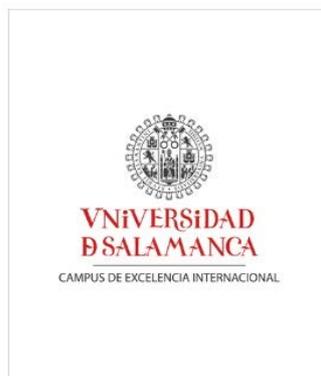


**TRABAJO DE FIN DE MÁSTER EN TIC EN EDUCACIÓN: ANÁLISIS Y
DISEÑO DE PROCESOS, RECURSOS Y PRÁCTICAS FORMATIVAS CURSO
2018/2019**



**CASO DE ESTUDIO CENTRADO EN FOMENTAR LAS COMPETENCIAS
DIGITALES Y EL APRENDIZAJE DE IDIOMAS EN UN CONTEXTO
INTERNACIONAL A TRAVÉS DE UNA PLATAFORMA TECNOLÓGICA**

AUTORA: MARITZA BEJARANO ECHEVERRI

**TUTORES: FRANCISCO JOSÉ GARCÍA PEÑALVO - ALICIA GARCÍA
HOLGADO**



SALAMANCA, JULIO DE 2019

Agradecimientos

Me gustaría agradecer a mis tutores Francisco José García Peñalvo y Alicia García Holgado por su acompañamiento, profesionalismo y confianza en mí, sin su ingenio y dedicación este proyecto no hubiera sido probable.

Agradezco, además, al amor en todas sus formas y conjugaciones, amor a la ciencia, a los estudiantes, a las oportunidades, amor a la educación y a la academia pues estas últimas nos conducen al camino ideal para transformar la sociedad y poder responder así a las nuevas generaciones.

Finalmente, quiero agradecer inmensamente a mi familia por su apoyo incesante y por supuesto al creador del todo quien hace esto posible.

RESUMEN

La competencia digital es la elegida en este estudio ya que se considera de acuerdo con la Comisión Europea, como base esencial para el aprendizaje, dando paso la adquisición de otras competencias debido a su transversalidad educativa. Entre esas competencias se encuentra la de la comunicación en idiomas extranjeros, cuya adquisición es una de las razones principales para la implementación de la metodología CLIL (aprendizaje integrado de contenido y lengua extranjera). Este método se alía inesperadamente con el interés principal de este proyecto, permitiendo así el trabajo grupal y la necesidad de que los estudiantes se apropien de su propia contribución a la comunidad (plataforma colaborativa), en otras palabras, se observa como la serendipia, es decir, la posibilidad de hacer al azar descubrimientos inesperados y afortunados mientras se busca otra cosa, nos presenta un sin fin de oportunidades que ofrecen la integración entre las tecnologías de la información y la comunicación y el método CLIL.

Es así como este proyecto, a través de un diseño de estudio de caso, pretende demostrar el impacto que provee la interacción en plataformas colaborativas, influyendo en el aumento de la motivación por el aprendizaje del idioma inglés en este caso de once participantes adolescentes pertenecientes a una academia de inglés. El análisis cualitativo de los datos indicó que la telecolaboración fomenta y contribuye no solo al desarrollo del aprendizaje del inglés sino también al aprendizaje de las mismas competencias y habilidades digitales.

Palabras claves:

TIC, CLIL, competencia digital, competencias transversales, plataformas colaborativas, motivación.

ABSTRACT

The digital competence is chosen in this study as it is considered in agreement with the European Commission, as an essential basis for learning, giving way to the acquisition of other competences due to its educational transversality. Among these competences the communication in foreign languages is found, its acquisition is one of the main reasons for the implementation of the CLIL methodology (integrated learning of content and foreign language). This method joins unexpectedly with the main interest of this project, allowing working in groups and the need for students to get involved and appropriate their own contribution to the community (collaborative platform), in other words, it is observed how serendipity, that is, the possibility of making unexpected and fortunate discoveries while looking for something else, presents us with endless opportunities offered by the integration between information and communication technologies and the CLIL method.

This is how this study, through a case study design, aims to demonstrate the impact that the interaction provides on collaborative platforms, influencing the increase in motivation for learning the English language in this case of eleven teenage participants belonging to an English Academy. The qualitative analysis of the data indicated that telecollaboration fosters and contributes not only to the development of English Learning but also to the learning of the same digital skills.

Keywords:

ICT, CLIL, digital competence, *cross-curricular competences*, collaborative platforms, motivation.

TABLA DE CONTENIDO

1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN	1
2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA, PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN Y OBJETIVOS	4
3. ESTADO DE LA CUESTIÓN	6
3.1. La sociedad de la información	7
3.2. La implicación de la educación en la sociedad de la información	8
3.3. Enfoque ciencia ciudadana.....	10
3.4. Contexto: Proyecto WYRED	13
3.5. El aprendizaje del idioma inglés, el enfoque CLIL y las TIC.....	17
4. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	21
4.1. Población y muestra	21
4.2. Fases y calendario de actividades.....	22
4.3. Instrumentos de recogida de información e implementación	26
5. RESULTADOS Y ANALISIS	28
5.1. Resultados obtenidos a partir de la aplicación del formulario inicial	28
5.2. Resultados obtenidos a partir de la participación en la plataforma WYRED.....	32
5.3. Análisis entrevista	35
6. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES	37
7. REFERENCIAS	41
8. ANEXOS.....	48
Anexo I. Presentación Proyecto WYRED	48
Anexo II. QR code – Google Form Digital competences & language learning	51
Anexo III. Creación de perfil en la plataforma WYRED	52
Anexo IV. Inicio participación en las conversaciones	53
Anexo V. Unidades de libros de texto para la enseñanza del inglés usados en clase.	54
Anexo VI. Formulario inicial en línea	55
Anexo VII. Entrevista semiestructurada.....	56

Anexo VIII. Creación material audiovisual – Proyecto WYRED	57
Anexo IX. Publicación material audiovisual – Proyecto WYRED	58
Anexo X. Respuestas formulario inicial en línea	59
Anexo XI. Transcripción de entrevista semiestructurada a los participantes.	65

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	14
Tabla 2.....	26

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1. Fases de la investigación. Fuente: "The open science framework" Center for OpenScience https://cos.io/our-products/osf	11
Ilustración 2.Los ejes de la ciencia abierta. Fuente: European Commission (2017b).....	12
Ilustración 3.Ciclo de búsqueda Fuente: WYRED Consortium (2017b).....	14
Ilustración 4Esquema básico. Fuente: WYRED Consortium (2017a).....	15
Ilustración 5Componentes del ecosistema WYRED. Fuente: <i>García-Peñalvo</i> .	16
Ilustración 6.Directrices de la EU sobre la Ciencia Ciudadana. Fuente: SOCIENTIZE Consortium. (2013).....	17
Ilustración 7Rango de edades de los participantes.....	22
Ilustración 8Fases estudio de caso único. Basada en https://slideplayer.es/slide/20827/	22
Ilustración 9Diagrama de actividades	23
Ilustración 10.Gráfico respuestas pregunta 2 formulario inicial	28
Ilustración 11.Gráfico respuestas pregunta 3 formulario inicial	29
Ilustración 12.Respuestas pregunta 4 formulario inicial.....	29
Ilustración 13.Respuestas pregunta 7 formulario inicial.....	30
Ilustración 14.Respuestas pregunta 8 formulario inicial.....	31
Ilustración 15.Respuestas pregunta 10 formulario inicial.....	32
Ilustración 16.Palabras más usadas en la comunidad "Your lives in SM vs adult people".	33
Ilustración 17.Comentario extraído de la comunidad "Your lives in SM vs adult people"	34
Ilustración 18.Categorías encontradas en las fases.	35
Ilustración 19.Papel de la motivación durante el tratamiento	36
Ilustración 20Presentación Proyecto WYRED	48
Ilustración 21.Codigo QR con acceso a formulario inicial	51
Ilustración 22.Perfil en plataforma WYRED	52

Ilustración 23. Miembros y facilitadores participando en WYRED	52
Ilustración 24. Inicio participación en las conversaciones	53
Ilustración 25. Comentarios de miembros y facilitadores en la plataforma	53
Ilustración 26. Unidades de libros de texto editorial CAMBRIDGE usados en clase	54
Ilustración 27. Google Form: Digital Competence & Language Learning	55
Ilustración 28. Creación material audiovisual – Proyecto WYRED	57
Ilustración 29. Publicación material audiovisual Proyecto WYRED	58

1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

Desde finales del siglo pasado han venido manifestándose nuevas formas que parecen redireccionar el rumbo de esta sociedad, la denominada también sociedad de la información. Y es que son diferentes los enfoques, ideas, tecnologías y sistemas los reflejados en la sociedad actual los cuales apuntan a una mejor calidad de vida, tal como lo señala Alfonso Sánchez (2016). Estos cambios demandan nuevas habilidades y competencias a los ciudadanos quienes a su vez parecen adaptarse con cierta facilidad a dichas transformaciones, casi sin conciencia de ello, o por lo menos así se percibe en los llamados nativos digitales. Ahora bien, es incuestionable la necesidad de proporcionar las herramientas y recursos para el desarrollo de habilidades específicas para una armonía en la sociedad y una participación activa en ella.

El sistema educativo por su parte no parece ir a la misma velocidad y aunque sus métodos de enseñanza no son del todo tradicional se evidencia el poco aprovechamiento de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en las aulas y lo que implica su usabilidad, pues esta conlleva unos conocimientos y responsabilidades para un uso competente con el propósito de contribuir al desarrollo de las competencias digitales requeridas en esta sociedad de la información y del conocimiento. Y es que esta competencia es definida por la Recomendación Europea de 18 de diciembre del 2006 en dos dimensiones, la competencias informacional y la competencia digital comunicativa, la competencia informativa reside en la adquisición de “habilidades necesarias para recuperar, evaluar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información mediante dispositivos y aplicaciones digitales, mientras que la competencia comunicativa incluye el uso de nuevas tecnologías para comunicarse y participar en redes de colaboración en línea” (Nieto Moreno de Diezmas, 2018, p.78). Ambas consideradas y valoradas en la presente investigación.

Es por ello por lo que el presente trabajo está centrado en un estudio de caso que pretende fomentar las competencias digitales y el aprendizaje de idiomas a través de la participación en una plataforma tecnológica, tomando como referencia el enfoque CLIL (Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lenguas Extranjeras, sus siglas inglés *Content and Language Integrated Learning*). Este

proyecto, tiene como objeto estudiar el impacto de dicha participación en relación con aspectos motivacionales y de autopercepción seleccionados previamente para este estudio. El apartado teórico presenta un conjunto de cinco temáticas que de forma narrativa orientarán y fundamentarán la elaboración de esta investigación.

Es entonces la sociedad de la información la que en un primer momento ayudará a comprender los cambios que enfrentan los individuos en este siglo XXI, sus formas distintas de interactuar, de comunicarse, de ver las cosas y hasta de aprender, trayendo consigo una variedad de implicaciones a la educación y al sistema que la rige. Posteriormente, se profundizará en las necesidades existentes en el ámbito educativo particularmente, reflexionando acerca de los procesos de enseñanza y la incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en dichos procesos. Adicional a ello, se analizará brevemente las nuevas exigencias al profesorado y a su formación, resaltando la importancia de una constante revisión a su práctica docente con el fin de evaluar su desempeño frente a la demanda de nuevas habilidades y competencias del estudiante del siglo XXI.

Seguidamente, se explorará la ciencia ciudadana (Senabre, Ferran-Ferrer y Perelló, 2018; Ramírez-Montoya y García-Peñalvo, 2018; Franzoni y Sauermann, 2014; Fecher y Friesike, 2014) y sus características principales, siendo este el enfoque que da paso al ecosistema tecnológico WYRED, en el que se enmarca este trabajo investigativo, un entorno tecnológico con un fuerte soporte metodológico que se ha desarrollado dentro del proyecto europeo WYRED “*netWorked Youth Research for Empowerment in the Digital society*” financiado en el programa Horizon 2020 (García-Peñalvo, 2016, 2017; García-Peñalvo y Kearney, 2016). Ya que es WYRED el que ha permitido la interacción internacional e intercultural entre jóvenes para la discusión de temáticas actuales y relevantes en nuestras sociedades, puesto que “*se necesita un ecosistema tecnológico para apoyar el ciclo de investigación y las interacciones de los usuarios*” (García-Holgado y Garcia-Peñalvo, 2019, p.49).

Finalmente, como cierre del apartado teórico, se presentará el enfoque CLIL que al integrarse con las TIC evidencia, conforme a la literatura, una revolución en la enseñanza de idiomas a nivel europeo y americano, pues son estas últimas las

que enriquecen y satisfacen los principios fundamentales de CLIL (Ventura, 2018). Posterior a la descripción de la metodología, se analizarán los resultados recogidos de las distintas herramientas de tipo cualitativo y de las participaciones de los estudiantes en la plataforma WYRED. Por último, se presentarán las conclusiones y futuras líneas de investigación pretendiendo dar respuesta a los objetivos e hipótesis planteados, como también se expondrán las limitaciones y referencias bibliográficas presentadas a lo largo de este trabajo de fin de máster. Es necesario resaltar que la finalidad de este trabajo de investigación es principalmente el impacto que tienen las plataformas colaborativas y la tele colaboración específicamente, sobre la enseñanza y aprendizaje del inglés, siendo el aprendizaje de idiomas mediado por las TIC tema de gran interés actualmente; así mismo su influencia en el desarrollo de las competencias digitales necesarias en esta acelerada sociedad de la información.

El interés por el proyecto europeo WYRED que llevó a este estudio de caso, nace a partir de un interés personal, pero también de la necesidad de repensar y reflexionar acerca de los métodos y enfoques aun utilizados para la enseñanza de idiomas en este siglo XXI que no parecen estar muy acordes a las exigencias de esta sociedad de la información y del conocimiento y a sus nativos digitales, pues “en nuestra sociedad, sigue prevaleciendo una visión demasiado escolarizada del aprendizaje, que parece marginalizar los conocimientos que los jóvenes desarrollan con y a través de los medios y de las plataformas digitales” (Pereira, Fillol y Moura, 2019, p.43); siendo este también motivo principal para la realización de mis estudios de máster relacionados con el uso de las TIC en la educación.

2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA, PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN Y OBJETIVOS

2.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Los alumnos de secundaria, bachillerato y educación superior no cuentan con una competencia digital desarrolla y/o aplicada, su autopercepción difiere de la falta de herramientas y conocimientos evidenciados en su vida diaria. Al mismo tiempo carecen de motivación hacia el aprendizaje del inglés como lengua extranjera debido a sus métodos poco didácticos y convencionales. Es notorio que algo esta fallando, pues el sistema educativo parece no responder al contexto actual perteneciente a la sociedad de la información y del conocimiento.

2.2. PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

Debido a la situación alarmante expresada anteriormente, se exponen las siguientes preguntas para esta investigación:

- ¿De qué manera se pueden desarrollar las competencias digitales en el aula de inglés?
- ¿Cómo puede el trabajo colaborativo, la interculturalidad y el uso de las TIC favorecer la motivación en el aprendizaje de una lengua extranjera?
- ¿Cómo puede la participación en las plataformas colaborativas facilitar el desarrollo de las competencias digitales y favorecer el aprendizaje del inglés como lengua extranjera?

2.3. OBJETIVOS

Objetivos Generales

- Explorar las oportunidades que brindan las plataformas colaborativas para el desarrollo de las competencias digitales y el aprendizaje del inglés como lengua extranjera.

Objetivos Específicos

- Analizar el impacto de la participación en las conversaciones internacionales que tienen lugar dentro del proyecto Horizon2020

“WYRED: *networked youth research for empowerment in the digital society*” en relación con el desarrollo las competencias digitales y el aprendizaje del inglés de un grupo de estudiantes de la academia de inglés GO KIDS GO FOR IT ubicada en la ciudad de Salamanca.

- Realizar un análisis comparativo de la autopercepción de la competencia digital de los estudiantes.
- Determinar la influencia que tienen la telecolaboración y el enfoque CLIL sobre la motivación en el proceso de aprendizaje del inglés como lengua extranjera.

3. ESTADO DE LA CUESTIÓN

En el presente apartado se llevará a cabo una breve revisión bibliográfica en referencia a la sociedad de la información y la implicación de la educación en ella, como también al enfoque de ciencia ciudadana del cual se basa el proyecto WYRED que enmarca el presente estudio de caso. Finalmente, se revisan los referentes teóricos acerca de la enseñanza y aprendizaje del inglés mediado por las tecnologías, siguiendo el modelo CLIL uno de los más usados con resultados exitosos. Primero, se hará una contextualización de la temática partiendo de la era digital en la que la sociedad actual se encuentra, más adelante se planteará la necesidad de que esta sociedad actual y el sistema educativo se alíen para contribuir al desarrollo de las competencias requeridas en el siglo XXI. Posterior a ello, se hará una descripción del proyecto WYRED, de su enfoque y función con respecto al estudio de caso y del modelo (CLIL) utilizado para la enseñanza del idioma inglés como lengua extranjera.

