



GRADO DE MAESTRO EN EDUCACIÓN PRIMARIA  
CURSO ACADÉMICO 2014/2015

LAS APLICACIONES MÓVILES PARA EL  
DESARROLLO DE LA COMPETENCIA  
LINGÜÍSTICA: ANÁLISIS DESDE UNA PEDAGOGIA  
DIGITAL Y LINGÜÍSTICA

MOBILE APPLICATIONS FOR THE DEVELOPMENT OF THE  
LINGUISTIC COMPETENCE: ANALYSIS FROM A DIGITAL AND  
LINGUISTIC PEDAGOGY

Autor: David Aguirre Fernández

Director: María Aránzazu Ruiz Sánchez

29/10/2015

VºBº DIRECTOR

VºBº AUTOR

## Índice

<b>Portada</b>	<b>1</b>
<b>Índice</b>	<b>2</b>
<b>Resumen y palabras clave</b>	<b>4</b>
<b>1. Introducción: La sociedad de la información, una sociedad digital.</b>	<b>5</b>
<b>2. Justificación</b>	<b>7</b>
<b>3. Marco teórico</b>	<b>8</b>
<b>3.1. El objetivo de la enseñanza de la lengua: el desarrollo de la competencia en comunicación lingüística</b>	<b>8</b>
<b>3.2. Nuevas tecnologías aplicadas a la educación. La alfabetización digital</b>	<b>11</b>
<b>3.3. Cambio de paradigma interactivo: De la Web 1.0 a las Web 2.0</b>	<b>15</b>
<b>4. Análisis de aplicaciones</b>	<b>18</b>
<b>4.1. Premisas exigidas a las aplicaciones sometidas a análisis</b>	<b>18</b>
<b>4.2. Exposición de los ítems de evaluación</b>	<b>19</b>
<b>4.3. Presentación de las aplicaciones móviles</b>	<b>23</b>
<b>4.4. Plantilla para el análisis de las aplicaciones</b>	<b>25</b>
<b>5. Resultados y valoraciones de los análisis</b>	<b>28</b>
<b>5.1. Resultado y valoración del análisis pedagógico</b>	<b>29</b>
<b>5.2. Resultado y valoración del análisis lingüístico</b>	<b>31</b>
<b>5.3. Resultado y valoración del análisis técnico</b>	<b>33</b>

5.4. Resultado y valoración del análisis global	35
6. Propuestas de mejora	36
6.1. Propuestas de mejora de las aplicaciones	36
6.2. Propuestas de mejora para el uso de las aplicaciones móviles en el aula	38
7. Conclusiones	39
8. Futuras líneas de trabajo: El futuro tecnológico-educativo	40
9. Bibliografía	42
10. Anexo: Plantillas de análisis de cada aplicación móvil	45

# **Las aplicaciones móviles para el desarrollo de la Competencia Lingüística: Análisis desde una pedagogía digital y lingüística.**

## **Resumen**

Con este trabajo se pretende realizar un análisis de las aplicaciones móviles más empleadas en el aula para el desarrollo de la competencia lingüística, con objeto de conocer si en verdad estas cumplen el propósito buscado. Junto a dicho análisis se plasma una reflexión acerca del modelo pedagógico que requiere el uso de tecnología en el aula y se perfila el concepto de competencia lingüística, entendida desde un enfoque comunicativo e integrador de las distintas destrezas lingüísticas.

## **Palabras clave:**

Nuevas tecnologías, TIC, Competencia lingüística, Aplicaciones móviles, Aprendizaje móvil

## **Abstract**

With this work it is intended to realize an analysis about the most used mobile applications in the classroom to develop linguistic competence, in order to know whether they meet the intended purpose. Along with the analysis is embodied a reflection about the pedagogical model which requires the use of technology in the classroom and it is included the concept of linguistic competence, understood from a communicative and inclusive approach of the different language skills.

## **Keywords:**

New technologies, ICT, Language competence, Mobile applications, Mobile learning

## **1. Introducción: La sociedad de la información, una sociedad digital.**

La etapa en la que vivimos, caracterizada por el masivo empleo de la tecnología, se ha bautizado desde diversos sectores como la “sociedad de la información”, producto de la desmesurada cantidad de datos disponibles en el entorno. Este concepto fue introducido por el sociólogo estadounidense Daniel Bell: “Una sociedad post-industrial es básicamente una sociedad de la información. El intercambio de información en términos de varios tipos de procesamiento y almacenamiento de datos, investigación de mercado, etc... es la base de la mayoría de cambios económicos” (Bell, 1973), pero para encontrar una definición precisa de lo que significa hoy este concepto hemos de trasladarnos a épocas más recientes, como la establecida por la Comisión de la Sociedad de la Información del Ministerio de Ciencias de Portugal, la cual recoge no solo los usos personal y profesional de la información, sino que tiene en cuenta su valor económico y cultural: *“se refiere a una forma de desarrollo económico y social en el que la adquisición, almacenamiento, procesamiento, evaluación, transmisión, distribución y diseminación de la información con vistas a la creación de conocimiento y a la satisfacción de las necesidades de las personas de las organizaciones, juega un papel central en la actividad económica, en la creación de riqueza y en la definición de la calidad de vida y las prácticas culturales de los ciudadanos”*.

Si existe un sector de la población que se encuentra más adaptado a esta nueva sociedad ese es el que comprende a los jóvenes, los conocidos como “nativos digitales”, es decir, nacidos en la era digital. No obstante, el mero hecho de ser nativo digital no significa que se les haya enseñado todo sobre ordenadores y otras tecnologías (Prensky, 2011), sin embargo, la tecnología sí que juega un papel fundamental en su tiempo de ocio y los espacios de entretenimiento.

Vemos, por tanto, que la introducción y asentamiento de este modelo de sociedad ha aparejado cambios significativos en el modo de actuar y en las formas de interactuar de las personas; en palabras de Meritxel Viñas, *“la*

*tecnología ha reorganizado la manera en que vivimos, cómo nos comunicamos y también cómo aprendemos.”*

Debido a este cambio en el modelo social y acorde al desarrollo de la nueva sociedad se han ido introduciendo cambios en multitud de aspectos que determinan la vida de las personas; parece lógico, por tanto, que estos cambios se trasladen también al ámbito de la educación ya que *los estudiantes entran en contacto con la tecnología a edades muy tempranas y empiezan a aprender de una forma muy diferente a cómo lo hicieron sus profesores* (Viñas, 2015).

Un nuevo modelo de sociedad exige un nuevo modelo educativo, ya que las habilidades y capacidades demandadas a los estudiantes serán diferentes. Según Viñas (2015), la educación formal no puede basarse, como en el anterior modelo, en la simple memorización y reproducción de la información concreta que proporciona un determinado libro de texto.

Como hemos mencionado anteriormente, los jóvenes están acostumbrados a utilizar las nuevas tecnologías, ya que las emplean a diario para el ocio y para satisfacer sus propios intereses de aprendizaje; En palabras de Prensky (2011), *los mismos jóvenes que vemos aburridos y reacios en nuestros centros educativos con frecuencia trabajan duro aprendiendo después de la escuela*; sin embargo, como señala Viñas (2015), *es común que se pierdan ante la desmesurada cantidad de información y encuentren problemas para discernir sobre su fiabilidad*, por tanto, la escuela ha de jugar un papel fundamental como motor educativo de este ámbito de conocimiento.

Pese a la actitud crítica y las reticencias a la incorporación de la tecnología en el aula por parte de algunos docentes, hoy en día no es posible favorecer la adquisición y el desarrollo de competencias comunicativas entre los alumnos si no se orientan algunas de las tareas educativas en las clases al estudio de las estrategias verbales y no verbales que habitan en la sociedad de la información. Es decir, la escuela no debe permanecer ajena a los fenómenos comunicativos que se desarrollan en este nuevo contexto; *“por el contrario, conviene analizar en las aulas cuál es el papel que desempeñan los mensajes de la comunicación de masas y el espejismo de Internet en la construcción de la identidad*

*sociocultural de las personas”* y cómo contribuyen sus astucias comunicativas en la creación de esta nueva realidad. (Lomas, 2001)

## 2. Justificación

Una vez expuestas las razones que avalan la introducción de las tecnologías en el contexto escolar para poder estar en condiciones de ofrecer una educación global a los alumnos, nos encontramos, en el terreno práctico, con situaciones en las que el cuerpo docente se muestra reacio ante esta situación, motivada en parte por la escasa formación en materia tecnológica que recibe, junto al insuficiente interés por el reciclaje profesional en todo lo referente al campo tecnológico.

En otras ocasiones, son las metodologías empleadas por los docentes las que merman el enorme potencial de las tecnologías como medio para la adquisición de conocimiento, ya que no se corresponden con los métodos que esa tecnología demanda, sino que se continúan utilizando métodos arcaicos más propios de otra época.

Esta problemática, presente en el sistema educativo español, conlleva a que aquellos docentes que emplean la tecnología en sus clases lo hagan, en muchas ocasiones, de una manera automática, recogiendo las experiencias de otros docentes compartidas en Internet sin que estas sean adaptadas a unos determinados alumnos o a un contexto concreto.

Nuestro **objetivo principal** es, por tanto, **analizar algunas herramientas** digitales de uso frecuente en el aula desde la perspectiva del desarrollo de la competencia en comunicación lingüística. A partir de dicho análisis, y en segundo lugar, **reflexionar acerca del uso de dichas herramientas** para conocer si estas están siendo utilizadas con una pedagogía acorde, es decir, **si han sido diseñadas y sirven a la comunicación y al desarrollo de la competencia lingüística en general y, además, se utilizan según los parámetros de una pedagogía digital válida.**

De este modo, surge la necesidad de establecer un marco teórico que se centre en el estudio de la competencia lingüística, entendida en un sentido comunicativo amplio, y del estado en que se encuentra el desarrollo de las nuevas tecnologías en el ámbito educativo, estableciendo unos conceptos básicos como los de alfabetización digital o web 2.0, para posteriormente poder llevar a cabo el mencionado análisis de las aplicaciones móviles.

### **3. Marco teórico**

#### **3.1. El objetivo de la enseñanza de la lengua: el desarrollo de la competencia en comunicación lingüística**

Desde que Jacques Delors presentara en 1996 el Informe de la UNESCO “La educación encierra un tesoro”, donde se establecen los pilares básicos sobre los que ha de asentarse la educación de los futuros ciudadanos europeos-- aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a convivir y aprender a ser- el currículo educativo basado en competencias se ha ido instaurando como el enfoque idóneo para afrontar los desafíos de la sociedad presente y las nuevas necesidades formativas que esta conlleva.

Para una sociedad como la actual, en que todo cambia constantemente a un ritmo cada vez más vertiginoso, no parece adecuado que el sistema educativo se base en la transmisión de conocimientos fijos que los alumnos adquieren mediante la memorización, sino que precisan de habilidades que les permitan seleccionar, procesar y aplicar los conocimientos requeridos.

Esta concepción, como afirma Pérez Esteve (2007, p.11), *“implica entender la educación como un algo que va mucho más allá de la adquisición de conocimiento y supone concebir la formación como un todo, lo que requiere, en primer lugar, centrar la atención en aquello que se considera fundamental, para que, una vez consensuado, sirva de orientación en la elaboración de las políticas pedagógicas”*. Esta necesidad de un cambio que prepare a los estudiantes para

afrontar los retos de un mundo cada vez más global *“explica la tendencia creciente en la enseñanza por desarrollar competencias en vez de enseñar conocimientos de los hechos”* (Eurydice, 2002, p.12).

