



Los efectos del uso de aplicaciones de ludificación como herramientas digitales en las clases de ELE

Una revisión literaria

Namn: Martin Morante Galvez
Program och ämne: Ämneslärarprogrammet 7-9



Uppsats/Examensarbete: 15 hp
Kurs: L9SP2G
Nivå: Grundnivå
Termin/år: VT 2022
Handledare: Oscar García
Examinator: Anna Forné

Palabras claves: ELE, Vocabulario, Aplicaciones de ludificación, Herramientas digitales, Lengua meta

Abstract

Is it possible to increase your vocabulary by using gamification apps? This literature review is based on what studied had said about the effects of implementing gamification apps as a digital tool to teach vocabulary in lessons. The purpose of this work to try to clarify whether the effects of the implementation of gamification apps as digital tools can benefit the learning process of vocabulary during the lessons. With a special focused on Spanish as a foreign language in Swedish schools, but due to the lack of research that covers the theme, international studies that covers other second languages and mentions the theme will also be included. The studies presented in this investigation shows that the implementation of gamification apps as digital tool has a good effect on the vocabulary improvement, especially on the students that suffers from different concentration issues, but they also point out that the digital skills of the teachers to implement such tools to their lessons are of big value, in order to avoid students falling on unnecessary distractions during lessons by the use of the digital devices.

Resumen

¿Es posible aumentar tu vocabulario usando aplicaciones de ludificación como herramientas digitales? Esta revisión literaria se basa en lo dicho por los estudios sobre los efectos de implementar aplicaciones de ludificación para enseñar vocabulario en las clases. El propósito de este trabajo es tratar de aclarar cuáles son los efectos que puede tener la implementación de aplicaciones de ludificación como herramienta digital para el aprendizaje de vocabulario en las clases, con un enfoque especial en el español como lengua extranjera (ELE) en las escuelas suecas. Pero debido a la falta de investigaciones que abarquen el tema, también se incluirán estudios internacionales que sobre otras segundas lenguas que mencionen el tema. Los estudios presentados en esta investigación muestran que la implementación de las aplicaciones de ludificación como herramientas digitales tienen un buen efecto en el aprendizaje del vocabulario, especialmente en los estudiantes que sufren de diferentes problemas de concentración, pero también señalan la importancia de las competencias digitales que los maestros deben poseer para poder implementar tales herramientas a sus lecciones de una manera estructurada y adecuada con el propósito de evitar que los estudiantes caigan en distracciones indeseadas durante las clases.

Prefacio

Quiero dedicar un gran agradecimiento a mi amiga de la universidad, a mis familiares y a mi novia. Gracias por darme las fuerzas para poder realizar este trabajo nuevamente. Pero también a Dios por siempre guiarme en el buen camino durante los días oscuros. Este trabajo va dedicado a mi mejor amigo, quien por desgracia ya no se encuentra entre nosotros.

Índice

1	Introducción.....	2
2	Objetivo y pregunta de investigación	4
3	Objeto de estudio.....	4
4	Estado de la cuestión.....	4
4.1	Aplicaciones de ludificación como herramientas digitales para el aprendizaje de vocabulario del ELE	4
5	Discusión	12
6	Conclusión.....	13
7	Bibliografía	15

1 Introducción

Todos hemos tenido la necesidad de poder comunicarnos en otra lengua con otras personas y enterarnos de las noticias o acontecimientos alrededor del mundo. Tal vez por un viaje con la familia hacia un país cuyo idioma es desconocido para uno, o por un viaje de trabajo. Incluso por motivos de migración y adaptación en un país nuevo en el cual se habla un idioma nuevo. O tal vez, solo la necesidad de enterarse de noticias que pasan en el mundo exterior por medio de las redes sociales. Siempre nos encontramos con la necesidad de aprender un idioma nuevo, más que todo en la sociedad que vivimos hoy en día, donde la digitalización se ha convertido en una parte fundamental en nuestras vidas cotidianas en los últimos años (Statistikmyndigheten, 2021). En los cuales se incluyen los dispositivos móviles, ipads y los ordenadores. Haciendo posible enterarnos de los últimos acontecimientos, ver programas de entretenimiento, escuchar música, comunicarnos con familiares a largas distancias y aprender idiomas con tan solo hacer uso de nuestras herramientas digitales.

En Suecia, la digitalización en el ámbito escolar se llevó a cabo en el 2006, mediante el comunicado que dictó la Unión Europea (EU) sobre las 8 competencias claves para el desarrollo de la sociedad. Una de las competencias más destacadas fue específicamente las competencias digitales en la sociedad. Llevando así la implementación de las herramientas digitales a la educación y formación escolar. Según la Agencia Nacional Sueca de Educación (Skolverket) la digitalización en las diferentes aulas de la escuela sueca tiene como objetivo brindar a los profesores con nuevas herramientas de trabajo para promover y desarrollar el conocimiento de los estudiantes en las diferentes materias (Skolverket, 2017). Agilizando tanto la formación en el ámbito escolar, pero también nuestras vidas privadas. Según el artículo de Ryan Faughnder (2021), el éxito de series como La casa de papel o Narcos en las diferentes plataformas de transmisión digital, como Netflix o Amazon, han despertado un enorme interés por el español en las diferentes audiencias alrededor del mundo. Al mismo tiempo que los últimos éxitos de los artistas hispanohablantes en la industria musical hacen cada vez más atractivo aprender el español. Entre los más destacados artistas impulsores al boom del español en las redes sociales como YouTube, Instagram y Spotify están Bad Bunny, Daddy Yankee y Luis Fonsi con su inolvidable despacito (Serrano, 2019).

Todos los estudiantes suecos tienen la oportunidad de decidir qué tipo de lengua moderna (Español, francés o alemán) quieren aprender. Según Redgers y Portada (2016) al momento de escoger entre una de las lenguas modernas posibles en la escuela sueca, los alumnos tienden a tener en cuenta muchos factores que pueden influir su decisión. Uno de los motivos que más influye en esto es la cantidad de uso que le darán a la lengua. Tanto en sus vidas cotidianas mediante el consumo de las redes sociales, así como las posibilidades que la lengua les puede brindar en vista hacia el futuro. Las puertas de trabajo que se pueden abrir, pero también la libertad de poder viajar y comunicarse en los diferentes países. El idioma más popular entre los estudiantes en la secundaria sueca es el español como lengua extranjera (Skolverket, 2021a).

