



IREFLEXIONES SOBRE TIC, TAC Y GAMIFICACIÓN EN LA ENSEÑANZA DE ELE¹

Maja Veljković Michos*

Singidunum University,
Belgrade, Serbia

Resumen:

Este artículo propone una reflexión sobre el uso responsable de las TIC en el proceso de enseñanza de una L2/LE y sobre las actuaciones del docente. El rol del profesor en este proceso es fundamental, porque debe lograr que los estudiantes desarrollen habilidades en una lengua, con la ayuda de la tecnología y herramientas accesibles. Por tanto, nos referimos a las TAC (Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento) al utilizar las TIC con el fin de potenciar el aprendizaje y el desarrollo del conocimiento. Sugerimos el modelo TPACK que propone un marco de competencias integradas del docente que permitan la mejora de calidad del proceso de enseñanza en todas las asignaturas. En el caso de ELE, se proponen algunas herramientas útiles, accesibles y motivadoras, probadas en la práctica docente, que puedan contribuir significativamente a una enseñanza de lengua más actualizada y amena.

Article info:

Received: July 22, 2021
Correction: August 8, 2021
Accepted: August 25, 2021

Palabras clave:

TIC,
TAC,
Gamificación,
herramientas digitales,
ELE.

HABLAMOS DE LAS TIC O DE LAS TAC?

Las TIC (Tecnologías de Información y Comunicación) son unas herramientas modernas y se perciben como “user-friendly” medio de aprendizaje.² Los docentes universitarios valoran las TIC como recursos que aportan numerosas ventajas a la enseñanza.³ Su impacto en la enseñanza universitaria es progresiva y comprende nuevos contextos para docentes: una constante formación, un desarrollo de competencias básicas y nuevo empleo de recursos para realizar la docencia y la investigación.⁴ En este contexto, su uso debe ser responsable, orientado a potenciar las oportunidades de aprendizaje y no un objetivo o una simple práctica de moda.⁵

1 Este texto es un resumen y actualización de dos ponencias presentadas por la autora en los Congresos de ELE (2016 y 2018) en Salamanca (España). En presente trabajo revisado y adaptado se comparten los contenidos que proponen reflexionar sobre TIC, TAC, gamificación, el papel del docente y algunas herramientas digitales.

2 Coombs 2000.

3 Ferro, Martínez y Otero 2009.

4 Marquès Graells 2008.

5 Velea 2011.



Las TIC, por tanto, contribuyen a la innovación educativa solo si se emplean de forma pedagógicamente justificada. Las tecnologías nos permiten actualizar las metodologías de enseñanza, hacer que las clases presenciales sean más amenas y dinámicas. Por otro lado, facilitan el diseño de los cursos a distancia y crear unos nuevos ambientes y experiencias de aprendizaje.⁶

Si seguimos las hipótesis de Krashen⁷ sobre el input comprensible y sobre los filtros afectivos, solo la cantidad adecuada de los contenidos comprensibles, y a la vez motivadores y amenos, pueden influir positivamente en los procesos de adquisición y aprendizaje de una L2, potenciando que los aprendices se relacionen en los contextos comunicativos con mayor confianza y con menor nivel de ansiedad.

De manera análoga, en el proceso del aprendizaje de una lengua, las tecnologías, como un medio familiar y motivador para los estudiantes, nativos digitales⁸ no aportarán innovación educativa si no contribuyen a que un aprendiz desarrolle conocimientos y habilidades lingüísticas y comunicativas en lengua meta sirviéndose de las TIC durante este proceso.

Al utilizar las TIC para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje, es cuando nos referimos a las TAC, a las Tecnologías del Aprendizaje y Conocimiento. Algunos autores sugieren examinar las TAC, crear e integrar los contenidos educativos digitales en todos los ámbitos educativos, con el fin de mejorar el aprendizaje individual del estudiante.⁹ En este sentido, las TAC representan el uso adecuado de las TIC, al servicio del desarrollo del aprendizaje y conocimiento:

“/Las TAC/...tratan de orientar las tecnologías de la información y la comunicación hacia unos usos más formativos, tanto para el estudiante como para el profesor, con el objetivo de aprender más y mejor.”¹⁰

En definitiva, el dominio de una serie de herramientas informáticas no debe ser el objetivo del uso de la tecnología en las asignaturas no-informáticas, sino enfocarnos en la metodología y en los usos didácticos de los recursos tecnológicos al servicio del aprendizaje de contenidos previstos y la docencia de los mismos.