Además, como señala Casanova (2006), las competencias resultan tan importantes como eje o núcleo de actuación en los sistemas educativos porque sirven para cohesionar los saberes y permiten que estos se apliquen en la vida cotidiana, evidenciando la funcionalidad de los aprendizajes y haciéndolos, por tanto, más atractivos para los estudiantes.

Todo este enfoque se materializa en las Recomendación (2006) que la Unión Europea realiza en este sentido, por medio del Parlamento Europeo y del Consejo de Europa, a través de un documento en que explica la importancia de las competencias clave para el aprendizaje permanente y, además, establece un marco de referencia con ocho competencias clave.

Posteriormente, estas recomendaciones se traducen en el sistema educativo español en la incorporación de una serie de competencias en la Ley Orgánica de Educación (2006) y, más adelante, en la Ley Orgánica de mejora de la calidad educativa (2013).

Entre todas las competencias, destaca una: la competencia en comunicación lingüística por ser el principal vehículo para la adquisición de las demás, ya que sin ella no hay comunicación ni conocimiento (Pérez Esteve y Zayas, 2007).

Pérez Esteve (2007, p.17) nos ofrece una definición de lo que es la competencia en comunicación lingüística, la cual *“se refiere a la utilización del lenguaje, tanto de la lengua propia como de la/s extranjera/s fundamentalmente como instrumento de comunicación oral y escrita, de aprendizaje, de construcción personal y de regulación de la propia conducta”*, es decir, el desarrollo de esta competencia conlleva el dominio del lenguaje en múltiples contextos, siendo este el instrumento de construcción, transmisión y aprendizaje del conocimiento por excelencia.

Es importante resaltar el componente comunicativo -expresión y comprensión orales y escritas- de esta competencia, ya que a menudo es

olvidado en las escuelas, en detrimento del mero conocimiento formal de la lengua. En este sentido, Carlos Lomas (1999) señala que *el conocimiento lingüístico (entendido como el conocimiento de la estructura formal de la lengua) es condición necesaria, pero quizá no suficiente, para la mejora del uso expresivo y comprensivo del alumnado y por tanto para la adquisición de la competencia comunicativa*. Es decir, para que nuestros alumnos sean capaces de comunicarse adecuadamente no les será suficiente con aprender las normas que rigen el uso lenguaje, sino que tendrán que desarrollar las destrezas y adquirir los conocimientos necesarios para comprender y producir textos coherentes y fluidos, las estrategias para regular la interacción en un proceso comunicativo o las habilidades para saber adecuarse a los diversos contextos.

El desarrollo de la competencia lingüística contribuye, por tanto, de manera esencial en la adquisición, por parte de los alumnos, de los cuatro pilares básicos que establecía Delors (1996) y en su incorporación efectiva en la sociedad como personas críticas y participativas. Por tanto, es fundamental que el desarrollo de esta competencia se aborde desde todas las áreas del currículo y, en este sentido, las nuevas tecnologías pueden jugar un papel esencial como canalizadores.

Si bien el uso de Internet es un potente aliado para el desarrollo de la competencia en comunicación lingüística, también se requiere una adecuación a estos nuevos entornos comunicativos y a estas nuevas formas textuales, además del dominio de nuevas competencias (Pérez Esteve y Zayas, 2007), ya que en muchas ocasiones se seleccionan determinadas tecnologías o herramientas digitales para su incorporación en el área de lengua castellana por el mero hecho de estar siendo utilizadas por otros docentes que comparten sus experiencias en la red, sin realizar un verdadero análisis acerca del grado de contribución que estas aportan para el desarrollo de la competencia lingüística.

Algunas de estas tecnologías desarrollan únicamente aspectos muy concretos de la competencia lingüística, pero hoy en día, sabemos que esta competencia engloba multitud de aspectos que habían sido desatendidos u olvidados por el enfoque tradicional; ya no solo se atiende al conocimiento de la función del lenguaje sino que se analiza y se desarrolla su uso, pasando así a

un nuevo enfoque más centrado en la comunicación. Por tanto, también las tecnologías, en la medida de lo posible han de adaptarse a este nuevo paradigma comunicativo “y por tanto, a favorecer desde el aula el aprendizaje de las destrezas del *hablar, escuchar, leer, entender y escribir*” (Lomas, 2001).

Vemos, por tanto, que se requiere un paso más en lo referente al empleo de tecnología en el ámbito escolar, pero antes, veremos en qué fase se encuentra el desarrollo tecnológico en las aulas.

### **3.2. Nuevas tecnologías aplicadas a la educación. La alfabetización digital.**

Hoy en día, el empleo de tecnología en el contexto escolar se va asentando progresivamente: las estrategias didácticas empleadas por buena parte de los docentes incluyen elementos tecnológicos y las aulas están en mayor o menor medida equipadas tecnológicamente, pero cuando hablamos de “Nuevas Tecnologías aplicadas a la educación” se conviene en aceptar su vinculación y dependencias con el campo de las “Nuevas Tecnologías de la información” (Tejedor y García-Valcárcel, 1995), lo que supone considerar las Nuevas Tecnologías como tecnologías aplicadas a la creación, almacenamiento, selección, transformación y distribución de las nuevas clases de información (Hawkdrige, 1983, citado por Tejedor y García-Valcárcel, 1995). En definitiva, aplicar los últimos desarrollos tecnológicos a las tareas propias del contexto escolar.

Cabe destacar que en esa conjunción desarrollada en el ámbito escolar entre las tecnologías y el conocimiento pedagógico necesario para aprender a generar con ellas un aprendizaje significativo en los alumnos, se ha acuñado el término “Tecnologías del Aprendizaje y la Comunicación” (TAC) (Lozano, 2011), como concepto más amplio que “Tecnologías de la Información y la Comunicación” (TIC). Según el propio Lozano (2011)

las TAC tratan de orientar las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) hacia unos usos más formativos, tanto para el estudiante como para el profesor, con el objetivo de aprender más y mejor. Se trata de incidir especialmente en la metodología, en los usos de la tecnología y no únicamente en asegurar el dominio de una serie de herramientas informáticas.

Sin embargo, hay que tener cuenta que

el uso de las Nuevas Tecnologías de la información y comunicación no es un recurso inapelablemente eficaz para el aprendizaje de los alumnos. Es necesario integrar las Nuevas Tecnologías en un programa educativo bien fundamentado por hacer un uso pedagógico de las mismas, ya que son las metas, objetivos, contenidos y metodología lo que les permiten adquirir un sentido educativo (Escudero, 1992, citado por Tejedor & García-Valcárcel, 1995).

Es decir, no por el mero hecho de disponer y utilizar la tecnología, los jóvenes van a disponer de una buena formación en este ámbito.

No obstante, la nueva sociedad digital requiere que sus ciudadanos adquieran un conjunto de habilidades y competencias que, en palabras de Viñas (2015), se pueden sintetizar en:

- 1. Saber buscar, filtrar y sintetizar entre la gran cantidad de información existente.*
- 2. Extrapolar ideas sobre lo que se sabe y lo que se ha aprendido.*
- 3. Aplicar esos conocimientos a situaciones nuevas.*
- 4. Crear nuevos conocimientos e incluso tener la capacidad de innovar.*

Para adquirir esta serie de capacidades, nuestros jóvenes necesitarán una educación específica en este sentido, lo que conocemos como “alfabetización digital”.

Con el nuevo modelo de sociedad que hemos visto previamente se ha vuelto necesaria una nueva alfabetización. En palabras de Emilio Ontiveros,

actualmente “en España hay niveles de analfabetismo digital equivalentes a los del analfabetismo convencional de los años sesenta”, pero si nuestro país apuesta de verdad por la incorporación en la sociedad del conocimiento, esta nueva alfabetización es una precondition ineludible (Ontiveros, 2006).

Realmente, no existe un acuerdo total y sigue existiendo el debate acerca del concepto de alfabetización digital y su correcta nomenclatura: digital, informacional, computacional, tecnológica, electrónica, etc., ya que cada autor introduce alguno de estos términos y aporta algunos matices diferenciadores entre unos y otros, pero el término de alfabetización digital es el que utilizaremos aquí en aras de la sencillez y por ser el más extendido en la actualidad.

¿Pero en qué consiste la mencionada alfabetización digital? En palabras de Rafael Casado (2006) ha de entenderse como “un proceso continuo cuyo trasfondo está referido no solo a la información, sino también al conocimiento y, todavía más, a la sabiduría”, por lo que es necesario entenderla dentro de la educación en general y de los valores; como “un componente inexcusable del proceso global de aprendizaje”, en palabras de Ana Sacristán (2013). De hecho, para Gutiérrez Martín (2013), el apellido “digital” no es adecuado porque, según su opinión, “sugiere una realfabetización, cuando lo que de verdad se precisa es un nuevo modelo integral de alfabetización”.

Centrándonos en el concepto, la alfabetización digital se podría definir como el proceso de adquisición de los conocimientos necesarios para conocer y utilizar adecuadamente las tecnologías y poder actuar de manera crítica ante las exigencias de un entorno informacional cada vez más complejo, con variedad y multiplicidad de fuentes, medios de comunicación y servicios. En definitiva, “estar alfabetizado digitalmente sería poseer la capacitación imprescindible para sobrevivir en la sociedad de la información y poder actuar críticamente sobre ella” (Casado, 2006).

No obstante, la mera alfabetización digital, si bien será fundamental para nuestros alumnos, parece que no será suficiente para lograr ciudadanos que se sepan desenvolver de manera óptima en la sociedad actual. Ken Robinson (2009) afirma que “en el siglo XXI aún mantenemos una estructura educativa industrial” y es que nuestro sistema educativo actual no dista demasiado del que

surgió durante la Revolución Industrial para incorporar a obreros obedientes y disciplinados a las cadenas de montaje de las fábricas y que se caracterizaba por la mera transmisión de conocimientos.

La mayor parte de la enseñanza en nuestras escuelas gira en torno al libro de texto y a los apuntes, elementos propios de la pedagogía transmisiva, caracterizada por una relación de enseñanza-aprendizaje en la que el docente posee unos conocimientos que inculca a unos estudiantes que no disponen de dichos conocimientos y donde la inteligencia es considerada un vacío que se llena progresivamente por acumulación de conocimientos. Hoy en día, “no debemos confiar el grueso de nuestro proceso educativo a la pedagogía transmisiva, porque es profundamente ineficaz” (Feito, 2006).

Vemos por tanto, que la clave del cambio no va a ser la utilización de tecnología, sino que esta vendrá aparejada si se producen cambios de un mayor calado en el ámbito educativo. Parece necesario un cambio de paradigma, en el que la figura del alumno cobre más importancia, actuando como motor de su propio aprendizaje y donde la investigación, el aprendizaje autónomo o la colaboración entre iguales adquieran el papel de centralidad que les corresponde y, en este sentido, Internet puede ser un gran aliado ya que, en palabras de Feito (2006) “si hacemos que los niños y las niñas se aventuran en el camino de Internet, estamos poniendo en duda el funcionamiento de la escuela tal y como funciona hoy en día.”

Este escenario de carácter más participativo del que estamos hablando para el terreno educativo ya se ha implantado en Internet y, a día de hoy, es habitual que los usuarios, además de consultar información, se comuniquen y colaboren entre sí, creen sus propios contenidos, los compartan con el resto de usuarios, etc., es decir, ejerzan una función activa; algo similar a lo que se pretende para el nuevo modelo educativo y que se denomina web 2.0.