A continuación, en las siguientes páginas, se hará una investigación acerca de los efectos que pueden tener las aplicaciones de ludificación como herramientas digitales en el aprendizaje de vocabulario en las clases de español como lengua extranjera (ELE). Según Loureiro (2007) para que alguien pueda llegar a entender cualquier idioma, necesitamos poseer buenos conocimientos de vocabulario en la lengua meta, en este caso el ELE. En otras palabras, para conocer un vocabulario el alumno tiene que ser capaz de pronunciar, escribir y reconocer palabras específicas al momento de oírlas. Al mismo tiempo que debe de poder conjugar verbos en diferentes tiempos. Debido a que el vocabulario es imprescindible para la comprensión de textos, la gramática o incluso la expresión oral. En el apartado de las lenguas modernas (Skolverket, 2019), en este caso el español, del programa de estudios sueco, se menciona que durante el proceso de aprendizaje de la lengua meta, el estudiante y el profesor deben tener la oportunidad de hacer uso de diferentes herramientas digitales en clase. Con el objetivo de realizar investigaciones en el internet mediante las diferentes redes sociales, pero también para escuchar las diferentes pronunciaciones en la lengua meta, en este caso el español. En otras palabras la implementación de las herramientas digitales en el aula del ELE está pensada en fortalecer la planificación de las clases del docente, brindándole inmensas posibilidades en el contenido educativo en la enseñanza de la lengua meta en el aula, en este caso ELE. Asimismo las herramientas digitales otorgan un aprendizaje más globalizado al estudiante con la posibilidad de poder mejorar y mostrar sus destrezas y desarrollo en los conocimientos del ELE en diferentes formas. Según la Agencia Nacional Sueca de Educación (Skolverket), la definición de las herramientas digitales para la educación se reducen a ordenadores, ipads y cualquier aplicación o plataforma digital que tenga fines educativos dentro del ámbito escolar (Skolverket, 2021a). Lo cual significa que incluso las aplicaciones de ludificación o también conocidas como gamificación como por ejemplo Duolingo, Kahoot, Babel, etc., están incluidas.

Sandoval- Borges (2019) nos a conocer los diferentes beneficios que se pueden obtener mediante la implementación de las aplicaciones de ludificación en el ámbito escolar. Entre los cuales el destaca la variedad en contenido que estas herramientas pueden otorgar. Convirtiendo en proceso de aprendizaje mucho más divertido mediante la implementación de herramientas de ludificación, las cuales utilizan fragmentos de juegos para otorgar al usuario/alumno recompensas en formas de puntuaciones y rangos de clasificación entre los concursantes. Logrando así poner el enfoque en el contenido del “juego” al mismo tiempo que el usuario/alumno adquiere el conocimiento inconscientemente que las aplicaciones de ludificación inculcan.

La ludificación o gamificación con fines educativos es en sí una manera de poder manipular la concentración y despertar el interés de los usuarios por la actividad o tareas mediante el uso de herramientas que aplican elementos de juegos con fines educativos (Acosta -Medina et al., 2020). Entonces esto quiere decir que tanto la ludificación como el objetivo de la escuela sueca (Skolverket, 2022) tienen un propósito en común, que es adoctrinar el comportamiento de los alumnos para que la educación sea aprovechada al máximo. Con el fin de poder formar y manipular el interés de los estudiantes en el aprendizaje. Esta es una de las razones por las cuales se ha optado por elegir este tema en específico. Por lo tanto esta investigación se centra en hacer una revisión literaria con una vista crítica abordando el contenido acerca de cómo las aplicaciones de ludificación como herramienta digital pueden afectar en el aprendizaje de vocabulario en las clases de español como lengua extranjera (ELE), en los niveles de A1-B2 según los niveles de MCER (Skolverket, 2021b).

2 Objetivo y pregunta de investigación

El objetivo principal de esta tesina es investigar qué dicen los diferentes estudios realizados específicamente en tema sobre la implementación de las aplicaciones de ludificación como herramientas digitales en las clases de español como lengua extranjera (ELE) en los niveles de A1-B2 según los niveles de MCER (Skolverket, 2021b) y como estas afectan en el aprendizaje del vocabulario. Para limitar el campo de investigación, he decidido formular una pregunta sobre la cual mi estudio estará centrado:

- ¿Qué efectos pueden tener las aplicaciones de ludificación como herramientas digitales en el aprendizaje de vocabulario en las clases de español como lengua extranjera (ELE)?

3 Objeto de estudio

Sin embargo, para poder realizar una investigación centrada en los efectos de las aplicaciones de ludificación como herramientas digitales en el vocabulario del aula ELE, se ha tenido que hacer algunas delimitaciones en el área, con el fin de encontrar información acerca del tema. La investigación está basada principalmente en estudios realizados en las aulas suecas donde se estudie español como lengua extranjera en los niveles A1-B2 según los niveles de MCER (Skolverket, 2021b), pero debido a que no existen muchos estudios basados en el área de investigación, las delimitaciones serán ampliadas incluyendo estudios internacionales que mencionen el tema, los cuales han sido seleccionados con la mayor precaución posible. El estudio será basado en artículos, entrevistas y tesinas que hayan realizado investigaciones previas relevantes al tema de estudio.

4 Estado de la cuestión

El estudio será abordado en un solo subcapítulo (4.1) donde se abordará investigaciones sobre las aplicaciones de ludificación como herramientas digitales para la educación y el efecto que pueden tener durante el proceso de aprendizaje de vocabulario en las clases de ELE. El subcapítulo contendrá estudios realizados en las aulas suecas. Sin embargo, como antes he mencionado, no existen demasiados estudios sobre los efectos de las aplicaciones de ludificación o gamificación con fines educativos como herramientas digitales para el aprendizaje de vocabulario en el aula ELE sueca. En tal sentido estudios internacionales también serán incluidos. Los cuales han sido revisados detalladamente para no desviarse del tema en cuestión.

4.1 Aplicaciones de ludificación como herramientas digitales para el aprendizaje de vocabulario del ELE

En el artículo de Castañeda y Moon-Heum Cho (2016) mencionan que la ludificación o también conocida como gamificación es un método de enseñanza basado en hacer uso de diferentes aplicaciones como herramientas digitales de aprendizaje, incluyendo videos, canciones y juegos digitales con fines educativos para desarrollar las habilidades receptivas en

