

Aplicaciones móviles como herramientas para aprender vocabulario: análisis de las *apps* más utilizadas.

Elena Prieto Gómez

Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED)

elena.prieto.gomez@gmail.com



Graduada en Estudios Hispánicos por la Universidad de Alcalá, Máster en Formación de Profesores de Español como Segunda Lengua por la Universidad Nacional de Educación a Distancia y Formación inicial para profesores de ELE por el Instituto Cervantes. Ha sido becada como Auxiliar de Conversación en Alemania y actualmente es profesora de español en la Universidad Popular de Dresde (Alemania). Sus intereses de investigación se centran, entre otras cosas, en el uso de las nuevas tecnologías, la

adquisición del léxico y el componente afectivo en el aula de ELE.

Resumen (español)

Las aplicaciones móviles para aprender idiomas proliferan e invaden los teléfonos inteligentes de nuestros alumnos. Estas herramientas despiertan el interés de muchos y el escepticismo de otros, pero ¿podemos considerar estas *apps* beneficiosas desde el punto de vista pedagógico para desarrollar la competencia léxica de los aprendientes de español como lengua extranjera? El objetivo del trabajo es, por un lado, ofrecer una orientación a los docentes sobre los componentes de estas aplicaciones y, por otro lado, realizar propuestas para mejorarlas. Basándonos en principios metodológicos de aprendizaje del léxico, se realiza un análisis de las cinco aplicaciones más presentes en el mercado actual: Duolingo, Babbel, Memrise, Busuu y HelloTalk.

Abstract (English)

Mobile language learning applications proliferate and take over our students' smartphones. These tools generate interest and scepticism but, can we consider such apps as an useful resource from a pedagogical point view in order to develop the lexical

competence of learners of Spanish as a foreign language? The aim of this paper is on one hand to provide teachers with guidance on the components of such applications and on the other hand to make proposals to improve them. On the basis of the methodological principles of lexical learning, the five most popular applications currently on market are analysed: Duolingo, Babbel, Memrise, Busuu and HelloTalk.

Palabras clave

TIC, enfoque comunicativo, competencia comunicativa, competencia léxica, léxico.

Keywords

ICT, communicative approach, communicative competence, lexical competence, vocabulary.

Introducción

El auge de las nuevas tecnologías está modificando nuestro estilo de vida y nuestra forma de aprender. Por consiguiente, en el ámbito del aprendizaje de español como lengua extranjera (ELE), estos recursos adquieren progresivamente un papel más relevante en las aulas y fuera de ellas. Las aplicaciones móviles como Duolingo, Babbel, Memrise, Busuu y HelloTalk, entre otras muchas, creadas con el objetivo de aprender una lengua extranjera a través del móvil, tienen cada vez mayor repercusión.

Sin embargo, resulta preocupante la falta de estudios sobre el tema. La mayoría de las investigaciones que se han realizado hasta ahora pertenecen al ámbito del inglés como lengua extranjera. La gran parte de los estudios existentes analizan exclusivamente la utilización del móvil como dispositivo, pero son pocos los que tratan concretamente el uso de dichas aplicaciones para el aprendizaje de lenguas extranjeras. Cabe destacar los estudios de Krashen (2014) y Munday (2016) que han tratado la utilización de la aplicación Duolingo, creada para aprender idiomas, en la enseñanza del español como lengua extranjera. Algunos autores ya nombran las ventajas de las aplicaciones móviles para aprender idiomas. Por un lado, Echeverría (1994: 26-28) destaca que el estudiante aprende a su propio ritmo y de acuerdo a su estilo, aprende de sus errores, aprende investigando, resolviendo problemas, motivado por el medio, incluso interactuando con otros alumnos. Por otro lado, García-Aretio (2016: 18) recalca la importancia del juego no solo en los niños, sino «también [en] los adultos [que] completan sus vertientes de seres pensantes y productores con la de seres que

juegan y se entretienen». Debemos entonces aprovechar las posibilidades lúdicas que nos ofrecen las nuevas tecnologías. Además, la creatividad, entendida como una estrategia más para resolver problemas, tiene cabida dentro de la enseñanza de idiomas. Finalmente Lu (2008) demuestra en su estudio que el trabajo de vocabulario con el teléfono móvil es más motivador que en el clásico papel. Por consiguiente, parece que las aplicaciones móviles ofrecen un mar de ventajas en el aula de español, pero ¿realmente podemos contar con ellas como herramientas para aprender vocabulario?

