Mediación y competencias intercultural, crítica y digital: galería de reinterpretaciones artísticas y ejemplos para el aula de ELE en el Instituto Cervantes

Olga Juan-Lázaro
Jefa de ordenación docente y proyectos académicos - Instituto Cervantes
Ángeles Ortiz Gómez
Instituto Cervantes de Casablanca
Ester Rabasco Macías
Instituto Cervantes de Cracovia
Nitzhia Tudela Capdevila
Instituto Cervantes de Varsovia

1. INTRODUCCIÓN

El perfil del estudiante del siglo XXI nos sitúa a los profesores ante la necesidad de apoyar y guiar un itinerario de aprendizaje en el que se combinen armoniosamente aspectos para la **«construcción del conocimiento»** (realidad lingüística y cultural de la lengua de aprendizaje), con el perfil de un estudiante que se forma como **«comunicador creativo»** y **«colaborador global»** (International Society for Technology in Education, 2016), lo cual contribuye a su desarrollo como «**ciudadano digital**» que es capaz de realizar una aproximación crítica a las realidades a las que está expuesto a través de contenidos y herramientas digitales de comunicación.

Esta misma aproximación está abanderada desde nuestro sector, la enseñanza de español como lengua extranjera, lengua segunda y lengua de herencia. El acercamiento a los **contenidos culturales** de la lengua meta favorece el desarrollo de un **diálogo intercultural en el propio estudiante que tiende puentes entre su lengua y la lengua y cultura objeto de aprendizaje** (Consejo de Europa, 2021). Asimismo, el **docente desarrolla su propia competencia digital** diseñando una programación con recursos que favorecen el aprendizaje activo y **fomentan estrategias y habilidades de mediación** en los estudiantes (MEFP, 2022; Juan-Lázaro y Alejaldre Biel, 2020).

En este artículo tratamos de responder a las siguientes preguntas:

1. ¿Qué materiales digitales nos pueden facilitar la enseñanza de contenidos culturales en el aula de ELE/L2/ELH?, ¿qué características deben tener?

2. El acercamiento a una lengua desde el arte, ¿en qué medida facilita al estudiante el desarrollo de la mediación y la competencia intercultural? ¿Cómo se puede desarrollar una propuesta de acercamiento crítico desde las diferentes manifestaciones artísticas?

3. La competencia digital ciudadana es una de las competencias básicas en la sociedad del siglo XXI. ¿Podemos desarrollarla a partir de la incorporación del contenido digital en el aula? ¿Ayuda al profesor a fomentar su competencia digital también?

4. ¿Podemos trabajar con contenidos digitales en el aula presencial? ¿Existe un marco que facilite al profesor su desempeño profesional en el aula integrando los puntos de vista expuestos?

Respecto a la estructura de este artículo, nos centramos, en primer lugar, en cómo transformar la mirada hacia el arte que nos rodea en nuestro día a día (apartado 2). A continuación, se presenta brevemente el marco teórico en torno a la mediación, la competencia intercultural y la competencia digital (apartados 3, 4 y 5). Para poder abordar estos conceptos, de manera transversal nos surge la necesidad de desplegar la competencia crítica y el pensamiento divergente exponiendo al estudiante a la observación e interpretación del contenido abordado desde diferentes perspectivas y manifestaciones artísticas.

Junto al marco teórico, presentamos cómo se pueden programar y diseñar contenidos que facilitan la comprensión de los conceptos expuestos. Los hemos denominado **galería de reinterpretaciones artísticas y ejemplos para el aula de ELE**, dado que son tres sesiones en el marco del proyecto del Instituto Cervantes «Sesiones ELE Digital» que recorren a) el arte en **al-Ándalus** como ejemplo de manifestación artística que aglutinó lo mejor del mundo árabe y el hispano; b) el **arte gótico** como resultado de la evolución artística del románico, con manifestaciones culturales arquitectónicas, pictóricas y escultóricas; c) **las Meninas** de Velázquez a través de la fascinación que despierta hasta nuestros días con sus fans y detractores. La mirada crítica y diacrónica de estas manifestaciones en el aula de español apoya la construcción de una **visión dinámica, creativa y digital de los conceptos de interculturalidad y mediación.** Estas sesiones son contenidos digitales multimodales **diseñados e implementados por profesoras del Instituto Cervantes**, siguiendo el marco de competencia digital de instituciones y docentes (apartado 5).

Para terminar, presentamos, a modo de conclusión, las posibilidades que las «Sesiones ELE Digital» sobre arte tienen en el aula presencial. El **microaprendizaje** facilita su incorporación, prácticamente, en cualquier programación ampliando las posibilidades de **interacción entre los estudiantes dentro y fuera del aula**.

2. ARTE CONTEMPORÁNEO: REINTERPRETACIÓN DEL ENTORNO

¿Por qué el acercamiento crítico desde el arte? ¿Qué es el arte en nuestro día a día?

El arte, en general, como una de las manifestaciones de la actividad humana, es y ha sido a lo largo de la historia de la humanidad una herramienta de expresión

y comunicación poderosa además de ser una herramienta que ayuda a educar a una sociedad. También desempeña un **papel mediador** ya que transmite emociones, mensajes y nos hace reflexionar sobre nuestra existencia o la vida en general.