lugar de las productivas. Despertando el interés del estudiante por involucrarse más en el aprendizaje de la lengua meta. Para demostrar esto Castañeda y Moon-Heum Cho realizaron un estudio a 80 estudiantes del español para principiantes en la universidad. De los cuales 59 tenían un nivel de A2 y 21 estudiantes de B2, según los niveles de MCER (Skolverket, 2021b). Con el objetivo de indagar sobre como el uso de la aplicación de ludificación Conjugation Nation puede mejorar la precisión de la conjugación de verbos en español como segunda lengua. El estudio se dividió en pequeñas clases durante el lapso de 8 semanas, tiempo durante el cual los estudiantes repitieron 500 verbos diferentes del español. Tanto al principio como al final del periodo de estudio se realizaron exámenes para comprobar si los estudiantes habían tenido alguna mejora en la conjugación de los verbos al hacer uso de la aplicación Conjugation Nation. Castañeda y Moon-Heum Cho obtuvieron como resultado que los estudiantes habían mejorado sus capacidades al momento de conjugar los verbos, pudiendo conjugar con precisión el presente del indicativo y subjuntivo, mejorando y aumentando de esta manera su vocabulario en la lengua meta. Ellos dicen que esto se debe a que la ludificación ayuda a agilizar el proceso de aprendizaje de palabras haciéndolo más divertido. También notaron una reducción de ansiedad en los estudiantes mientras participaban en las actividades de ludificación con fines educativos. Castañeda y Moon-Heum Cho (2016) concluyen diciendo que el uso de las aplicaciones de ludificación (gamificación) como herramientas digitales para la educación ayudan al estudiante a aumentar su autoestima y compromiso en el aprendizaje al obtener una mejora en la conjugación de verbos incrementando su vocabulario en el español como segunda lengua resultando en una mejora de confianza.

La tesina realizada por Wallenborg y García (2021) investigan acerca de cómo las herramientas digitales y las estrategias pedagógicas ayudan a que los alumnos desarrollen las destrezas del habla y la escritura en el aprendizaje del ELE en Suecia. Ellas llevaron a cabo su investigación por medio de un estudio cualitativo mediante entrevistas a 25 estudiantes suecos, los cuales fueron divididos en 5 grupos diferentes. Entre los alumnos se encontraban estudiantes desde el noveno año de secundaria hasta estudiantes del último año de bachiller en el paso 2- 4 del español, lo equivalente a un nivel B1 según los niveles establecidos por MCER (Skolverket, 2021b). Mediante las entrevistas realizadas a los alumnos de ELE en el estudio de Wallenborg y García se encontró que los estudiantes prefieren aprender el español mediante la imitación y al momento de escucharlo mediante películas y canciones. Según Wallenborg y García esto se debe a que las películas y canciones les brinda la posibilidad de aprender a pronunciar correctamente las diferentes palabras, entender el contexto de las diferentes cosas debido a las frases aportadas mediante series, películas o incluso tedtalks. Al mismo tiempo que se pudo apreciar que a los alumnos les agrada hacer uso de las aplicaciones de ludificación como Quizlet o AudioLingual para aprender a pronunciar palabras, algo que ellos consideran que es debido a la facilidad y la rapidez del acceso a estas aplicaciones con tan solo levantar el teléfono u ordenador. Wallenborg y García (2021) concluyen diciendo que las herramientas digitales como Quizlet o AudioLingual en el aula ELE otorgan a los estudiantes la oportunidad de discutir y desarrollar la interacción comunicativa entre ellos. Concordando de esta manera con lo mencionado en el estudio de Castañeda y Moon-Heum Cho (2016) acerca de cómo las aplicaciones de ludificación como herramientas digitales pueden influir de buena manera en los estudiantes agilizando el proceso de aprendizaje de nuevas palabras y de esta manera aumentando su vocabulario.

Basterrechea y Lázaro (2005) también mencionan la influencia que las herramientas digitales tiene en el aula de ELE. En su artículo Basterrechea y Lázaro destacan la facilidad de la accesibilidad y la difusión de materiales educativos que otorgan las herramientas digitales

para la preparación de las actividades en el aula ELE. Tanto para la ayuda del profesor, pero también para el estudiante. Recursos y materiales didácticos como videos, música, juegos y otros muchos más, que fueron creados por instituciones para el uso gratuito. Recursos que a comparación de un libro, pueden ser actualizados en cualquier momento sin la necesidad que transcurra un largo lapso de tiempo para recibir la siguiente edición. Basterrechea y Lázaro concluyen en su artículo que las herramientas digitales como aplicaciones de ludificación con fines educativos ayudan a agilizar y ofrecer un aprendizaje mucho más abundante para promover el desarrollo de los valores comunicativos y expresiones sobre los estudiantes. Valores que son fundamentales para el aprendizaje y el desarrollo del vocabulario en cualquier idioma, en este caso del ELE. Asimismo, concordando con lo antes ya mencionado en el estudio realizado por Wallenborg y García (2021), pero también por menciona por Castañeda y Moon-Heum Cho (2016) acerca de cómo las herramientas digitales con fines educativos como la implementación de las aplicaciones de ludificación ayudan a desarrollar el vocabulario en el aula ELE.

En la tesina realizada por Alarcón (2021), se investigo acerca de cómo las herramientas digitales han afectado el aula virtual del ELE, centrándose específicamente en los niveles de enseñanza A1-A2, según los niveles de MCER (Skolverket, 2021b). El estudio fue realizado por medio de encuestas digitales a 59 profesores de ELE en Suecia durante la pandemia de COVID -19. Todos los profesores trabajaban en escuelas tanto secundarias como de bachillerato. Los cuestionarios tenían preguntas relacionadas con la implementación y el uso de las herramientas digitales en las clases de ELE y los efectos que este tipo de herramientas tenían sobre los profesores, pero también los estudiantes. Alarcón presento en su estudio investigaciones previas acerca del tema para luego poder llegar hacia una respuesta. Durante el análisis de su investigación por medio de encuestas, Alarcón (2021) encontró que las herramientas digitales en el aula ELE han facilitado el proceso de panificación en los profesores, dándoles la posibilidad de implementar herramientas digitales en forma de aplicaciones como PowerPoint, Kahoot en el contenido de sus clases. Las cuales son utilizadas para realizar una evaluación sumativa a los estudiantes. Al mismo tiempo que los alumnos se ven mucho más envueltos y motivados al hacer uso de aplicaciones como kahoot como herramienta de ludificación digital, lo que logra que el aprendizaje del ELE se facilite muchísimo al mismo tiempo que es más divertido para el estudiante. Fomentando así las destrezas comunicativas, el conocimiento de nuevas palabras y expresiones, concluyendo así en un incremento del vocabulario en el aula ELE. Afirmando así lo previamente mencionado tanto por parte de Basterrechea y Lázaro (2005) y Castañeda y Moon-Heum Cho (2016) en sus respectivos artículos acerca de cómo las aplicaciones de ludificación como herramientas digitales influyen positivamente en los estudiantes motivándolos a incrementar sus conocimientos en el ELE mediante un repaso léxico por medio de la ludificación, aprendiendo así nuevas palabras, pero también por dicho por Wallenborg y García (2021) sobre el efecto que las diferentes herramientas digitales tienen sobre el aula de ELE, agilizando la práctica del ELE en los estudiantes. No obstante Alarcón (2021) también encontró que las destrezas digitales de la mayoría de los profesores que participaron en la investigación era muy limitada. Y esto se debe a que no recibieron cursos de guiamento para la implementación de las herramientas digitales como aplicaciones de ludificación en sus clases, ellos mismos hacían las búsquedas de recursos digitales para implementarlos. Lo cual Alarcón señala como algo peligroso y que se tiene que hacerse con mucho cuidado, por el motivo de que no todas las herramientas digitales que existen hoy en día están aptas para cumplir con las exigencias necesarias para otorgar el aprendizaje necesario acuerdo con el nivel de dificultad que los estudiantes poseen. Por lo tanto, tiene que haber un plan y una estructura establecida para el uso de las herramientas digitales.