Por tanto, antes de emplear un programa, aplicación o contenido digital en su aula, los docentes pueden evaluar y probar cada nueva herramienta TIC que encuentren o se les sugiera, para asegurarse si se adapta a su plan de estudios y su metodología didáctica. Una herramienta o recurso TAC potencia el desarrollo del aprendizaje de estudiantes. En un trabajo previo ya nos hemos referido a una serie de preguntas que los docentes pueden proponerse antes de utilizar una herramienta TIC para asegurarse si un recurso potencia las oportunidades de aprendizaje de su asignatura:¹¹

6 González-López 2007.

7 Krashen y Terrel 1983.

8 Prensky 2001.

9 Lozano 2011, López 2013.

10 Lozano 2011, 46.

11 Veljković Michos y Petrović Petronić 2016, 322.



1. ¿El uso de las TIC fomentará el aprendizaje?
2. ¿Con el uso de las TIC los alumnos aprenderán más y con mejor eficacia?
3. ¿Encajan en nuestra metodología didáctica?
4. ¿Hemos considerado los posibles riesgos?
5. ¿Responden a las necesidades de nuestros estudiantes?
6. ¿Sabemos utilizarlas correctamente?
7. ¿Necesitamos seminarios y cursos de formación para aprender a utilizarlas adecuadamente?

Si las respuestas son afirmativas a las preguntas señaladas (u otras que se consideren más adecuadas) se puede considerar un recurso orientado al desarrollo de aprendizaje o una herramienta TAC.

EL ROL Y LOS CONOCIMIENTOS DEL DOCENTE

El rol activo del docente, con sus conocimientos pedagógicos y del contenido de la disciplina, aplicados adecuadamente a la docencia, es esencial para lograr una enseñanza eficaz.¹² No obstante, actualmente el uso responsable de las TIC en las aulas se adapta a los nuevos entornos de aprendizaje y expectativas de los alumnos de la época digital. Desde esta perspectiva, se espera que los docentes desarrollen conocimientos en varios ámbitos: el conocimiento pedagógico, el del contenido de asignatura y también el tecnológico.¹³

En el caso de ELE, los profesores deben actualizar tanto sus conocimientos lingüísticos, metodológicos y pedagógicos, como sus competencias digitales, con el fin de poder diseñar y evaluar los recursos educativos en la red,¹⁴ tratar la información digital en función del aprendizaje¹⁵ y aplicar las TIC en la enseñanza del español tanto presencial como *on-line*.¹⁶

En el ámbito profesional, las nuevas tecnologías e Internet permiten a los profesores de lenguas un desarrollo profesional accesible y efectivo, a través de webinarios, congresos, cursos y otros eventos de intercambio y colaboración, que favorecen una mejora de calidad de enseñanza y la actualización de las prácticas docentes en el aula.

Por otra parte, la existente ruptura generacional o la “brecha digital”, entre los “nativos digitales” e “inmigrantes digitales”¹⁷ debe paliarse mediante el uso de aquellos contenidos y recursos que se adapten a las necesidades de aprendizaje del grupo de estudiantes y el contexto educativo concreto. Los estudiantes de la época digital reciben la información de manera rápida e inmediata; les interesan contenidos multimedia con gráficos e hipertextos; les motiva la sensación del progreso con recompensas inmediatas y prefieren aprender de forma lúdica.¹⁸

12 Shulman 1987.

13 Mishra y Koehler 2006.

14 González Cacheiro 2012.

15 Vivancos 2008.

16 González López 2007.

17 Prensky 2001.

18 Prensky 2010, 6.



En este contexto, el uso de las TIC permite al docente crear las experiencias de aprendizaje que cumplan con las expectativas, hábitos e intereses de sus aprendices.