Creemos que **el arte contemporáneo** además de guardar relación con el mundo en que vivimos es un espacio de libertad y experimentación que potencia el pensamiento divergente, es decir, el pensamiento desde diferentes puntos de fuga; abre espacios a la creatividad. Vemos, además, en dicho pensamiento una estrategia tan válida para crear conocimiento como el que puede generar el pensamiento lógico propio de la escuela del siglo XX.

El siglo XXI se caracteriza por la irrupción de las tecnologías en todos los ámbitos de nuestras vidas. Por esto a día de hoy el reto educativo más importante tal vez sea integrar el uso de las TIC al tiempo que fomentamos y desarrollamos metodologías que integren dichas tecnologías pero que también conviertan los espacios digitales en lugares para la reflexión, colaboración y co-creación. Para esto, el arte se alza como una de las herramientas, posiblemente, más potente y atractiva por toda la información cultural y lingüística que encierra. Además, nos permite hacerlo sin barreras generacionales gracias al diálogo abierto que permite con cualquier espectador.

En **un mundo post-internet los productos creados por los artistas** se cuentan entre los pocos que fomentan el pensamiento crítico ya que tienen la intención de encender el deseo de pensar (Acaso, 2017). Esta característica cuestionadora de las artes contemporáneas debería entrar en escena en la educación. De ahí que las experiencias de aprendizaje que hemos diseñado en las «Sesiones de ELE Digital» sea precisamente una «galería de reinterpretaciones».

Por otra parte, muchos expertos en educación y en pedagogía indican que las escuelas del siglo XXI deberían enfocarse en enseñar lo que llaman «**las 4 ces**»: pensamiento **crítico, comunicación, colaboración y creatividad.** Y, en este sentido, vemos en el arte una herramienta que nos ofrece un tipo de conocimiento abierto.

3. LAS «SESIONES ELE DIGITAL»: MEDIACIÓN Y APRENDIZAJE

Las «Sesiones ELE Digital» que presentamos forman parte del proyecto *«E-Labora: Creación de material digital en el Instituto Cervantes»* de la unidad de Tecnologías Aplicadas y Proyectos Académicos (Instituto Cervantes, 2021, pp. 20) ampliando el repositorio de cursos AVE (http://ave.cervantes.es). El objetivo es reunir propuestas de aprendizaje de ELE basadas en la creación de material digital por parte del equipo docente para responder a entornos culturales muy diversos.

En este artículo presentamos tres sesiones que se centran en la dimensión cultural. El objetivo de estas sesiones es acercar al alumno a contenidos artísticos sobre una base que integra conocimientos (culturales y lingüísticos), habilidades

y actitudes (Instituto Cervantes, 2006), fomentando un pensamiento divergente y creativo que facilita la construcción de una identidad cultural en entornos multiculturales.



Figura 1. Portadas de tres «Sesiones ELE Digital»: «Arte con ELE: al-Ándalus», «Arte con ELE: gótico» y «Hablando en arte: Las Meninas».

En el diseño de estas sesiones se han seguido los conocimientos actuales en relación con la adquisición del español y se ha tenido en cuenta una **enseñanza orientada a la acción** (Consejo de Europa, 2021), en tanto que los usuarios de la lengua tienen que realizar tareas en situaciones concretas que implican el uso de la lengua en la transmisión de los conocimientos culturales adquiridos y proyectos de indagación que implican el uso de recursos y artefactos digitales.

Los cursos se alojan en el entorno virtual de aprendizaje (EVA) del Instituto Cervantes, actualmente creado en Moodle. Están enfocados en el fomento de la **autonomía, la agencia y la interacción**. Como señala Goldwin-Jones (2019) aprender en entornos digitales fomenta la autonomía, es decir, implica hacer elecciones. La «agencia» se desarrolla porque en las tareas propuestas, el alumno aporta lo personal, conecta sus conocimientos personales con los conocimientos del curso evidenciando así la apropiación de los conocimientos objeto de aprendizaje (Mercer, 1997). Y, por último, la interacción en línea fomenta la conciencia de uno mismo en relación al grupo (Juan-Lázaro y Alejaldre Biel, 2020, pp. 97-136).

Pasamos a exponer muy brevemente el paraguas conceptual que ha guiado el diseño de estos cursos:

- Un **aprendizaje mediado.** El aprendizaje entendido no como una acumulación de conocimientos, sino como un proceso de desarrollo mediado socialmente (teoría constructivista del conocimiento Vygotsky, 1978). El aprendizaje se favorece a través de una **mediación estructural** en el diseño de las actividades propuestas, de una **mediación interaccional** con los recursos digitales y social a través de los foros, actividades colaborativas como tareas grupales, wikis, glosarios, etc.

- En la secuenciación de las actividades propuestas (**mediación estructural)** se crea un andamiaje que facilita la construcción del conocimiento. En las actividades de interacción con la plataforma se favorecen procesos cognitivos que implican el desarrollo de habilidades de pensamiento que van desde las más sencillas a las más complejas (siguiendo la taxonomía de Bloom). Estas actividades construyen secuencias que terminan en una tarea final mediada por la tecnología que fomenta la interacción y el trabajo colaborativo.

- La atención a la autorregulación del aprendizaje para desarrollar la **autonomía del alumno** (Juan-Lázaro, 2010) que toma conciencia de su propio progreso y es capaz de planificar acciones de mejora.