La mayoría de los estudios se muestran optimistas ante la introducción de las nuevas tecnologías en la enseñanza de idiomas, aunque la realidad en las aulas es muy distinta. Ya sea por la política de los centros, la disponibilidad de recursos o la actitud de los docentes, las TIC se encuentran en pleno proceso de implantación real en las aulas. Teniendo en cuenta que el uso de las aplicaciones móviles proviene más comúnmente de los alumnos que de los profesores, es primordial que tanto docentes como especialistas en lenguas dispongan de los criterios de selección necesarios para poder decidir qué papel van a jugar estos recursos en su aula o cómo pueden orientar a los alumnos para que los utilicen fuera de ella. Como bien expresa Godwin-Jones (2011: 8): «Given how competitive and profitable that market has become, the pace of innovation is likely to be rapid. [...] This is not a trend language educators can ignore».

El presente trabajo posee un doble objetivo. En primer lugar, pretende ser una herramienta de consulta para profesores que quieran conocer las características de las cinco aplicaciones más utilizadas en el mercado para aprender español, con base en criterios de aprendizaje y enseñanza de vocabulario. En segundo lugar, está dirigido a especialistas lingüísticos e ingenieros que desarrollan este tipo de aplicaciones para que puedan crear un producto eficiente desde el punto de vista pedagógico. A consecuencia de esto, las preguntas de investigación que queremos responder en este trabajo son:

- 1) ¿Poseen una base pedagógica las aplicaciones móviles diseñadas para aprender idiomas? ¿O son metodologías superadas “disfrazadas” de dispositivos modernos?
- 2) ¿Se puede crear una aplicación móvil eficaz para desarrollar la competencia léxica con principios pedagógicos sólidos?

Método

Debido a la excesiva cantidad de aplicaciones móviles para el aprendizaje de idiomas en general y español en concreto, en el presente trabajo se analizan únicamente cinco de ellas. El criterio de selección de dichas aplicaciones reside en el número de descargas que, según Google Play, presenta cada una: Duolingo (50 millones), Babbel (10 millones), Memrise (10 millones), Busuu (10 millones) y HelloTalk (1 millón).

El análisis se basa en el estudio cualitativo de las aplicaciones tanto en sus características generales como en los aspectos pedagógicos. Concretamente nos centramos en la concepción del vocabulario y las actividades, puesto que queremos averiguar si estas aplicaciones se pueden considerar como herramientas válidas para la adquisición de la competencia léxica. Esta valoración se basa en los principios pedagógicos recogidos en el *Diccionario de términos clave de ELE* (Martín Peris, 2008), el *Plan Curricular* (Instituto Cervantes, 2006) y el *Marco Común Europeo de Referencia (MCER)* (Consejo de Europa, Instituto Cervantes, 2002), además de las obras de Ainciburu (2008) y Alonso (2012).

Los aspectos a analizar en relación al vocabulario son: los criterios de selección y el número de unidades léxicas trabajadas al día; las variedades lingüísticas tratadas; los tipos de significados; la sinonimia, la antonimia, la polisemia; la dimensión de las palabras; y las características combinatorias. En relación a la concepción de las actividades atenderemos a: la contextualización de las unidades; el favorecimiento del aprendizaje cognitivo y los diferentes estilos de aprendizaje; el enfoque comunicativo; la presencia de estrategias comunicativas y del aprendizaje; el papel que juega la lengua materna y su traducción; el foco en la forma o el significado; el trabajo inductivo o deductivo; la práctica de las destrezas; los elementos lúdicos; y la retroalimentación (*feedback*)¹.

La finalidad de este análisis no es ni elaborar un catálogo de aplicaciones ni comparar las distintas aplicaciones móviles y elegir la más adecuada, sino ahondar en cuáles son sus puntos fuertes y débiles para, en primer lugar, aceptar o rechazar su uso como herramienta dependiendo del contexto educativo, y, en segundo lugar, reflexionar y elaborar una propuesta de mejora desde el punto de vista didáctico.