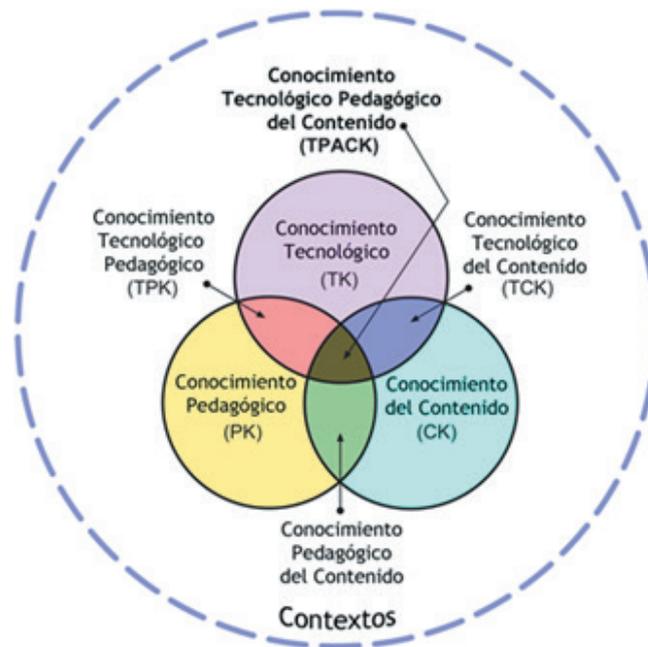
TPACK - Marco teórico de integración de las TIC en la enseñanza

Para integrar adecuadamente las TIC o las TAC es necesario aplicar una metodología adecuada. Uno de los modelos que identifica los conocimientos clave del docente para ser capaz de emplear las tecnologías competentemente en su entorno educativo, es conocido por sus siglas TPACK, acrónimo en inglés de la expresión "*Technological Pedagogical Content Knowledge*" (Conocimiento Tecnológico Pedagógico y del Contenido). Es un marco teórico propuesto para ser una herramienta de referencia para la aplicación de la tecnología tanto en la docencia como en investigación educativa.¹⁹

El modelo TPACK, basándose en las propuestas de Shulman²⁰ sugiere que solamente los conocimientos multidisciplinares del docente le permiten aplicar adecuadamente las tecnologías en el proceso de enseñanza-aprendizaje. No es el único conocimiento el de la materia que el docente va a enseñar y en la que es especialista, sino que también debe desarrollar los conocimientos tecnológicos necesarios para poder utilizar las herramientas de la Web 2.0, al mismo tiempo que aplique sus conocimientos sobre las metodologías didácticas.²¹

Este marco de conocimientos propone la integración de la tecnología en relación con los objetivos pedagógicos y disciplinarios de las asignaturas. Se sugieren siete combinaciones de elementos que se adaptan a distintos ámbitos de enseñanza:

1. Conocimiento de la materia y contenidos.
2. Conocimiento sobre los métodos de enseñanza-aprendizaje.
3. Conocimiento tecnológico.
4. Conocimiento didáctico sobre la materia.
5. Conocimiento del contenido tecnológico.
6. Conocimiento de tecnologías educativas.
7. Conocimiento tecno-pedagógico para el aprendizaje-enseñanza de una materia.



Fuente: [adaptado de <http://www.tpack.org/>]

En el caso de las competencias TIC de los docentes, destacan los Estándares que sugiere la Unesco sobre las Competencias en TIC para Docentes,²² donde se propone un modelo de referencia para la integración de las tecnologías en los currículos de las instituciones educativas. Esta publicación relaciona tres enfoques (alfabetismo en TIC, profundización del conocimiento y generación de conocimiento) y seis componentes del sistema educativo (currículo, política educativa, pedagogía, utilización de las TIC, organización y capacitación de docentes).

APLICACIÓN DE ALGUNOS RECURSOS TIC/TAC

Videos didácticos

Son varios los recursos multimedia o audiovisuales disponibles gratuitamente en Internet: periódicos digitales, plataformas, cursos *online*, vídeos, imágenes, música, juegos digitales y otras herramientas conocidas. Por otro lado, no todos los recursos accesibles en internet pueden ser aprovechables para el aprendizaje. Al seleccionarlos, el control de calidad, la utilidad para un contexto educativo y los derechos de propiedad intelectual deberían ser tomados en consideración como prioridad. En este sentido, y antes de aplicar las TIC en el aula, el docente debe explorar las fuentes virtuales, evaluar las herramientas que puedan ser útiles y planificar estrategias para su uso efectivo.