Para dar inicio con la búsqueda acerca de los referentes teóricos y bibliográficos que apoyarían este proyecto, se analizan cuidadosamente las preguntas de investigación. Adicional a ello, como se mencionó anteriormente, el presente trabajo investigativo queda enmarcado en el proyecto europeo WYRED, coordinado por el grupo de investigación GRIAL (Grupo GRIAL, 2019) con financiación del programa Horizon 2020 en la convocatoria "Europe in a changing world – inclusive, innovative and reflective Societies (HORIZON 2020: REVINEQUAL-10-2016: Multi-stakeholder platform for enhancing youth digital opportunities)" haciendo posible así esta enriquecedora experiencia investigativa. El enlace a continuación incluye información detallada del mismo, aspectos como el manifiesto y el equipo que lo conforma: <https://wyredproject.eu/>.

Una vez establecidos los interrogantes y estudiado el proyecto WYRED y su enfoque de ciencia ciudadana, se da inicio a la búsqueda en los diferentes buscadores y bases de datos: Scopus, Dialnet, ERIC, Redalyc, ScienceDirect y Google Académico. La búsqueda es realizada principalmente a nivel europeo y en el idioma inglés siendo este el predominante en publicaciones científicas.

3.1. La sociedad de la información

La sociedad actual ha venido afrontando nuevos retos y oportunidades desde finales del siglo XX, principalmente en cuanto al crecimiento y exposición de la información se refiere. Esa misma sociedad, ha querido exhaustivamente transformar dicha información, cada vez más abundante y veloz, en conocimiento propiciando así un aprendizaje constante, pues como lo menciona Ortiz (1995) la velocidad con la que la información es creada, compartida y procesada es de otra magnitud.

Esta sociedad industrial, definida en este siglo XXI como la sociedad del conocimiento, se preocupa por una alfabetización continua pretendiendo con ello incrementar la participación ciudadana que está cada vez más comunicada, como lo indica Blázquez (2001) pues ya no son los productos sino el conocimiento lo que predomina en las relaciones humanas. Así mismo, Saorín (2002) señala que los procesos dominantes en la sociedad de la información se organizan en torno a redes, que forman la nueva morfología social. Es decir, que es por medio de estas redes que la información es organizada, transmitida y compartida trayendo consigo gran impacto en los distintos ámbitos políticos, culturales y educativos. Es entonces ahora, el conocimiento concebido como un medio para el continuo desarrollo y mejora de la sociedad modificando así aspectos relevantes de la educación con el fin, como lo expresa Alfonso Sánchez (2016) de que los ciudadanos aprendan cómo aprender.

El ámbito educativo, recibe gran importancia en esta sociedad, resaltando la necesidad del uso de las TIC en los distintos campos particularmente en los procesos de enseñanza y aprendizaje, como indica Heidenreich (2003) otorgando gran atención e importancia a las formas de educación, formación, producción y comunicación de la información en aras de promover un aprendizaje continuo para toda la vida, pues como lo expresan Drucker (1969) y Husén (1974) el nivel de desarrollo de las sociedades no depende tanto de sus riquezas naturales como de sus habilidades y capacidad para crear, difundir y poner en uso sus conocimientos". Nunca el conocimiento había sido considerado como recurso principal promotor del desarrollo como lo es ahora, en donde el éxito depende particularmente de la creación y uso de la información pues como

lo afirma el Consejo y la Unión Europea (2006) la educación y la formación serán, más que nunca, los vectores fundamentales de identificación, pertenencia y promoción social.

3.2. La implicación de la educación en la sociedad de la información

Es entonces en esta sociedad de la información, que los procesos de enseñanza y aprendizaje toman gran importancia y son caracterizados por la ubicuidad y la multimodalidad pues como lo señalan Kozma y Schank (2000) los tiempos, lugares y formas han cambiado. Estos nuevos espacios interactivos y maneras flexibles promueven a su vez, la asimilación y aplicación de la información que abunda en estos tiempos, dando lugar a una construcción propia del conocimiento. Esto a su vez, trae consigo nuevas exigencias y retos al sistema educativo ya que la adquisición y desarrollo de habilidades y competencias del siglo XXI (saber buscar, analizar, crear y comunicar) son necesarias para fomentar el auto aprendizaje de forma permanente, ya que, para esta sociedad, la innovación tecnológica e investigación hacen parte fundamental para la igualdad y oportunidad de crecimiento y desarrollo. Para entender lo anterior, Waheed Khan (2003) miembro de la UNESCO, resalta que es indispensable diferenciar la sociedad de la información de la sociedad del conocimiento, pues como señala, la primera está relacionado con la idea de la innovación tecnológica, mientras que la segunda incluye una magnitud de transformación social, cultural, económica, política e institucional, además de una perspectiva más pluralista y desarrolladora. El concepto de sociedades del conocimiento es preferible al de la sociedad de la información pues este expresa mejor su complejidad y dinamismo entorno a los cambios que se están llevando a cabo. Ya que este conocimiento no solo es importante para el crecimiento económico sino también para empoderar y desarrollar todos los sectores de la sociedad (Alfonso Sánchez, 2016).

Para la UNESCO (2005) organización encargada entre muchos otros aspectos, de resaltar el significado y el valor de la educación, es fundamental que el sistema educativo potencie, fomente, incite la incorporación y posterior enseñanza de la tecnología educativa con el fin de contribuir a una calidad

académica construyendo así sociedades competentes que con sus talentos y habilidades aporten a mejoras. Con ello, se pretende terminar con la brecha digital y cognitiva permitiendo que el conocimiento llegue a todas partes para que tengan todos acceso sin restricción alguna y no solo unos pocos con poder. Como lo indica Correa (1999) acerca del desarrollo curricular, la formación del profesorado, junto con reestructuraciones organizativas, es un factor esencial para una verdadera innovación educativa, pues son estos los encargados de instruir y orientar a los futuros participantes de la sociedad del conocimiento. La UNESCO (2005), por su parte, señala, el papel fundamental que tiene la educación superior en las sociedades, insistiendo en la necesidad de mejora e investigación.

Ahora bien, las competencias docentes necesarias en esta sociedad no son únicamente informacionales y digitales sino también de carácter afectivo y social, que hacen parte de una socioformación, como la llaman algunos investigadores la cual nace como una visión nueva enfocada a la formación integral basándose en la solución a problemas de contexto, teniendo como referencia el colaborativismo, en el que se refleje la interacción en la construcción de los conocimientos, permitiendo que los saberes cognitivos, afectivos y conductuales se extiendan (Salazar-Gómez y Tobón, 2018). Es entonces necesario, la innovación en las distintas prácticas docentes, incorporando así en ellas las TIC, orientado como lo indica Padierna (2016) a la búsqueda y utilidad en la resolución de conflictos, considerando entonces la capacitación del profesorado como un proceso dinámico y pertinente, que implica una trayectoria formativa que incluye la carrera universitaria hasta el posgrado. En este sentido, es esencial comprender la importancia del rol y actualización en la formación docente en la sociedad del conocimiento para el desarrollo de destrezas, futura participación y contribución en dicha sociedad.

Los espacios de formación permanente y actualización docente permiten comprender los cambios producidos en esta sociedad hiperconectada, como los observados en los patrones de lectura y escritura (Jenkins, 2008; Piscitelli, 2009), esto debido especialmente a la exposición constante e inevitable de esta generación al contenido digital en los distintos artefactos electrónicos como celulares, tabletas, computadores, *smart tv*, consolas, entre otros. Solo con dicha

formación, junto a la curiosidad y creatividad del docente será posible visibilizar ciertas cualidades y reconocer los beneficios y aportes (que junto a retos y desafíos), traen estas tecnologías a los procesos educativos, ya que aparentemente los riesgos y perjuicios vienen ganando más atención.

Otro aspecto que merece ser resaltado, es la importancia e impacto que tienen los entornos y experiencias educativas informales, pues son en ellas que los estudiantes descubren y desarrollan las tan necesitadas competencias demandadas en el siglo XXI. Estos entornos de aprendizaje ubicuo, presentados en el contexto tecnocultural en el que se encuentra inmersa esta generación, ofrecen cantidad de oportunidades (debido a su impacto particularmente a nivel cognitivo) en la que el estudiante potencia habilidades blandas (*softskills*), cuyo origen se encuentra en toda una serie de competencias sociales y comunicativas (Nonaka y Takeuchi, 1999), como también capacidades para imaginar, crear e innovar evidenciando con ello, la necesidad de una evolución de los modelos pedagógicos tradicionales. Todos estos aportes y beneficios se ven potenciados, como lo señalan Fernández y Anguita (2015) en su monográfico sobre aprendizajes invisibles, con la creación de comunidades y su participación activa generando no solo un vínculo social sino también un aprendizaje colaborativo aumentando incluso los niveles de motivación y creatividad. Las experiencias (realizadas en España y en distintos países americanos) presentadas en su monográfico, el cual se enfoca principalmente en las nuevas formas de escritura y pensamiento *online* y sus repercusiones, evidencian contribuciones y aportaciones en contextos de educación expandida, entre ellas merece la pena mencionar la importancia de comprender la diversidad de aprendizajes (que rompe barreras) y la flexibilidad cognitiva, como también de las intervenciones educativas y la formación permanente del profesorado. Por último, es necesario mencionar el papel desempeñado por los nuevos alfabetismos en la comunicación y aprendizaje colaborativo pues es esta última contribución la que nos encamina hacia lo pretendido en este trabajo investigativo.

3.3. Enfoque ciencia ciudadana

Siguiendo con la línea de comunidades y los aprendizajes colaborativos, es esencial conocer que el enfoque utilizado en este proyecto es el enfoque de

ciencia ciudadana. Para entender este, es necesario explorar de que se trata la ciencia abierta, y como lo sugieren Anglada y Abadal (2018) se analizará desde la teoría de las revoluciones científicas del físico y filósofo Kuhn (1962), quien define la ciencia ciudadana como un cambio de paradigma (el cual responde a los retos de la sociedad del siglo XXI) acerca de la manera de hacer ciencia; no es el qué se investiga, sino el cómo, como lo aclara Anglada y Abadal (2018), son los métodos los más modificados pues contamos con herramientas inexistentes e inimaginables años atrás.

Este paradigma, se fundamenta en tres criterios: declaran que la ciencia debe ser abierta (gratuita y libre), también colaborativa y finalmente debe ser hecha con y para la sociedad. Para lograr lo anterior, Europa motivada científica y económicamente, ha creado programas (como el Horizon 2020) y proyectos a nivel europeo como el Foster Plus, encaminados a ofrecer guías, fases, oportunidades, herramientas, cursos y apoyo a investigadores promoviendo así la investigación y la innovación con todos y para todos (véase la Figura1).



Ilustración 1. Fases de la investigación. Fuente: "The open science framework" Center for OpenScience <https://cos.io/our-products/osf>

Y es que como lo afirma Anglada y Abadal (2018):

“es el Internet y las otras tecnologías las que han cambiado radicalmente la forma en que se crea y difunde el nuevo conocimiento, este cambio necesita sustentarse en un entorno científico colaborativo y abierto, y la nueva manera de hacer ciencia permite que esta se acerque a la sociedad” (p.295).

Indicado además por la a Comision Europe, esa misma Comisión, se encarga de postular los componentes de la ciencia abierta, llamados también ejes (Véase figura 2).

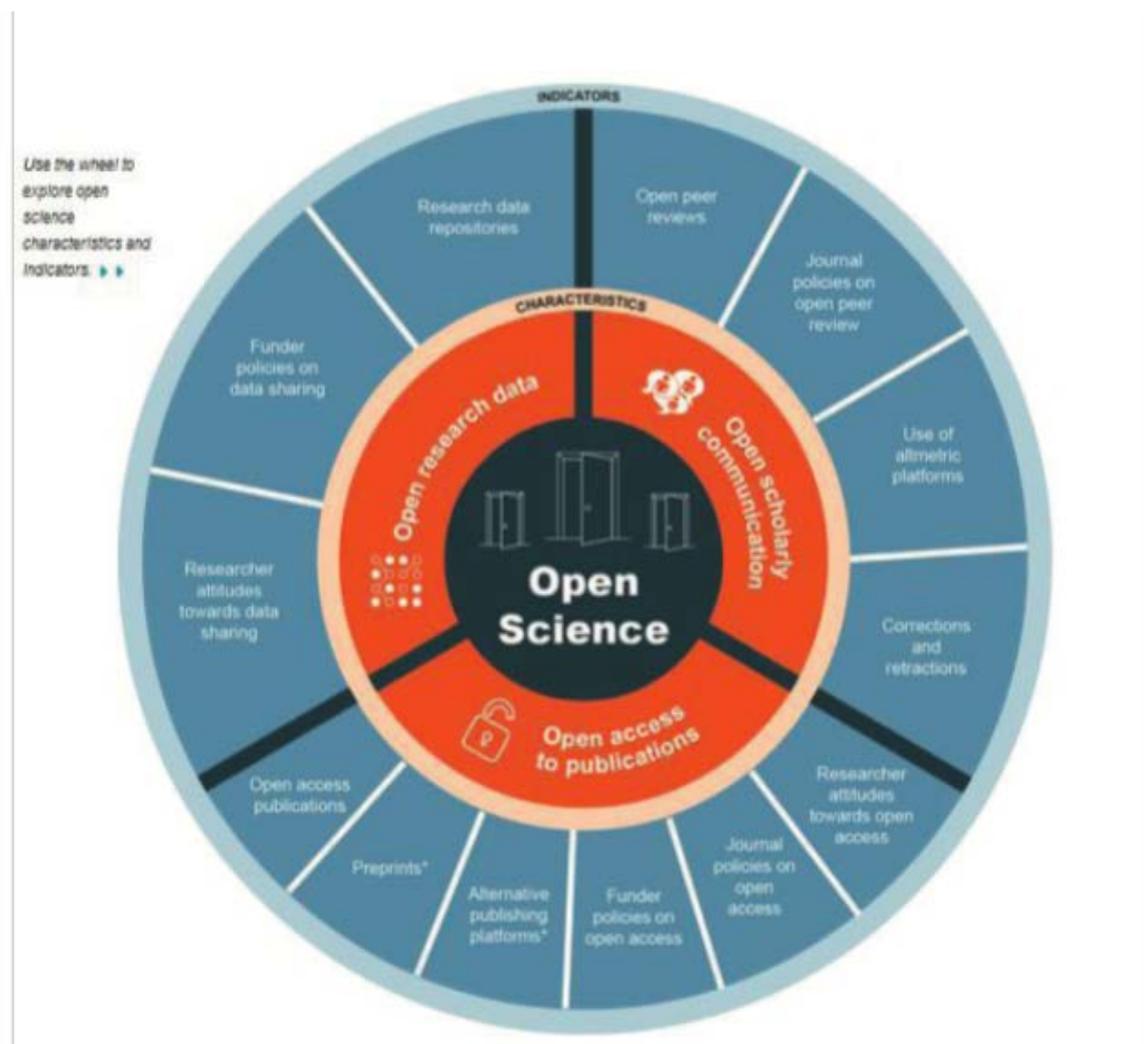


Ilustración 2. Los ejes de la ciencia abierta. Fuente: European Commission (2017b)

Ahora bien, este tipo de iniciativas y proyectos investigativos como lo indica (Franzoni y Sauermann, 2014), requieren a su vez del apoyo de las políticas

públicas con el fin de incentivar los procesos científicos y así llevar el conocimiento a otros haciéndolos participes. Los profesores, son entonces los encargados de fomentar y difundir este tipo de actividades para hacer parte de este cambio de paradigma científico (García-Peñalvo, 2017). Por su parte, Domènech-Casal (2017) presenta actividades y estrategias que propician el desarrollo de una competencia científica para la ciudadanía con el propósito de hacer de las personas, más que simples consumidores, miembros con una participación activa y permanente.