Lenhult (2014) también realizó un estudio en su tesis, la que tiene como objetivo principal investigar acerca del aprendizaje de vocabulario del ELE en la escuela sueca. Al mismo tiempo que indaga sobre si las aplicaciones para dispositivos móviles con fines educativos mediante la gamificación o también conocida como ludificación son efectivas para incrementar el vocabulario de los alumnos en el aula ELE. La investigación de Lenhult se realizó en dos partes. La primera parte constaba de entrevistas a 3 profesoras de ELE suecas. Las cuales trabajaban en bachillerato y en la escuela secundaria. Las entrevistas se llevaron a cabo para poder conocer acerca de cuanto uso las profesoras hacían de las herramientas digitales, como aplicaciones de ludificación con fines educativos, para incrementar el vocabulario de los estudiantes en el aula de ELE. En la segunda parte de su estudio, Lenhult (2014) investigó a 4 clases diferentes para poder determinar qué tan efectivas son las herramientas digitales de ludificación para el aprendizaje del vocabulario en el aula ELE, realizando 2 pruebas de vocabulario. Las clases fueron divididas en dos grupos, un grupo de control y otro de experimento. El grupo de experimento, conformado por dos clases, tenía que aprender una lista de palabras específicamente seleccionadas haciendo uso de la aplicación Babel como única aplicación de ludificación como herramienta digital. La cual es conocida en el área de la gamificación por ayudar en el aprendizaje de idiomas y se encuentra disponible para dispositivos móviles y ordenadores. Mientras que las 2 clases restantes ejercieron la función de grupo de control, donde los alumnos tenían que aprender la misma lista de palabras que el grupo de experimento, pero mediante los métodos tradicionales. Es decir mediante el uso de lápiz y papel solamente. La primera prueba se llevó a cabo después de haber pasado una semana desde el inicio de la investigación y la segunda y última prueba fue de forma sorpresa después de una semana de realizada la primera prueba. Tras analizar los resultados de la investigación, Lenhult encontró que las profesoras en la escuela sueca estaban mucho más acostumbrados a hacer uso de los métodos tradicionales en sus clases, debido a la falta de cursos otorgados hacia ellas para la implementación de diferentes herramientas digitales en esta etapa de digitalización escolar. Impidiéndoles implementar las nuevas posibilidades que la nueva tecnología pedagógica puede brindar a las diferentes aulas de ELE. No obstante, a pesar de lo dicho por las profesoras en las entrevistas, Lenhult encontró que los alumnos que habían implementado la aplicación Babel como herramienta digital de ludificación obtuvieron una mejora en sus conocimientos de vocabulario, pudiendo recordar y escribir ortográficamente correctas muchas más palabras a comparación de los alumnos del grupo de control, los cuales hicieron uso de los métodos tradicionales. Fortaleciendo así lo mencionado por Castañeda y Moon-Heum Cho (2016) acerca de cómo las aplicaciones para la ludificación con fines educativos pueden llegar incrementar los conocimientos léxicos en los estudiantes, afectando positivamente en el aumento de su vocabulario, al mismo tiempo que los envuelve mucho más durante el proceso de aprendizaje de la lengua meta. Sin embargo, a diferencia de lo antes dicho por Alarcón (2021) sobre el efecto de motivación que las herramientas digitales de gamificación otorgan a los estudiantes para incrementar sus destrezas del vocabulario en el ELE, Lenhult (2014) creó que los buenos resultados obtenidos mediante el uso de la herramienta digital en el aula ELE se debieron a que la implementación de las aplicaciones de ludificación como Babel, las cuales son la nueva moda en el área de educación, una moda de agrado en profesores y alumnos al momento de hacer uso de estas, por la facilidad que todos tenemos hoy en día de poder levantar el teléfono u ordenador y abrir una aplicación, a comparación de siempre tener a la mano un lápiz y papel. Una implementación que logra por una parte la variedad en las clases en el aula de ELE, pero también que los estudiantes se sientan mucho más cómodos e involucrados a incrementar sus conocimientos en el ELE facilitando el proceso de aprendizaje del vocabulario.

El artículo de Arum Nisma (2016) ratifica lo antes mencionado por los estudios de Lenhult (2014), Alarcón (2021), Castañeda y Moon-Heum Cho (2016), pero también Basterrechea y Lázaro (2005) respecto al efecto que las diferentes herramientas digitales implementadas en forma de ludificación tienen en el aula de ELE. Nisma en su artículo menciona los beneficios que la gamificación o ludificación con fines educativos tienen sobre el aprendizaje de un idioma, en este caso el ELE. Ella menciona que las herramientas con fines educativos mediante juegos, crean una forma de competición sana entre los alumnos, involucrándolos mucho más en el proceso de aprendizaje de la lengua meta, fortaleciendo así la experiencia de aprendizaje del vocabulario mediante el uso de herramientas con características de juegos. Transformando así la práctica del idioma mucho más divertida y placida para los estudiantes, a comparación de estar sentados leyendo libros todo el día. Mejorando de esta manera la adquisición del input. En otros términos, Nisma (2016) al igual que Alarcón (2021) y Lenhult (2014), alude que estas herramientas digitales impulsan al aprendizaje de nuevas frases y palabras, lo cual sucede de una forma inconsciente al hacer uso de los juegos. Logrando que los alumnos presten mucha más atención a la práctica del vocabulario de una manera placida reduciendo el miedo de los alumnos al hacer uso de la lengua meta, prestando más atención al mensaje en el contenido detrás de las actividades que se asimilan a juegos en vez de estar constantemente pensando en correcciones gramaticales o formas lingüísticas.