Algunos sitios web populares, como los videos de YouTube sigue siendo un recurso valioso para profesores y estudiantes. Algunos autores consideran que esta plataforma puede paliar la “brecha digital” o generacional entre los docentes y estudiantes en las clases de idiomas.²³ Esto se debe al hecho de que la plataforma ofrece un acceso rápido y divertido a videos auténticos creados en todos los idiomas y culturas del mundo. YouTube se puede considerar herramienta didáctica porque promueve la colaboración, creación y favorece el intercambio de información y de los contenidos culturales y educativos.²⁴

Para que esta herramienta sea “una TAC”, los videos deberían presentarse siempre en versión original, o con subtítulos en español, y tratar contenidos elaborados en clase, con el fin de mejorar el aprendizaje de alumnos. Existe una gran cantidad del material audiovisual disponible en Internet que se utiliza en las aulas de español. Algunos de los videos didácticos disponibles en los canales de YouTube para el aprendizaje de español son creaciones y diseño de las principales editoriales de los manuales de español como lengua extranjera, o de los expertos con experiencia en la didáctica de español:

- *SGEL ELE*. Español para extranjeros.²⁵ Los videos NEEM diseñados como una serie dividida en breves capítulos, siguen las unidades temáticas del manual *Nuevo español en marcha*. Se ofrecen a docentes los recursos *online* para la preparación de las clases y al estudiante el material descargable para complementar la explotación del manual.
- *Editorial Difusión* - Videos didácticos para aprender y enseñar español como lengua extranjera.²⁶ Su colección de videos didácticos titulados *Gente Hoy* siguen las unidades del manual homónimo y se ofrecen las actividades didácticas en la web de la editorial (ejercicios interactivos autocorregibles, explicaciones, información adicional, etc.).
- *VideoEle*²⁷ - es un portal de internet que ofrece a los profesores y estudiantes de español videos didácticos, distribuidos por niveles (A1-B2) y temas, para el aprendizaje de español como lengua extranjera. El curso comprende unidades didácticas organizadas en cuatro niveles. Cada unidad didáctica contiene un vídeo, su transcripción, una guía didáctica y las soluciones. Asimismo contiene ejercicios interactivos con imágenes y actividades con canciones populares.

Los juegos digitales y herramientas lúdicas

La gamificación o ludificación de aprendizaje se hace cada vez más popular en los contextos educativos de todos los niveles. El concepto de “gamificación” ha sido definido como el uso de elementos y técnicas de juegos en entornos que no son propios al juego.²⁸ El objetivo de esta estrategia es modificar el comportamiento de participantes y mejorar la producción y la creatividad mediante el uso de mecánicas del juego (competividad,

23 Terantino 2011,11.

24 Terantino 2011,12.

25 <https://www.youtube.com/channel/UCxDcPMUN5TiHbGVqSfWNxeA>.

26 https://www.youtube.com/channel/UCDy-nTuNZH0TYpjwjW0_LcQ.

27 (<https://videoele.com/index.html>).

28 Deterding et al 2011.



recompensas, etc.), fuera de los contextos lúdicos.²⁹ En el caso de la educación, los estudiantes, motivados por el diseño de la actividad lúdica, el progreso y las recompensas, participan activamente en las actividades de aprendizaje diseñadas de una forma más amena y motivadora. En pequeños grupos, o individualmente, colaboran y resuelven ejercicios y tareas propuestas por el docente.

Una de las herramientas de gamificación muy utilizada entre los docentes y estudiantes es *Kahoot* (<https://kahoot.it>).³⁰ Es una plataforma online gratuita, disponible en aplicación o versión web, que permite al docente la creación de cuestionarios y concursos de evaluación, recibiendo las respuestas de estudiantes en tiempo real. Se utiliza para promover el aprendizaje activo y evaluación del progreso de los estudiantes, que participan como concursantes dentro de un ambiente de aprendizaje dinámico, vivo y divertido. Esta aplicación didáctica de tipo quiz favorece la competición virtual en el aula mediante respuesta personal a distancia.