Respecto al docente, tanto en el aula presencial como tutor virtual cumple su rol de facilitador del aprendizaje del estudiante. Además, de un **curador de contenidos q**ue elige recursos para profundizar en los contenidos del curso, es un **mediador interaccional** crea espacios de interacción y dinámicas que permiten el trabajo colaborativo; motiva y guía a través de un discurso proléptico (Esteve y Carretero, 2006). La prolepsis es un concepto que viene de la psicología sociocultural y se refiere a las ayudas que una persona más experta va aportando en la interacción con otras personas menos expertas para construir entre todos un conocimiento conjunto. En este discurso proléptico, las preguntas son herramientas de mediación que ayudan a que el menos competente encuentre respuestas a los vacíos de información planteados. A este concepto le añadimos la noción «digital», para adaptarlo a las interacciones en el EVA a las que estamos haciendo alusión en este artículo, hablaremos, por lo tanto, de un ***discurso digital proléptico***.

4. COMPETENCIA INTERCULTURAL Y CRÍTICA

El *Plan Curricular del Instituto Cervantes* (Instituto Cervantes, 2006), describió al aprendiente de lenguas como un «**hablante intercultural»** cuya dimensión vino a englobar objetivos y contenidos en tres ámbitos: los referentes culturales, los saberes y comportamientos socioculturales y las actitudes interculturales. De este

modo, la interculturalidad fue borrando aquel concepto fronterizo y rayano de la cultura ajena y fue perfilando un nuevo concepto dinámico, interactivo y dialogante entre el propio aprendiente y la cultura meta. El aprendizaje de ELE y de lenguas extranjeras fomenta desde entonces un acercamiento a la cultura desde el entendimiento, la experiencia, la lengua y la cultura del estudiante. El objetivo último es el **desarrollo de competencias y estrategias que surjan de la reflexión, así como la consecución de un aprendizaje significativo** siempre avalado por teorías como el cognitivismo o el constructivismo.

El diseño de las «Sesiones ELE Digital» está orientado a que los aprendientes construyan un **diálogo intercultural**. Por eso, los creadores de estos cursos se conciben a sí mismos como **mediadores culturales**, siempre en busca de contextos donde los estudiantes puedan partir de su propia experiencia para, posteriormente, reflexionar, opinar, comparar, contrastar, reinterpretar o, incluso, imaginar y recrear.

Veamos algunos ejemplos. En primer lugar, las actividades invitan a reflexionar sobre el propio conocimiento del mundo:

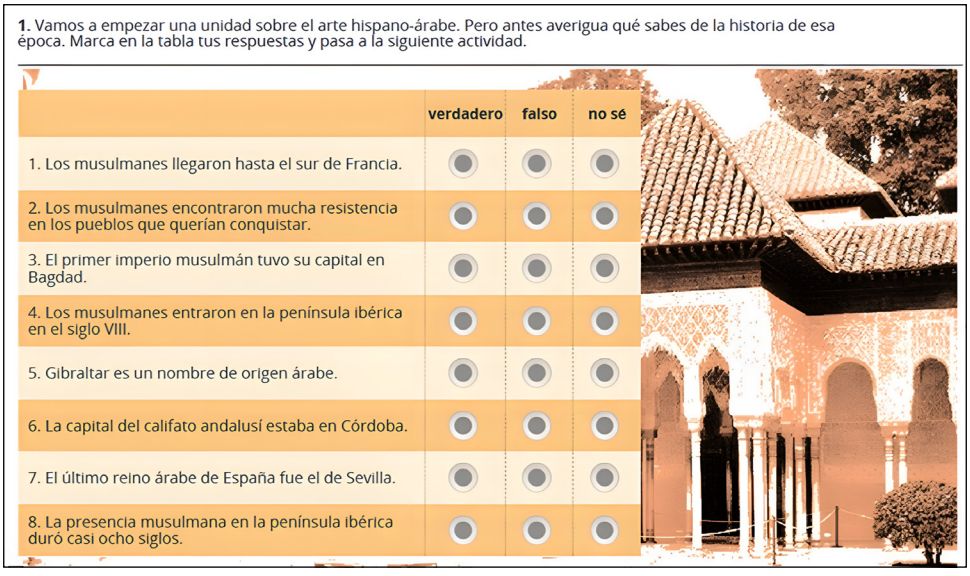

Figura 2. Actividad de activación de conocimientos previos en «Arte con ELE: al-Ándalus».

Al hacerlo, no se trata de medir conocimientos cuantitativos, sino que se pretende ante todo promover la reflexión sobre otras culturas para que el aprendiente descubra la relación entre la historia ajena y los acontecimientos más relevantes de su propia cultura y vida cotidiana.

De este modo, lo más remoto y ajeno acaba desvelándose como parte de uno mismo:



Figura 3. Actividad de curación de contenidos en Internet e interacción. «Arte con ELE: Al-Ándalus».

Las actividades se diseñan para evidenciar que el arte que pudiera parecer remoto, está al **alcance de nuestros ojos**, forma parte de nuestro entorno e incluso puede **brindar respuestas a nuestro presente**. Así, en las manifestaciones artísticas del arte gótico encontramos huellas de sociedades que fueron capaces de convivir y crear desde el intercambio cultural, como vemos en la siguiente actividad.