3.4. Contexto: Proyecto WYRED

Dentro de este enfoque de ciencia ciudadana nace el proyecto WYRED (ver Tabla 1), un proyecto centrado en promover la participación de los jóvenes en los procesos de toma de decisiones a todos los niveles, de tal forma que sean participes de la definición y construcción de la sociedad de la cual forman parte. Para lograr este objetivo, WYRED plantea una metodología sustentada en una plataforma basada en diálogos sociales y en el desarrollo de proyectos colaborativos, creada para dar la voz a los jóvenes sobre la influencia de la tecnología en la sociedad actual García-Peñalvo y García-Holgado (2019):

“El proyecto WYRED tiene como objetivo dar voz a los jóvenes para que puedan expresarse sobre cómo entienden el papel de la tecnología en sus vidas y en la sociedad en que viven. Para ello se ha definido una metodología y se ha desarrollado un ecosistema tecnológico. La forma en que WYRED pide la opinión a los jóvenes es a través de un enfoque de ciencia ciudadana, por lo tanto, los jóvenes deben participar en diálogos sociales internacionales y en la realización de proyectos de investigación que reflejen sus opiniones sobre la sociedad digital. Los resultados de WYRED deben transferir los conocimientos de estas actividades a los tomadores de decisiones para acciones futuras”. (p.27)

Se trata entonces de un ecosistema tecnológico que pretende empoderar a los jóvenes, proporcionándoles un espacio para compartir ideas y puntos de vista entorno a la sociedad digital actual desde la realidad vivida en sus países. Es un además proyecto financiado por la Unión Europea a través del programa Horizon 2020, entre sus objetivos principales esta fortalecer las opiniones de los jóvenes

a través del desarrollo de investigaciones lideradas por ellos, conectar a los jóvenes con las partes interesadas en los procesos de toma de decisiones, ampliar la comprensión sobre la Sociedad Digital, y todo ello apoyado en una sólida metodología validada a lo largo de los tres años de desarrollo del proyecto (véase las figuras 3 y 4).

Tabla 1

Especificaciones del proyecto WYRED

Título	netWorked Youth Research for Empowerment in the Digital society
Acrónimo	WYRED
Entidad financiadora	Unión Europea
Convocatoria	Horizon 2020. Europe in a changing world – inclusive, innovative and reflective Societies (HORIZON 2020: REV-INEQUAL-10-2016: Multi-stakeholder platform for enhancing youth digital opportunities)
Referencia	727066
Investigador principal	Francisco José García-Peñalvo
Coordinador	Universidad de Salamanca (España)
Socios	Oxfam Italia (Italia) PYE Global (Reino Unido) Asist Ogretim Kurumlari A.S. - Doga Schools (Turquía) Early Years - The organisation for young children LBG (Irlanda) Youth for Exchange and Understanding international (Bélgica) MOVES - Zentrum für Gender und Diversität (Austria) Boundaries Observatory CIC (Reino Unido) Tel Aviv University (Israel)
Financiación	993.662,50€
Duración	3 años. 01/11/2016 - 31/10/2019
Web	https://wyredproject.eu



Ilustración 3. Ciclo de búsqueda Fuente: WYRED Consortium (2017b)



Ilustración 4 Esquema básico. Fuente: WYRED Consortium (2017a)

Un ecosistema tecnológico está formado por un “conjunto de componentes *software* conectados entre sí por flujos de información en un contexto soportado por una sólida metodología y una serie de elementos de gestión (véase figura 5), con una fuerte componente humana” (García-Holgado, 2018; García-Holgado y García-Peñalvo, 2018d; García-Peñalvo, 2016g, 2018b, 2018d). En el caso del ecosistema WYRED, este garantiza tres características esenciales: facilitación de la interacción, soporte a la seguridad y la privacidad de los participantes y soporte para el análisis de los datos de la plataforma (García-Holgado y García-Peñalvo, 2018e; García-Peñalvo y Durán-Escudero, 2017; García-Peñalvo et al., 2018a).

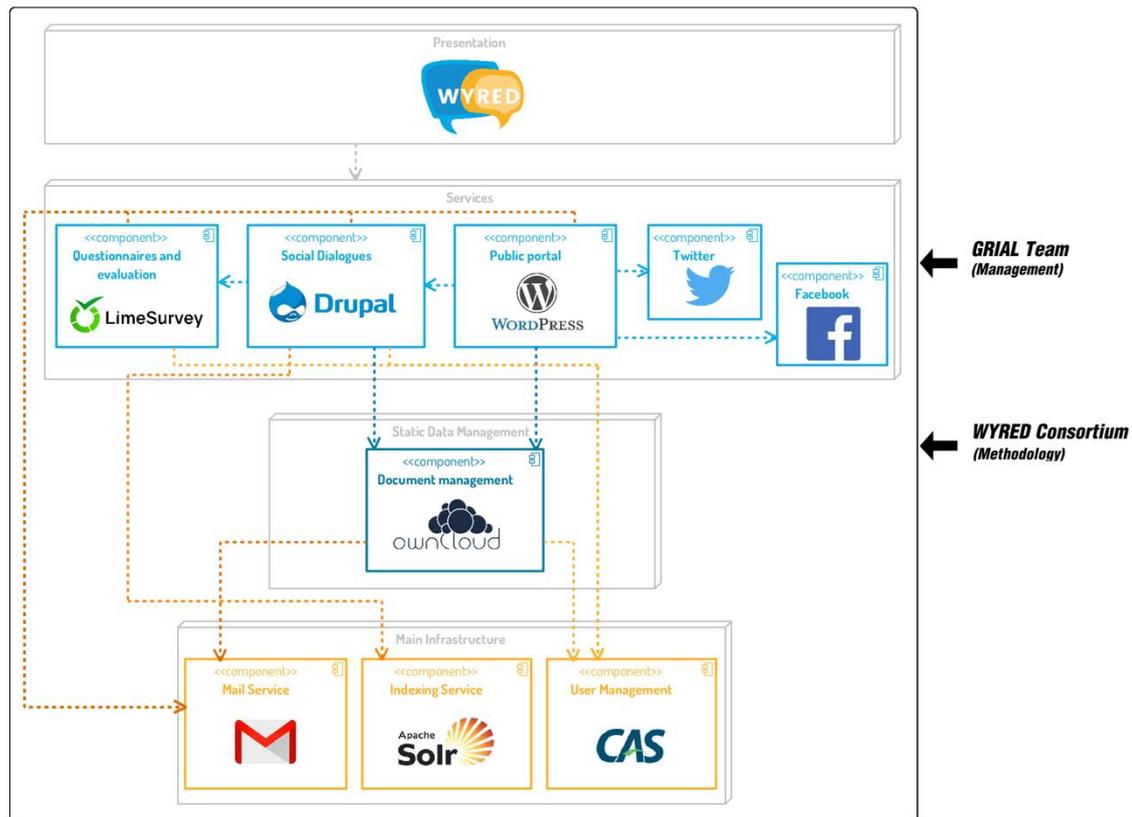


Ilustración 5 Componentes del ecosistema WYRED. Fuente: *García-Peñalvo y García-Holgado (2019)*

El objetivo final de las interacciones es lograr compartir las principales conclusiones de las actividades y diálogos con aquellos que tienen que tomar decisiones sobre la agenda de la sociedad digital. El ecosistema tecnológico es clave para el éxito de la orientación hacia la Ciencia Ciudadana de WYRED (véase la Figura 6), especialmente en un contexto internacional e intercultural (García-Holgado y García-Peñalvo, 2018e; García-Peñalvo y Durán-Escudero, 2017; García-Peñalvo et al., 2018a).

WYRED se alinea con las directrices de la EU sobre la Ciencia Ciudadana

Europe 2020 Flagship initiatives	and Citizen Science alignment
→ DIGITAL AGENDA FOR EUROPE	aims to re-boost Europe's economy and help citizens and businesses to get the most out of digital technologies and information.
→ INNOVATION UNION	recognises European unique set of values and strengths in design, creativity, services and the importance of social innovation.
→ YOUTH ON THE MOVE	highlights that learning isn't limited to schools and plenty of learning happens also outside the classroom.
→ AN INDUSTRIAL POLICY FOR THE GLOBALISATION ERA	supports the shift towards a sustainable growth based on using existing resources more efficiently involving governments, stakeholders and the European public.
→ AGENDA FOR NEW SKILLS AND JOBS	volunteers develop new skills, scientific-technological knowledge, STEM background and beyond.
→ EUROPEAN PLATFORM AGAINST POVERTY AND SOCIAL EXCLUSION	aims to remove barriers in education between other policies. Citizen Science puts a hook on self-learning for risk-of-exclusion citizens.

(SOCIENTIZE Consortium, 2013)

Ilustración 6. Directrices de la EU sobre la Ciencia Ciudadana. Fuente: SOCIENTIZE Consortium. (2013)

3.5. El aprendizaje del idioma inglés, el enfoque CLIL y las TIC

El dominio del idioma inglés es fundamental para participar en las distintas conversaciones que toman lugar en WYRED, ya que este ecosistema cuenta con la intervención de distintos países europeos como Polonia, Italia, Reino Unido, Irlanda del norte, Turquía, entre otros. Y es que es gracias a la ubicuidad del contacto lingüístico y cultural que la comunicación logra atravesar fronteras lingüísticas y culturales a través de un medio común, en este caso del inglés en su papel de *lingua franca* conectando así personas de diferentes naciones. El termino más apropiado para su uso en este caso es entonces el señalado por Meierkord (1996).

Es así como por medio del método CLIL el cual se basa en la integración de contenidos con la enseñanza de un idioma, nace esta propuesta metodológica, quedando enmarcada en el proyecto europeo WYRED Horizo2020, propiciando espacios interactivos y reflexivos mediados por el uso de las TIC que permiten fomentar el desarrollo de las competencias digitales en adolescentes como la motivación en el aprendizaje del idioma inglés. CLIL, conocida como una de las

últimas tendencias en la enseñanza de idiomas (principalmente del inglés), se ha convertido en una de las más populares por toda Europa y América y aunque sus inicios datan en los años 90, sigue representando una gran revolución mejorando la efectividad del aprendizaje de una lengua extranjera como lo señalan Cinganotto y Cuccurullo (2016). Este enfoque no solo integra el contenido del currículo con la enseñanza de un idioma extranjero, sino que otorga la misma importancia al progreso de ambas. Sus clases propician espacios y experiencias (poco convencionales) inmersas permanente en el idioma y su cultura (Wojtowicz et al., 2011). Estos mismos autores, resaltan en su investigación sobre el impacto de las TIC en el método CLIL, varios beneficios de las tecnologías, como el incremento en la motivación, variedad de actividades atractivas, apoyo al profesorado, estimulación del trabajo colaborativo e individual, entre otros. Pues bien, como afirman Singhal (1997) son muchos los beneficios atribuidos al uso de las tecnologías en los aprendizajes de idiomas y la verdad es que no es algo nuevo, pues en los años 90 ya se hablaba sobre las oportunidades del uso auténtico de la lengua en situaciones significativas que los espacios mediados por CLIL proporcionan.

Y es que estos estudiantes, los del acelerado siglo XXI, están constantemente expuestos a otro tipo de herramientas y medios, es por ello por lo que es necesario repensar y reformular la práctica docente incorporando e integrando en ella enfoques, recursos más efectivos con el fin de desarrollar no solo la competencia comunicativa sino, además, la competencia digital (Cinganatto y Cuccurullo, 2016). Existe pues, una urgencia por la creación, participación, promoción y aprovechamiento de las comunidades virtuales, no únicamente referentes a CLIL (como se presentará a continuación) sino al uso de las TIC en la educación en general. En Europa, existen varios proyectos promovidos y financiados por la misma Unión Europea entre los que se destacan, según Cinganatto y Cuccurullo (2016): E-CLIL, Pools-t, Clilstore, Tools, CCL (CLIL Cascade Network); pues como lo afirma el mismo autor, son estos espacios los que contribuyen al aprendizaje permanente y al desarrollo de las competencias requeridas en esta sociedad. Ya que como lo afirma Fürstenberg & Kletzenbauer (2012.) el rol de las TIC en el método CLIL es esencial debido a las herramientas, recursos y medios proporcionados por ellas, que facilitan el proceso de

enseñanza y aprendizaje. No obstante, se debe tener en cuenta algunos aspectos al momento de planear y coordinar actividades en un entorno CLIL, integrando las 4 C's señaladas por Coyle, D et al. (2010): Comunicación (Consideraciones lingüísticas), Contenido (Progreso en el conocimiento, habilidades y comprensión), Cognición (Desarrollar habilidades de pensamiento que vinculan la formación de conceptos abstractos y concretos, la comprensión y el lenguaje) finalmente la Cultura (Exposición a perspectivas alternativas y entendimientos compartidos, que profundizan el conocimiento de la otredad y el yo).

Ahora bien, el enfoque requiere tiempo y esfuerzo, y aunque la integración de las tecnologías facilite algunas actividades, lo cierto es que el trabajo del profesorado se incrementa, pero las experiencias y resultados que se obtienen son incomparable con los métodos tradicionales (Wojtowicz et al., 2011). Y aunque pareciese evidente y algo obvio el uso de las TIC en centros educativos, aun se requiere de capacitaciones y espacios para un verdadero aprovechamiento y lograr su eficacia al momento de incorporarlas con distintos métodos innovadores como el CLIL.

La revisión de la literatura muestra que aunque son muchos los aportes y ventajas de la integración del enfoque CLILC con las TIC, es necesario seguir trabajando en la experimentación, creación de materiales y de comunidades virtuales pues estos proporcionan calidad y cantidad de exposición al idioma extranjero motivando a través de variedad de material, cooperando y aprendiendo por medio del hacer con el fin de desarrollar el aprendizaje de dicho idioma y de las habilidades de pensamiento de orden superior. El objetivo como de los docentes en esta sociedad del conocimiento debe ser pues, el de fomentar el desarrollo de una de las competencias más importante para el aprendizaje permanente (*lifelong learning*), se trata de la *LTL Competence* (siglas en inglés *Learning To Learn*) la competencia de aprender a aprender. Y aunque no se encuentre mucha literatura sobre LTL debido a la dificultad para medirla y analizar los posibles impactos sobre ella como lo expresan Garcia-Esteban, Villarreal Izaskun y Bueno-Alastuey (2019) necesaria para el desarrollo de algunas de las competencias instauradas por el Council (2006) como finalidad para fomentar el aprendizaje a lo largo de toda la vida. Guth, Helm y O'Dowd

(2012) y Schmid y Hegelheimer (2014) señalan que ha surgido un incremento en el interés acerca del uso de la telecolaboración para integrar la tecnología en los cursos y contribuir con el dicho desarrollo de competencias.

La telecolaboración es, según Vinagre (2017), “una actividad centrada en el alumno que implica involucrar a los estudiantes en la colaboración virtual con socios en diferentes lugares para lograr ciertos objetivos de aprendizaje o capacitación”. Es por ello entonces, que esta propuesta, a través el enfoque (informal) CLIL y mediada por las TIC (ecosistema tecnológico de WYRED), solicita a los participantes no solo intercambiar y comparar opiniones acerca de un tema en particular, sino además pretende que a través del trabajo colaborativo y la socialización se cree contenido audiovisual para que sea compartido en la plataforma, contribuyendo así al desarrollo de las competencias digitales.

4. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Este trabajo de investigación está realizado desde el paradigma cualitativo (Creswell, 2013) con un diseño de estudio de caso único, debido a que la muestra de sujetos es una solamente permitiendo así un estudio exhaustivo antes, durante y tras la retirada del tratamiento, es decir, tras la participación en la plataforma WYRED. Este diseño permite entonces observar y comprender por medio de la descripción, documentación e interpretación desde una perspectiva holística y en su contexto (García-Valcárcel, 2015).

4.1. Población y muestra

En cuanto a la población, se toma como punto de partida a los estudiantes de la academia de inglés GO KIDS GO FOR IT ubicada en la ciudad de Salamanca (España) en la que me desempeño como profesora y quienes asisten una vez a la semana durante una hora. La muestra estará compuesta por un grupo de alumnos y alumnas cuyas edades oscilan entre los 14 y 19 años (véase Figura 7), de los cuales ocho cursan estudios secundarios obligatorios, uno bachillerato y dos carreras universitarias, para un total de once con un nivel de inglés intermedio - alto (B2 según El Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza y evaluación – MCER) el requerido para este tipo de interacciones.

Aunque el número de estudiantes no será proporcionalmente significativo de la población de referencia, este será de gran utilidad para comprobar si la participación en plataformas colaborativas tiene un efecto positivo en el aprendizaje de idiomas, en este caso del inglés.

