4

1. ¿Qué dificultades ha encontrado al implementar herramientas digitales en clase?

Baja motivación del alumnado, consideraciones de costo-beneficio en relación con el tiempo que tarda diseñar la actividad, realizar la actividad y el rédito que se obtiene en términos de aprendizaje y motivación. Además, los adultos se sienten infantilizados con muchas de las herramientas que existen hoy

2. ¿Qué tipo de actividades digitales considera más adecuadas para adultos de nivel A2?

Actividades individuales de práctica guiada, Videos interactivos con preguntas, Trabajo de principio a fin con videos y audios reales como parte de la clase, actividades para completar en pizarra digital, transcripción y análisis en pizarra digital de lo dicho en clase y de lo escuchado en audios, lectura, búsqueda y análisis de sitios web reales para personas nativas

3. ¿Qué mejoras sugeriría para optimizar la integración de herramientas digitales en una secuencia didáctica sobre el presente de indicativo?

Asegurarse de tener consistencia en la variedad dialectal y el uso de la segunda persona (no mezclar en una misma oración usted, tú y vos), dar indicaciones claras para las actividades, buscar entornos de mayor seriedad para no infantilizar o que los adultos no sientan que se los está infantilizando. Me parece fundamental en los primeros niveles no usar vocabulario de nivel B2 o más porque genera frustración y no profundizar demasiado en explicaciones gramaticales detalladas porque abruman. Me parece importante usar materiales plenamente en español y que no incluyan publicidad de productos o marcas a menos que ese sea el objetivo de la actividad (analizar publicidad).

4. ¿Qué otras herramientas utilizan o recomendaría incluir en futuras propuestas?

Pizarras digitales como Smart Notebook y otras, Ziteboard, Microsoft Loop, incluir como parte de la clase las transcripciones de podcasts y canciones en plataformas como Spotify que sean apropiados para el nivel, ebooks

5. ¿Hay algún aspecto de la propuesta que considere especialmente útil o replicable en sus propias clases?

Me gustó RadioEle

6. Comentarios o sugerencias adicionales

Sin respuesta

Respuesta 10

Marca temporal

03/12/2025 13:18

1. Años de experiencia docente en ELE

Entre 6 y 10 años

2. Nivel(es) que enseña habitualmente

A1, A2, B1, B2

3. Frecuencia con la que utiliza herramientas digitales en sus clases

Alta

Canva | Adecuación al nivel adulto

5

Wheel of Names | Adecuación al nivel adulto

2

YouTube + Edpuzzle | Adecuación al nivel adulto

5

Kahoot | Adecuación al nivel adulto

3

Wordwall / Educaplay | Adecuación al nivel adulto

3

Google Forms | Adecuación al nivel adulto

5

ChatGPT | Adecuación al nivel adulto

5

Canva | Facilidad de uso

5

Wheel of Names | Facilidad de uso

3

YouTube + Edpuzzle | Facilidad de uso

5

Kahoot | Facilidad de uso

5

Wordwall / Educaplay | Facilidad de uso

4

Google Forms | Facilidad de uso

5

ChatGPT | Facilidad de uso

5

Canva | Valor motivacional

5

Wheel of Names | Valor motivacional

4

YouTube + Edpuzzle | Valor motivacional

4, 5

Kahoot | Valor motivacional

4

Wordwall / Educaplay | Valor motivacional

4

Google Forms | Valor motivacional

5

ChatGPT | Valor motivacional

5

Canva | Utilidad para enseñar el presente de indicativo

5

Wheel of Names | Utilidad para enseñar el presente de indicativo

4

YouTube + Edpuzzle | Utilidad para enseñar el presente de indicativo

5

Kahoot | Utilidad para enseñar el presente de indicativo

4

Wordwall / Educaplay | Utilidad para enseñar el presente de indicativo

5

Google Forms | Utilidad para enseñar el presente de indicativo

5

ChatGPT | Utilidad para enseñar el presente de indicativo

5

Las herramientas digitales aumentan la motivación de los aprendientes adultos.

5

Favorecen la autonomía y autorregulación del aprendizaje.

4

Permiten trabajar el presente de indicativo de forma contextualizada y significativa.

4

Facilitan la retroalimentación inmediata y el noticing gramatical.

4

Son accesibles y de bajo costo para docentes y estudiantes.

5

Pueden integrarse fácilmente en diferentes contextos institucionales.

4

La variedad de herramientas promueve un aprendizaje equilibrado entre comprensión, producción y reflexión.

5

1. ¿Qué dificultades ha encontrado al implementar herramientas digitales en clase?

Ninguna dificultad relevante

2. ¿Qué tipo de actividades digitales considera más adecuadas para adultos de nivel A2?

Actividades individuales de práctica guiada, Actividades de reflexión gramatical

3. ¿Qué mejoras sugeriría para optimizar la integración de herramientas digitales en una secuencia didáctica sobre el presente de indicativo?

role play

4. ¿Qué otras herramientas utilizan o recomendaría incluir en futuras propuestas?

uso de cortos animados para conversar

5. ¿Hay algún aspecto de la propuesta que considere especialmente útil o replicable en sus propias clases?

los disparadores de videos son muy interesantes para conversar en clase

6. Comentarios o sugerencias adicionales

buen trabajo!