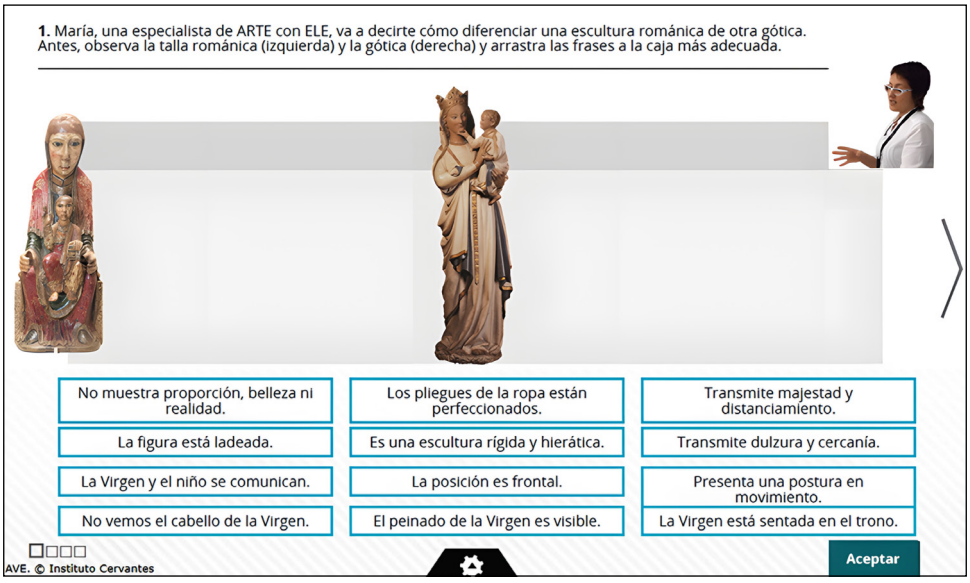

Figura 4. El estudiante analiza y pone en práctica la visión en su entorno cotidiano «Arte gótico».

Los contenidos están orientados desde la criticidad, buscando **la mediación, tratando de romper barreras culturales y prejuicios sociales.** El hecho de profundizar en el arte y en la historia se convierte en una **herramienta de reflexión** que invita a cuestionar los avances o los retrocesos de nuestro propio mundo. Por eso, el arte puede ser una apuesta de las más eficaces para ayudar a desarrollar el pensamiento crítico y la capacidad de analizar y evaluar la consistencia de nuestros propios razonamientos:

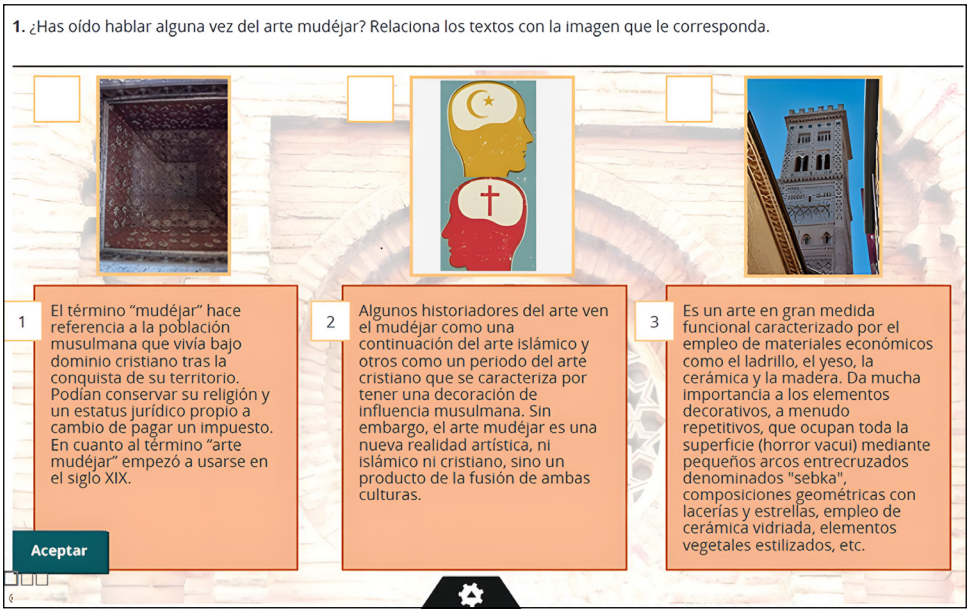

Figura 5. El estudiante reflexiona sobre la presencia significativa del arte en su entorno cotidiano «Arte con ELE: Al-Ándalus».

En «Las Meninas» damos una vuelta de tuerca más, con un acercamiento que hace saltar a los personajes retratados del lienzo para «dialogar» con el estudiante. En la siguiente actividad, el propio Velázquez o M.ª Agustina Sarmiento interpelan a los estudiantes en un lenguaje coloquial que además incorpora estructuras lingüísticas que luego el alumno retomará y activará para describir la obra.