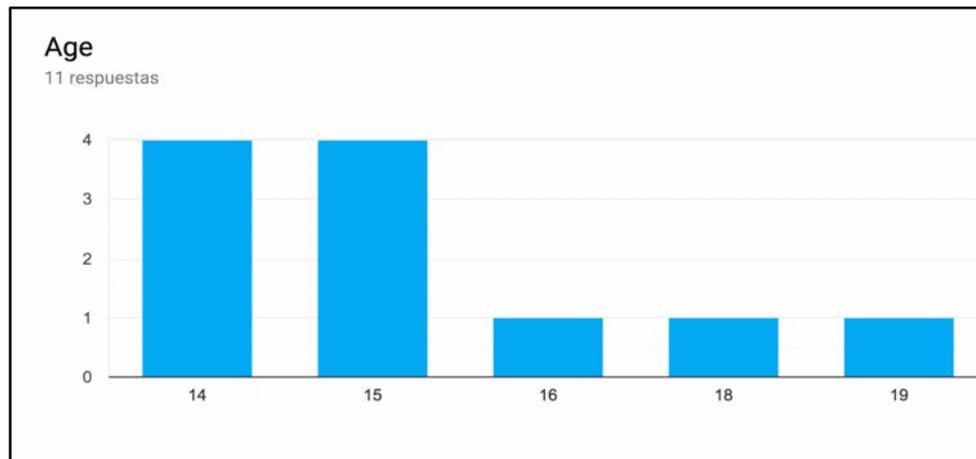


Ilustración 7 Rango de edades de los participantes

4.2. Fases y calendario de actividades

En la Figura 8 se presentan las fases seguidas durante este estudio de caso.

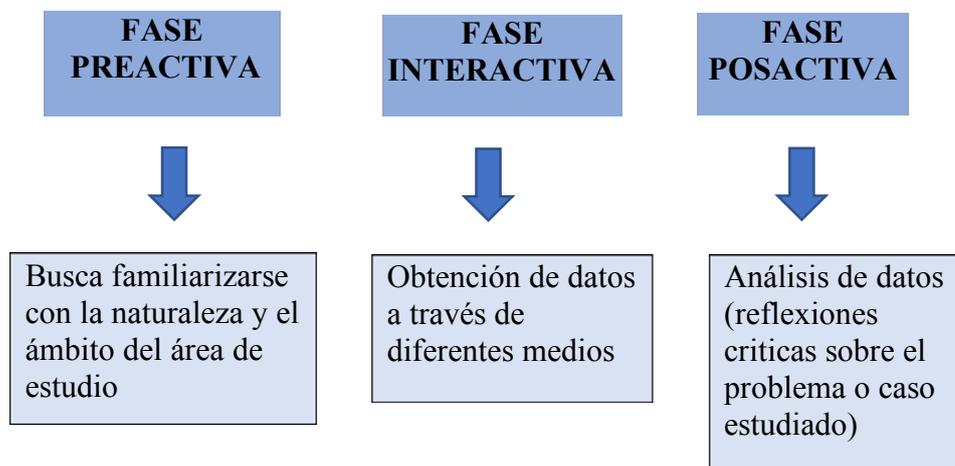


Ilustración 8 Fases estudio de caso único. Basada en <https://slideplayer.es/slide/20827/>

Estas fases agrupan a su vez un total de ocho momentos que toman lugar en diferentes tiempos durante desarrollo del presente trabajo. A continuación, se presentará un diagrama de actividades (véase Figura 9) con los pasos y su *respectiva descripción*.



Ilustración 9 Diagrama de actividades

Inicialmente, en la fase preactiva se encuentra el primer momento (01), en el se realiza la preparación del caso, en otras palabras, un planteamiento que llevaría a la elaboración de unos objetivos e hipótesis, los cuales fueron facilitados de cierta manera por la plataforma WYRED dado su propósito y detallada estructura. La finalidad en este primer momento consiste en demostrar que la participación en las plataformas colaborativas influye de manera positiva al desarrollo de las competencias digitales y al aprendizaje del inglés como lengua extranjera, estudiando a su vez el impacto de dicha participación en relación con aspectos motivacionales y de autopercepción relacionados al desarrollo de las competencias digitales de los estudiantes.

Durante la fase interactiva, se inicia con la presentación del proyecto WYRED (Anexo I) a los estudiantes que participaran en el, como se indica en el momento 02. Posterior a ello, se realiza la aplicación de un formulario en inglés creado en Google y compartido con la muestra rápidamente por medio de un código QR (Anexo II). El objetivo de este es conocer, de manera fácil y atractiva las experiencias que tienen estos once estudiantes en plataformas y comunidades

virtuales, el rol de las TIC en su diario vivir, el aprendizaje y uso del idioma inglés y sus autopercepciones acerca de las competencias digitales que poseen, esto permitirá orientar a los participantes de una mejor manera. En el siguiente paso (momento 03) se explora el ecosistema tecnológico WYRED, haciendo un reconocimiento de las herramientas como de diversas conversaciones que proporciona la plataforma, dando inicio así a la creación de perfil con su información personal de uso privado y respectivo avatar (Anexo III). En el siguiente paso o momento 04, se da inicio a la participación en las conversaciones internacionales “Your lives on SM vs adults” (Anexo IV) dando comienzo a su primer objetivo (siguiendo así el orden de los distintos puntos de acción: compartir opiniones, comparar y crear un material audiovisual). “Para obtener resultados útiles, los jóvenes necesitan ser más que sujetos, necesitamos escuchar sus necesidades, sus perspectivas, sus percepciones” (García-Peñalvo y García-Holgado, 2019, p.33). En este espacio, los participantes de distintos países tendrán la oportunidad de expresarse, investigar y comentar acerca de los usos que ellos como jóvenes les dan a las redes sociales para después compararlo con el uso que los adultos de sus familias le otorgan a las mismas. Adicional a ello, deberán comentar en torno a preguntas generadas por los facilitadores, referente a si se consideran o no mejores usuarios que sus padres y demás (familiares, tutores, profesores, etc.).

El paso a seguir en el momento 05 es la elaboración de un material audiovisual de manera colaborativa, en la que los estudiantes exponen sus reflexiones. En el mismo, podrán además incluir recursos de cualquier tipo encontrados en la web (incluyendo las diferencias encontradas y compartidas con los diferentes participantes de diferentes edades y los países europeos). Posteriormente, en el momento 06 se publicarán y compartirán los materiales en la plataforma, con el propósito de generar una reflexión integral de toda la participación a manera de cierre. En el se presentarán opiniones y reflexiones de los participantes tras la participación en las conversaciones. Finalmente, en la fase post-activa se realiza una entrevista semiestructurada en inglés a la muestra con el fin de conocer su opinión, dificultades, aprendizajes, en general la experiencia durante la participación en la plataforma. Se procede con el análisis y sus respectivos resultados que llevarán a conclusiones que pretenderán responder a los

objetivos planteados en este proyecto. Es esencial recordar que todas las fases y sus momentos son efectuada únicamente por medio del idioma inglés, pues cada uno de los pasos toman lugar en la academia de ingles a la que asisten.

Es así como WYRED y su enfoque de ciencia ciudadana permiten conceder control a los estudiantes para que exploren y se expresen, ya que esta plataforma *tiene como objetivo “dar a los jóvenes una voz y un espacio para explorar sus preocupaciones e intereses sobre la sociedad digital y compartir sus perspectivas e ideas con la sociedad en general”* (Garcia-Peñalvo, 2018, p.27). Es fundamental este tipo de espacios colaborativos para el objetivo principal de este proyecto, “dado que como lo indica Ball (2014) “competencia' involucra “desempeño”, y para realizar una competencia necesita una situación, lo más auténtica posible” en su investigación sobre las contribuciones del método CLIL Nieto Moreno de Diezmas (2018) presenta el escenario ‘*Surf with Art*’, un blog, a través del cual los estudiantes tenían que comunicarse y tomar decisiones para organizar un proyecto de arte colaborativo. Y es que es este método CLIL (aprendizaje integrado de contenidos y lenguas extranjeras), el que inesperadamente se alía con los objetivos del presente proyecto permitiendo que el contenido trabajado en clase sobre el rol y los usos de las TIC en el diario vivir de las personas, presentado en sus libros de texto (Anexo V) fuera integrado, compartido y discutido durante la participación en WYRED, cruzando así culturas y fronteras de forma colaborativa comunicándose exclusivamente con el idioma inglés. Es necesario resaltar que las unidades referentes a la temática de las tecnologías y su uso venían tomando lugar en las clases de inglés de los participantes semanas antes de iniciar con el proyecto, como parte del cronograma de la misma academia.

Tabla 2

Calendario de actividades

ACTIVIDADES/MESES	SEMANAS	FEBRERO	MARZO	ABRIL	MAYO	JUNIO
ANO 2019						
Presentación del proyecto	1					
Formulario inicial “Digital competences & language learning”	2					
Creación de Perfil en WYRED	2					
Participación en la comunidad “Your lives in SM vs adult people”	8					
Elaboración material audiovisual	2					
Publicación material audiovisual y comentarios	1					
Realización y transcripción de la entrevista	1					
Análisis & resultados	3					

4.3. Instrumentos de recogida de información e implementación

Se hace una selección de métodos cualitativos con énfasis en comprender las perspectivas de los actores directamente involucrados. Como instrumento principal hemos realizado un formulario en Google (herramienta que permite descargas y visualización de gráficos) a los once participantes con diez preguntas acerca de sus experiencias en plataformas y comunidades virtuales, aprendizaje del inglés, el rol de las TIC y sus competencias digitales (Anexo VI). Al finalizar la interacción en la plataforma virtual, se concluye el tratamiento con una entrevista semiestructurada para conocer detalles específicos sobre la experiencia vivida referentes a cuestiones de aprendizaje, dificultades y aspectos relevantes a los objetivos de esta investigación (Anexo VII).

El ecosistema WYRED, ha permitido el acceso y posterior descargar de los comentarios y del material audiovisual (videos e imágenes) creados y publicados

como actividad final en la comunidad “Your lives in SM vs adult people” (Anexo VIII y IX) como también información general sobre los participantes. Esta información se ha obtenido de forma pseudonimizada a partir de la base de datos de la plataforma y se ha procesado en Excel. Así mismo, los datos de los participantes se han sacado de forma pseudonimizada para poder realizar el análisis en el presente trabajo.

La información recolectada se analizó con base en un conjunto de categorías definidas en el planteamiento y objetivos. Para este trabajo se utilizó el paquete informático Nvivo, en él se revisan los distintos documentos en formato Word y Excel, como también la entrevista para la realización de la transcripción. Se analizó cada categoría para identificar patrones significativos que se revisaron nuevamente con evidencia obtenida. Las conclusiones fueron tomando forma con los patrones que iban surgiendo de este análisis.

Finalmente, la observación tuvo un gran rol durante todo el proceso investigativo, especialmente durante la mayor parte de participación en la plataforma WYRED (ya que también lo hacían desde sus hogares) y elaboración de material audiovisual.

5. RESULTADOS Y ANALISIS

5.1. Resultados obtenidos a partir de la aplicación del formulario inicial

Con la finalidad de saber cómo podrían las plataformas colaborativas facilitar el desarrollo de las competencias digitales y el aprendizaje del inglés como lengua extranjera, era necesario conocer si los participantes tenían conocimiento de lo que eran dichas plataformas, acerca de su experiencia en comunidades virtuales y el uso del inglés dentro de ellas, como también de las competencias digitales que poseían (respuestas Anexo X) . Por lo anterior se da inicio al tratamiento con el formulario en línea.

En los resultados obtenido en este primer momento, se evidencia una falta de claridad en cuanto al concepto “comunidades virtuales”, pues como se muestra en la Figura10, en la respuesta número 2, pareciera que la mayoría conoce lo que es, pero por el contrario en las respuestas a las preguntas número 3 y 4, como lo muestran la Figura 11 y en la Figura 12, no están seguros si pertenecen o no a una de ellas.

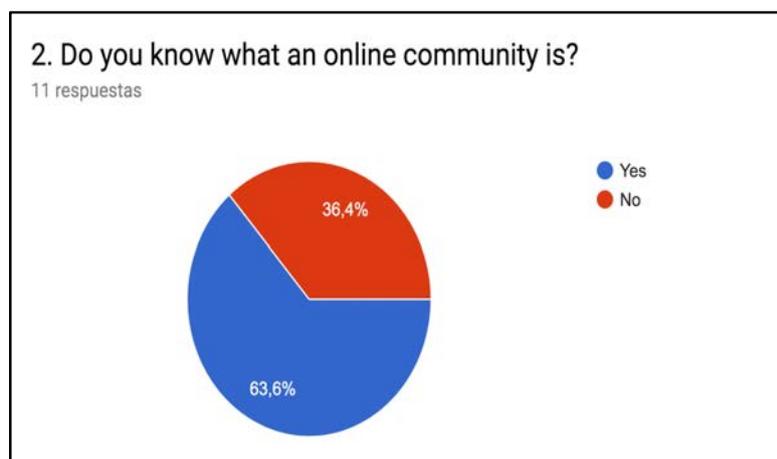


Ilustración 10. Gráfico respuestas pregunta 2 formulario inicial

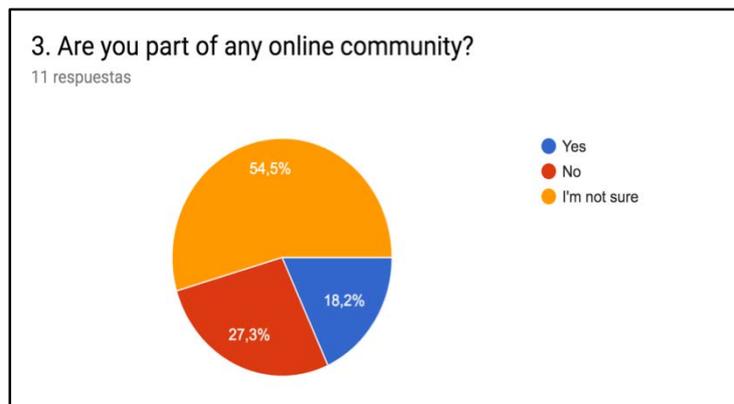


Ilustración 11. Gráfico respuestas pregunta 3 formulario inicial

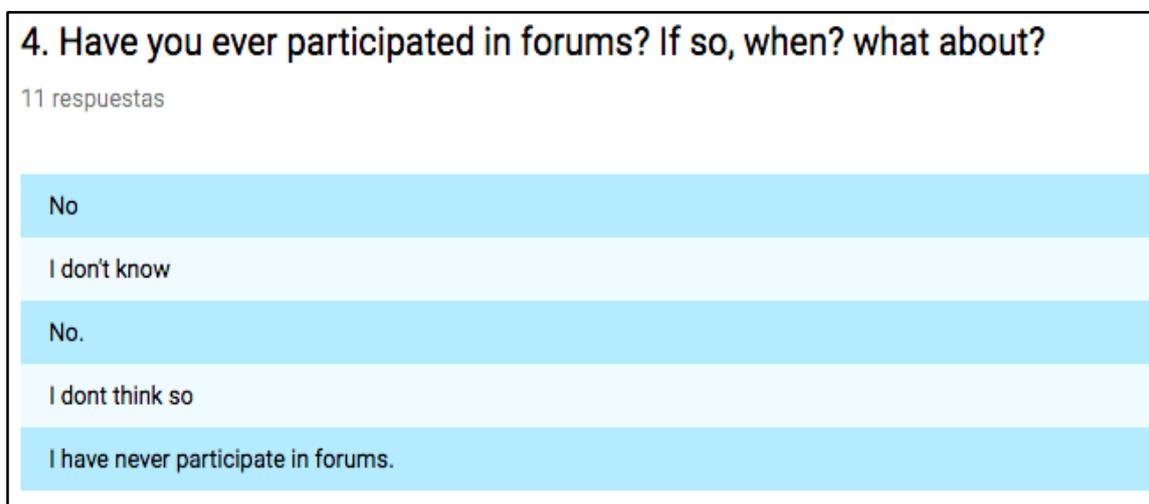


Ilustración 12. Respuestas pregunta 4 formulario inicial

En cuanto a las competencias digitales, se les preguntó si se consideraban buenos ciudadanos digitales y se mostraron en gran mayoría anonadados con el término, incluso traduciéndolo al español, su lengua materna. Una vez aclarado el término, se observa en la Figura 13 que las respuestas de diez estudiantes consideran que son buenos ciudadanos digitales refiriéndose en su mayoría a aspectos básicos de uso, a excepción de una participante que afirma desconocerlo. Dos participantes por su parte aseguran seguir las reglas (sin cometer crímenes digitales) y hacer uso apropiado de Internet, por último, solo una participante menciona un uso educativo y de aspectos académicos.

7. Do you consider yourself to be a good digital citizen? Explain

11 respuestas

Yes

Yes. I think I am a good digital citizen because I can manage most electronic devices and I can also use the Internet. I am good user of the Internet because I only use it to watch videos and also to learn and search for information for school projects, etc.

I think I am a good user of the internet because I use it to search information , talk with my friends or listen to music

Yes, I think I'm a good one because I don't abuse of the technology.

I think that I'm a good one

Good one. Because I use technologies in a good way.

Yes. Because i have some skills.

Yes, because I don't commit digital crimes or something similar, I try to respect all people

Yes because I protect my identity

Yes, I think so because I try to use Internet and social media properly. That means being respectful with the others and also trying to follow the rules.