### 3.3. Cambio de paradigma interactivo: De la Web 1.0 a las Web 2.0

En la historia de Internet se pueden diferenciar varias etapas y, si nos centramos en la forma de actuar y los comportamientos de los usuarios, encontramos una diferenciación bien clara entre la Web 1.0 y la Web 2.0. Mientras que la Web 1.0 es un modo de concebir Internet como un medio de difusión de información, dejando poco espacio para la conexión entre los propios usuarios, la Web 2.0 se basa precisamente en la interacción entre los usuarios (Acín, 2006).

La Web 2.0 supone un salto de la informática personal a la informática social, ya que como señala García Dotor (2006) “se caracteriza por un uso avanzado por parte de los usuarios, que no se limitan a una navegación pasiva sino que comparten y producen contenidos, colaboran con otros usuarios y establecen relaciones sociales a través de la web” (p.32).

No existe una definición totalmente aceptada del concepto de Web 2.0, pero Tim O’Reilly, a quien se atribuye la paternidad del término, opina que “Web 2.0 es la red como plataforma, involucrando todos los dispositivos conectados. Aplicaciones Web 2.0 son las que aprovechan mejor las ventajas de esa plataforma: ofreciendo software como un servicio de actualización continua que mejora a la medida que la cantidad de usuarios aumenta, consumiendo y remezclando datos de diferentes fuentes, incluyendo usuarios individuales, mientras genera sus propios datos y servicios en una forma que permite ser remezclado por otros, creando efectos de red a través de una “arquitectura de participación”, y dejando atrás la metáfora de la página de la Web 1.0, con el fin de ofrecer experiencias más ricas al usuario”

Si previamente hemos visto las características principales de la Web 1.0, algunos principios que se pueden asociar a la Web 2.0 son, en palabras de Sánchez Rodríguez (2008, p. 20):

- *Optimiza el tiempo, al simplificar la utilización de la Web.*
- *Permite una mejor interoperabilidad entre aplicaciones y entre las aplicaciones y las máquinas (software-hardware).*

- *Posibilita los procesos comunicativos y colaborativos entre personas.*
- *Permite la inmediata detección de carencias o nuevas formas de utilización de aplicaciones.*
- *Promueve la convergencia entre los medios y los contenidos.*

Vemos, por tanto, que se ha ido avanzando hacia una nueva generación Web, la cual ha evolucionado desde un modelo que ofrecía contenidos de forma unidireccional a otro donde el contenido es multidireccional y donde el usuario ha adquirido un nuevo rol más participativo. De hecho, si bien los cambios son posibles a los avances tecnológicos, la evolución hacia la Web 2.0 tiene un carácter más social que tecnológico, ya que esta se está desarrollando como reflejo de una necesidad que existe en la sociedad, es decir, se refiere, más que a una tecnología, a una actitud de participación y cooperación. (Sánchez Rodríguez, 2008). Como vemos en la figura 1, en esta nueva generación la web pasa a ser una plataforma donde coinciden los usuarios, los servicios, los medios y las herramientas, y donde se tejen unas redes sociales en las que se establecen unas relaciones de participación, interacción y conversación entre los distintos elementos.

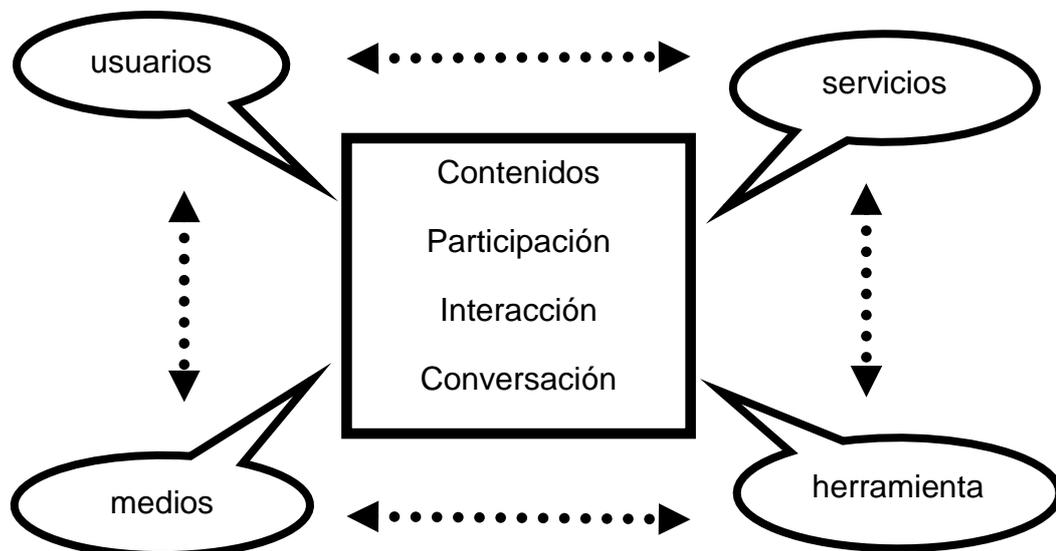


Figura 1: adaptada de Educastur (2007).

En definitiva, como apunta Sánchez Rodríguez (2008, p. 21) *“la Web 2.0 implica colaboración, trabajo en red, enlaces relacionados con intereses compartidos, redes sociales... Por tanto, la riqueza y posibilidades educativas que se abren ante esta nueva tendencia son enormes, resultando muy interesante analizar las principales aplicaciones educativas de la Web 2.0 que podrían servir de apoyo en la escuela”*, algo que realizaremos más adelante en este trabajo.

Como resultado y como medio de esta nueva realidad social que ha aparejado la aparición de una nueva generación web, las herramientas en línea (o “herramientas online”/“herramientas 2.0”) tomaron fuerza y con el auge de los dispositivos tecnológicos portátiles (telefonía y tablets) dichas herramientas han evolucionado en aplicaciones (apps) que, por su facilidad de uso, tienen un enorme potencial dentro de la escuela.

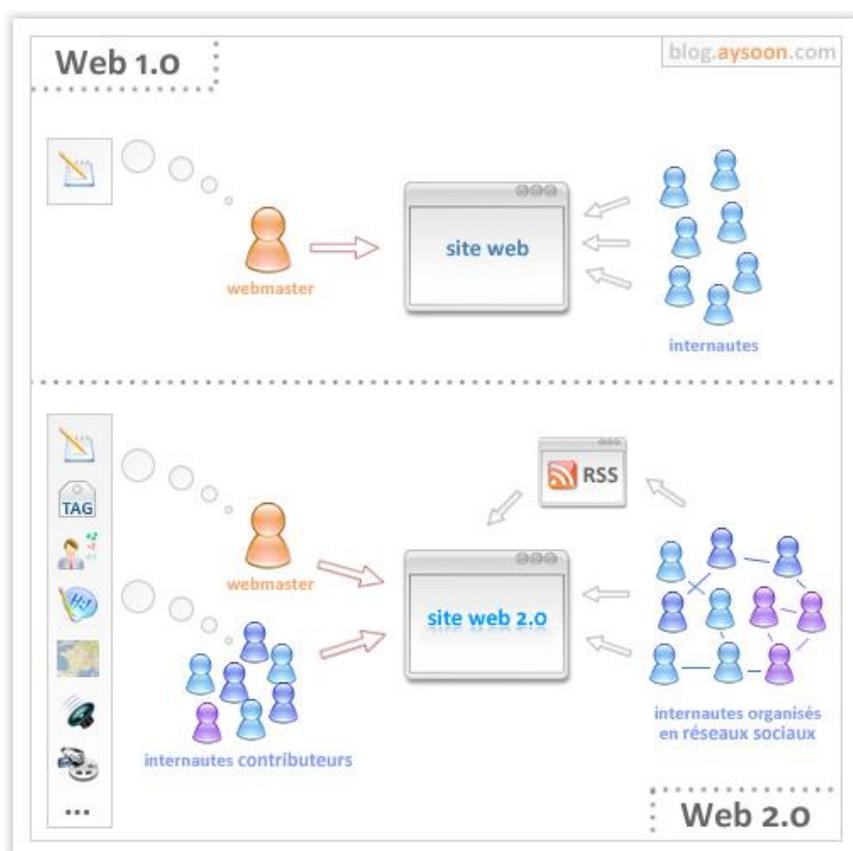


Figura 2: La Web 1.0 y 2.0, basada en una ilustración de Frédéric Cozic.

Una vez expuesto el concepto de competencia lingüística desde una perspectiva global, atendiendo a la comunicación en su conjunto, y tras mostrar el escenario que constituye la Web 2.0 y señalar sus características y las posibilidades que ofrece en el ámbito educativo, a continuación realizaremos el análisis de algunas de las aplicaciones móviles más usadas en el aula para desarrollar la competencia lingüística.

#### **4. Análisis de aplicaciones**

##### **4.1. Premisas exigidas a las aplicaciones sometidas análisis**

###### **Premisas metodológicas:**

Uno de los errores más frecuentes cometidos por los docentes cuando emplean la tecnología en sus clases es pensar que, una vez implementada esa supuesta mejora, ya han adaptado los procesos de enseñanza-aprendizaje a un entorno web 2.0, olvidando la filosofía pedagógica que apareja el concepto 2.0. Por el contrario, las tecnologías utilizadas en el aula han de cumplir unas premisas que permitan su adaptación a este nuevo entorno digital. En este sentido, veremos si las aplicaciones que se sometan a análisis cumplen esta serie de condiciones (Ruiz y Caballero, 2015):

- Dan la posibilidad al usuario de crear contenidos propios.
- Ofrecen la oportunidad de compartir dichos contenidos en la red.
- Proporcionan un espacio para la interacción, la conversación y la colaboración entre usuarios.
- Sitúan al alumno en el centro de su aprendizaje.
- Aportan una mejora cualitativa respecto a la no utilización de dicha tecnología.
- Conceden la posibilidad de ser utilizadas en contextos reales de aprendizaje.
- Favorecen el desarrollo de varias competencias.

### **Premisas lingüísticas:**

En otras ocasiones, los docentes implementan el uso de ciertas tecnologías en su aula para desarrollar la competencia lingüística, sin llevar a cabo un análisis previo, provocando con ello un desconocimiento sobre las fortalezas y debilidades y, por tanto, sobre las destrezas lingüísticas que podrán ser desarrolladas con dicha tecnología. En este sentido, es fundamental que la tecnología, en este caso aplicaciones móviles, cumplan una serie de premisas lingüísticas para poder ser utilizadas en el aula:

- Favorecen con su empleo la acción y el uso de la lengua.
- Facilitan de una u otra manera el desarrollo de la competencia lingüística.
- Ofrecen la posibilidad de ser utilizadas en situaciones reales de comunicación.

### **Premisas técnicas:**

El rechazo que en ocasiones genera en el sector docente la introducción de la tecnología es debido en parte a la complejidad que supone su manejo; por tanto, las aplicaciones móviles han de cumplir una serie de premisas técnicas que reduzcan al mínimo esas dificultades:

- Incluyen elementos multimedia atractivos.
- Presentan un lenguaje sencillo.
- Ofrecen una navegación fluida y dinámica.
- Se caracterizan por la claridad en su manejo.
- Disponen de elementos únicos e innovadores.

## **4.2. Exposición de los ítems de evaluación**

Antes de comenzar el análisis propiamente dicho y teniendo en cuenta lo expuesto hasta ahora, vamos a plantear una serie de ítems que ha reunir una

aplicación para estar en consonancia con la filosofía 2.0, es decir que sea coherente con la pedagogía digital y con una pedagogía lingüística actualizada:

- Permite ser utilizada en múltiples plataformas y dispositivos.
- Permite la posibilidad de interacción entre los usuarios.
- Permite crear contenidos propios.
- Permite compartir los resultados con toda la comunidad web.
- Permite la colaboración entre usuarios y/o el trabajo grupal.