Elin Boman (2021) también indaga sobre el tema. ella quería estudiar como los alumnos aprenden más o menos vocabulario mediante el uso de la aplicación de ludificación Duolingo a comparación de los métodos de enseñanza tradicionales. Para lograr esto llevo a cabo una observación mediante el método cuasi- experimental. Boman investigó a 25 estudiantes suecos que estudiaban el ELE en el paso 4 de instituto, lo equivalente a un nivel B1 según los niveles de MCER (Skolverket, 2021b). Los estudiantes, igualmente que en la investigación de Lenhult (2014), fueron divididos en dos grupos. El primer grupo de control uso únicamente los métodos tradicionales de aprendizaje-enseñanza mediante hojas de papel y lápiz para realizar emparejamiento de palabras y el relleno de huecos. Mientras que el grupo de experimento tenía acceso a la aplicación de Duolingo por el cual podían hacer traducciones y emparejamiento de palabras entre la lengua meta, en este caso el español como ELE, y el sueco. A ambos grupos se les enseñó el mismo tipo de contenido vocabulario y se les fue realizado un pre-post examen para poder ver la diferencia después de la implementación de los respectivos métodos. Como resultado del estudio realizado por Boman (2021), se obtuvo que los estudiantes de tanto el grupo de experimento como el de control habían incrementado sus conocimientos de palabras aumentando su vocabulario. No obstante la diferencia entre ambos grupos es muy mínima y por ese motivo Boman llegó a la conclusión de que la aplicación de ludificación Duolingo como herramienta digital en el aula ELE es igual de efectiva que los métodos tradicionales para el aprendizaje de vocabulario del español como lengua extranjera. Afirmando así la conclusión que Lenhult (2014) realizó en su estudio, en el cual ella menciona como el uso de las aplicaciones de ludificación como herramientas digitales en el aula ELE tiene un efecto positivo en aprendizaje del vocabulario en los alumnos del ELE, sin embargo Boman (2021) destaca que las diferencias son muy mínimas a comparación de otros métodos, como los métodos tradicionales de enseñanza, haciendo énfasis que las aplicaciones de ludificación como Duolingo no afectan al tamaño de vocabulario que se aprende mediante el uso de estas ni a la efectividad de aprender la lengua meta.

Asplund (2021) es otro investigador acerca del tema, al igual que Boman (2021), pero él dice que la implementación de las herramientas digitales como Duolingo no ayudan de la

misma manera que los métodos tradicionales al aprendizaje de vocabulario del ELE. Para demostrar esto Asplund realizó un estudio en el cual comparó el efecto que las herramientas digitales de ludificación como Duolingo y los métodos tradicionales tienen en el aula de ELE. Con el objetivo de investigar sobre los conocimientos en el uso de las herramientas digitales y cómo afectan estas en las clases de ELE, pero también en la motivación y la prestación de los alumnos durante el proceso de aprendizaje del vocabulario. Asplund ejecutó su estudio con ayuda del método de la triangulación para poder reducir los márgenes de errores. Él estudió a 35 estudiantes suecos de secundaria. Los cuales fueron divididos en dos grupos, en un grupo de control y uno de experimento. De la misma manera que Boman (2021), el grupo de control no tuvo acceso a la herramienta digital de ludificación Duolingo, solamente se les enseñó mediante los métodos tradicionales durante el estudio. Mientras que el grupo de experimento tenía acceso a Duolingo para practicar. Ambos grupos trabajaron con el mismo tipo de vocabulario, mediante los diferentes juegos en Duolingo, así como las sopa de palabras mediante el método tradicional para poder promover la construcción de frases y oraciones. Pero también se les realizó una prueba para lograr obtener información acerca del efecto de la implementación de los diferentes métodos utilizados en el estudio. También se les fue otorgado algunas preguntas mediante cuestionarios a los alumnos para obtener información acerca de su motivación al hacer uso de las herramientas tradicionales y digitales durante el estudio. Como resultado de estudio, Asplund (2021) obtuvo que los alumnos que formaron parte del grupo de control obtuvieron un mayor progreso en sus habilidades lingüísticas mediante el uso de métodos tradicionales de aprendizaje. Pudiendo recordar mucho más palabras y conjugaciones de verbos a comparación del grupo de experimento. Él comenta que esto se debe a que las herramientas digitales de ludificación no utilizan la misma forma de estructura que se puede encontrar previamente definida en los libros de textos físicos. Libros que en su estado físico otorgan un proceso de aprendizaje y enseñanza más definido y bien estructurados. En otras palabras, el contenido en las herramientas tradicionales están mucho más adaptadas de acuerdo al nivel de dificultad y vocabulario relevante. Contradiendo de esta manera lo mencionado en el artículo de Arum Nisma (2016), sobre como las herramientas digitales por medio de juegos promueven una mejora de vocabulario en los alumnos. Asplund (2021) también encontró que tanto los alumnos que tenían una gran motivación como poca por las clases de español obtenían una mejora en el vocabulario mediante el uso de los métodos tradicionales a comparación del grupo de experimento, según Asplund esto se debe a que los métodos tradicionales disminuyen las distracciones que las herramientas digitales pueden ocasionar en los alumnos de ELE. Asplund concluye diciendo que la mejor manera para desarrollar el vocabulario en tanto alumnos motivados como desmotivados son las herramientas tradicionales, mientras que las herramientas de ludificación digitales como Duolingo solamente podrán ayudar a una mejora en el aprendizaje del vocabulario del ELE y estar al nivel de las herramientas tradicionales únicamente si son utilizadas de una forma bien planteada y estructurada por el docente en la planificación de sus clases pero también por el alumno al hacer uso de estas. Simpatizando así con lo antes mencionado por Alarcón (2021), sobre el cuidado que se debe tener al momento de implementar las herramientas digitales durante el proceso de aprendizaje del vocabulario en el aula ELE.

Mientras que por otra parte el estudio elaborado por Guaqueta y Castro-Garces (2018) nos muestran que las aplicaciones de ludificación como Duolingo y Kahoot si tienen un efecto positivo en desarrollo del vocabulario de la lengua meta a comparación de lo mencionado por Asplund (2021). Para demostrarlo ellos realizaron en su artículo una investigación referente al uso de las aplicaciones de lenguas como herramientas digitales didácticas para la formación del vocabulario del inglés como lengua extranjera. En la cual Guaqueta y Castro-Garces