¹ Para facilitar la comprensión del análisis al lector, los aspectos analizados se formulan a modo de pregunta (p.ej.: ¿es adecuado el número de unidades trabajadas?) y respuesta (sí/ parcialmente/ no). Así aparece en cada uno de los análisis de las aplicaciones bajo el apartado siguiente (Resultados).

Resultados

Duolingo

Duolingo experimentó su lanzamiento en 2011 y se ha convertido en la aplicación líder del aprendizaje de idiomas. A continuación presentaremos los resultados a modo de respuestas a las preguntas inicialmente planteadas, y cuya sugerencia de mejora valoraremos más adelante en la discusión de los resultados.

1. **¿Es una aplicación gratuita? Sí.**

Se trata de un recurso completamente gratuito con publicidad.

2. **¿Permite trabajar sin conexión a Internet? Parcialmente.**

Algunas funciones como la práctica de lecciones sigue activa sin conexión, aunque otras como la actualización de los puntos dependen del acceso a la red. Duolingo *Plus* permite descargar las lecciones para ser utilizadas sin estar en línea y sin anuncios, pagando una cuota mensual.

3. **¿Sus niveles de aprendizaje se basan en el MCER? No.**

Inicialmente el usuario puede elegir si empezar como principiante o realizar un test de nivel. En el menú principal se ofrece una clasificación ordenada por dificultad, pero que no siguen los Niveles de Referencia recomendados en el *MCER*, sino simplemente insta al usuario a completarlos de manera progresiva.

4. **¿Es adecuado el número de unidades trabajadas? Sí.**

Cada tema contiene varias lecciones, conformadas por entre 8 y 10 palabras. Se recomienda el trabajo de una lección diaria, pero la aplicación permite seguir realizando ejercicios sin límite. Si detecta que se están realizando demasiados, recuerda al usuario que debe repasar las palabras aprendidas.

5. **¿Se atiende a los diferentes tipos de significado? Parcialmente.**

Se ofrecen sinónimos ya en niveles iniciales. Por ejemplo, se ofrece tanto la palabra *beber* como *tomar*, aunque no explica que en algunas variedades americanas y la ecuatoguineana hace referencia al consumo de bebidas alcohólicas.

6. **¿Se atiende a las características combinatorias? Parcialmente.**

Se trabajan unidades fraseológicas. Sin embargo, en otros ejercicios se simplifican las unidades ofreciendo información errónea al usuario. Por ejemplo, la unidad presentada inicialmente (*lo siento*) como expresión de disculpa, se reduce a *siento* en otro ejercicio posterior y manteniendo el mismo significado semántico, lo cual es incorrecto. En niveles más avanzados se trabaja con unidades fraseológicas

mayores como las expresiones idiomáticas, pero no se explica su significado connotativo (por ejemplo, *¿sabes leer entre líneas?*).

7. **¿Se trabajan las variedades diatópicas?** Parcialmente.

En cuanto a las diferencias dialectales, se mezclan las variedades. De forma indistinta y en una misma lección se ofrecen *vosotros* y *ustedes*, presentando la misma traducción en la lengua materna, aunque en esta misma haya diferencias.

8. **¿Se trabajan las variedades diafásicas?** Parcialmente.

Por ejemplo, se incluye tanto el tratamiento de *tú* como el de *usted*, pero la descontextualización y la falta de ejemplos impiden un tratamiento mayor.

9. **¿Las palabras aparecen contextualizadas?** Parcialmente.

En las actividades el vocabulario aparece descontextualizado generalmente. En los ejercicios de vocabulario donde las palabras aparecen aisladas se combinan diferentes formatos de actividad: asociación de una palabra y una imagen, traducción de palabras mediante la elección de unidades en la lengua materna y relación de pares de palabras. En los ejercicios de vocabulario contextualizado se requiere traducir oraciones completas o rellenar el elemento faltó en una frase.

10. **¿Se plantea un aprendizaje deductivo?** Sí.

El trabajo con las unidades léxicas es casi siempre deductivo. La primera vez que aparece una palabra nueva, esta se señala en color naranja. Al usuario siempre se le permite pulsar sobre ella para desplegar una serie de propuestas de traducción.