More or less, I think that I can do the basically things, like talk with friends, watch films, but I think that there are a lot of things that can learn

Ilustración 13. Respuestas pregunta 7 formulario inicial

Cuando se les preguntó acerca del rol de las tecnologías en su vida, todas las respuestas expuestas en la Figura 14 coincidieron en que esta juega un papel muy importante ya que hace parte de su diario vivir pues les permitía hacer muchas cosas, como comunicarse, indagar e informarse.

8. Does technology play an important role in your life? Explain

11 respuestas

Yes. I use my mobile everyday

Yes. It is very important for me because, although I can be well without it, it keeps me connected with my friends and family. It also helps me to study and to do other usual activities in my life.

Yes, I use my phone like every day so it is important for me.

I think it plays an important role in every teenager's life nowadays

a very big role, because I use it for many things like searching on google...

Yes. Because I think that we are using it all the time

Yes. I used it for a lot of things

Yes, it allows me to be informed about news, I speak with my friends, listening to music.

Yes because nowadays we use technology all the time

Yes, without technology I wouldn't be able to communicate with other people and it also helps me to be updated and to know about what's going on in the world.

I think that technology is very important to me nowadays. I think I couldn't live without it. Everyday I use my phone to talk with my friends, my laptop to look for information or to watch films...

Ilustración 14. Respuestas pregunta 8 formulario inicial

Por último, es fundamental observar las respuestas correspondientes a la pregunta final del formulario en la Figura 15, la cual indagaba si ellos creían que la tecnología y el inglés podrían ayudarles a expresarse y ser escuchados. Ellos por su parte, afirman que al ser un idioma internacional las oportunidades son muchas, entre las situaciones o ejemplos presentados rescatamos entablar amistades, reforzar el aprendizaje del mismo idioma, sentirse escuchados, participar en foros y manejo de aplicaciones.

10. How do you think technology or/and English can help you and others speak out? Explain

11 respuestas

Yes

As english is the "international language" it can help us to communicate with others from foreign countries. Also technology is important because we are good at it and we can use it as a tool to express our ideas by a modern way which may make adults take us into account.

With technology you have a lot of opportunities to learn a lot of languages you can watch videos of English people or search vocabulary you don't understand ,also there are lot's of apps where you can learn english.

I think technology help us to communicate with a lot of people, almost everyone, and English is like the universal language, so it's very useful

talking in forums with other people from other countries

Beacause you relate with other people

You can use them for have more friends

English is the most spoken language, so when you speak with people of different country you will probably have to speak in english with them

Yes because with the technology we can expand oír message

Ilustración 15. Respuestas pregunta 10 formulario inicial

Finalmente, tras analizar los resultados del formulario es notorio la falta de familiaridad de algunos conceptos de parte de los participantes, y aunque sus competencias digitales no parecen estar desarrolladas por completo (inexperiencia con los código QR), es evidente la conciencia que tienen en cuanto a los beneficios y oportunidades que las TIC y el inglés ponen a su disposición.

5.2. Resultados obtenidos a partir de la participación en la plataforma WYRED

Para verificar el impacto e influencia de las plataformas colaborativas en desarrollo de las competencias digitales y al aprendizaje del inglés como lengua extranjera, se procede al análisis de la participación en las conversaciones WYRED dentro de la comunidad "Your lives in SM vs adult people". Las conversaciones que tuvieron lugar entre los meses de marzo y abril permitieron que los participantes hicieran uso del vocabulario y términos relacionados al uso

tituladas “Your lives on social media vs adults” en la plataforma WYRED. Es necesario destacar el siguiente comentario (véase Figura 17).



Ilustración 17. Comentario extraído de la comunidad “Your lives in SM vs adult people”

En él, la participante expresa que sus padres y ella dedican la misma cantidad de tiempo con el teléfono móvil, sin embargo, ella afirma saber más que ellos en cuanto a la tecnología y la resolución de problemas. Esto parece a primera vista encuadrar con lo contestado por la gran mayoría en el formulario inicial (pregunta 7) donde afirmaron considerarse buenos ciudadanos digitales. Sin embargo, no fue lo observado durante el tratamiento, en especial durante la creación del material audiovisual ya que desconocían herramientas básicas para la creación de videos, aplicaciones, como también las pautas para buscar imágenes con derechos de autor, sus fondos y demás. Nieto Moreno de Diezmas (2018) dice:

“La Recomendación europea del 18 de diciembre de 2006 definió dos dimensiones centrales de la competencia digital: la competencia digital informacional y la competencia digital comunicativa. La competencia informativa consiste en la adquisición de las habilidades necesarias para recuperar, evaluar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información mediante dispositivos y aplicaciones digitales, mientras que la competencia comunicativa incluye el uso de nuevas tecnologías para comunicarse y participar en redes de colaboración en línea” (p.78).

Ahora bien, es evidente la necesidad de repensar los contenidos, las exigencias del currículo, la práctica docente, en otras palabras, el sistema educativo en general, pues como señalan Salazar-Gómez, E., & Tobón, S. (2018) “si el

contexto y las formas de aprender cambian, resulta lógico pensar que la educación debe experimentar modificaciones” (p.2).

5.3. Análisis entrevista

Con la finalidad de explorar las oportunidades que brindan las plataformas colaborativas para el desarrollo de las competencias digitales y el aprendizaje del inglés como lengua extranjera, se realiza la revisión de las respuestas a la entrevista semiestructura compuesta por cinco preguntas (transcripción Anexo XI) . En ellas, los participantes manifestaron que había sido una experiencia enriquecedora e interesante ya que era algo diferente e innovador. Así mismo, para determinar la influencia que tienen la telecolaboración y el enfoque CLIL sobre la motivación en el proceso de aprendizaje del inglés como lengua extranjera, los participantes afirmaron que al tratarse de un contexto experiencial e internacional había impactado positivamente en la motivación hacia el aprendizaje de este.

A continuación, se podrá observar en la figura 18 las distintas categorías y como estas se conectaron durante las dos fases, fase pre-activa y post-activa. La motivación es un factor esencial en el aprendizaje de todo tipo, por ello su papel en esta investigación ha sido fundamental como se evidencia en la Figura 19.

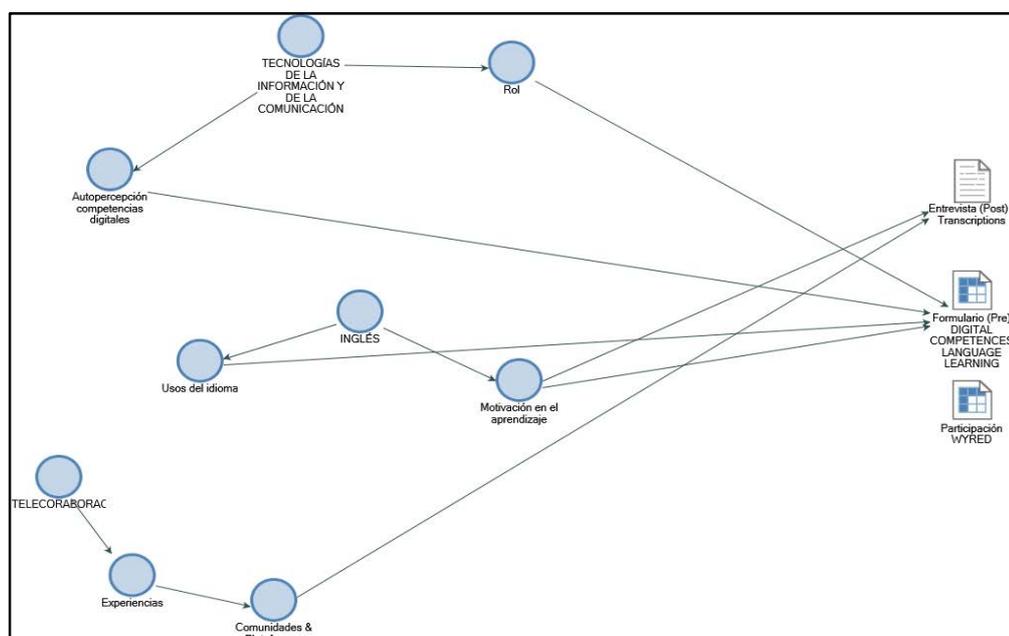


Ilustración 18. Categorías encontradas en las fases.

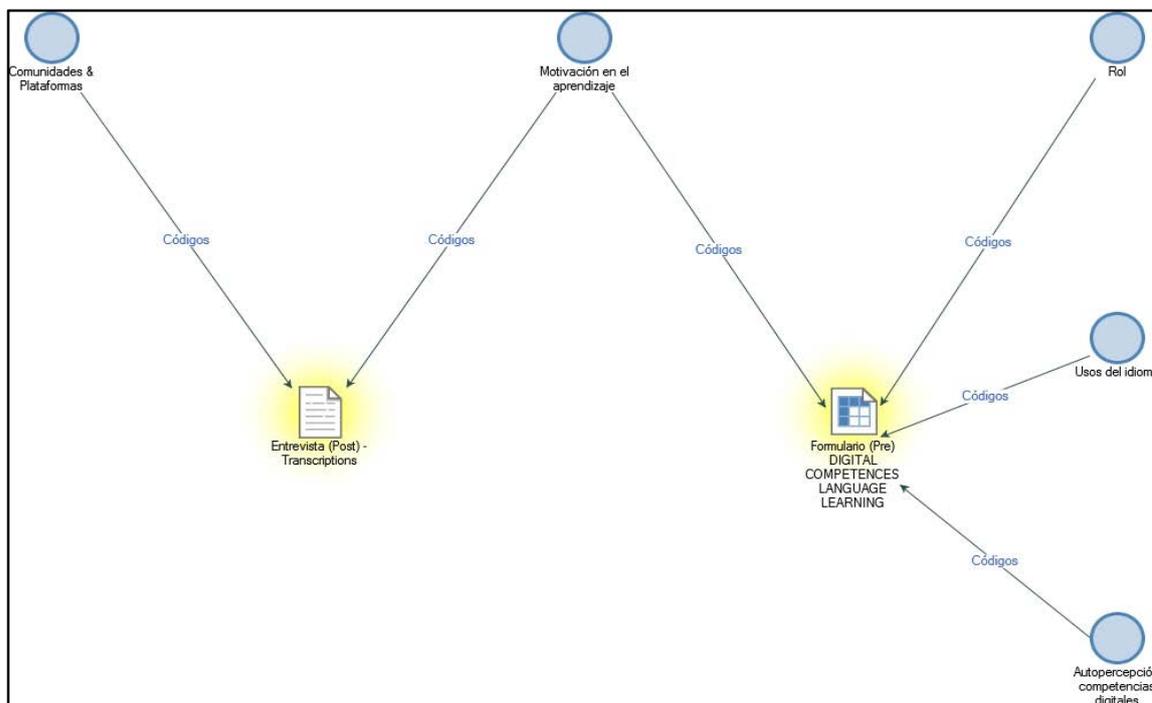


Ilustración 19. Papel de la motivación durante el tratamiento

6. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

En cuanto a la participación en la plataforma colaborativa, se obtiene información sobre cómo afecta el desarrollo de competencias digitales, algo poco presente en la literatura sobre las TIC y los entornos CLIL, ya que como lo señala Nieto Moreno de Diezmas (2018) se enfocan meramente en el efecto que tienen en sí de las tecnologías.

En ese mismo sentido, tras el análisis descriptivo por dimensiones, se logró corroborar la importancia del rol de la motivación en el aprendizaje del inglés y de como este se ve influenciado de manera significativa por la interacción de las TIC, mediante un contexto real y contenido elocuente en la que la usabilidad del mismo idioma es revelada. Lo anterior, tomando como referencia lo señalado por Arnold y Ducate (2006) en el concepto de que "la colaboración en un entorno en línea crea la oportunidad para que un grupo de personas construyan conocimiento juntos, vinculando así la reflexión y la interacción".

A pesar de la escasez de estudios en la literatura sobre la adquisición de competencias intercurriculares, la metodología CLIL parece aproximarse al desarrollo de estas, o por lo menos en la educación secundaria e inicios de educación superior. Lo anterior coincide en gran parte a lo concluido por Nieto Moreno de Diezmas (2018) en su estudio: "Explorando la contribución de CLIL hacia la adquisición de competencias transversales: un estudio comparativo sobre el desarrollo de competencias digitales en CLIL", en el que los participantes mostraron habilidades significativamente más altas que sus compañeros concernientes a las competencias para aprender a aprender y su competencia emocional.

Los resultados del estudio de caso han sido bastante aceptables teniendo en cuenta el poco tiempo del que se disponía, la limitada disponibilidad de parte de los participantes a quienes veía una sola vez a la semana y el número reducido en la misma muestra. Entre las limitaciones y debilidades se encuentra que, al no ser una muestra representativa, deben hacerse más estudios, con participantes de varias edades y niveles educativos y por qué no con otros idiomas extranjeros.

En cuanto al factor tiempo, la participación en la plataforma suponía tres semanas según lo estipulado por sus propios coordinadores, sin embargo,

debido a factores ajenos se debió ampliar durando así al rededor dos meses. Inasistencias a clase, exámenes, viajes y enfermedades por parte de los participantes que a su vez eran mis alumnos, evito que hubiese una constancia aun mayor durante el tratamiento, no obstante, aunque nuestras clases eran únicamente un día a la semana, logramos sacar adelante el proyecto culminando con éxito los objetivos y actividades propuestos por la comunidad.

Dentro de las limitaciones concernientes a la recogida de información se observa que, aunque no se encontrara un instrumento que valorara y evaluara las dimensiones presentadas en las competencias digitales, pues es algo que viene obteniendo lentamente importancia en la literatura, lo cierto es que no hay un instrumento validado que nos permita ser usado para este tipo de objetivos. Por lo anterior, este proyecto se basó en la autopercepción por parte de los participantes mismos.

Pues bien, en cuanto a uno de los aspectos más relevantes en este proyecto, es decir la autopercepción de las competencias digitales que los estudiantes afirmaron tener pero que sin embargo no se evidenciaron durante las participaciones en la plataforma, es preocupante observar que los estudiantes del siglo XXI, los llamados nativos digitales, carezcan de habilidades básicas informacionales, es evidente entonces que algo está fallando. Las TIC no están jugando el papel que debería, o al menos no en los diferentes centros educativos. Pues estas se pueden usar para forzar a los estudiantes a trabajar en un entorno de colaboración donde como lo exponen Bueno-Alastuey y Garcia-Esteban (2016) trabajar y resolver problemas es una necesidad a través del diálogo cooperativo. Estos aprendices pueden aprender a “explorar, pensar y resolver problemas” como lo indica Hanesová (2014) acordando actividades que pueden ampliar su pensamiento y ayudarlos a pasar a procesos cognitivos de orden superior. Como si no fuera suficiente, al usar la colaboración virtual, el profesorado se ve obligado a explorar las posibilidades de estas tecnologías ofreciéndoles oportunidades para desarrollar y aumentar su competencia docente digital.

Se he podido extraer una serie de conclusiones una vez finalizada la ejecución del presente trabajo relativas a la teoría e hipótesis existente sobre la temática expuesta, al impacto e influencia positiva que las plataformas colaborativas

pueden brindar al desarrollo de las competencias digitales y al aprendizaje del inglés como lengua extranjera, como también lo concerniente a la experiencia educativa obtenidos por medio de un diseño de estudio de caso.

Se ha de reconocer la necesidad de concienciación y reflexión sobre la importancia del rol que las tecnologías de la información y de la comunicación tienen en la educación, o por lo menos la mera presencia que deberían tener en las aulas. Lo anterior, con la finalidad de fomentar el interés en su uso durante la práctica docente en la enseñanza del inglés como lengua extranjera.

En segunda instancia, se ha podido percatar de que la enseñanza del inglés requiere de actualización y modificaciones que emplean las nuevas tecnologías, pues, aunque no se enseña de forma tradicional como se hacía en décadas atrás, es evidente la carencia de este tipo de integraciones e innovaciones en el aula. Es esencial entonces, implementar estas temáticas en el sistema educativo especialmente en la formación docente.