Figura 6 · Página siguiente >

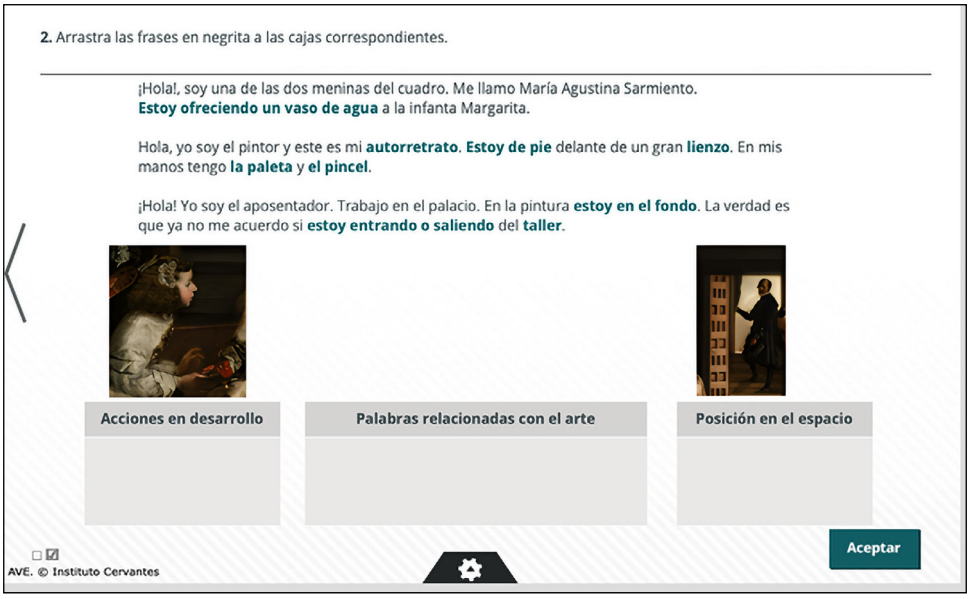

Figura 6. Actividad que usa el input del vídeo para presentar elementos lingüísticos que luego necesitará el alumno para describir una obra. «Las Meninas».

Las obras permiten licencias creativas en el tratamiento de los contenidos, tratando de construir ese contexto creativo, dinámico, abierto a la participación genuina de cada alumno. En la siguiente actividad, por ejemplo, se comparan el Siglo de Oro y el cubismo. Los dos movimientos pictóricos, además, se ilustran con los retratos de Velázquez y Picasso, los cuales representan de por sí dicho estilo.

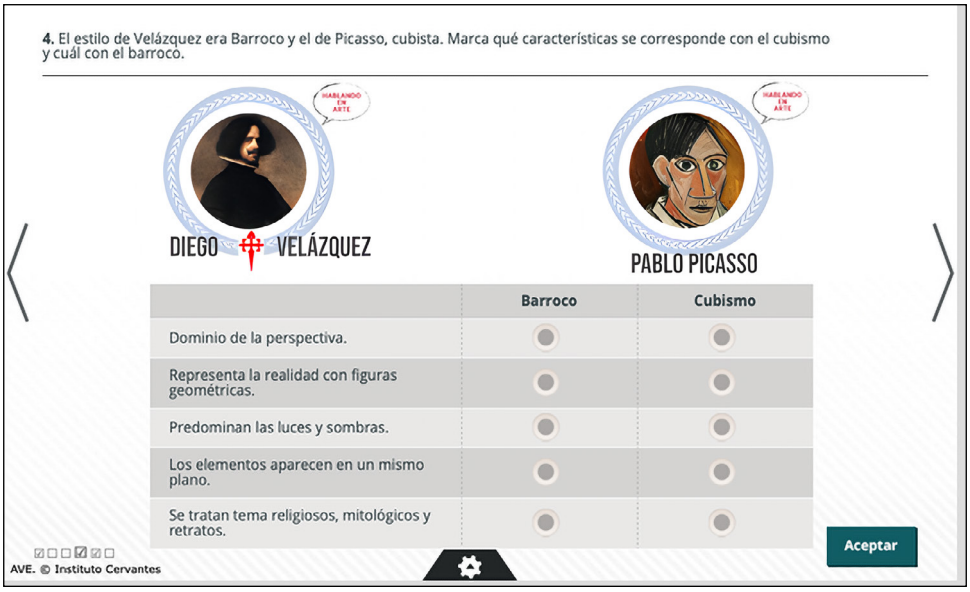

Figura 7. Actividad en la que se presenta una perspectiva diacrónica del arte, en este caso comparando el Siglo de Oro y el cubismo. «Las Meninas».

Profundizar en las posibilidades que nos brinda el arte en la sociedad y en el aula, nos suscita la pregunta «¿Por qué ***hablando en arte***?» La respuesta es porque potencia lo que los expertos llaman las **4 ces**: **pensamiento crítico, comunicación, colaboración y creatividad** (apartado 2).

Las Meninas la hemos trabajado en el aula presencial desde el **nivel A2,** ya que está orientada en el uso de propuestas de arte contemporáneo como disparador del pensamiento crítico y creativo en alumnos **adolescentes**. La sesión también consideramos que se puede llevar al aula con **adultos** dado que es una propuesta para **observar el entorno y sumar en el aula la visión poliédrica** que se construye en el grupo con las aportaciones individuales. A continuación, se muestra una captura dentro de la actividad «Expo Meninas» con la galería de interpretaciones de la obra de Velázquez hasta hoy en día, a la que se propone como tarea final que los alumnos desarrollen la suya propia en cualquier formato.