Los docentes pueden crear y diseñar actividades o ejercicios adaptados al nivel de conocimiento, tema o grupo de estudiantes, insertando textos, imágenes y vídeos. De este modo los profesores “gamifican” la clase, integrando el juego en el aula como elemento que potencia el interés del estudiante por los contenidos del aprendizaje. Los profesores pueden crear cuestionarios, discusiones o encuestas sobre diferentes contenidos y temas, mientras que los estudiantes pueden acceder a la plataforma desde sus teléfonos móviles. Esta herramienta versátil puede emplearse en el aula como actividad de rompehielos, antes de introducir un contenido nuevo, o al final de la clase, para repasar los contenidos trabajados.

Otras herramientas lúdicas que no han sido creadas para el aprendizaje de lenguas pero se han mostrado efectivas en las aulas, son las que favorecen la participación activa del estudiante, permiten creación de contenidos adaptados a cada clase y grupo de estudiantes y fomentan el desarrollo de habilidades y conocimientos específicos.

Una de las herramientas de este tipo es la ruleta virtual. Es una herramienta gratuita *online* que permite a los docentes crear contenidos para luego trabajarlos en clase de forma lúdica y competitiva. Una de las herramientas en forma de la rueda giratoria es *Wheel decide* (<http://wheeldecide.com/>)³¹ Como se señala en un estudio, este recurso de gamificación facilita el desarrollo de las destrezas orales de los estudiantes, aumenta la participación, motivación, cooperación y creatividad, a partir de los niveles iniciales hasta los niveles avanzados de ELE.³² Esta herramienta es una simple “ruleta de suerte” que permite múltiples opciones de creación de temas, preguntas o tareas. La ruleta decide al azar a qué pregunta se va a responder, o qué estudiante va a hablar, contestar, explicar o actuar. La ruleta se activa haciendo clic en el centro de la rueda, da vueltas hasta que se para y muestra el texto que puede ser una pregunta o tarea. Se puede dinamizar la clase con la ronda de preguntas durante la práctica o para el repaso de los contenidos, aunque también se puede aprovechar como actividad rompe-hielo para activar los conocimientos previos.

29 Zichermann y Cunningham 2011, Werbach y Hunter 2012.

30 Algunas de las herramientas alternativas a Kahoot son Quizizz, Socrative, Gimkit, Plickers y Quizlet.

31 Las herraminetas parecidas se pueden crear en: Classtool.net, La ruleta aleatoria, Fluky, Wheel of Names, Classroom Roulette, Flippity- Random Name Picker.

32 Martín de León y García Hermoso 2018, 174.



En cuanto a las herramientas TIC lúdicas para el desarrollo y evaluación de destrezas orales destacan las plataformas que combinan el video, animación, imagen y la voz. Este tipo de recursos se han mostrado útiles para evaluar a los estudiantes a través de dinámicas de entrevistas, *role-plays* y *storytelling*.³³ Además de evaluar las destrezas orales potencian la colaboración entre los estudiantes en el aula.

Una de las herramientas basadas en la tecnología de síntesis de voz a partir de un texto escrito, denominada *Voki* (<http://www.voki.com/>), a partir de “tecnología TTS”- “Text to Speech” (del texto al habla),³⁴ permite el desarrollo de varias habilidades. Destacan las habilidades de lectura, pronunciación y la comprensión oral, al igual que la interacción oral, desde las primeras clases y a partir de cualquier tema. Esta herramienta permite crear un personaje (avatar) y la posibilidad de grabar la voz, o ponerle una voz al avatar, o bien, escribir un texto que pronunciará el avatar. Los estudiantes con sus avatares pueden oír cómo suenan en español diversos textos y también pueden escuchar distintas variantes del español pronunciando el mismo texto. Por otra parte, los alumnos se pueden grabar la voz hablando sobre un tema o leyendo un texto y los textos grabados se pueden compartir por e-mail, redes sociales, plataformas educativas, etc.