Es pertinente hacer un llamado a los docentes, directivos y al sistema en general, acerca de la necesidad de creación o mera facilitación de espacios virtuales como el que nos convoca. Esto con la finalidad de proveer a los estudiantes los medios y las herramientas requeridas en esta sociedad, revisando sus autopercepciones para hacer frente a las carencias presentadas, como lo indican Cabero (2014) la inclusión de las TIC es clave en la transformación y en los procesos de enseñanza -aprendizaje para lograr una calidad en la educación. Los medios digitales, en particular estas plataformas colaborativas muestran una puerta a un nuevo paradigma educativo en el que el aprendizaje pueda tener lugar en cualquier momento y en cualquier lugar. Y es que todas estas propuestas de educación expandida, el aprendizaje ubicuo e incidental durante toda de la vida permiten conformar experiencias de aprendizaje que trascienden la educación formal, transformando todo espacio en una escena potencial para el aprendizaje. Como afirman Cinganatto y Cuccurullo (2016), son un sin fin de oportunidades las que provee el Internet y la Web 2.0 para que los estudiantes se conviertan en protagonistas de su proceso de aprendizaje, para que con un rol activo no solo sean consumidores de contenidos sino también creadores del este, con ayuda de sus profesores claro está. Y aunque se haya obtenido un resultado aceptable y la literatura nos muestra efectos positivos en proyectos

concernientes al uso del método CLIL y la adquisición de habilidades interdisciplinarias, se necesitarían más pruebas, como expone Nieto Moreno de Diezmas (2018):

“con el fin de constatar el beneficio de CLIL para desarrollar todas las competencias clave establecidas por la Recomendación del 18 de diciembre de 2006 del Parlamento Europeo y el Consejo sobre las competencias digitales para el aprendizaje permanente. Ya que en dicho documento La legislación educativa española, en particular, considera que las competencias clave son puntos de referencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje y el objetivo final que debe alcanzar la educación obligatoria. Esto significa que todos los estudiantes, ya sea que estén matriculados en educación general o en programas bilingües o CLIL, deben adquirir estas ocho competencias clave: comunicación en la lengua materna, comunicación en idiomas extranjeros, competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, competencia digital, aprender a aprender, conciencia y expresión culturales, competencias sociales y cívicas, y sentido de iniciativa y emprendimiento. En este sentido, se debe tener en cuenta que las competencias no pueden relacionarse con un tema específico, sino que involucran diferentes aspectos de las habilidades y estrategias de aprendizaje y son interdependientes y transversales” (p.76).

Pues como afirma la autora, no hay literatura que conecte el uso del método CLIL con el aprendizaje de las competencias digitales, presentando aquí una gran oportunidad para futuras líneas de investigación.

7. REFERENCIAS

- Alfonso Sánchez, I. R. (2016). La Sociedad de la Información, Sociedad del Conocimiento y Sociedad del Aprendizaje. Referentes en torno a su formación. *Bibliotecas. Anales de Investigación*, 12(2), 235–243.
- Anglada, L., & Abadal, E. (2018). ¿Qué es la ciencia abierta? *Anuario ThinkEPI*, 12, 292. <https://doi.org/10.3145/thinkepi.2018.43>
- Arnold, N., & Ducate, L. (2006). Future foreign language teachers' social and cognitive collaboration in an online environment. *Language Learning & Technology*, 10,42–66.
- Ball, Ph. (2014). "CLIL and Competences: Assessment", in CLIL Policy and Practice: Competence-based education for employability, mobility and growth. British Council, 76-80.
- Blázquez, F. (2001). Sociedad de la información y la educación. Mérida: Junta de Extremadura. Recuperado el 18 de marzo de:2013,<http://www.doredin.mec.es/documentos/009200120030.pdf>
- Bueno-Alastuey, M. C., & Garcia-Esteban, S. (2016). Telecollaboration to improve CLIL and TPACK knowledge: Aid or Hindrance? *Estudios Sobre Educación*, 31, 117–138. doi:10.15581/004.31.117-138
- Cabero, J. (2014). La formación del profesorado en TIC: Modelo TPACK (Conocimiento tecnologico, Pedagógico y de contenido).
- Cinganotto, L., & Cuccurullo, D. (2016). *Open educational resources, ict and virtual communities for content and language integrated learning. Teaching English with Technology* (Vol. 16). Recuperado de <http://www.tewtjournal.org>
- Cogo, A., & Pitzl, M. L. (2013). English as a Lingua Franca. *International Journal of Applied Linguistics (United Kingdom)*, 23(3), 396. <https://doi.org/10.1111/ijal.12048>
- Council, E. (2006). Recommendation of the European Parliament and the Council of 18 December, 2006 on Key Competencies for lifelong learning.Brussels: Official Journal of the European Union,30(12), 10– 18

- Council, E. (2018). Council Recommendation on Key Competences for Lifelong Learning. Brussels. Retrieved from https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?qid=1527150680700&uri=CONSIL:ST_9009_2018_INIT
- Coyle, D., Hood, P., & Marsh, D. (2010). *CLIL: Content and Language Integrated Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Creswell, J. W. (2013). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). Thousand Oaks, CA, USA: SAGE.
- Domènech-Casal, J. (2017). Comprender, Decidir y Actuar: una propuesta-marco de Competencia Científica para la Ciudadanía. *Revista Eureka Sobre Enseñanza y Divulgación de Las Ciencias*, 15(1), 1–12. https://doi.org/10.25267/rev_eureka_ensen_divulg_cienc.2018.v15.i1.1105
- Drucker, P.F. (1969). *The Age of Discontinuity: Guidelines to Our Changing Society*. New York: Harper & Row.
- European Commission. (2006). Recommendation of the European parliament and the council of 18 December 2006 on key competences for lifelong learning (2006/962/EC). *Official Journal of the European Union*, (L 394), 10–18.
- European Commission (2017b). Open science monitor. <https://ec.europa.eu/research/openscience/index.cfm?pg=home§ion=monitor>
- Fecher, B., & Friesike, S. (2014). Open Science: One Term, Five Schools of Thought. In S. Bartling & F. S. (Eds.), *Opening Science. The Evolving Guide on How the Web is Changing Research, Collaboration and Scholarly* (pp. 17-47). Cham: Springer.
- Fernández Rodríguez, E., & Anguita Martínez, R. (2015). Aprendizajes invisibles en contextos de educación expandida. retos y oportunidades en la sociedad hiperconectada. Profesorado, *Revista de Currículum y Formación del Profesorado*.
- Fürstenberg, U., & Kletzenbauer, P. (2012.). *CLIL: from Online Sources to Learning Resources*.

- Franzoni, C., Sauermann, H.: Crowd science: The organization of scientific research in open collaborative projects. *Research Policy* 43, 1-20 (2014)
- García Heredia, F. J., Canales Valdiviezo, I., Ramírez Martínez, R., Portillo Sánchez, R., & Saenz Villela, J. M. (2016). Implicación de la educación en la sociedad del conocimiento, información y comunicación Resúmen. *Revistas Electrónicas UACJ*, (59), 358–365.
- García-Holgado, A. (2018). *Análisis de integración de soluciones basadas en software como servicio para la implantación de ecosistemas tecnológicos educativos*. (PhD), Universidad de Salamanca, Salamanca. Retrieved from <https://goo.gl/LToHcq>
- García-Holgado, A., & García-Peñalvo, F. J. (2018d). Mapping the systematic literature studies about software ecosystems. In F. J. García- Peñalvo (Ed.), *Proceedings TEEM'18. Sixth International Conference on Technological Ecosystems for Enhancing Multiculturality (Salamanca, Spain, October 24th-26th, 2018)* (pp. 910-918). New York, NY, USA: ACM.
- García-Holgado, A., & García-Peñalvo, F. J. (2018e). *WYRED Platform, the ecosystem for the young people*. Paper presented at the HCI International 2018, Las Vegas, NV, USA. <https://youtu.be/TRDjN5boky8>
- García-Esteban, S., Villarreal Izaskun, & Bueno-Alastuey. (2019). The effect of telecollaboration in the development of the Learning to Learn competence in CLIL teacher training.
- García-Peñalvo, F. J. (2016). The WYRED project: A technological platform for a generative research and dialogue about youth perspectives and interests in digital society. *Journal of Information Technology Research*, 9(4), vi-x.
- García-Peñalvo, F. J. (2016g). Technological ecosystems. *IEEE Revista Iberoamericana de Tecnologías del Aprendizaje (IEEE RITA)*, 11(1), 31-32. doi:10.1109/RITA.2016.2518458
- García-Peñalvo, F. J. (2017). El Proyecto WYRED. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 18(3), 7. <https://doi.org/10.14201/eks2017183714>

García-Peñalvo, F. J. (2018b). Interaction in the learning technological ecosystems. *Education in the Knowledge Society*, 19(3), 7-13. doi:10.14201/eks2018193713

García-Peñalvo, F. J. (2018d). Technological ecosystems for enhancing the interoperability and data flows. *Journal of Information Technology Research*, 11(1), vi-x.

García-Peñalvo, F. J., & Durán-Escudero, J. (2017). Interaction design principles in WYRED platform. In P. Zaphiris & A. Ioannou (Eds.), *Learning and Collaboration Technologies. Technology in Education. 4th International Conference, LCT 2017. Held as Part of HCI International 2017, Vancouver, BC, Canada, July 9–14, 2017. Proceedings, Part II* (pp. 371-381). Switzerland: Springer International Publishing.

García-Peñalvo, F. J., & García-Holgado, A. (2019). WYRED, a platform to give young people the voice on the influence of technology in today's society. A citizen science approach. In K. O. Villalba-Condori, F. J. García-Peñalvo, J. Lavonen, & M. Zapata-Ros (Eds.), *Proceedings of the II Congreso Internacional de Tendencias e Innovación Educativa – CITIE 2018 (Arequipa, Perú, November 26-30, 2018)* (pp. 128-141). Aachen, Germany: CEUR-WS.org

García-Peñalvo, F. J., & Kearney, N. A. (2016). Networked youth research for empowerment in digital society. The WYRED project. In F. J. García-Peñalvo (Ed.), *Proceedings of the Fourth International Conference on Technological Ecosystems for Enhancing Multiculturality (TEEM'16) (Salamanca, Spain, November 2-4, 2016)* (pp. 3-9). New York, NY, USA: ACM.

García-Peñalvo, F. J., García-Holgado, A., Vázquez-Ingelmo, A., & Seoane-Pardo, A. M. (2018). Usability test of WYRED Platform. In *Learning and Collaboration Technologies. Design, Development and Technological Innovation. 5th International Conference, LCT 2018. Held as Part of HCI International 2018, Las Vegas, NV, USA, July 15–20, 2018*. Switzerland: Springer International Publishing.

- García-Valcárcel, A. (2015). *Proyectos de trabajo colaborativo con TIC*. Madrid: Síntesis.
- Grupo GRIAL. (2019). *Producción Científica del Grupo GRIAL de 2011 a 2019* (GRIAL-TR-2019-010). Salamanca, España: Grupo GRIAL, Universidad de Salamanca. Retrieved from <https://bit.ly/30I9mLh>
- Guth, S., Helm, F., & O'Dowd, R. (2012). University language classes collaborating online. Report on the integration of tele- collaborative networks in European universities. Retrieved from http://coil.suny.edu/sites/default/files/intent_report_execsummary_june2012.pdf
- Hanesová, D. (2014). Development of critical and creative thinking skills in CLIL. *Journal of Language and Cultural Education*, 2(2), 33–51.
- Heidenreich, M. (2003). Die Debatte um die Wissensgesellschaft, In S. Böschen and I. Schulz-Schaeffer (Eds.). *Wissenschaft in der Wissensgesellschaft*, pp. 25-51. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Husén, T. (1974). *The Learning Society*. Londres: Methuen.
- Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. Revised. New York: NYU Press.
- Kozma, R. y Schank, P. (2000). Conexión con el siglo xxi: la tecnología como soporte de la reforma educativa. En D. Chris. *Aprendiendo con Tecnología*. Argentina: Editorial Paidós SAICF.
- Kuhn, Thomas S. (1962). *The structure of scientific revolutions*. Chicago: University of Chicago Press. ISBN: 0 226 45804 0 <https://goo.gl/MUi1i3>
- Meierkord, C. 1996. *Englisch als Medium der interkulturellen Kommunikation. Untersuchungen zum non-native-/non-native speaker—Diskurs*. Frankfurt/Main: Lang.
- Nieto Moreno de Diezmas, E. (2018). Exploring CLIL contribution towards the acquisition of cross-curricular competences: a comparative study on digital competence development in CLIL. *Revista de Lingüística y Lenguas Aplicadas*, 13(1), 75. <https://doi.org/10.4995/rlyla.2018.9023>

- Nonaka, I.; Takeuchi, H. (1999). *Organización creadora de conocimiento*. México: Oxford University Press.
- Ortiz, F. (1995). *La Sociedad de la Información*. En J. Linares y F. Ortiz. *Autopistas inteligentes*. Madrid: Fundesco.
- Padierna, M. P. (2016). La “sociedad del conocimiento” y el campo de las políticas de transformación de la educación superior. *Revista de educación superior*, 45, 117-120. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/604/60447470009.pdf>
- Pereira, S., Fillol, J., & Moura, P. (2019). Young people learning from digital media outside of school: The informal meets the formal. *Comunicar*, 27(58), 41–50. <https://doi.org/10.3916/C58-2019-04>
- Piscitelli, A. (2009). *Nativos digitales: dieta cognitiva, inteligencia colectiva y arquitecturas de la participación*. Buenos Aires: Ed. Santillana.
- Ramírez-Montoya, M. S., & García-Peñalvo, F. J. (2018). Co-creation and open innovation: Systematic literature review. *Comunicar*, 26(54), 9-18. doi:10.3916/C54-2018-01
- Salazar-Gómez, E., & Tobón, S. (2018). Análisis documental del proceso de formación docente acorde con la sociedad del conocimiento Documentary analysis of the training process of teachers according to the knowledge society. *Número Especial CITED) Año (Vol. 39)*.
- Saorín, T. (2002). *Modelo conceptual para la automatización de bibliotecas en el contexto digital*. [tesis doctoral]. Universidad de Murcia, España.
- Senabre, E., Ferran-Ferrer, N., & Perelló, J. (2018). Diseño participativo de experimentos de ciencia ciudadana. *Comunicar*, 26(54), 29-38. doi:10.3916/C54-2018-03
- Schmid, E. C., & Hegelheimer, V. (2014). Collaborative research projects in the technology-enhanced language classroom: Pre-service and in-service teachers exchange knowledge about technology. *ReCALL*, 26(3), 315–332.

- Singhal, M. (1997). The Internet and foreign language education: Benefits and challenges. *The Internet TESL Journal* 3(6). Retrieved August 2, 2016 from <http://iteslj.org/Articles/Singhal-Internet.html>.
- SOCIENTIZE Consortium. (2013). *Green paper on Citizen Science for Europe: Towards a society of empowered citizens and enhanced research* Retrieved from <https://goo.gl/YLx53p>
- UNESCO, (2005). *Hacia las sociedades del conocimiento*. Por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la cultura.
- Ventura, M. Della. (2017). Technology-enhanced CLIL: Quality indicators for the analysis of an on-line CLIL course. In *Smart Innovation, Systems and Technologies* (Vol. 75, pp. 339–347). Springer Science and Business Media Deutschland GmbH. https://doi.org/10.1007/978-3-319-59451-4_34
- Vinagre, M. (2017). Developing teachers' telecollaborative in online experiential learning. *System*, 64,34–45. Wang,
- Waheed A, (2003). Una entrevista con Abdul Waheed Khan, *World of Science* Vol. 1, No. 4 julio- septiembre 2003, p. 15. UNESCO's Natural Sciences Sector. (Subdirector general de la UNESCO para la Comunicación y la Información) en *Towards Knowledge Societies*.
- Wojtowicz, L., M. Stansfield, Connolly, T., Hainey, T. (2011). "The impact of ICT and games based learning on content and language integrated learning", *International Conference of ICT and Language Learning* 4th edition.
- RLyLA
- WYRED Consortium. (2017a). *WYRED Research Cycle Infographic*. European Union: WYRED Consortium.
- WYRED Consortium. (2017b). *Wyred Research Cycle Overview Infographic*. European Union: WYRED Consortium.

8. ANEXOS

Anexo I. Presentación Proyecto WYRED

En este anexo se puede observar parte de la presentación realizada a los participantes acerca del Proyecto y de la plataforma, su estructura y características:



Ilustración 20 Presentación Proyecto WYRED

Title: Your lives in SM vs adult people

Publicity message

How do you use technology in your daily life? Which apps do you use to talk with your friends? Do you buy your things in online shops? Have you observed how adults around you use the apps?

There are so many ways to use apps in our daily lives as apps exist. Compare how you use social media in your own life with their parents' use, both what apps and what practices, and discover how people in other countries use those apps.

Topic "**SM in your daily lives**"

Research project (Main objective)

Relate in some way to the previous activity on Influencers, maybe journalling their SM use (there are apps that log it)

Action points

1. Prepare a video to launch the activity. Publish on WYRED Youtube. Short video of people talking, discussion about the topics of the activity partners make short snippets Alicia edits them together
2. The same community used for first conversation about Living on SM in January.

First days (2-4 days) focus on comparing how they use SM in their own lives with their parents' use, both what apps and what practices. They can post videos voice of text to comment

3. Once conversation under way we start a thread to get insights about differences between countries

4. After the reflection period, they can create groups, hopefully international, in order to compare their ways of using SM with parents. For instance, two YP in Spain make a video about their ways of using SM for buy clothes and two YP in Italy make a video about how their parents (or tutors or adult people around) buy clothes. They make videos about

their ways of using SM, comparing with parents, or looking for differences between countries

6. The last days can be focused on sharing the videos and establishing an online dialogue about them in other forum thread, and drawing out insights from the activity with them. Possible webinar.