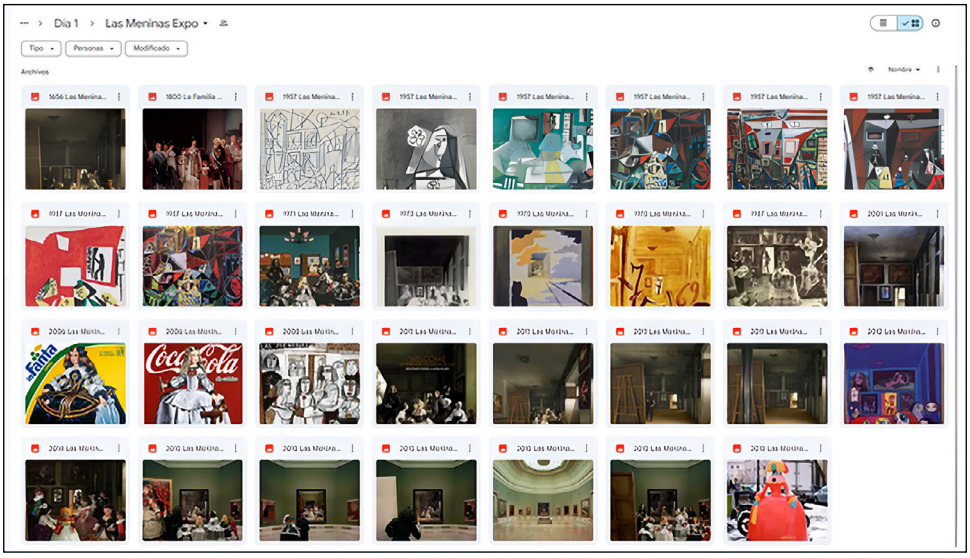

Figura 8. Galería de reinterpretaciones de «Las Meninas» hasta nuestros días. Nivel A2-B1.

5. COMPETENCIA DIGITAL : INSTITUCIONES, PROFESORES Y ESTUDIANTES

En el ámbito educativo de la sociedad digital, varios son los documentos que enmarcan las líneas de actuación para orientar, apoyar y guiar la transformación digital dirigidos a las instituciones (*Promoción de un aprendizaje eficaz en la era digital. Un marco europeo para organizaciones educativas digitalmente competentes*, Kampylis, Punie y Devine, 2016), al profesor (MEFP, 2022; UNESCO, 2019) y al estudiante (International Society for Technology in Education, 2016; Comisión Europea, 2022).

Nos vamos a detener en las competencias digitales que se desarrollan específicamente en el marco del proyecto «Sesiones ELE Digital».

Para el profesor y para la institución:

- Creación de contenidos digitales aumentando el repositorio institucional y contribuyendo a la transformación de la institución.
- Fomento del compromiso profesional a través de la participación, colaboración y coordinación profesional utilizando las tecnologías digitales entre los equipos docentes y técnicos del Instituto Cervantes.
- Desarrollo de pedagogías emergentes potenciando los aprendizajes activos de los estudiantes en entornos virtuales.
- Compromiso con el desarrollo profesional digital continuo.

Para el estudiante:

- Fomento de su competencia digital ciudadana utilizando recursos digitales.
- Desarrollo de la comunicación activa en línea a partir de su perfil ciudadano en entornos de aprendizaje en línea (EVA).
- Construcción de conocimiento y creatividad desde una actitud crítica ante las manifestaciones artísticas.
- Impulso a las alfabetizaciones múltiples.

Para contribuir a la sociedad de forma productiva y eficaz, la escuela y la universidad deben partir del perfil de ciudadano que se demanda y que se recoge de forma gráfica en el siguiente mapeado de los estándares ISTE revisado en 2016:



Figura 9. Gráfico de los estándares ISTE para los estudiantes (International Society for Technology in Education, 2016).

Contribuir a la cultura de transformación digital es un reto que sigue presente en informes internacionales como los *Horizon Report* (Pelletier et al., 2022), lo cual nos indica que no es una encomienda sencilla aunque necesaria. Juan-Lázaro y Alejaldre Biel (2020, pp. 59-66) hablan de una apertura de la visión de los profesores hacia «**actitudes experimentales**» que permita a cada profesor diseñar su propio itinerario formativo desde el nivel A1 al C2 de forma que desde el primer nivel fomente desde su aula el desarrollo del perfil ciudadano del siglo XXI. Estas autoras proponen partir de una autoevaluación de la competencia digital propia (que pueden realizar en papel o en muros digitales), describen el marco conceptual de cada competencia, lo cual resulta útil para entender el contexto y la relevancia de su aplicación en la sociedad digital, herramientas como el «decálogo para la experimentación e implementación de actividades con tecnología dentro y fuera del aula (2020, pp. 60) y variados ejemplos para que el profesor pueda escoger por cuál comenzar o seguir con su experimentación aula de ELE. De esta forma es posible **participar activamente como profesor para desarrollar un aprendizaje digital eficaz en la clase presencial**.

A continuación, presentamos dos actividades del proyecto «Sesiones ELE Digital». La primera fomenta una práctica reflexiva colaborativa usando muros digitales ensamblados en el EVA y las alfabetizaciones múltiples (los estudiantes se pueden expresar en texto, imagen, audio o vídeo).