En segundo lugar, desde una perspectiva estrictamente lingüística, analizaremos si a través del uso de dichas aplicaciones se pueden desarrollar los diferentes aspectos que integran la competencia comunicativa (Canale y Swain, 1980; Canale, 1983, citados por Cenoz, 2004):

- El uso apropiado de la lengua.
- La habilidad de adecuación al contexto.
- La capacidad de producir e interpretar diversos tipos de enunciados coherentes y fluidos.
- La capacidad de regular la interacción para mejorar la efectividad de la comunicación.

En la matriz de análisis se valorará con “1”, “2” o “3”, dependiendo del grado de desarrollo que posibilita la herramienta en cuestión, ciñéndonos a los siguientes parámetros:

- **El uso apropiado de la lengua:**
  - 1: si la aplicación imposibilita adquirir los conocimientos y habilidades requeridos para comprender y expresar con exactitud el significado literal de los enunciados.
  - 2: si a partir del manejo de la herramienta se pueden desarrollar en cierta medida aquellos conocimientos y habilidades que posibilitan una correcta comprensión y expresión del significado literal de los enunciados.

- 3: si la aplicación permite conocer los elementos léxicos y las reglas de morfología, sintaxis, semántica a nivel de gramática de la oración y fonología, es decir, si con su empleo se adquiere el conocimiento requerido para comprender y expresar con exactitud el significado literal de los enunciados.

- **La habilidad de adecuación al contexto:**

- 1: si la aplicación no posibilita el empleo de la lengua bajo las reglas socioculturales de uso que permiten interpretar los enunciados en su significado social.
- 2: si a través del uso de la herramienta se puede desarrollar el conocimiento de las normas socioculturales con la que se interpretan los enunciados en el contexto social.
- 3: si la aplicación permite la utilización del lenguaje según las normas de uso y las normas de discurso que sirven para interpretar los enunciados en su entorno social, es decir, si con su utilización se adquiere el conocimiento de las normas de uso de registro y estilo.

- **La capacidad de producir e interpretar diversos tipos de enunciados coherentes y fluidos:**

- 1: si la aplicación no permite adquirir el conocimiento para el empleo de formas gramaticales y significados que favorecen la unificación de un enunciado mediante la cohesión en la forma y la coherencia del significado.
- 2: si el empleo de la herramienta permite desarrollar la adquisición de estrategias que posibilitan enunciados unificados.
- 3: si la aplicación capacita para la utilización de formas gramaticales y significados para obtener un texto hablado o escrito unificado, es decir, si mediante su empleo se aporta unidad al texto a través de la cohesión en la forma y la coherencia en el significado.

- **La capacidad de regular la interacción para mejorar la efectividad de la comunicación:**

- 1: si el manejo de la aplicación no posibilita el empleo de estrategias comunicativas que contrarresten las dificultades en la comunicación ocasionadas por una insuficiente competencia y otra variable.
- 2: si la aplicación posibilita el desarrollo de estrategias de comunicación de tipo verbal y no verbal para suplir posibles dificultades comunicativas.
- 3: si la aplicación permite emplear estrategias de comunicación verbales y no verbales cuya acción se requiere para compensar las dificultades en la comunicación, es decir, si a través de su empleo se pueden desarrollar formas para suplir las limitaciones existentes en determinados procesos comunicativos.

Por último, analizaremos una serie de aspectos técnicos que cobran especial importancia cuando los usuarios son niños, quienes a pesar de ser nativos digitales, quizá no tengan desarrollada en gran medida la competencia digital. Estos ítems serán evaluados igualmente con “1”, “2” o “3”.

- **Calidad de los componentes multimedia y del entorno visual:** siendo 1 cuando la calidad de los elementos audiovisuales presentes en la aplicación (imágenes, sonidos, animaciones, etc.) son de escasa calidad; 2 cuando existen algunos de estos elementos que ofrecen información al usuario y cumplen unos objetivos, siendo atractivos para el usuario y 3 cuando la calidad del entorno visual destaca por su atractivo para el usuario y los elementos multimedia son de calidad y ofrecen información adicional.
- **Simplicidad, claridad y lenguaje adaptado:** siendo 1 cuando la interfaz de la aplicación conduce al error por su complejidad o no invita a ser utilizada; 2 cuando el entorno gráfico de la aplicación es amigable, pero existen elementos que no consiguen una apariencia totalmente atractiva para el usuario y 3 cuando el lenguaje es claro y adaptado a edades

tempranas y la interfaz es sencilla, comprensible e intuitiva, resultando una imagen atractiva para el usuario.

- **Navegación:** siendo 1 cuando la aplicación responde lentamente, no es fluida o, incluso, carece de fiabilidad; 2 cuando la velocidad de procesamiento y presentación de la información es adecuada pero existe algún error de coherencia y 3 cuando la aplicación cuenta con fluidez, responde con rapidez, es fiable, adecuándose a sus objetivos.
- **Creatividad e innovación:** siendo 1 cuando la aplicación no ofrece características innovadora en la forma de aplicar la tecnología para el logro de sus objetivos; 2 cuando la aplicación ofrece alguna características novedosa con respecto a otras aplicaciones con objetivos similares y 3 cuando la aplicación introduce elementos totalmente novedosos que permiten alcanzar unos objetivos diferentes de los existentes hasta el momento.

Como hemos mencionado anteriormente, las aplicaciones móviles que se someterán al análisis de esta plantilla son herramientas utilizadas de manera habitual por aquellos docentes que han incorporado las tecnologías en sus clases, en este caso concreto con el fin de desarrollar la competencia lingüística. No obstante, esta incorporación no se suele realizar con una evaluación y un análisis previo de las mismas, sino que se da por hecho su contribución al desarrollo de las habilidades comunicativas en los alumnos; sin embargo, la evaluación es una etapa imprescindible en la introducción de cualquier medio para la enseñanza. “Conocer y valorar sus cualidades, tanto antes de ser utilizada en contextos educativos como una vez incorporada a un diseño curricular, es imprescindible para que los docentes tengan información sobre las posibilidades reales de los mismos” (Martínez Sánchez, 2004).

#### **4.3. Plantilla para el análisis de las aplicaciones**

Una vez presentados los ítems de evaluación que se utilizarán en el análisis y teniendo en cuenta los elementos de carácter pedagógico, lingüístico

y técnico que hemos detallado previamente, el esquema de la matriz de análisis, que será el mismo para cada herramienta, es el siguiente:

Nombre				
Utilidad				
		No	Sí	
Análisis pedagógico	Permite ser utilizada en múltiples plataformas y dispositivos.			
	Permite la interacción entre los usuarios.			
	Permite crear contenidos propios.			
	Permite compartir los resultados con toda la comunidad web.			
	Posibilita la colaboración entre usuarios y/o el trabajo grupal.			
		1	2	3
Análisis lingüístico	Desarrolla el uso apropiado de la lengua.			
	Desarrolla la habilidad de adecuación al contexto.			
	Desarrolla la capacidad de producir e interpretar diversos tipos de enunciados coherentes y fluidos.			
	Desarrolla la capacidad de regular la interacción para mejorar la efectividad de la comunicación.			
		1	2	3

Análisis técnico	Calidad de los componentes multimedia y del entorno visual			
	Simplicidad, claridad y lenguaje adaptado			
	Navegaciónw			
	Creatividad e innovación			

En la matriz utilizaremos únicamente las opciones de “Sí” o “No” para analizar las condiciones de carácter pedagógico y las calificaciones de “1”, “2” y “3” para evaluar tanto los aspectos lingüísticos como pedagógicos.

#### 4.4. Presentación de las aplicaciones móviles

Hemos escogido para nuestro estudio un total de **10 aplicaciones móviles** que se someterán a la plantilla de análisis presentada previamente. El criterio de selección principal ha sido la generalización en mayor o menor medida de su uso en las aulas con el fin de desarrollar la competencia lingüística, pero dentro de este criterio común, también hemos tratado de elegir aplicaciones diversas, que desarrollen los distintos aspectos que conforman esta competencia, como la expresión escrita, la comprensión oral o la comunicación entre las personas.

Las herramientas que se analizarán son las siguientes:

- **Spreaker:** se trata de una aplicación que permite la elaboración de *podcasts* online y la creación de una emisora de radio en la que realizar grabaciones o emisiones en directo. Permite compartir los audios con toda la comunidad de usuarios y la comunicación entre ellos.
- **Twitter:** es una red social de *microblogging*, que aúna muchos de los elementos que caracterizan a la web 2.0, tales como la posibilidad de compartir información y recursos, intercambiar experiencias y

conocimientos, comunicarse con otros usuarios y crear una red de contactos.

En lo estrictamente lingüístico, la restricción de caracteres obliga al usuario a desarrollar su capacidad de síntesis. Además, permite añadir hipervínculos, vídeos e imágenes para enriquecer los mensajes y su simpleza y dinamismo la convierten en una aplicación muy versátil para su uso en el aula.

- **Glogster:** esta herramienta permite la creación de *posters* interactivos en los que se puede incluir texto, vídeos, imágenes, audios o diferentes adornos que enriquecen la comunicación. Asimismo, cuenta con un componente social, ya que se pueden compartir las creaciones y observar las de otros usuarios.

Puede ser utilizada en el aula para exponer los resultados de un trabajo, como soporte en una presentación o como mural interactivo sobre una temática concreta.

- **Skype:** se trata de un servicio que ofrece la posibilidad de realizar videollamadas y llamadas; además, cuenta con un chat que permite añadir imagen, vídeo o localización. El elemento social es evidente en esta aplicación, que cuenta también con la posibilidad de realizar videoconferencias grupales, ofreciendo un gran abanico de posibilidades para su utilización en el aula.
- **Issuu:** esta aplicación permite publicar documentos en la red con un resultado visual muy atractivo, al estilo de una publicación profesional. Del mismo modo y siguiendo un estilo de red social ofrece la oportunidad tanto de visitar y descargar las publicaciones de otros usuarios, como de comentarlas, añadirlas a favoritos o crear una red de contactos e informarse de las novedades.

Su uso didáctico es muy amplio, ya que puede ser utilizada para alojar los diferentes trabajos de los alumnos, publicar explicaciones de actividades o crear un periódico o revista de la clase.

- **Layar:** esta herramienta permite la lectura y visionado de documentos e imágenes con realidad aumentada, lo que posibilita el enriquecimiento de materiales que se pueden utilizar en el aula, añadiéndoles más información a través de hipervínculos, vídeos, grabaciones de audio, etc., y aportando, por tanto, un mayor grado de interactividad.
- **Blogger:** ofrece la posibilidad de crear blogs, una de las herramientas que más tiempo se lleva utilizando en el contexto escolar dada su versatilidad de uso. Mediante su empleo, cualquier usuario puede crear contenidos abiertos a toda la comunidad que conforma Internet y recibir, además una retroalimentación gracias a la interactividad con otros usuarios, a través de comentarios, valoraciones o a la sindicación de contenidos.

Existen blogs temáticos en los que los alumnos exponen el proceso de aprendizaje y los resultados en un determinado proyecto; otros personales, donde cada alumno publica su trabajo; otros grupales, en los que se muestran noticias, actividades realizadas o el trabajo realizado en el aula, etc. Todos estos ejemplos cuentan con una característica común: el desarrollo de la expresión escrita en el alumnado.

- **Popplet:** esta aplicación permite la creación de mapas conceptuales interactivos, a través de la incorporación de texto, imágenes y vídeo. Su manejo es extremadamente simple y ofrece la oportunidad de colaborar con otros usuarios de manera simultánea sobre un mismo mapa conceptual. Además, permite compartir las creaciones en redes sociales a través de hipervínculo o código para embeber en blogs.