Anexo II. QR code – Google Form Digital competences & language learning

Este código permitió a los participantes un acceso rápido al formulario en línea.



Ilustración 21. Código QR con acceso a formulario inicial

Anexo III. Creación de perfil en la plataforma WYRED

Estas figuras presentan como lucía un perfil creado y el total de participantes:

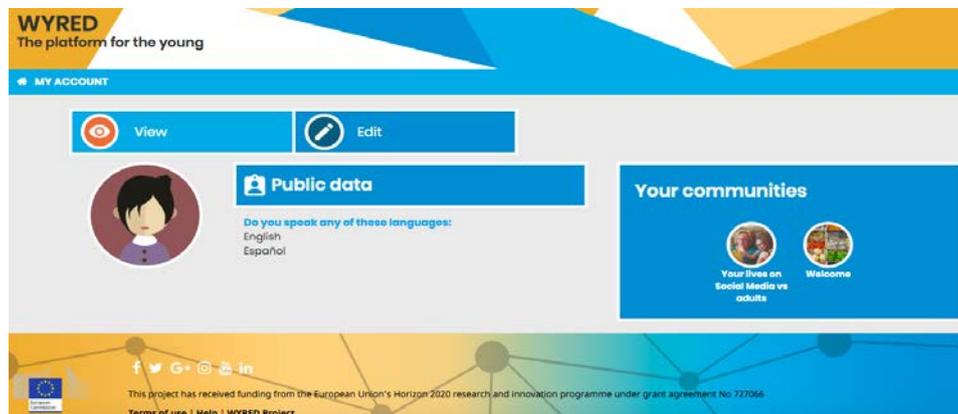


Ilustración 22. Perfil en plataforma WYRED



Ilustración 23. Miembros y facilitadores participando en WYRED

Anexo IV. Inicio participación en las conversaciones

Este anexo permite observar las fechas exactas en la que las conversaciones tomaron lugar, como también parte de algunos comentarios.

The screenshot shows a forum interface with a blue header containing navigation tabs: Main, Events, Forums, and Members. Below the header, there are two main content areas. The left area is titled 'Your lives on Social Media vs adults' and contains a discussion post. The right area is titled 'Current conversations' and lists two recent posts with their dates and titles.

Main **Events** **Forums** **Members**

Your lives on Social Media vs adults

How do you use technology in your daily life? Which apps do you use to talk with your friends? Do you buy your things in online shops? Have you observed how adults around you use the apps?

There are so many ways to use apps in our daily lives as apps exist. Compare how you use social media in your own life with their parents use, both what apps and what practices, and discover how people in other countries use those apps.

Language: English |

Current conversations

- 10/03/2019 **Compare experiences**
- 01/04/2019 **What you parents do on social media....**

Ilustración 24. Inicio participación en las conversaciones

The screenshot shows a list of forum comments. Each comment includes a user avatar, the user's name, the submission date and time, the text of the comment, a thumbs-up icon, and buttons for 'delete', 'edit', and 'reply'.

Submitted by **Heyyyy** on Tue, 26/03/2019 - 19:15

Hello Nick!!
My parents don't criticise my use of social media but they say that i'm always with the phone and I think that's true.

Re: Compare experiences

Submitted by **Margarita** on Mon, 25/03/2019 - 16:54

They thing that the adolescents have friends only in the phone and that we are all the day online. But i think is not true.

Re: Compare experiences

Submitted by **Nick** on Mon, 25/03/2019 - 18:34

Do you think adults and young people are very different in the amount of time they spend online? They use different spaces, but are they doing very different things?

Ilustración 25. Comentarios de miembros y facilitadores en la plataforma

Anexo V. Unidades de libros de texto para la enseñanza del inglés usados en clase.

2.1 The virtual world

Speaking

- How far do you agree with the following statement? Discuss your ideas.
Computer games are anti-social and violent, and their users are mindless nerds.

Exam spot

For Paper 1 Part 7 you need to match the questions to the texts in an efficient way. By skimming the text (reading it very quickly, not trying to understand every word) and scanning it (looking for key words or phrases) you can find the answers more quickly. There are essential skills to learn.

Reading

- Scan the four online reviews of computer games to answer a-d quickly.
Which game?

THE VERDICT

Expect the unexpected - and make full use of your brainpower!
*** £29.99

Write your answers IN CAPITAL LETTERS on the separate answer sheet.

Example: 0 P R E D I C T I O N S

Too many emails

Some years ago, there were (0) _____ that email would soon be replaced as the most common means of online communication by social (17) _____ sites. Since then, however, the number of emails sent has increased (18) _____, to the point that the volume received on a daily basis has become (19) _____ for many people.

For some users, the situation has become so (20) _____ that they regularly delete all the emails they receive without even bothering to read them, which is rather (21) _____, to say the least. A less extreme measure is to install software that sorts incoming mail into different categories. By doing this, promotions from (22) _____ organisations, for instance, go into a separate folder from messages arriving from friends or employers, (23) _____ us to see which emails are more important than others. Not all of us, though, may be so keen to let software make such (24) _____ for us.

Advice

- 17 Think of a compound word that goes with 'social'.
- 18 Be careful with the 'y'.
- 19 Use a word meaning 'something that causes stress'.
- 20 You need to add both a prefix and a suffix.
- 21 Make sure you add the correct suffix.
- 22 Be careful with the final 'e'.
- 23 A prefix and a suffix are needed, plus a spelling change.
- 24 Take care with a spelling change.

PREDICT
WORK
STEADY
STRESS
BEAR
RISK
COMMERCE
ABLE
DECIDE



SPEAKING

Part 3



- Work in pairs. Choose one of the pictures each and think about your answer to these questions.
Is this invention important to you?
Is it more or less important to other people in your family?
Do you use it every day or less often?
Tell your partner how important your chosen object is. Remember to give reasons.
- Listen to two students discussing the seven objects in the photos. They are answering this question.
How important are these inventions in our daily lives?

Exam tip

Don't spend too long on one photo. You only have three minutes for the whole conversation. Learn phrases you can use to move the conversation forwards. See Units 4 and 6.

Exam task

Work in pairs. Talk about the pictures together and answer both the questions.

- How important are these inventions in our daily lives?
- Which two do you think will become more important in the future?

Part 4

Exam task

Discuss these questions with a partner.

- How important is technology at school? Which subjects is it essential for?
- What do you use a computer for?
- Do you enjoy watching TV? What programmes do you like?
- Do you think technology stops people from talking to each other?
- Do you think people are too dependent on mobile phones?
- Some people say young children shouldn't watch TV. Do you agree?

Exam tip

When you answer a question, think about why, when or how. Always extend your answer.

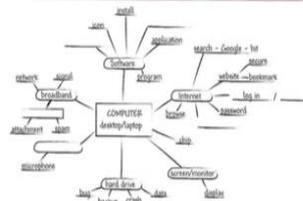
USE OF ENGLISH Technology

Part 3

Vocabulary - Computers

1 Look at this spider diagram showing useful computer words. Complete the diagram with these words, then add some more that you use.

browser email log out spreadsheet update webcam



Vocabulary - Word building (3)

3 Find words in Exercises 1 and 2 which are formed from the words below plus a suffix.

apply attach automatic noisy power

Now complete the table below with words formed by adding one or two of these prefixes/suffixes.

	-d	-dis-	-ful	-less	-ly	-ness	-tion
Verb							
Noun							
Adjective							
Adverb							

4 Which of these suffixes are always added to make nouns and which to make adjectives?

-d -al -ity -tion -ive -or

To make nouns, add: _____
To make adjectives, add: _____

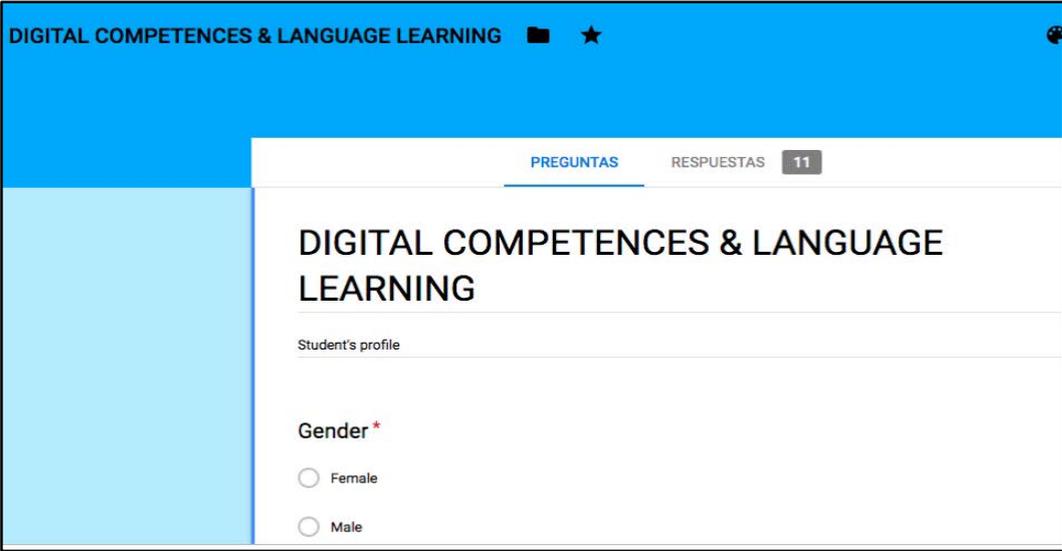
Exam tip

In Use of English Part 3 there is always one word which has to be changed by adding a prefix (and sometimes a suffix too).

UNIT 8 USE OF ENGLISH

Ilustración 26. Unidades de libros de texto editorial CAMBRIDGE usados en clase

Anexo VI. Formulario inicial en línea



The image shows a screenshot of a Google Form titled "DIGITAL COMPETENCES & LANGUAGE LEARNING". At the top, there is a blue header with the title and a star icon. Below the header, there is a progress bar with "PREGUNTAS" and "RESPUESTAS 11". The main content area has the title "DIGITAL COMPETENCES & LANGUAGE LEARNING" and a section for "Student's profile". Under "Student's profile", there is a question "Gender*" with two radio button options: "Female" and "Male".

Ilustración 27. Google Form: Digital Competence & Language Learning

1. Do you play online video games?
 - a. Which console do you use?
 - b. If you are a PC gamer which platform do you use?
 - c. When playing, how do you communicate with other players?
 - d. In what language do you communicate while playing?
2. Do you know what an online community is?
3. Are you part of any online community?
4. Have you ever participated in forums? If so, when? What about?
5. Have you ever felt forced to learn a language? Explain
6. Do you think English has allowed you to be heard or to be part of something meaningful?
7. Do you consider yourself to be a good digital citizen? Explain
8. Does technology play an important role in your life? Explain
9. Do you think young people's voices are heard concerning national or international matters?
10. How do you think technology or/and English can help you and others speak out? Explain.

Anexo VII. Entrevista semiestructurada

Entrevista a participantes proyecto WYRED tras conversaciones internacionales “Your lives on SM vs adults”:

1. What is your overall opinion about the WYRED Project (funded by the EU)?
2. What do you think about YOUR participation in the conversations? How did you feel?
3. How has your participation in the forum fostered encouraged) your interest in the English language?
4. Did you encounter any (technical or other type of) difficulties? Regarding the platform or devices, if so, how did you solve it?
5. Did you learn anything?

Anexo VIII. Creación material audiovisual – Proyecto WYRED

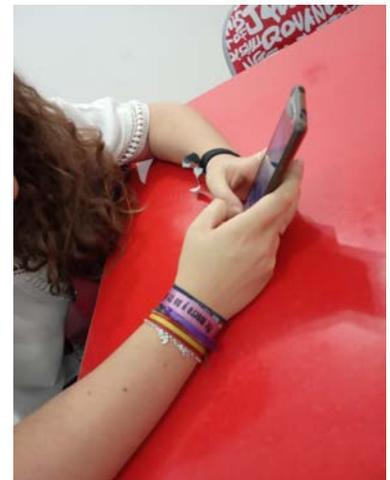
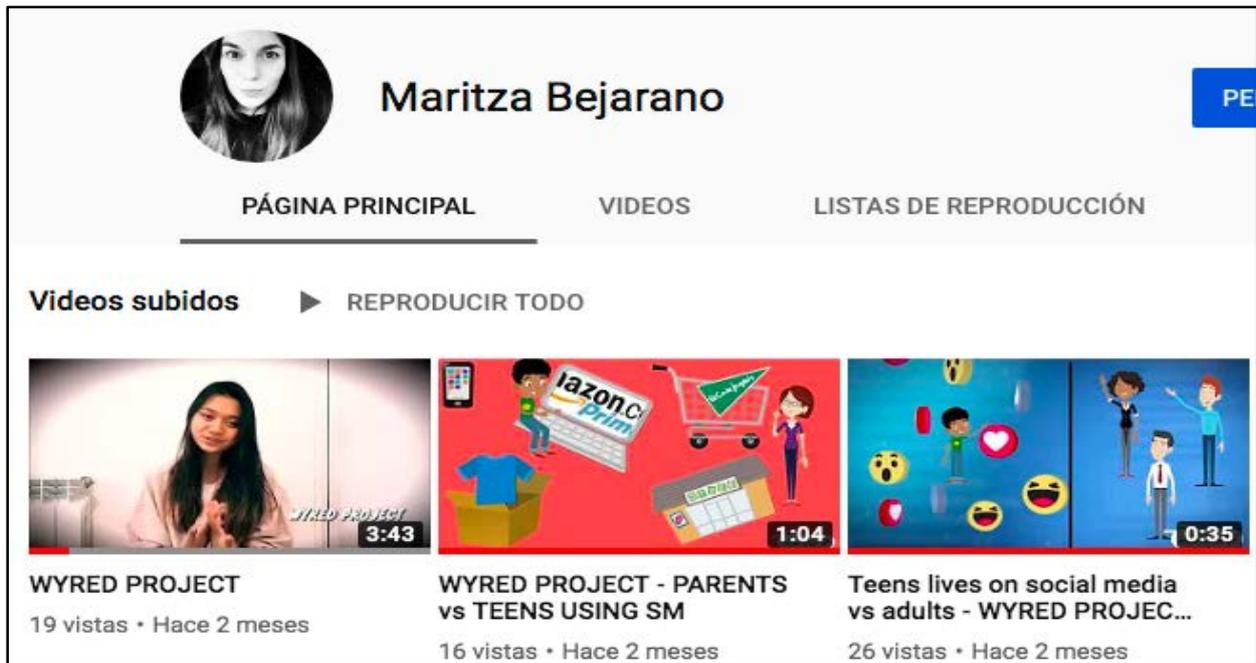


Ilustración 28. Creación material audiovisual – Proyecto WYRED

Anexo IX. Publicación material audiovisual – Proyecto WYRED



The image shows a YouTube channel page for Maritza Bejarano. The channel name is 'Maritza Bejarano' and the profile picture is a circular portrait of her. Below the name are navigation tabs: 'PÁGINA PRINCIPAL', 'VIDEOS', and 'LISTAS DE REPRODUCCIÓN'. Under 'VIDEOS', there is a section for 'Videos subidos' with a play button icon and the text 'REPRODUCIR TODO'. Three video thumbnails are displayed in a row. Each thumbnail has a title, view count, and upload date. The first video is 'WYRED PROJECT' with 19 views and uploaded 2 months ago. The second video is 'WYRED PROJECT - PARENTS vs TEENS USING SM' with 16 views and uploaded 2 months ago. The third video is 'Teens lives on social media vs adults - WYRED PROJEC...' with 26 views and uploaded 2 months ago.

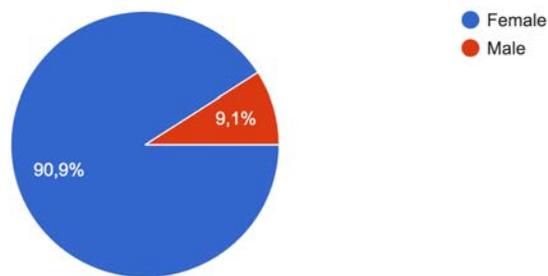
Video Title	Views	Upload Date
WYRED PROJECT	19 vistas	Hace 2 meses
WYRED PROJECT - PARENTS vs TEENS USING SM	16 vistas	Hace 2 meses
Teens lives on social media vs adults - WYRED PROJEC...	26 vistas	Hace 2 meses

Ilustración 29.Publicación material audiovisual Proyecto WYRED

Anexo X. Respuestas formulario inicial en línea

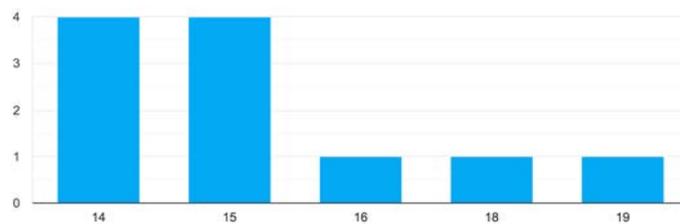
Gender

11 respuestas



Age

11 respuestas



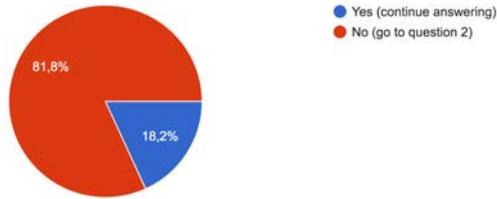
What languages do you speak?