(2018) estudiaron a 20 estudiantes del instituto en Colombia, desmotivados por aprender el inglés. Los cuales durante 8 sesiones fueron evaluados mediante Duolingo y kahoot. Todos los participantes del estudio tuvieron que realizar un pre y post examen para poder obtener una imagen clara del nivel de vocabulario que estos poseían antes y después en forma de comparación. Los exámenes estaban diseñados con el mismo tipo de vocabulario que se les enseñaba a los estudiantes mediante las aplicaciones Kahoot y Duolingo como herramientas digitales, dándole opciones al alumno de juntar las palabras con sus respectivas imágenes. Guaqueta y Castro-Garces (2018) encontraron mediante su estudio que los estudiantes con poca motivación para aprender el inglés como lengua extranjera aumentaron el contenido de su vocabulario en la lengua meta por medio de las herramientas de ludificación digitales, pudiendo aprender nuevos verbos, palabras, frases y para su asombro la actitud de los estudiantes referentes al aprendizaje de la lengua meta había cambiado completamente. En otras palabras, gracias al uso de las herramientas digitales como aplicaciones de ludificación los estudiantes se involucraron mucho más tanto fuera como dentro del salón de clases, llegando al punto que los estudiantes asistían a clases por la tarde para poder hacer uso de estas herramientas y continuar con el aprendizaje. Otorgándoles la posibilidad de ver por sí mismos las diferentes formas de aprendizaje y experimentar las posibilidades que estas herramientas digitales otorgan para hacer el aprendizaje mucho más sencillo y divertido mediante la ludificación, al mismo tiempo que aprenden nuevas palabras aumentando su vocabulario en la lengua meta inconscientemente. Fortaleciendo lo antes mencionado en el artículo de Nisma (2016) y Lenhult (2014) acerca de los efectos positivos que las herramientas digitales tienen sobre el aprendizaje de vocabulario en el ELE, asimismo contradiciendo lo antes mencionado en el estudio realizado por Asplund (2021), en el cual se menciona que las herramientas digitales para el aprendizaje de vocabulario de la lengua meta son negativas en los alumnos con poca motivación debido a las diferentes distracciones que están pueden causarles.

Ramos (2019) también realizó un estudio referente al tema en su tesis de doctorado, en el cual él investigó a 5 profesores suecos por medio de un estudio cualitativo a través de entrevistas para saber cómo los profesores de ELE entienden y viven la implementación de las herramientas digitales en sus respectivas clases. En el cual Ramos encontró que la gran mayoría de profesores nunca habían recibido ningún tipo de curso para guiarse en el uso de aplicaciones que fomenten el aprendizaje en el aula de ELE. Es decir las competencias digitales que algunos profesores dominaban para la enseñanza del ELE hacia los alumnos era muy limitada. Algunos incluso llevaban años quejándose a las diferentes municipalidades para poder comprar materiales digitales para poder implementarlos en las clases y ayudar a sus alumnos a desarrollar sus destrezas comunicativas en el ELE. Algo que también se pudo apreciar en el estudio de Alarcón (2021), donde él también destaca la importancia de las destrezas digitales que los profesores deben poseer, pero que lamentablemente son muy escasas debido a la falta de cursos que sirvan para ayudarles en la planeación e implementación de las herramientas digitales en el aula ELE. Ramos (2019) asimismo encontró que el uso de algunas herramientas digitales, como los teléfonos móviles, causan un efecto negativo en el aula ELE, ya que ocasionan distracciones indeseadas en los alumnos, resultando en una pérdida de concentración y atención, dificultando así el desarrollo del vocabulario del ELE. Simpatizando de esta manera con lo aludido por Asplund (2021) referente a las diferentes distracciones que las herramientas digitales pueden ocasionar en los alumnos del ELE. Asimismo, mediante su estudio, Ramos (2019) descubrió que los más beneficiados con la implementación de las herramientas digitales, como las aplicaciones de ludificación kahoot, en el aula ELE son los alumnos que padecen de algún tipo de diagnóstico como la dislexia, que les impide poder concentrarse durante las clases. Ya que las diferentes aplicaciones de

gamificación hacen uso de fotos y otorgan la posibilidad de escuchar materiales utilizados en las clases de forma digital en la red, fortaleciendo y desarrollando así sus habilidades lingüísticas y destrezas comunicativas del ELE. Llegando así a la conclusión de que las herramientas digitales en el aula ELE abren muchas ventajas empleándolas correctamente, pero para esto sea posible, se les tiene que brindar muchos más cursos que ayuden a los profesores a desarrollar sus competencias digitales y poder implementarlas en el aula ELE para poder hacer el proceso de enseñanza-aprendizaje mucho más interesante y atractivo hacia los estudiantes.

Causevic (2020) de manera semejante a Ramos (2019), realizó un estudio empírico mediante entrevistas a 5 profesoras de inglés en los grados de 4-6 de primaria en la escuela sueca para saber lo que opinaban acerca de la implementación de las diferentes herramientas digitales e indagar sobre los efectos que estas ocasionan en la enseñanza de la lengua meta. En la cual obtuvo como resultado que, por una parte, los alumnos se atrevían a hacer uso de la lengua meta en clase para comunicarse entre ellos, como por ejemplo al momento de hablar, con mucha mayor frecuencia a comparación de años atrás. Simpatizando así con lo dicho en el artículo de Nisma (2016), sobre como las herramientas digitales de ludificación fomenta a los alumnos a involucrase mucho más durante el aprendizaje de la lengua meta. Por otro lado mediante las entrevistas realizadas a las profesoras Causevic (2020) también dio a conocer que los alumnos que padecían de problemas de concentración o dislexia, mejoraban notoriamente su prestación en la lengua meta, incrementando sus conocimientos y destrezas en el inglés llevándoles a un incremento de vocabulario. Causevic dice que esto se debe a que las herramientas digitales como las aplicaciones como kahoot, Quizlet y PowerPoint les ayuda a poder realizar los trabajos y estudiar a su propio paso tranquilos, sin ningún apuro. Haciendo así la enseñanza y aprendizaje más individualizados. Concordando así con lo indicado por Ramos (2019) acerca de cómo las aplicaciones de ludificación como herramientas digitales otorgan un beneficio en el aprendizaje de vocabulario del ELE en los estudiantes con problemas de concentración. Causevic (2020) también recalca que a pesar de todo lo positivos y las posibilidades que las herramientas digitales brindan al aula, también existe un problema grande con estas y son las distracciones que las herramientas digitales ocasionan en los alumnos. Lo cual dificulta el proceso de aprendizaje del vocabulario de la lengua meta, ya que el profesor no siempre puede asesorarse lo que los alumnos están haciendo. Coincidiendo de esta manera con lo mencionado por Asplund (2021) y Ramos (2019) referido a las distracciones que las herramientas digitales provocan en los estudiantes dificultando el desarrollo de la lengua meta, en este caso el ELE.