CONCLUSIONES

La aplicación de las tecnologías de información y comunicación en el proceso de enseñanza y aprendizaje de lenguas extranjeras es imprescindible porque responde a las necesidades de alumnos y docentes de la actual “era digital”. Las TIC no solo contribuyen a la innovación dentro del aula, sino permiten también diseñar cursos a distancia y crear unos nuevos ambientes y experiencias de aprendizaje. Por eso insistimos en el uso de las TIC al servicio del aprendizaje y desarrollo del conocimiento - las TAC. La innovación tecnológica no implica automáticamente la innovación didáctica. Por tanto, el rol del docente es fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje de lenguas, porque debe ayudar a los alumnos que desarrollen las habilidades y conocimientos suficientes para comunicarse en la lengua extranjera de manera oral y escrita. Para lograr eso, el nuevo perfil docente debe caracterizarse por una constante actualización y desarrollo de las competencias clave: lingüísticas, pedagógicas, culturales y digitales.

El modelo TPACK es un marco de conocimientos para docentes que insiste en tres áreas de conocimiento: pedagógico, disciplinar (el contenido de la asignatura) y tecnológico.

Para una enseñanza orientada a las necesidades del estudiante del siglo XXI, una integración pedagógicamente justificada de las TIC, herramientas digitales y la gamificación en el aprendizaje y la evaluación, resulta ser una buena estrategia para todos los niveles educativos. El aula universitaria donde se enseña una L2/LE no es una excepción. En este sentido, la selección del material didáctico adecuado para estos propósitos se basaría en los manuales actualizados, las herramientas TIC (multimedia y audiovisuales) y las actividades lúdicas, con el fin de motivar a los estudiantes y potenciar su mayor compromiso con el aula y con la asignatura.

³³ García Cisneros 2016, 48.

³⁴ Otras herramientas similares son SitePal, Yodio, Voicethread.



BIBLIOGRÁFICAS

- Coombs Steven (2000): *The psychology of user-friendliness: The use of Information Technology as a reflective learning medium*. Korean Journal of Thinking and Problem Solving. 10(2), 19-31. Korea: Keimyung University.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., y Nacke, L. (2011): *From game design elements to gamefulness: defining "gamification"*. In Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments, 9-15.
- Ferro Soto, C., Martínez Senra, A. I., y Otero Neira, M. C. (2009). *Ventajas del uso de las TICs en el proceso de enseñanza-aprendizaje desde la óptica de los docentes universitarios españoles*. Edutec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa, (29), a119.
- García Cisneros Laura (2016). *Desarrollo y evaluación de las destrezas orales*. Publicaciones Didácticas (E-Journal). Nº 75, 47-50.
- González Cacheiro María Luz (2012): *Diseño y evaluación de recursos educativos en la red*. Vega journal, VIII-1, 1-19.
- González López-Romero Elisa (2007): *Las TIC en la enseñanza del español presencial y on-line*. Actas XLV (AEPE), 161-168.
- Krashen, S. D. y Terrel, T. D. (1983). *The Natural Approach: Language Acquisition in the Classroom*. Oxford: Pergamon.
- López Mónica (2013): *De las TICs a las TACs: la importancia de crear contenidos educativos digitales*. Revista DIM (Didáctica, Innovación y Multimedia). Nº 27,1-15.
- Lozano Roser (2011): *De las TIC a las TAC: tecnologías del aprendizaje y del conocimiento*. Anuario ThinkEPI. V5, 45-47.
- Marquès Graells Pere (2008): *Impacto de las TIC en la enseñanza universitaria*, Didáctica, Innovación y Multimedia, 11, 0-0.
- Martín de León Carmen y García Hermoso Cristina (2018). *Creando contextos: gamificación para niveles altos en la clase ELE*, Actas del Congreso ELE. Español para Todos, Salamanca, 167-177.
- Mishra, P., y Koehler, M. J. (2006). *Technological Pedagogical Content Knowledge: A new framework for teacher knowledge*. Teachers College Record 108 (6), 1017-1054.
- Prensky Marc (2001). *Digital Natives Digital Immigrants*, On the Horizon, MCB University Press, Vol. 9 No. 5, 1-6.
- Prensky Marc (2010). *Nativos e Inmigrantes Digitales, Adaptación al castellano del texto original "Digital Natives, Digital Immigrants"*. Edita: Distribuidora SEK, S.A.
- Shulman Lee S.(1987). *Knowledge and teaching: Foundations of the new reform*. Harvard Educational Review, Harvard Education Publishing Group, 57(1), 1-22.
- Terantino Joseph M. (2011). *YouTube for Foreign Languages: You Have to See this Video*. Language Learning & Technology 15.1, 10-16.
- TPACK Framework. Disponible en: <http://open.byu.edu/ipt287/tpack-framework/>.
- UNESCO (2008): *Estándares UNESCO de Competencia en TIC para Docentes*. Disponible en: <http://www.eduteka.org/pdfdir/UNESCOEstandaresDocentes.php>.
- Velea Simona (2011). *ICT in education: responsible use or a fashionable practice. The impact of eTwinning action on the education process"*. In ICVL. Proceedings of the 6th International Conference on Virtual Learning. Bucharest: University of Bucharest Publishing House, 141-144.
- Veljković Michos Maja y Petronić Petrović Lora (2016): *Necessary step from "ICT" to "LTK" in teaching and learning a foreign language*. Sinteza - International Scientific Conference on ICT and E-Business Related Research. Belgrade: Singidunum University, 321 - 325.