Puede tener multitud de usos en el aula, como soporte para agrupar y plasmar ideas en un mapa conceptual; como apoyo a presentaciones y exposiciones de clase o como herramienta para elaborar líneas de tiempo.

- **Youtube:** aplicación que permite la retransmisión en directo y la grabación de vídeos. Se caracteriza por su sencillez y convierte cualquier dispositivo móvil en un punto de emisión de un programa de televisión desde cualquier lugar, recurso que puede tener mucho recorrido en el ámbito

escolar, ya que puede servir para potenciar la expresión oral del alumnado.

Además, se puede acceder a los vídeos creados por otros usuarios, así como valorarlos, comentarlos o compartirlos en otras redes sociales.

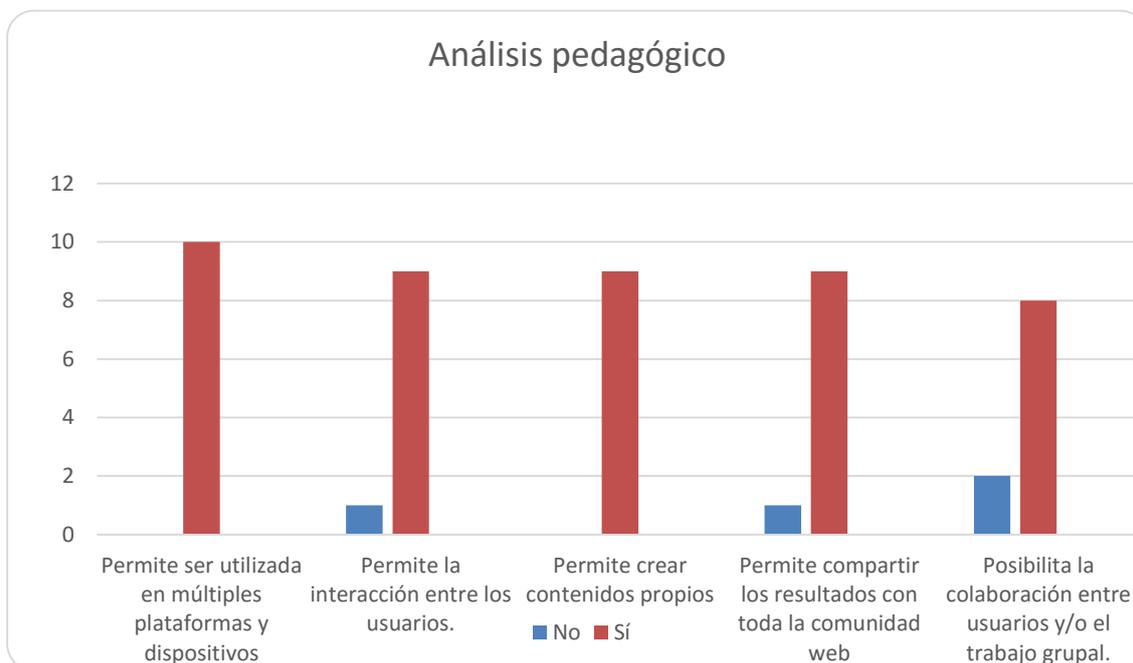
- **Diigo:** es un marcador social a través del cual se puede organizar información, añadiendo y etiquetando en una biblioteca virtual contenidos que se encuentran en la red, tales como páginas web, vídeos, documentos, etc. Permite también compartir aquellos elementos ubicados en la biblioteca, así como formar parte de grupos con otros usuarios con intereses similares o crear listas con temáticas comunes, conformando así una red social.

Entre otras prestaciones que ofrece la aplicación y que pueden ser utilizadas en el aula se encuentran la posibilidad de resaltar, realizar anotaciones o añadir comentarios en páginas web o marcarlas como pendientes para su posterior lectura.

## **5. Resultados y valoraciones de los análisis**

Una vez que hemos sometido a análisis las aplicaciones móviles seleccionadas, se han obtenido unos resultados que a continuación se presentan en forma gráfica. Por una parte se muestra el análisis pedagógico de las mismas; después su análisis lingüístico y, por último, su análisis técnico.

## 5.1. Resultado y valoración del análisis pedagógico



Los resultados del análisis pedagógico de las aplicaciones muestran una clara evidencia: aquellas aplicaciones móviles más empleadas por el cuerpo docente con el objetivo de desarrollar la competencia lingüística están claramente adaptadas a la pedagogía digital, ya que todas ellas permiten ser utilizadas en múltiples dispositivos y plataformas y sirven para que el usuario pueda crear sus propios contenidos, es decir sea el usuario quien tome un papel activo, rasgo característico de la web 2.0.

Además, la mayor parte de las aplicaciones analizadas permiten la interacción entre los usuarios y la posibilidad de compartir sus elaboraciones en la red, así como ofrecen la oportunidad de desarrollar el trabajo en equipo y de colaborar con otros usuarios.

En el análisis concreto, podemos resaltar que algunas aplicaciones como Spreaker, Skype, Blogger o Diigo pueden ser utilizadas en múltiples plataformas, en diferentes sistemas operativos y desde diversos dispositivos, incluyendo versión web; incluso otras como Twitter e Issuu tienen sus servicios conectados o tienen aplicación en otra red social como Facebook, ampliando así las

posibilidades de uso para el usuario. No se puede decir lo mismo de otras aplicaciones como Glogster o Popplet, que cuentan con servicio web, pero solo están disponibles para un único sistema operativo móvil.

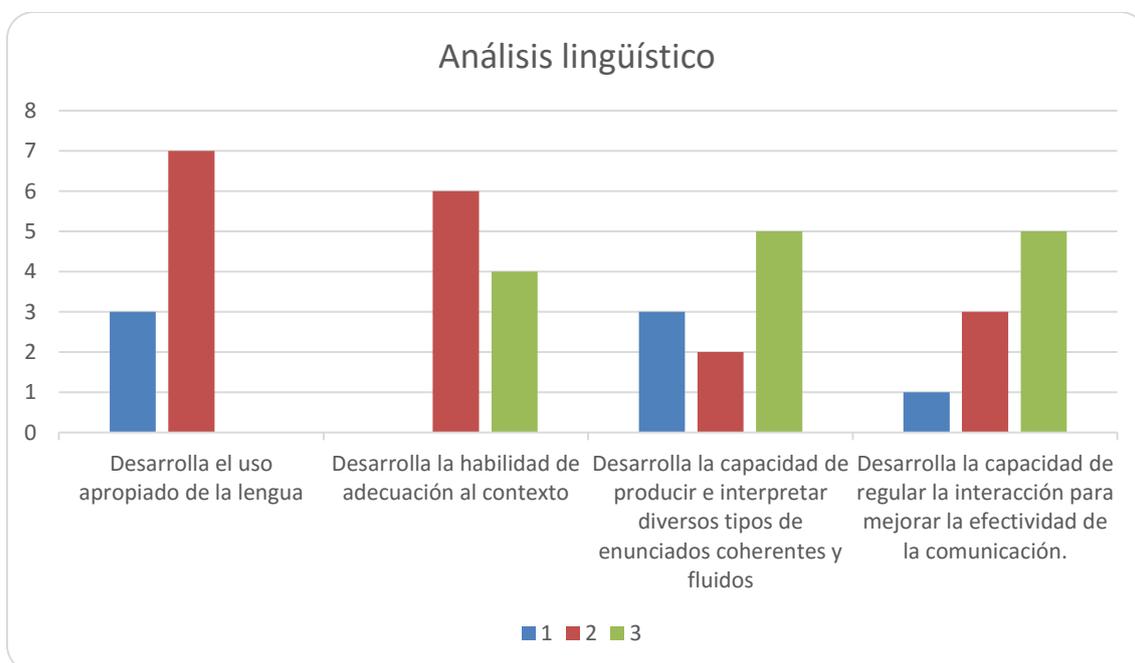
En cuanto a la interacción entre usuarios, destaca Skype por encima de las demás por la sencilla razón de que permite la comunicación directa entre los usuarios, tanto a nivel oral y visual, como escrito mediante el chat. No obstante, otras aplicaciones como Twitter, que permite una interacción directa con otros usuarios y la creación de redes personales, o Diigo, que tiene un fuerte componente social también se basan en la interacción entre usuarios. Otras aplicaciones como Blogger, Youtube, Issuu, Spreaker o Glogster permiten la interacción por medio de comentarios en las diferentes publicaciones y algunas incluyen botones sociales para calificar los contenidos. Popplet y sobre todo, Layar son más limitadas en este sentido y no posibilitan una adecuada interacción entre usuarios.

Como hemos mencionado, todas las aplicaciones analizadas, en mayor o menor medida, proporcionan la posibilidad de crear contenidos propios. Algunas, como Popplet o Glogster tienen básicamente esa función, aunque también pueden ser utilizadas para visualizar contenidos creados por otros usuarios; otras, como es el caso de Blogger o Spreaker, pese a que también tienen ambas vertientes, son utilizadas en el aula con mayor frecuencia como herramientas para generar contenidos propios y una aplicación como Youtube, con la que también se puede tanto crear, como consumir contenidos, es principalmente utilizada en el aula con este segundo fin.

Excepto Layar, que como vemos no tiene un componente social, el resto de aplicaciones permiten compartir los contenidos con otros usuarios o con la comunidad web. Algunas aplicaciones como Youtube, Blogger o Glogster, en las que el contenido puede ser compartido en multitud de redes sociales, ser enviado por email o incrustado en otras páginas web o blogs, destacan en este sentido. Otras como Spreaker o Popplet también permiten compartir sus contenidos de manera sencilla y Diigo, pese a que permite enviar contenidos entre los propios usuarios, no permite compartir directamente los contenidos en redes sociales.

En cuanto a la colaboración entre usuarios, destacan Popplet, con la que varios usuarios pueden estar trabajando sobre un mismo contenido de manera simultánea o Diigo, en la que se pueden crear listas conjuntas o grupos de usuarios con los mismos intereses. No obstante, la mayor parte de las aplicaciones se prestan a poder ser utilizadas de manera colaborativa, aunque alguna, como Layar no favorece esta forma de trabajo.

## 5.2. Resultado y valoración del análisis lingüístico



Por otra parte, centrándonos en el aspecto lingüístico, los resultados obtenidos son más contradictorios, ya que si bien las aplicaciones móviles analizadas son generalmente empleadas en el aula para desarrollar la competencia lingüística en los alumnos, a la vista del análisis parece que no siempre consiguen ese objetivo, ya que, entre otros aspectos, simplemente se limitan a desarrollar en cierta medida el conocimiento de los elementos léxicos y las reglas de morfología, sintaxis, semántica o fonología, pero su uso no garantiza el conocimiento requerido para comprender y expresar con exactitud el significado literal de los enunciados.

Sin embargo, estas herramientas muestran unos resultados más favorables en lo que se refiere al desarrollo de la habilidad de adecuación al contexto, debido a que cada una tiene una finalidad comunicativa diferente y ofrecen al usuario, en mayor o menor medida, la posibilidad de adaptarse a los diferentes contextos comunicativos.

Del mismo modo, la mitad de estas aplicaciones capacitan al usuario para el empleo de formas gramaticales y significados que permiten unificar el enunciado, aportándole cohesión en la forma y coherencia en el significado. El motivo de que haya aplicaciones que no permiten esta unificación se debe principalmente a las limitaciones en el número de caracteres que el usuario puede emplear para expresar sus enunciados.