Durante este subcapítulo se ha abordado lo que las herramientas digitales mediante la ludificación pueden aportar para el aprendizaje del vocabulario del aula ELE. Casi toda sino la gran mayoría de estudios abordados en la investigación llegaron a la conclusión que el uso de la aplicación de ludificación como herramientas digitales en el aula ELE favorecen a los estudiantes al desarrollo de su vocabulario y sus destrezas comunicativas. Especialmente en los alumnos que padecen de algún problema de concentración al hacer uso de imágenes para el aprendizaje de nuevas palabras. Las herramientas de ludificación también brindan una gran variedad y facilidad de encontrar y crear contenido gratuitamente. Tanto para la variedad en planificación de las clases del ELE en el docente, pero también hacia el estudiante al momento de repasar el léxico, asimismo como el aumento de ganas de hacer uso del español como lengua extranjera gracias a aplicaciones como Duolingo, Quizlet y kahoot y muchas otras más que permiten a los alumnos sentir la sensación de jugar al mismo tiempo que aprenden nuevas palabras, funcionando como una especie de motivación. Sin embargo, también se destaca la gran importancia en que los profesores de ELE tengan competencias digitales

suficientes para poder implementar el uso de las herramientas de ludificación digital que fomenten el aprendizaje de la lengua meta en el aula de una forma adecuada y disminuir el riesgo de distracciones mediante el mal uso de estas.

5 Discusión

El propósito de esta revisión literaria era investigar acerca de lo que dicen los estudios referentes al uso de las aplicaciones de ludificación como herramientas digitales para el aprendizaje en las clases de ELE. El punto de partida de la investigación fueron estudios suecos que estaban relacionados con el tema en cuestión, sin embargo debido a que los estudios suecos relaciones con la ludificación en el ELE eran escasos, se optó por incluir estudios internacionales que mencionaban el tema. Para marcar las delimitaciones del estudios se elaboró una pregunta que sirvió como guía a largo de esta revisión literaria. La pregunta centrada en este repaso literario: “¿Qué efectos pueden tener las aplicaciones de ludificación como herramientas digitales en el aprendizaje de vocabulario en las clases de español como lengua extranjera (ELE)?”. La cual se intentó responder comenzando con establecer el significado del aprendizaje de vocabulario en el ELE y dar un breve repaso sobre la implementación de las herramientas digitales así como el significado de la ludificación en el ámbito educativo, lo cual se menciona brevemente en la introducción. Seguidamente se realizó una exhibición de diferentes investigaciones acerca de los efectos que se pueden observar en la implementación de aplicaciones de ludificación como herramientas digitales en el aprendizaje de vocabulario en las clases del ELE. Esto se realizó en el subcapítulo 4.1.

Como resultado se obtuvo que tanto Castaneda y Moon-Heum Cho (2016) como Basterrechea y Lázaro (2005), así como Nisma (2016) sostuvieron que la implementación de las herramientas digitales como las aplicaciones de ludificación, también conocidas como gamificación, en el aula ELE han afectado positivamente el aprendizaje de vocabulario, facilitando la práctica en la lengua meta entre los alumnos. Al mismo tiempo que promueven el desarrollo de las destrezas comunicativas ayudándoles a aumentar el vocabulario de una forma inconsciente y resultando en un aumento de compromiso en el aprendizaje como una forma de motivación. Lo cual se llegó a demostrar por medio de los estudios realizados por Wallenborg y García (2021), Boman (2021), Alarcón (2021) pero también por Guaqueta y Castro-Garces (2018), quienes comprobaron mediante sus investigaciones que la implementación de aplicaciones de ludificación, Kahoot, Quizlet, Duolingo y etc., como herramientas digitales en la clases del ELE si conllevan a un efecto positivo en la práctica del ELE, fomentando las destrezas comunicativas y expresiones en los estudiantes, vinculado a esto también el aumentando el interés por aprender la lengua y resultando en un aumento del vocabulario en la lengua española. Lenhult(2014) por otra parte, también nos confirma lo anteriormente expuesto en los estudios, mediante entrevistas a los profesores e investigaciones a alumnos llegando a la conclusión que las aplicaciones de ludificación como herramientas digitales si afectan positivamente el aprendizaje del vocabulario en las clases de ELE, ayudando a los alumnos a una mejora gramatical, pudiendo recordar nuevas palabras y conjugaciones de verbos, aumentando de esta manera su interés por la práctica del ELE, tornando el aprendizaje mucho más placido y cómodo para el estudiante. De manera semejante a los estudios ya mencionados, Ramos (2019) y Causevic (2020) encontraron mediante sus investigaciones que la implementación de las herramientas digitales en el aula ELE como las aplicaciones de ludificación Kahoot y Quizlet favorecen a los alumnos que padecen de algún problema de concentración o dislexia. Los cuales mediante el

uso de aplicaciones de ludificación se ven beneficiados al poder hacer uso de los diferentes materiales utilizados durante las clases en forma digital, como por ejemplo fotografías para entender nuevas palabras de un tema. Pudiendo de esta manera realizar los trabajos de estudio a su propio paso. Otorgándoles un aprendizaje mucho más rico e individualizado, a la par que se fortalecen de esta manera sus habilidades lingüísticas y destrezas comunicativas, resultando en un aumento de vocabulario dentro del ELE.

No obstante, Asplund (2021), Ramos (2019) y Alarcón (2021) también destacaron mediante sus estudios la importancia que las competencias digitales entre los profesores tienen al implementar aplicaciones de ludificación como herramienta digital en las clases de ELE. En sus respectivos estudios encontramos que los profesores del ELE carecían de competencias digitales, algo que es de suma importancia para que el aprendizaje de la lengua meta pueda fluir mediante el uso de estas herramientas. Ya que, si esto no se hace con los conocimientos adecuados y sin una planificación previa bien estructurada por parte del maestro al implementar las herramientas digitales de ludificación en la clase, podría resultar en distracciones indeseadas mediante el uso de dispositivos móviles u ordenadores entre los alumnos tal como lo describe Causevic (2020) ocasionando una pérdida de concentración durante las clases dificultando de esta manera el desarrollo y aprendizaje del vocabulario del ELE.

En resumen, el objetivo principal de esta revisión literaria era dar a conocer los efectos que las aplicaciones de ludificación tienen en el aprendizaje de vocabulario en las clases de ELE. Por lo tanto los estudios expuestos dentro de esta investigación, a excepción del estudio de Asplund (2021), nos dieron a conocer que por una parte la implantación de las aplicaciones de ludificación como herramienta digital ayuda positivamente a la práctica de la lengua en el aula ELE, brindando una variedad en el contenido de las clases, despertando el interés por el aprendizaje de nuevas palabras inocentemente y ayudando al desarrollo de las destrezas comunicativas entre los estudiantes resultando en un aumento del vocabulario entre los alumnos del ELE. Asimismo, también se pudo apreciar que los más beneficiados con la implementación de estas herramientas de ludificación digital fueron los alumnos que padecían de algún problema de concentración, al otorgarles nuevas alternativas con las cuales poder desarrollar sus capacidades lingüísticas en la lengua meta mediante la visualización de nuevas palabras con la ayuda de fotos, desarrollando de esta manera su vocabulario positivamente. Por otra parte, también se nos dio a conocer la importancia de las competencias digitales que los profesores deben poseer para que el aprendizaje en aula sea positivo y no derive en una pérdida de concentración en las clases, afectando negativamente en desarrollo del aprendizaje de vocabulario del ELE. Esto responde a la pregunta de investigación.