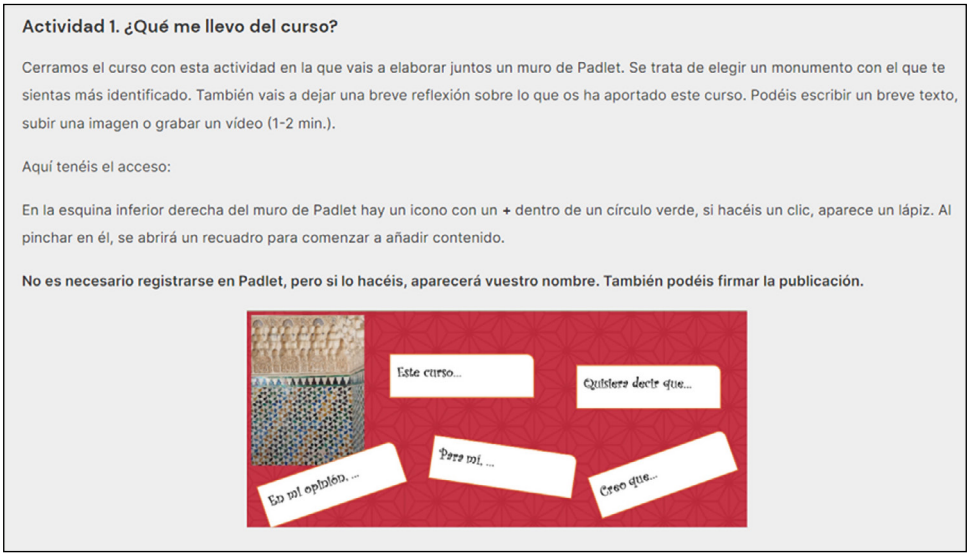

Figura 10. Práctica reflexiva y de fomento de la interacción en grupo en «Arte con ELE: al-Ándalus».

Como objetivo último, creemos que la tipología de diálogo con el arte que establecen las «Sesiones ELE Digital» pueden facilitar al alumno una mayor amplitud de miras, así como un desarrollo de habilidades y estrategias interculturales. En la siguiente actividad se fomenta el intercambio de fotografías, detalles arquitectónicos, etc. para construir en grupo el diario de viaje por al-Ándalus.

Estamos seguras de que el alumno que abra las puertas a estas sesiones saldrá por ellas transformado:

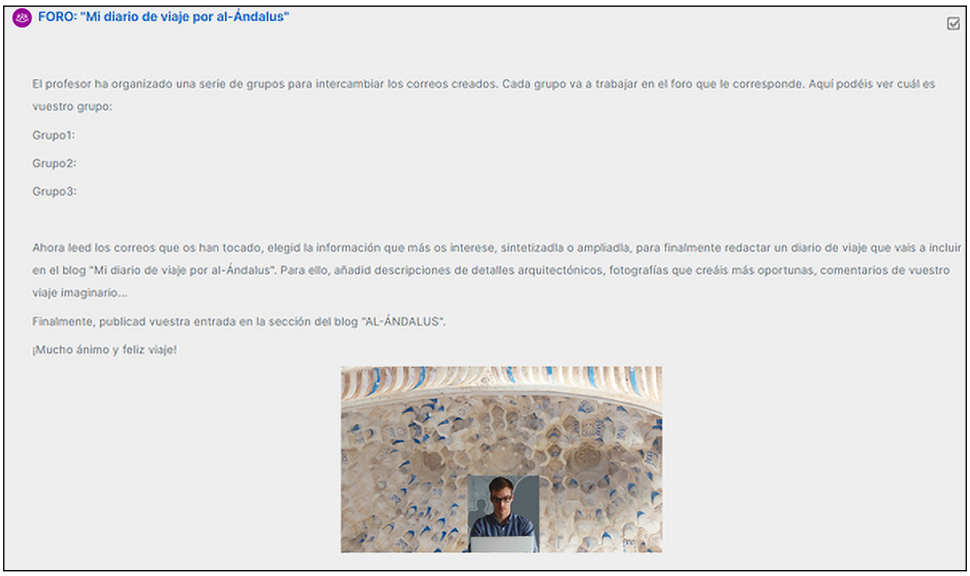

Figura 11. Actividad colaborativa final para construir un blog en «Arte con ELE: al-Ándalus»

6. EL MICROAPRENDIZAJE Y LOS ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE EN EL AULA DE ELE: A MODO DE CONCLUSIÓN

Las «Sesiones ELE Digital» presentadas permiten la inclusión de contenidos digitales en el aula de ELE dentro de cualquier programación que busque fomentar la competencia intercultural y crítica de los estudiantes, desarrollando la mediación entre la visión del mundo de las lenguas del alumno y las que aprende.

La extensión de estas sesiones está basada en el **«microaprendizaje»** con una duración que puede variar en relación al nivel de lengua, tipología de alumnos y modalidad, oscilando entre una hora («Las Meninas», nivel A2-B1) y cuatro horas si nos atenemos a la realización de las actividades digitales («al-Ándalus» y «Arte gótico», nivel B2). Las propuestas de fomento de la comunicación y la interacción mostradas para el EVA no las contemplamos en la dedicación en este momento, ya que dependerá del profesor las dinámicas que vea apropiado generar en torno a ellas. Estas actividades de comunicación también pueden ser sustituidas por dinámicas cara a cara o en síncrono en cursos por videoconferencia.