Además, buena parte las aplicaciones permiten emplear estrategias de comunicación para suplir aquellas limitaciones que se pudieran dar en un proceso comunicativo; algunas de ellas permiten enriquecer la comunicación con texto, vídeo, imagen, hipervínculos, iconos etc., lo que ayuda a compensar las posibles carencias en la comunicación.

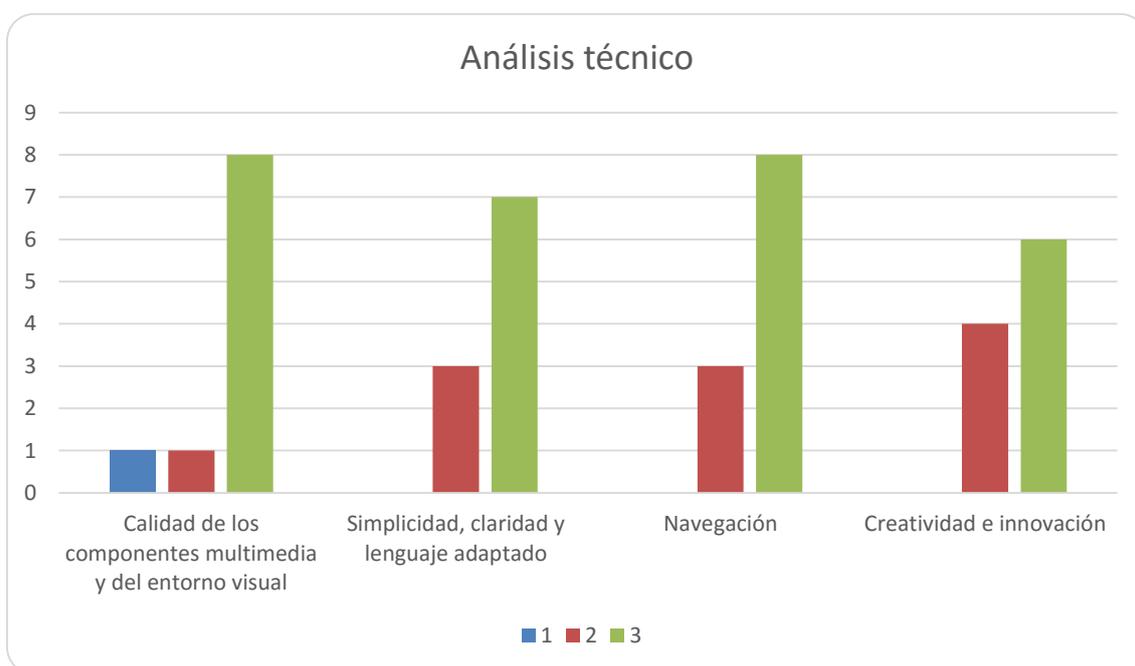
Si nos vamos al análisis más concreto de las aplicaciones, encontramos que ninguna permite conocer directamente el aspecto más teórico del lenguaje, es decir, los elementos léxicos, las reglas de morfología, sintáxis, gramática, etc., sin embargo, algunas aplicaciones como Spreaker o Skype pueden ayudar a desarrollar, por ejemplo, la fonología; otras como Issuu o Blogger pueden potenciar una mejora gramatical. Por el contrario, una aplicación como Twitter, donde la gente se expresa de una manera determinada debido a la limitación de caracteres puede dificultar el desarrollo de algunos de estos aspectos.

Algunas de las aplicaciones analizadas, como es el caso de Skype, sirven para la comunicación directa entre los usuarios, por lo que favorecen fácilmente la habilidad de adecuación al contexto. En otros casos, como con Twitter o Popplet, resulta más compleja la adecuación al contexto sociocultural, debido a que el empleo del lenguaje se puede ver limitada por la brevedad de los enunciados.

Por el motivo anterior, con estas mismas aplicaciones en las que existe una limitación del mensaje, la capacidad de producir e interpretar enunciados coherentes y fluidos puede verse afectada; no así, en aquellas aplicaciones tales como Skype, Spreaker o Blogger, que ofrecen la posibilidad de utilizar formas gramaticales que garanticen un texto cohesionado, fluido y coherente.

Aquellas aplicaciones que permiten la transmisión de mensajes a través de varios medios tales como imágenes, vídeos, iconos, etc., como pueden ser Layar o Popplet permiten el uso de estrategias de comunicación diversas que pueden solventar ciertas limitaciones o carencias; sin embargo, otras aplicaciones más enfocadas a una determinada destreza, como es el caso de Spreaker, no favorecen esta regulación para mejorar la comunicación.

### 5.3. Resultado y valoración del análisis técnico



Centrándonos en el análisis técnico, los resultados son realmente favorables para las aplicaciones analizadas, ya que en general, cuentan con una

excelente calidad de sus componentes multimedia, así como de su entorno visual, el cual es generalmente atractivo para los usuarios.

Igualmente, todas ellas cuentan con un alto grado de simplicidad y una interfaz ordenada, en la que el contenido se presenta de manera clara y con un lenguaje adaptado, lo que hace que la experiencia de uso se convierta en satisfactoria y atrayente desde un primer momento. Si bien no todas se encuentran traducidas al castellano, como es el caso de Diigo, son altamente intuitivas y ello no supone un inconveniente en el manejo.

Cabe destacar también el alto grado de la calidad de la navegación en casi todas las aplicaciones, las cuales son fiables, poseen una respuesta rápida y eficaz que se adecúa a sus objetivos.

Por último, buena parte de ellas cuentan con un alto grado de creatividad y suponen una innovación en el terreno que ocupan, donde han introducido elementos novedosos que son capaces de ofrecer al usuario prestaciones inéditas y la posibilidad de alcanzar objetivos diferentes de los existentes hasta el momento.

Si hacemos un análisis más concreto, encontramos que algunas aplicaciones como Issuu o Spreaker destacan por la calidad del entorno visual, el cual se compone en buena medida de imágenes que hacen más atractivo su uso; no así, aplicaciones como Diigo, en la que el exceso de texto limita este aspecto.

Por el mismo motivo, se ve afectada, en cierta manera, la claridad de la interfaz, convirtiéndose en un tanto densa; al igual que Twitter, en la que el exceso de información y pestañas pueden ocasionar cierta confusión en el usuario. Por el contrario, otras aplicaciones como Spreaker, Skype y, especialmente, Youtube, son extremadamente simples y cuentan con una interfaz clara, intuitiva y con un lenguaje adaptado.

En cuanto a la navegación, destaca la fluidez de algunas aplicaciones como Spreaker, en la que parte de sus contenidos se muestran acompañados de imágenes. Por contra, Blogger o Skype, en ocasiones presentan problemas

de fluidez, debido, probablemente, a la gran cantidad de recursos que consumen en su funcionamiento.

En lo referente a innovación, hay aplicaciones como Layar que destacan, ya que ofrece un servicio totalmente novedoso que puede enriquecer los materiales utilizados en el aula y que puede ofrecer un amplio abanico de posibilidades para su uso dando cabida al desarrollo creativo en el aula. Otras aplicaciones, es el caso de Issuu o Diigo, no destacan especialmente en esta faceta al existir otras herramientas que ofrecen unos servicios similares.

#### **5.4. Resultado y valoración del análisis global**

A lo largo de este trabajo, estamos atendiendo fundamentalmente a dos aspectos; por una parte, el análisis nos sirve para conocer en qué medida las aplicaciones sometidas a estudio desarrollan la competencia lingüística y, por otra, para realizar una reflexión acerca del uso metodológico que se da a esas aplicaciones en el aula; en este sentido, vemos si estas cumplen con unos parámetros que permitan ser utilizadas bajo una pedagogía digital.

Como vemos gracias al análisis, este segundo aspecto se cumple con creces en el caso de las aplicaciones analizadas, ya que prácticamente todas cumplen cada una de las premisas que presentamos antes de realizar el análisis, es decir, se adaptan a un entorno colaborativo, donde el usuario es protagonista creando sus propios contenidos que pueden ser compartidos con toda la comunidad de usuarios, con los cuales se establecen también relaciones de interacción.

En el caso del aspecto lingüístico, podemos ver que los resultados del análisis son más heterogéneos; si bien ninguna de las aplicaciones sirve para desarrollar la competencia lingüística desde todos los aspectos que integran la comunicación, sí que la mayor parte de estas favorecen el desarrollo de algunas de las destrezas comunicativas que la conforman. Además, las aplicaciones analizadas centran su utilización en el uso de la lengua en sus diferentes formas.

Una vez presentados los resultados obtenidos mediante el análisis de las aplicaciones seleccionadas, pasaremos a continuación a realizar unas propuestas de mejora con el objetivo de solventar las deficiencias que parece se están dando actualmente cuando los docentes tratan de desarrollar la competencia lingüística a través de las aplicaciones móviles.

## **6. Propuestas de mejora**

A la vista de los resultados obtenidos parece claro que las aplicaciones analizadas están en sintonía con el modelo pedagógico digital y se prestan a su utilización bajo una pedagogía lingüística actualizada. No obstante, siendo conscientes de que las mejoras tecnológicas se suceden constantemente y con objeto de mejorar aquellos servicios tecnológicos empleados en el marco educativo, creemos que algunas herramientas cuentan aún con un margen de mejora que las convertirían en tecnologías aún más enriquecedoras para el trabajo en el aula.

### **6.1. Propuestas de mejora de las aplicaciones**

Por tanto, vamos a plantear una serie de propuestas de mejora generales que pueden ser implementadas en todas las aplicaciones, las cuales reuniremos de acuerdo a las diferentes partes que conforman el análisis, es decir, pedagógicas en consonancia con la filosofía digital, lingüísticas y técnicas.

#### **Propuestas pedagógicas:**

- Garantizar que las herramientas se encuentran disponibles en diferentes sistemas operativos y cuentan con una versión web, para que puedan ser

utilizadas por el usuario desde cualquier plataforma y desde cualquier lugar.

- Algunas aplicaciones deben ofrecer un mayor grado de interacción entre usuarios, a través de espacios para publicar comentarios, botones sociales o foros integrados.
- Las herramientas han de incorporar la posibilidad de compartir los resultados con otros usuarios, a través de correo electrónico o en redes sociales.
- Algunas aplicaciones han de proporcionar —o en su caso ampliar— espacios para la colaboración entre usuarios, mediante la posibilidad de trabajar simultáneamente en varios dispositivos o la creación de grupos de trabajo.

#### **Propuestas lingüísticas:**

- Las aplicaciones han de desarrollar al menos algunas de las subcompetencias lingüísticas.
- Algunas aplicaciones deben introducir nuevas características que permitan su adecuación a diferentes contextos de comunicación.
- Ciertas herramientas han de ofrecer al usuario la posibilidad de comprender o de producir enunciados que posean una mayor fluidez, cohesión y coherencia, a través de la eliminación de determinadas limitaciones de espacio o de caracteres.
- Las aplicaciones deben incluir mejoras para compensar las posibles carencias de comunicación que pueden ocasionarse durante su uso. Esto se puede realizar a través de la combinación de texto, imágenes, iconos, hipervínculos, vídeos, etc.

#### **Propuestas técnicas:**

- Las aplicaciones deber presentar un entorno visual sencillo, sin un exceso de texto y con unos componentes multimedia como imágenes, sonidos o vídeos que sean atractivos para el usuario.

- Algunas aplicaciones han de brindar al usuario una mayor simplicidad y claridad por medio de un lenguaje adaptado y una mayor intuitividad.
- Las características anteriores han de reunirse para proporcionar una navegación más fluida.
- Un campo como el de la realidad aumentada, que aún está en proceso de desarrollo y de implantación en el contexto escolar, debe mejorar con el objetivo de ser más social, pues aunque las aplicaciones existentes en este campo son muy innovadoras, carecen aún de muchos de los elementos que caracterizan a la pedagogía digital.