6 Conclusión

En conclusión, la respuesta a la pregunta de investigación en esta revisión literaria es que las aplicaciones de ludificación como herramientas digitales afectan positivamente en el aprendizaje del vocabulario del ELE, ayudando a los alumnos a mejorar la conjugación de los verbos, escritura y pudiendo recordar mucho más palabras, desarrollando de esta manera las destrezas comunicativas y de expresión, involucrándoles mucho más en el proceso de aprendizaje del ELE, resultando en un desarrollo del vocabulario del español como lengua extranjera. Beneficiando incluso a los estudiantes con problemas de concentración al otorgarles una variedad de recursos que favorecen en su desarrollo de las capacidades

lingüísticas mediante emparejamientos de palabras con sus respectivas imágenes, desarrollando así su vocabulario. No obstante, para que esto sea posible es de suma importancia que los profesores reciban cursos adecuados que les permitan fortalecer sus competencias digitales, ya que estas son una pieza fundamental al momento de implementar las herramientas de ludificación digitales en las clases de ELE para que resulten favorables en el desarrollo de la lengua meta. De no ser así solo ocasionará la pérdida de concentración por distracciones no deseadas en los alumnos, dificultando el desarrollo del vocabulario del ELE. Sin embargo, este tema necesita ser estudiado mucho más a detalle de cara al futuro.

7 Bibliografía

- Acosta-Medina, J. K., Torres-Barreto, M. L., Alvarez-Melgarejo, M., & Paba-Medina, M. C. (2020). *Gamificación en el ámbito educativo: Un análisis bibliométrico. I+ D Revista de investigaciones*, 15(1), 30-39.
Obtenido de:
<https://udi.edu.co/revistainvestigaciones/index.php/ID/article/view/231>
- Alarcón, L. N. (2021). *Las herramientas digitales en el aula virtual de ELE: Un estudio sobre los desafíos didácticos en la implementación de herramientas digitales en el aula escolar sueca de los niveles A1-A2*. [Tesis de doctorado]. (Universidad de Karlstad).
Obtenido de: <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1593383/FULLTEXT01.pdf>
- Arum Nisma Wulanjani. (2016). *The Use of Vocabulary-Games in Improving Children's Vocabulary in English Language Learning*. *Transformatika: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 12(1), 76-83. ISSN 0854-8412
Obtenido de: <https://media.neliti.com/media/publications/197194-EN-the-use-of-vocabulary-games-in-improving.pdf>
- Asplund, D. (2021). *En dans på glosor? : Hur Duolingo står mot traditionell inläring av glosor* (Tesis doctoral).
Obtenido de: <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1592498/FULLTEXT01.pdf>
- Basterrechea Moreno, J. P., & Juan Lázaro, O. (2005). *Influencia de los recursos digitales y los sistemas de comunicación en el modelo de enseñanza de ELE*. In FIAPE. I Congreso internacional El español, lengua del futuro. Toledo.
Obtenido de:
<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/77148/00820103007399.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Boman, E. (2021). *El Aprendizaje De Vocabulario: Una Comparación Entre Duolingo Y La Enseñanza Tradicional*. [Tesis de profesorado]. (Universidad de Gotemburgo). Obtenido de:
https://gupea.ub.gu.se/bitstream/handle/2077/69531/gupea_2077_69531_1.pdf?sequence=1
- Causevic, M. (2020). *Digitaliseringens påverkan på elevers språkinlärning i årskurs 4-6 : En empirisk studie om lärarens syn på digitala verktygens användning i engelskundervisningen* (Tesis doctoral). Obtenido de: <http://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:lnu:diva-95989>
- Castañeda, Daniel A. & Moon-Heum Cho (2016), *Use of a game-like application on a mobile device to improve accuracy in conjugating Spanish verbs*, *Aprendizaje de lenguaje asistido por computadora*, 29:7, 1195-1204, DOI: 10.1080/09588221.2016.1197950
Obtenido de: <https://doi.org/10.1080/09588221.2016.1197950>
- Faughnder, R. (2021, 4 de mayo). *Spanish-speaking audiences are a huge streaming market. Do media companies understand it?*. Los Angeles Times. Obtenido de: <https://www.latimes.com/entertainment-arts/business/newsletter/2021-05-04/spanish-language-tv-streaming-audiences-hollywood-netflix-the-wide-shot>
- Guaqueta, C., & Castro-Garces, A. (2018). *The Use of Language Learning Apps as a Didactic Tool for EFL Vocabulary Building*. *English Language Teaching (Toronto)*, 11(2), 61.
Obtenido de: <https://www.ccsenet.org/journal/index.php/elt/article/view/72928>
- Lenhult, A. (2014). *El aprendizaje de vocabulario en la clase escolar sueca y las aplicaciones para teléfonos inteligentes: Un acercamiento a su posible uso como estrategia didáctica*. [Tesis de doctorado]. (Universidad de Karlstad). Obtenido de: <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:691796/FULLTEXT01.pdf>
- Loureiro, V. J. S. (2007). *¿ Por qué y para qué enseñar vocabulario? Presentado en el IV simposio internacional José Carlos Lisboa de didáctica del español como lengua*

- Skolverket. (2021b). *Kommentarmaterial till kursplanen i moderna språk(Gers)*.
Obtenido de: <https://www.skolverket.se/getFile?file=7863>
- Skolverket. (29 de marzo 2022). *Läroplan för grundskolan samt för förskoleklassen och fritidshemmet 2011*.
Obtenido de : <https://www.skolverket.se/undervisning/grundskolan/laroplan-och-kursplaner-for-grundskolan/laroplan-lgr11-for-grundskolan-samt-for-forskoleklassen-och-fritidshemmet?url=-996270488%2Fcompulsorycw%2Fjsp%2Fcurriculum.htm%3Ftos%3Dgr&sv.url=12.5dfee44715d35a5cdfa219f#anchor>
- Statistikmyndigheten, (2021, 18 de Noviembre). *Andel personer som använt internet i stort sett varje dag*. Obtenido de: <https://www.scb.se/hitta-statistik/statistik-efter-amne/levnadsforhallanden/levnadsforhallanden/befolkningens-it-anvandning/pong/tabell-och-diagram/andel-personer-som-anvant-internet-i-stort-sett-varje-dag/>
- Wallenborg Cederberg, S., & García Rostedt, E. (2021). *Spanska på elevens villkor: En kvalitativ studie om elevers upplevelse av modern spanskundervisning kopplad till digitalisering med fokus på kommunikation*. (Tesis) Obtenido de: <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1571638/FULLTEXT01.pdf>