- Veljkovic Michos Maja (2016). *Las TIC y las TAC como apoyo imprescindible en la enseñanza y aprendizaje de ELE, dentro y fuera del aula*. IV Congreso Internacional del Español en Castilla y León, Salamanca, España, 186-195.
- Veljković Michos Maja (2108). *Las TIC y la "gamificación" como estrategias didácticas en la clase de ELE/EFE: Herramientas creativas para un entorno universitario*. V Congreso Internacional del Español en Castilla y León, Salamanca, 261-268.
- Vivancos Jordi (2008): *Tratamiento de la información y competencia digital*. Madrid: Alianza Editorial.
- Werbach Kevin y Hunter Dan (2012): *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Philadelphia, PA: Wharton Digital Press.
- Zichermann Gabe y Cunningham Christopher (2011): *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. O'Reilly Media, Inc., Sebastopol.



REFLECTIONS ON TIC, TAC AND GAMIFICATION IN ELE TEACHING

Summary:

The application of information and communication technologies (ICT) in the process of teaching and learning foreign languages has become nowadays essential because it responds to the needs of students and teachers in the "digital era". ICT not only contribute to innovation in language teaching within the classroom, but also allow teachers to design e-courses, virtual classrooms, and create new learning environments and experiences.

That is why the aim of this article is to refer to the usage of ICT as a tools at the service of learning a foreign language, in our case Spanish, and to present some of the useful and effective digital tools for that purpose.

Although ICT is an integral part of our educational environments, technological innovation does not automatically imply didactic innovation. The role of the teacher continues to be fundamental in the language teaching and learning process, in spite of numerous virtual tools and software for learning languages. Their mission is to help students develop language skills to communicate in the foreign language, with the help of ICT in the learning process. That is why, in the face of constant change, teachers need to keep on updating knowledges and developing the key competences: linguistic, pedagogical, didactic, cultural and digital.

In order to produce a didactic innovation through ICT and digital game-based activities, and improve the quality of teaching, the three key competences of the language teacher are essential: knowledge of the content, pedagogical competences and technological skills. These are the competences suggested in the TPACK framework model. TPACK proposes the curricular integration of ICT into all teaching subjects, but also the development of teacher's digital competences, as two fundamental components for all educational contexts. For a teaching process oriented to the needs of the 21st century student, a pedagogically justified integration of ICT and "gamification" in classroom, learning and assessment have been demonstrated as a good strategy for all levels of teaching environment. The selection of appropriate teaching material, based on updated textbooks, ICT tools and game-based activities, has potential to respond to the students needs and interests and enhance their engagement and active participation in the learning process.

Keywords:

TIC,
TAC,
Gamification,
digital tools,
ELE.