## **6.2. Propuestas de mejora para el uso de las aplicaciones móviles en el aula**

Una vez presentadas unas mejoras generales para las herramientas, mostraremos la que consideramos como propuesta más acertada para su aplicación en el aula.

Ante todo, consideramos que las aplicaciones que se empleen en el aula con el objetivo de desarrollar la competencia lingüística han de centrar su uso en la acción y manejo de la lengua en situaciones comunicativas reales. Partiendo de esta base, la utilización de aplicaciones móviles ha de estar enmarcada en un proceso de aprendizaje significativo en el que el estudiante sea protagonista y que esté en consonancia con todas las características ya mencionadas de la filosofía 2.0 y de una pedagogía lingüística actualizada.

Se debe tener en cuenta que las aplicaciones analizadas nunca han de ser empleadas como un fin en sí mismo, sino que han de ser utilizadas como un medio más dentro del proceso de aprendizaje de los alumnos. Por eso, pensamos que una buena forma de aunar estas premisas es el empleo de una estrategia de aprendizaje basado en proyectos, donde se utilicen las aplicaciones móviles como un medio, junto a otras muchas estrategias y recursos que irán encaminadas a la creación de un producto final.

En el proceso hacia ese resultado los alumnos realizarán tareas en base a preguntas o problemas que vayan surgiendo y que irán solventando mediante el uso de estrategias y herramientas, entre las que se incluyen las aplicaciones móviles y que además pueden favorecer la implicación de los alumnos. A lo largo de todo este proceso se fomenta también un espíritu de investigación autónoma que contribuirá al desarrollo de una serie de competencias de manera global; entre ellas, la competencia lingüística.

## **7. Conclusiones**

Con este trabajo pretendíamos analizar algunas de las herramientas cuyo uso está más extendido y asentado en el aula para desarrollar la competencia lingüística en los alumnos y reflexionar acerca de su empleo en el aula, pero se ha demostrado que dichas aplicaciones no desarrollan, al menos de manera global, todos los aspectos que conforman la competencia lingüística.

Tras la realización de dicho análisis creemos satisfecho el objetivo planteado y a continuación expondremos algunas conclusiones que emanan de este trabajo:

- No existen aplicaciones que desarrollen la competencia lingüística en su conjunto, por lo que su uso no ha de ser el núcleo sobre el que gravite el proceso de aprendizaje, sino que ha de ser una estrategia más que contribuya en dicho proceso.
- En relación al punto anterior, la utilización de la tecnología y, en este caso, las aplicaciones móviles nunca han de ser un fin en sí mismo.
- Siempre que se emplee la tecnología en el aula ha de conllevar un proceso de reflexión por parte del docente para conocer qué es lo que va a aportar al proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Se demuestra que la pedagogía subyacente es más importante que los recursos utilizados en los proceso de desarrollo de competencias, es decir, las aplicaciones móviles y otras herramientas 2.0 deben ser utilizadas con una pedagogía 2.0.

- Entendemos la competencia lingüística no solo como un conjunto de conocimientos formales de la lengua, sino como un conjunto de destrezas enfocadas al desarrollo de la comunicación en general, es decir, orientadas al uso expresivo y comprensivo.

## **8. Futuras líneas de trabajo: El futuro tecnológico-educativo**

Además de ser meros usuarios de las aplicaciones y herramientas disponibles en Internet, el siguiente paso que se vislumbra en el escenario educativo-tecnológico para los nuevos alumnos, es que estos se inicien, desde edades tempranas (educación primaria e incluso infantil), en el lenguaje de la programación.

De hecho, ya existen ejemplos donde la programación se ha incluido en el contexto escolar de manera curricular, como es el caso de algunas comunidades autónomas en España, pero es en Inglaterra donde más se está desarrollando esta cuestión debido a la fuerte apuesta realizada por parte del Ministerio de Educación británico, el cual busca que los alumnos *“aprendan cómo funcionan los ordenadores y los sistemas informáticos, diseñen y construyan programas, desarrollen sus ideas usando tecnología y creen una serie de contenidos digitales”*.

Se pretende, en definitiva, que los alumnos desarrollen lo que se ha denominado como “pensamiento computacional” (“computational thinking”), el cual *proporciona un poderoso marco de actuación para el estudio de la informática, pero también con un amplio alcance fuera de este ámbito, ya que permite a los alumnos enfrentarse a los problemas, dividirlos en partes y diseñar algoritmos para resolverlos. A grandes rasgos, el “pensamiento computacional” es una habilidad que todos los alumnos deben aprender para estar preparados para el mundo laboral y sean capaces de participar de manera efectiva en el mundo digital.* (Kemp, P. 2014)

Más allá de la visión utilitarista y pragmática con que se suele analizar el hecho de que se aprenda a programar en las escuelas, existen otros muchos

beneficios que son incluso más importantes para los alumnos, tales como la ayuda que la programación ofrece para articular y analizar el conocimiento, tomando control sobre los procesos de aprendizaje de cada individuo; el estímulo de la creatividad y, como hemos mencionado anteriormente, la potenciación de las capacidades de atención y de resolución de problemas.

Asimismo, teniendo en cuenta el fuerte componente lingüístico que posee este trabajo, queremos reseñar el valor comunicativo con que cuenta la programación informática, ya que esta se debe entender como un nuevo lenguaje que aporta nuevos códigos de comunicación.

Si bien el lenguaje era entendido hasta hace relativamente poco como el medio para la comunicación entre las personas, la programación informática ha de entenderse como el lenguaje para interactuar con los elementos tecnológicos y como tal cuenta con unas reglas sintácticas y semánticas propias.

La introducción del aprendizaje de la programación en las escuelas supone un cambio de una gran magnitud, ya que nunca antes se había desarrollado el proceso de aprendizaje simultáneo entre dos códigos de comunicación tan diferentes. La pregunta que se nos plantea es si uno tendrá preponderancia por encima de otro; si se mantendrá el aprendizaje del lenguaje tradicional como elemento principal; si será el lenguaje de la programación informática el que desbanque al anterior produciendo un giro radical en lo que se refiere a las formas comunicativas o, si por el contrario, serán dos tipos de lenguajes compatibles y a los que se les otorgue una importancia similar.

Esta última visión puede parecer descabellada pero hoy en día el contacto con la tecnología es continuo y constante, incluso, en ciertos ámbitos, supera al contacto entre personas, por lo que crear, modificar o entender los programas informáticos puede ser algo tan fundamental como la comunicación con otros individuos.

En este sentido, un buen ejemplo es del libro, del que existe un fuerte debate acerca de su futuro. Una tecnología que ha sido fuente de conocimiento durante siglos parece ahora haber quedado en un segundo plano ante los contenidos más enriquecidos que aportan los nuevos elementos tecnológicos.

Como vemos, el campo de la programación informática, incipiente aún en el ámbito escolar, genera multitud de interrogantes y nos presenta un futuro incierto plagado de dudas en el que muchos de los elementos asentados en la educación pueden verse alterados, excluidos o sustituidos por otros. Por todo ello, pensamos que todo lo relacionado con la programación informática debe ser analizado con atención para poder así prever y actuar ante los cambios que se avecinan; adaptar, en definitiva, nuestras metodologías presentes al futuro que se aproxima.

## 9. Bibliografía

- Aguaded, J.I. y Cabero, J. (coords.). (2013). *Tecnologías y medios para la educación en la e-sociedad*. Alianza Editorial. Madrid.
- Bell, D. (1973). *The coming of post-industrial society*. Basic Books.
- Cabero, J. (coords.). 2004. *Tecnologías para la educación. Diseño, producción y evaluación de medios para formación docente*. Alianza Editorial. Madrid.
- Casado, R. (coord.). (2006). *Claves de la alfabetización digital*. Ariel. Barcelona.
- Casanova, M<sup>a</sup> A. (2012). *La evaluación de competencias básicas*. La Muralla, Madrid.
- Cenoz, J. 2004. El concepto de competencia comunicativa. En SÁNCHEZ LOBATO, J. e I. SANTOS GARGALLO. (2004). *Vademécum para la formación de profesores. Enseñar español como segunda lengua/lengua extranjera*.  
<[http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/antologia\\_didactica/enfoque\\_comunicativo/cenoz01.htm](http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/antologia_didactica/enfoque_comunicativo/cenoz01.htm)> [Consulta: 23 de octubre de 2015]

- Cozic, F.(2007). *Le Web2.0 illustré en une seule image*.  
<<http://blog.cozic.fr/le-web20-illustre-en-une-seule-image>> [Consulta: 23 de octubre de 2015]
- *Comisión de la Sociedad de la Información del Ministerio de Ciencias de Portugal*. Libro Verde. (1997).
- Educastur. 2007. *Web 2.0 y educación*. Consejería de Educación del Principado de Asturias.  
<[http://blog.educastur.es/files/2007/06/web2\\_0v02.pdf](http://blog.educastur.es/files/2007/06/web2_0v02.pdf)> [Consulta: 25 de agosto de 2015]
- EURYDICE. (2002). *Competencias clave. Un concepto en expansión dentro de la educación obligatoria*.  
<[http://www.gobiernodecanarias.org/educacion/Portal/WEBicec/docs/pcb/competencias\\_clave%28EURIDYCE%29.pdf](http://www.gobiernodecanarias.org/educacion/Portal/WEBicec/docs/pcb/competencias_clave%28EURIDYCE%29.pdf)> [Consulta: 28 de agosto de 2015]
- Fernández Martínez, M<sup>a</sup>. P. (coord.). (2007) *La competencia en comunicación lingüística en las áreas del currículo*. Secretaría General Técnica (Ministerio de Educación y Ciencia), Madrid.
- Kemp, P. (2014). *Computing the National curriculum*.  
<[http://www.computingatschool.org.uk/data/uploads/cas\\_secondary.pdf](http://www.computingatschool.org.uk/data/uploads/cas_secondary.pdf)> [Consulta: 10 de octubre de 2015]
- Lomas, C. (comp.). (2001). *El aprendizaje de la comunicación en las aulas*. Paidós. Barcelona.
- Lozano, R. (2011). *De las TIC a las TAC: tecnologías del aprendizaje y el conocimiento* <  
<http://recyt.fecyt.es/index.php/ThinkEPI/article/view/30465> > [Consulta: 27 de octubre de 2015]
- Martínez Sánchez, F. (2004). *Bases generales para el diseño, la producción y la evaluación de medios para la formación*. En Salinas, J., Aguaded, J. I. y Cabero, J (coords.). (2004) *Tecnologías para la educación. Diseño, producción y evaluación de medios para la formación docente*. Alianza Editorial. Madrid.