11 respuestas

Spanish
Spanish and English
Spanish, English and German.
Spanish and english
English, Spanish and French
english, spanish and german
English, German, Italian and Spanish
Spanish, English, Arabic and French.
English and spanish
Spanish, English and Portuguese

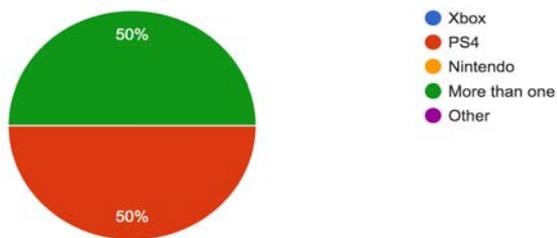
1. Do you play online video games?

11 respuestas



1.a Which console do you use?

2 respuestas



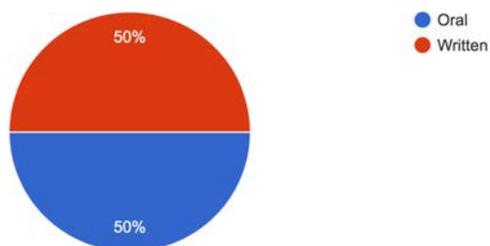
1.b If you are a PC gamer which platform do you use?

2 respuestas



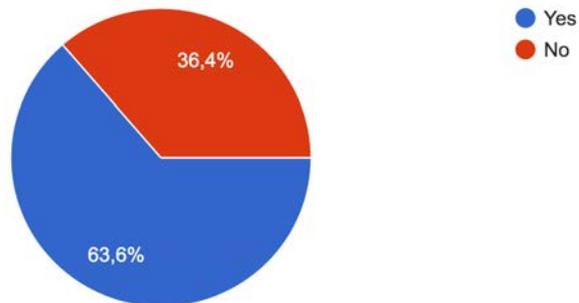
1.c When playing, how do you communicate with other players?

2 respuestas



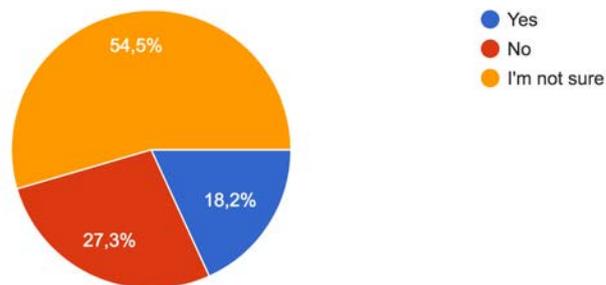
2. Do you know what an online community is?

11 respuestas



3. Are you part of any online community?

11 respuestas



4. Have you ever participated in forums? If so, when? what about?

11 respuestas

No
I don't know
No.
I dont think so
I have never participate in forums.

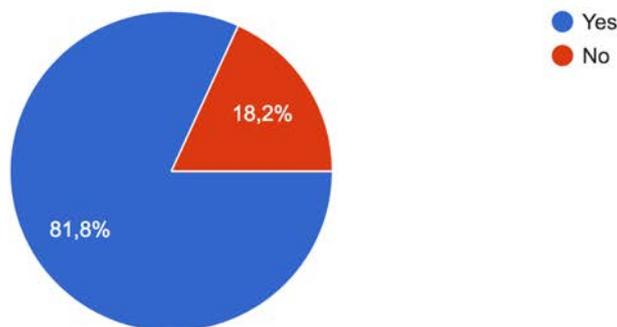
5. Have you ever felt forced to learn a language? Explain

11 respuestas

No
No
No.
No, because I like it
when I enter in my highschool, my parents forced me to learn german.
No. Because I like learn lenguges
Yes, when I travelled and I didn't know english as well as now, I felt bad so I tought I had to learn it
Sometimes, because my parents say that it is so important
I think that I have never felt forced to learn a language. For example in school I can choose if I want to learn French, German... And my parents say that I can do wherever I want.

6. Do you think English has allowed you to be heard or to be part of something meaningful?

11 respuestas



7. Do you consider yourself to be a good digital citizen? Explain

11 respuestas

Yes

Yes. I think I am a good digital citizen because I can manage most electronical devices and I can also use the Internet. I am good user of the Internet because I only use it to watch videos and also to learn and search for information for school projects, etc.

I think I am a good user of the internet because I use it to search information , talk with my friends or listen to music

Yes, I think I'm a good one because I don't abuse of the technology.

I think that I'm a good one

Good one. Beacause I use tecnologies in a good way.

Yes. Because i have some skills.

Yes, because I don't commit digital crimes or something similar, I try to respect all people

Yes because I protect my identity

Yes, I think so because I try to use Internet and social media properly. That means being respectful with the others and also trying to follow the rules.

More or less, I think that I can do the basicly things, like talk with friends, watch films, but I think that there are a lot of things that can learn

8. Does technology play an important role in your life? Explain

11 respuestas

Yes. I use my mobile everyday

Yes. It is very important for me because, although I can be well without it, it keeps me connected with my friends and family. It also helps me to study and to do other usual activities in my life.

Yes,I use my phone like every day so it is important for me.

I think it plays an important role in every teenager's life nowadays

a very big role, because I use it for many thing like searching on google...

Yes. Beacause I think that we are using ten all time

Yes. I used It for a lot of things

Yes, it allows me to be inform about news, I speak with my friends, listening to music.

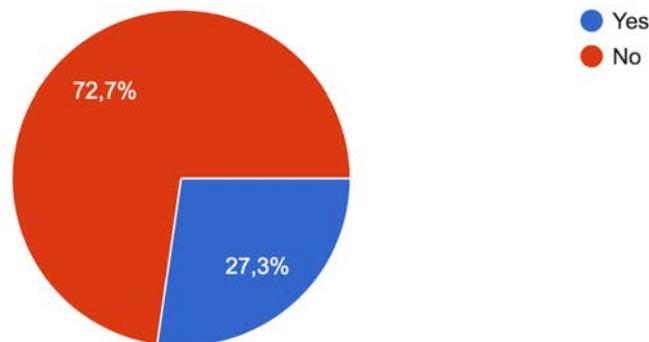
Yes because nowadays we use the technology all time

Yes, without technology I wouldn't be able to communicate with other people and It also help me to be updated and to know aout what's going on in the world.

I think that technology is very important to me nowadays. I think I couldn't live without it. Everyday I use my phone to talk with my friends, my laptop to look for information or to watch films...

9. Do you think young people's voices are heard concerning national or international matters?

11 respuestas



10. How do you think technology or/and English can help you and others speak out? Explain

11 respuestas

- Yes**
- As english is the "international language" it can help us to communicate with others from foreign countries. Also technology is important because we are good at it and we can use it as a tool to express our ideas by a modern way which may make adults take us into account.
 - With technology you have a lot of opportunities to learn a lot of languages you can watch videos of English people or search vocabulary you don't understand ,also there are lot's of apps where you can learn english.
 - I think technology help us to communicate with a lot of people, almost everyone, and English is like the universal language, so it's very useful
 - talking in forums with other people from other countries
 - Beacause you relate with other people
 - You can use them for have more friends
 - English is the most spoken language, so when you speak with people of different country you will probably have to speak in english with them
 - Yes because with the technology we can expand oir message
 - I think that using English with technology in social networking sites can link people because with English everyone can communicate and with technology you can reach every place.
 - I think that English can help me to talk with people of other countries and learn things about their culture and that people of other countries learn things about Spain.

Anexo XI. Transcripción de entrevista semiestructurada a los participantes

ENTREVISTA PARTICIPANTE 1:

1. What is your overall opinion about the WYRED Project (funded by the EU)?

My general opinion of the platform is that is a good idea to to communicate with other people with people from others places because you can practice your English and meet new people.

2. What do you think about YOUR participation in the conversations? How did you feel?

That it's a little bit short because I hadn't got time to participate but I tried.

3. How has your participation in the forum fostered encouraged) your interest in the English language?

A little bit because I was very perezosa lazy so I with this I, you push me to speak with people I don't know I don't know who is and I'm not going to meet them something like that so is good.

4. Did you encounter any (technical or other type of) difficulties? Regarding the platform or devices, if so, how did you solve it?

I have problems with the plataform to put my name but for the other I think that is a good thematic because is a, nowadays is so important and is good to compare the different generations all the people so I think is a good idea to make this thematic.

5. Did you learn anything?

No, no I think no because I participate a little bit not too much so no I don't.

ENTREVISTA PARTICIPANTE 2:**1. What is your overall opinion about the WYRED Project (funded by the EU)?**

For the first question I would say that my impression for the project is very good first it was very good because I find it very good initiative to help students to learn english, to get on with other students from other parts of the world, I find it a very useful experience because we are not given the opportunity to use our english in a daily situation.

2. What do you think about YOUR participation in the conversations? How did you feel?

My participation it was correct I participate by sending a comments and I felt very good because I received a response.

3. How has your participation in the forum fostered encouraged) your interest in the English language?

Yes, it has fostered my interest in the english language because with this activity you learn that english is a useful language and you can use it apart from school classes and you also can use it in a useful way to help for example in this case the European Union.

4. Did you encounter any (technical or other type of) difficulties? Regarding the platform or devices, if so, how did you solve it?

Yes, I found the platform a little bit obsolete and I find the way you upload the videos a little a mess I find the way you upload videos a mess and the way of posting comments too and it is not the mobile version is not very good its only adapted for your computer version.

5. Did you learn anything?

Yes, I learnt a lot of things starting with people from other parts of the world, opinions and I learnt, yes I learnt English a lot and for conclusion my impression of the project is very good.

ENTREVISTA PARTICIPANTE 3:

1. What is your overall opinion about the WYRED Project (funded by the EU)?

I think is cool because you can learn how the other people from other countries think.

2. What do you think about YOUR participation in the conversations? How did you feel?

When I was writing the message I thought that for me it's easier to write in English than speak in English because I express myself better and I felt more comfortable.

3. How has your participation in the forum fostered encouraged) your interest in the English language?

It increased.

4. Did you encounter any (technical or other type of) difficulties? Regarding the platform or devices, if so, how did you solve it?

yes, I had a password and the second time when I was trying to enter the forum I couldn't because it said it isn't the password and it was the password and then I put the same like to renovar to change it but I out the same and it was good..oh no it gave me a recommendable password.

5. Did you learn anything?

Not really.

ENTREVISTA PARTICIPANTE 4:

- 1. What is your overall opinion about the WYRED Project (funded by the EU)?**

It's a good idea to know the opinion of people from other countries.

- 2. What do you think about YOUR participation in the conversations?
How did you feel?**

When I was writing I didn't think the age of the people and I write my opinion.

- 3. How has your participation in the forum fostered encouraged) your interest in the English language?**

It increased my interest because you can see that english is useful.

- 4. Did you encounter any (technical or other type of) difficulties?
Regarding the platform or devices, if so, how did you solve it?**

I didn't find any problem but I didn't found an avatar that looks like me.

- 5. Did you learn anything?**

No.

ENTREVISTA PARTICIPANTE 5:

- 1. What is your overall opinion about the WYRED Project (funded by the EU)?**

I think that is a good idea and it helps us to see how other people live in other countries.

- 2. What do you think about YOUR participation in the conversations?
How did you feel?**

I posted things sometimes and I also answer other people but none answer me so that was a bit sad.

3. How has your participation in the forum fostered encouraged) your interest in the English language?

I think it increased like a little because I wanted to learn some things about others and I knew I had to do it in english so that's all.

4. Did you encounter any (technical or other type of) difficulties? Regarding the platform or devices, if so, how did you solve it?

At first I couldn't out emojis also but then I instead of writing from the email or like with the emojis that my own mobile has I used the emojis that there were some and then I could put emojis but also I had another problem that was that at first it, the platform didn't let me write post or comments like I could write them but there weren't sent.

5. Did you learn anything?

How other people use their phones.

ENTREVISTA PARTICIPANTE 6:

1. What is your overall opinion about the WYRED Project (funded by the EU)?

I think is a good idea.

2. What do you think about YOUR participation in the conversations? How did you feel?

I just comment two times but nobody comments to me.

3. How has your participation in the forum fostered encouraged) your interest in the English language?

It hasn't affected anything.

4. Did you encounter any (technical or other type of) difficulties? Regarding the platform or devices, if so, how did you solve it?

I cant put emojis so finally I didn't put emojis.

5. Did you learn anything?

How other people use their phones.

ENTREVISTA PARTICIPANTE 7:

1. What is your overall opinion about the WYRED Project (funded by the EU)?

I think that is a good idea that these people connect teenagers of different places and that we can learn a lot of thing of each other.

**2. What do you think about YOUR participation in the conversations?
How did you feel?**

I didn't comment I did some comments but not to all persons.

3. How has your participation in the forum fostered encouraged) your interest in the English language?

For me, nothing.

**4. Did you encounter any (technical or other type of) difficulties?
Regarding the platform or devices, if so, how did you solve it?**

I didn't have any problem.

5. Did you learn anything?

How other people use their phones.

ENTREVISTA PARTICIPANTE 8:

1. What is your overall opinion about the WYRED Project (funded by the EU)?

I think is a good idea because talking with other people from other countries is good to improve your language and to practice talking with people who doesn't speak your own language.

2. What do you think about YOUR participation in the conversations?

How did you feel?

I think it was good to write your own opinion about this topic and the video was funny to be recorded and that's all.

3. How has your participation in the forum fostered encouraged) your interest in the English language?

I think that it motivates you because then you want to learn more english to can speak better with other people.

4. Did you encounter any (technical or other type of) difficulties? Regarding the platform or devices, if so, how did you solve it?

I had problem with log in with my mobile phone but that's all.

5. Did you learn anything?

You can learn more words and make your vocabulary bigger and learn about how people from other countries write and that's all.

ENTREVISTA PARTICIPANTE 9:**1. What is your overall opinion about the WYRED Project (funded by the EU)?**

I think is good because talking with other people not from your country you can create new skills and is going to be useful for your future.

**2. What do you think about YOUR participation in the conversations?
How did you feel?**

I couldn't write too much but I think that it was a good idea to learn more.

3. How has your participation in the forum fostered encouraged) your interest in the English language?

It's good because doing that you are going to be more motivated to learn more English or other languages too.

**4. Did you encounter any (technical or other type of) difficulties?
Regarding the platform or devices, if so, how did you solve it?**

I didn't have any problem.

5. Did you learn anything?

I think that if you participate a little bit in any plataform you learn more and be more relaxed when you talk with other people.

ENTREVISTA PARTICIPANTE 10:**1. What is your overall opinion about the WYRED Project (funded by the EU)?**

I think that the project is a very good idea because you can talk with other people from other parts of the world and you can discuss some opinions.

**2. What do you think about YOUR participation in the conversations?
How did you feel?**

My participation was little because I can't write so much but I think is a good idea.

3. How has your participation in the forum fostered encouraged) your interest in the English language?

I think that writing in a forum like that you can learn more things and increase your motivation.

4. Did you encounter any (technical or other type of) difficulties? Regarding the platform or devices, if so, how did you solve it?

I didn't have any problem.

5. Did you learn anything?

I think that you can learn so much if you write in the forum and you can also learn about other countries and their cultures.

ENTREVISTA PARTICIPANTE 11:

1. What is your overall opinion about the WYRED Project (funded by the EU)?

I think is a very interesting project because you can meet other people on the red and know about their experiences and way of life.

2. What do you think about YOUR participation in the conversations? How did you feel?

I feel good, people read you and answer with their opinion, and I think feedback is always comfortable.

3. How has your participation in the forum fostered encouraged) your interest in the English language?

It was a way to practice English a little everyday and I think it is very positive.

**4. Did you encounter any (technical or other type of) difficulties?
Regarding the platform or devices, if so, how did you solve it?**

Everything in that aspect was okay.

5. Did you learn anything?

I think I didn't participate as much as possible but I could learn some vocabulary from other people and of course what people in other countries think about social media