La integración de EVA en presencial y en modelos mixtos o híbridos favorece el desarrollo del perfil digital de los estudiantes generando espacios para las prácticas de relación y comunicación ya asentadas entre ellos dentro y fuera del aula (en sus redes de mensajería instantánea). Participar y relacionarse a la par en entornos presenciales y en el EVA permite multiplicar los momentos de interacción sin

quedar relegados al momento de clase, dando voz a cada uno de los participantes y favoreciendo el crecimiento del grupo.

Para terminar, comentaremos que el microaprendizaje permite a los profesores continuar con su programación enriqueciéndola con «Sesiones ELE Digital» mientras abre las ventanas del aula a la observación, el disfrute y la comprensión de la realidad que rodea al estudiante.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Acaso, M.ª & Megías, C. (2017). *Art Thinking: Cómo el arte puede transformar la educación*, Paidós Educación.

Comisión Europea. Joint Research Centre (2022). *DigComp 2.2. Marco de Competencias Digitales para la Ciudadanía. Nuevos ejemplos de conocimientos, habilidades y actitudes* (Traducción de Asociación Somos Digital). https://somosdigital.org/wp-content/uploads/2022/04/digcomp2.2_castellano.pdf

Consejo de Europa (2021). *Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación. Volumen complementario* (Trad. Ministerio de Educación y Formación Profesional y el Instituto Cervantes). Servicio de publicaciones del Consejo de Europa. www.coe.int/lang-cefr

Churches, A. (Kristin School) (2009). *Taxonomía de Bloom para la era digital* en https://eduteka.icesi.edu.co/articulos/TaxonomiaBloomDigital

Esteve, O. & Carretero, A. (2006). «El discurso del docente como instrumento de mediación cognitiva en el aula de alemán lengua extranjera: Hacia un discurso proléptico», *Publicación Anual RESLA* (Actas Congreso AESLA, Madrid marzo-abril 2006). También en https://ateneu.xtec.cat/wikiform/wikiexport/_media/materials/practica_reflexiva/eines/discurs_indagador_mondragon.pdf

Godwin-Jones, R. (2019), *Riding the digital wilds: Learner autonomy and informal language learning. Language Learning & Technology*, 23 (1), 8–25. https://doi.org/10125/44667

Harari, Y.N. (2020). Educación: el cambio es la única constante (pp.285-294). *21 lecciones para el siglo XXI.* Debolsillo.

Instituto Cervantes (2006). *Plan Curricular del Instituto Cervantes. Niveles de referencia para el español*. https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/plan_curricular/

Instituto Cervantes (2021). *Memoria del Instituto Cervantes 2020-2021*. https://cervantes.org/sites/public/produccion/files/2023-11/memoria-instituto-cervantes-2020-2021.pdf

International Society for Technology in Education (2016). *Estándares ISTE: Estudiantes | ISTE*. ISTE Standards. https://www.iste.org/es/standards/iste-standards-for-students (traducido por Eduteka https://eduteka.icesi.edu.co/modulos/11/390/2410/1)

Juan-Lázaro, O., & Alejaldre Biel, L. (2020). *Competencias digitales en el aula. Estrategias y modelos de implementación en la enseñanza de idiomas*. enClave-ELE / UDIMA. https://bit.ly/375jMGQ

Juan-Lázaro, O. (2010). «Las TIC en el aula de español: la competencia digital y la autonomía del estudiante». *Mosaico. Revista para la promoción y apoyo a la enseñanza del español*, *25*, 4-11. https://www.libreria.educacion.gob.es/libro/mosaico-no-25-revista-para-la-promocion-y-apoyo-a-la-ensenanza-del-espanol_178274/

Mercer, N. (1997), «La construcción guiada del conocimiento», Buenos Aires: Paidós. https://www.terras.edu.ar/biblioteca/6/PE_Mercer_2_Unidad_3.pdf

MEFP (Ministerio de Educación y Formación Profesional). (2022). *Marco de Referencia de la Competencia Digital Docente* (Grupo de Trabajo de Tecnologías del Aprendizaje, GTTA). Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF), Ministerio Educación y Formación Profesional y Administraciones educativas de las comunidades autónomas. https://intef.es/wp-content/uploads/2023/05/MRCDD_GTTA_2022.pdf

Pelletier, K., Mc Cormack, M., Reeves, J., Robert, J., & Arbino, N. (2022). *2022 EDUCAUSE Horizon Report | Teaching and Learning Edition*. EDUCAUSE. https://library.educause.edu/resources/2022/4/2022-educause-horizon-report-teaching-and-learning-edition

Kampylis, P., Punie, Y., & Devine, J. (2016). *Promoción de un aprendizaje eficaz en la era digital. Un marco europeo para organizaciones educativas digitalmente competentes. DigCompOrg* (Traducción del Instituto Nacional Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado - INTEF). Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. https://sede.educacion.gob.es/publiventa/descarga.action?f_codigo_agc=17711

UNESCO. (2019). *Marco de competencias de los docentes en materia de TIC*. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000371024

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