- O'Reilly, T. (2005). *Web 2.0: Compact Definition?*.  
<<http://radar.oreilly.com/2005/10/web-20-compact-definition.html>>  
[Consulta: 18 de agosto de 2015]
- Palomo, R.; Ruiz Palmero, J. y Sánchez Rodríguez, J. (2008). *Enseñanza con TIC en el siglo XXI. La escuela 2.0*. Editorial MAD, Sevilla.
- Pérez Esteve, P. y Zayas Hernando, F. (2007). *Competencia en comunicación lingüística*. Alianza Editorial. Madrid.
- Prensky, M. (2011). *Enseñar a nativos digitales*. Ediciones SM
- RECOMENDACIÓN DEL PARLAMENTO EUROPEO Y DEL CONSEJO de 18 de diciembre de 2006 sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente.
- <[http://www.mcu.es/cine/docs/Novedades/Recomendacion\\_Parlamento\\_Europeo\\_Consejo\\_Aprendizaje\\_permanente.pdf](http://www.mcu.es/cine/docs/Novedades/Recomendacion_Parlamento_Europeo_Consejo_Aprendizaje_permanente.pdf)> [Consulta: 26 de octubre de 2015]
- Robinson, K. (2009). *El Elemento*. Grijalbo, Barcelona.
- Ruiz, A. y Caballero, J. (2015). *Didáctica para la enseñanza de las lenguas. El aprendizaje basado en proyectos. La enseñanza de las lenguas en la nube: los espacios personales de aprendizaje*. UIMP
- Sacristán, A. (Comp.). (2013). *Sociedad del Conocimiento, Tecnología y Educación*. Ediciones Morata, Madrid.
- Tejedor, F. J. y Valcárcel, A. G<sup>a</sup>. (1996). *Perspectivas de las Nuevas Tecnologías en la educación*. Narcea, Madrid.
- Viñas, M., (2015). *Competencias digitales y herramientas esenciales para transformar las clases y avanzar profesionalmente*
- <<http://www.educacontic.es/va/blog/el-analisis-dafo-en-el-diseno-de-proyectos-educativos-una-herramienta-empresarial-al-servicio>>  
[Consulta: 10 de octubre de 2015]

## 10. Anexo: Plantillas de análisis de cada aplicación móvil.

Nombre	<b>Spreaker</b>		
Utilidad	Emisión de programas radiofónicos. Escucha de podcast.		
		No	Sí
Análisis pedagógico	Permite ser utilizada en múltiples plataformas y dispositivos.		X
	Permite la interacción entre los usuarios.		X
	Permite crear contenidos propios.		X
	Permite compartir los resultados con toda la comunidad web.		X
	Posibilita la colaboración entre usuarios y/o el trabajo grupal.		X
	1	2	3
Análisis lingüístico	Desarrolla el uso apropiado de la lengua.		X
	Desarrolla la habilidad de adecuación al contexto.		X
	Desarrolla la capacidad de producir e interpretar diversos tipos de enunciados coherentes y fluidos.		X
	Desarrolla la capacidad de regular la interacción para mejorar la efectividad de la comunicación.		X
	1	2	3

Análisis técnico	Calidad de los componentes multimedia y del entorno visual			X
	Simplicidad, claridad y lenguaje adaptado			X
	Navegación			X
	Creatividad e innovación			X

Nombre	<b>Twitter</b>		
Utilidad	Microblogging		
		No	Sí
Análisis pedagógico	Permite ser utilizada en múltiples plataformas y dispositivos.		X
	Permite la interacción entre los usuarios.		X
	Permite crear contenidos propios.		X
	Permite compartir los resultados con toda la comunidad web.		X
	Posibilita la colaboración entre usuarios y/o el trabajo grupal.		X
	1	2	3
Análisis lingüístico	Desarrolla el uso apropiado de la lengua.		X
	Desarrolla la habilidad de adecuación al contexto.		X
	Desarrolla la capacidad de producir e interpretar diversos tipos de enunciados coherentes y fluidos.	X	

	Desarrolla la capacidad de regular la interacción para mejorar la efectividad de la comunicación.		X	
		1	2	3
Análisis técnico	Calidad de los componentes multimedia y del entorno visual			X
	Simplicidad, claridad y lenguaje adaptado		X	
	Navegación			X
	Creatividad e innovación			X

Nombre	<b>Glogster</b>		
Utilidad	Creación de posters interactivos.		
		No	Sí
Análisis pedagógico	Permite ser utilizada en múltiples plataformas y dispositivos.		X
	Permite la interacción entre los usuarios.		X
	Permite crear contenidos propios.		X
	Permite compartir los resultados con toda la comunidad web.		X
	Posibilita la colaboración entre usuarios y/o el trabajo grupal.	X	
	1	2	3
Análisis lingüístico	Desarrolla el uso apropiado de la lengua.		X
	Desarrolla la habilidad de adecuación al contexto.		X
	Desarrolla la capacidad de producir e interpretar		X

	diversos tipos de enunciados coherentes y fluidos.			
	Desarrolla la capacidad de regular la interacción para mejorar la efectividad de la comunicación.			X
		1	2	3
Análisis técnico	Calidad de los componentes multimedia y del entorno visual		X	
	Simplicidad, claridad y lenguaje adaptado			X
	Navegación			X
	Creatividad e innovación		X	

Nombre	<b>Skype</b>		
Utilidad	Comunicación mediante videoconferencia.		
		No	Sí
Análisis pedagógico	Permite ser utilizada en múltiples plataformas y dispositivos.		X
	Permite la interacción entre los usuarios.		X
	Permite crear contenidos propios.		X
	Permite compartir los resultados con toda la comunidad web.		X
	Posibilita la colaboración entre usuarios y/o el trabajo grupal.		X
	1	2	3
Análisis lingüístico	Desarrolla el uso apropiado de la lengua.		X

	Desarrolla la habilidad de adecuación al contexto.			X
	Desarrolla la capacidad de producir e interpretar diversos tipos de enunciados coherentes y fluidos.			X
	Desarrolla la capacidad de regular la interacción para mejorar la efectividad de la comunicación.			X
		1	2	3
Análisis técnico	Calidad de los componentes multimedia y del entorno visual			X
	Simplicidad, claridad y lenguaje adaptado			X
	Navegación		X	
	Creatividad e innovación			X

Nombre	Issuu		
Utilidad	Publicación de documentos en red con un resultado visual atractivo.		
		No	Sí
Análisis pedagógico	Permite ser utilizada en múltiples plataformas y dispositivos.		X
	Permite la interacción entre los usuarios.		X
	Permite crear contenidos propios.		X
	Permite compartir los resultados con toda la comunidad web.		X

	Posibilita la colaboración entre usuarios y/o el trabajo grupal.			X
		1	2	3
Análisis lingüístico	Desarrolla el uso apropiado de la lengua.		X	
	Desarrolla la habilidad de adecuación al contexto.		X	
	Desarrolla la capacidad de producir e interpretar diversos tipos de enunciados coherentes y fluidos.			X
	Desarrolla la capacidad de regular la interacción para mejorar la efectividad de la comunicación.		X	
		1	2	3
Análisis técnico	Calidad de los componentes multimedia y del entorno visual			X
	Simplicidad, claridad y lenguaje adaptado			X
	Navegación			X
	Creatividad e innovación		X	

Nombre	<b>Layar</b>		
Utilidad	Permite la lectura y visionado de documentos e imágenes con realidad aumentada		
		No	Sí
Análisis pedagógico	Permite ser utilizada en múltiples plataformas y dispositivos.		X

	Permite la interacción entre los usuarios.	X		
	Permite crear contenidos propios.			X
	Permite compartir los resultados con toda la comunidad web.	X		
	Posibilita la colaboración entre usuarios y/o el trabajo grupal.	X		
		1	2	3
Análisis lingüístico	Desarrolla el uso apropiado de la lengua.	X		
	Desarrolla la habilidad de adecuación al contexto.		X	
	Desarrolla la capacidad de producir e interpretar diversos tipos de enunciados coherentes y fluidos.		X	
	Desarrolla la capacidad de regular la interacción para mejorar la efectividad de la comunicación.			X
		1	2	3
Análisis técnico	Calidad de los componentes multimedia y del entorno visual			X
	Simplicidad, claridad y lenguaje adaptado			X
	Navegación		X	
	Creatividad e innovación			X

Nombre	<b>Blogger</b>
Utilidad	Creación de blogs

		No	Sí	
Análisis pedagógico	Permite ser utilizada en múltiples plataformas y dispositivos.		X	
	Permite la interacción entre los usuarios.		X	
	Permite crear contenidos propios.		X	
	Permite compartir los resultados con toda la comunidad web.		X	
	Posibilita la colaboración entre usuarios y/o el trabajo grupal.		X	
		1	2	3
Análisis lingüístico	Desarrolla el uso apropiado de la lengua.		X	
	Desarrolla la habilidad de adecuación al contexto.			X
	Desarrolla la capacidad de producir e interpretar diversos tipos de enunciados coherentes y fluidos.			X
	Desarrolla la capacidad de regular la interacción para mejorar la efectividad de la comunicación.			X
		1	2	3
Análisis técnico	Calidad de los componentes multimedia y del entorno visual			X
	Simplicidad, claridad y lenguaje adaptado		X	
	Navegación		X	
	Creatividad e innovación		X	

Nombre	<b>Popplet</b>			
Utilidad	Creación de mapas conceptuales interactivos			
		No	Sí	
Análisis pedagógico	Permite ser utilizada en múltiples plataformas y dispositivos.		X	
	Permite la interacción entre los usuarios.		X	
	Permite crear contenidos propios.		X	
	Permite compartir los resultados con toda la comunidad web.		X	
	Posibilita la colaboración entre usuarios y/o el trabajo grupal.		X	
	1	2	3	
Análisis lingüístico	Desarrolla el uso apropiado de la lengua.	X		
	Desarrolla la habilidad de adecuación al contexto.		X	
	Desarrolla la capacidad de producir e interpretar diversos tipos de enunciados coherentes y fluidos.	X		
	Desarrolla la capacidad de regular la interacción para mejorar la efectividad de la comunicación.			X
	1	2	3	
Análisis técnico	Calidad de los componentes multimedia y del entorno visual			X
	Simplicidad, claridad y lenguaje adaptado			X

	Navegación			X
	Creatividad e innovación			X

Nombre	<b>Youtube</b>			
Utilidad	Visualización, retransmisión en directo y grabación de vídeo			

		No	Sí
--	--	----	----

Análisis pedagógico	Permite ser utilizada en múltiples plataformas y dispositivos.		X
	Permite la interacción entre los usuarios.		X
	Permite crear contenidos propios.		X
	Permite compartir los resultados con toda la comunidad web.		X
	Posibilita la colaboración entre usuarios y/o el trabajo grupal.		X

	1	2	3
--	---	---	---

Análisis lingüístico	Desarrolla el uso apropiado de la lengua.		X	
	Desarrolla la habilidad de adecuación al contexto.			X
	Desarrolla la capacidad de producir e interpretar diversos tipos de enunciados coherentes y fluidos.			X
	Desarrolla la capacidad de regular la interacción para mejorar la efectividad de la comunicación.			X

		1	2	3
Análisis técnico	Calidad de los componentes multimedia y del entorno visual			X
	Simplicidad, claridad y lenguaje adaptado			X
	Navegación			x
	Creatividad e innovación			X

Nombre **Diigo**

Utilidad Clasificación de contenidos web

		No	Sí
Análisis pedagógico	Permite ser utilizada en múltiples plataformas y dispositivos.		X
	Permite la interacción entre los usuarios.		X
	Permite crear contenidos propios.		X
	Permite compartir los resultados con toda la comunidad web.		X
	Posibilita la colaboración entre usuarios y/o el trabajo grupal.		X

		1	2	3
Análisis lingüístico	Desarrolla el uso apropiado de la lengua.	X		
	Desarrolla la habilidad de adecuación al contexto.		X	
	Desarrolla la capacidad de producir e interpretar diversos tipos de enunciados coherentes y fluidos.	X		

	Desarrolla la capacidad de regular la interacción para mejorar la efectividad de la comunicación.	X		
		1	2	3
Análisis técnico	Calidad de los componentes multimedia y del entorno visual	X		
	Simplicidad, claridad y lenguaje adaptado		X	
	Navegación			X
	Creatividad e innovación		X	