11. **¿Se plantea un aprendizaje inductivo?** Parcialmente.

El usuario puede deducir a veces el significado a través del contexto. Esta opción es poco habitual y entraña cierta dificultad, puesto que el contexto que se ofrece es normalmente una simple oración, en lugar de un texto.

12. **¿Se presta atención al significado de las unidades?** Sí.

El foco del tratamiento léxico está orientado al significado y a la traducción.

13. **¿Se presta atención a la forma de las unidades?** Sí.

Duolingo señala automáticamente cuando el usuario comete un error en la forma.

14. **¿Se ofrecen actividades que no estén basadas exclusivamente en la traducción?**

No. El propio nombre de la aplicación Duolingo ('dos lenguas') pone de manifiesto la importancia que va a poseer la lengua materna y es que todos los ejercicios están pensados desde la traducción tanto directa como inversa.

15. ¿Se favorecen los distintos estilos de aprendizaje? Parcialmente.

Se proponen actividades de escritura, imágenes, reproducciones de audio y grabaciones que deben realizar los propios usuarios. Se debe destacar el uso de varias imágenes para una misma palabra, lo que previene posibles confusiones entre referente y unidad léxica. No obstante, se desaprovecha el vídeo.

16. ¿Las actividades están enfocadas a la comunicación? No.

«Las tareas no están enfocadas a la competencia comunicativa», como ya adelantaba Munday (2016). Si bien propone espacios como el foro para resolver dudas, no plantea tareas de comunicación con hablantes nativos u otros estudiantes.

17. ¿Se practican las destrezas lingüísticas? Parcialmente.

Aunque se practica la escritura, pronunciación, comprensión auditiva y comprensión lectora, es tal el peso de la traducción de expresiones entre lengua materna y lengua meta, que resulta difícil hablar de destrezas comunicativas.

18. ¿Se favorece el aprendizaje colaborativo? Parcialmente.

Si bien la aplicación no permite que el usuario pueda consultar una palabra, sí que se habilitan foros en cada ejercicio para exponer sus dudas, lo que favorece el aprendizaje colaborativo con otros estudiantes.

19. ¿Existe el componente lúdico? Sí.

El aprendizaje está basado en la acumulación de puntos, recompensas y premios. Se suman puntos por cada lección y tema completados, por realizar lecciones sin errores, por realizar el doble de lecciones diariamente o en menor tiempo, etc. También se muestra la puntuación total de cada miembro del grupo (club), elaborando listas de mayor a menor puntuación de los usuarios, cuyos resultados se pueden compartir a través de las redes sociales, lo que promueve la competitividad.

20. ¿Se facilitan estrategias de aprendizaje? No.

No hay actividades de reflexión sobre el propio aprendizaje. Exclusivamente emerge un mensaje si el usuario está realizando demasiadas actividades, recordándole que debe repasar las palabras ya aprendidas.

21. ¿Se facilitan estrategias comunicativas? No.

También hay ausencia de aclaraciones en relación a la comunicación.

22. ¿La evaluación es una retroalimentación significativa? No.

La aplicación señala tras cada pregunta si la respuesta es correcta o incorrecta. En el último caso, la aplicación describe dónde reside el error y ofrece la solución, sin evaluar el progreso del alumno.

Babel

Babel fue creado en 2008 por Markus Witte y Thomas Holl. El nombre de la aplicación deja entrever la visión del aprendizaje de lenguas en la actualidad como una competencia plurilingüe, si lo asociamos con la ciudad bíblica Babel (Babilonia), aunque puede proceder también del verbo alemán *babbeln* que significa ‘decir’, ‘parlotear’ o ‘balbucear’.

1. **¿Es una aplicación gratuita?** No.

Requiere una suscripción mensual y se ofrece libre de publicidad. Inicialmente se puede optar por una lección gratuita de prueba.

2. **¿Permite trabajar sin conexión a Internet?** Sí.

La suscripción permite descargar las lecciones, lo que posibilita la ejecución de los ejercicios sin necesidad de estar conectado a la red.

3. **¿Sus niveles de aprendizaje se basan en el MCER?** Parcialmente.

Aunque en su página web advierten que la aplicación está basada en los criterios fijados por el MCER, no se mencionan los niveles de referencia y el usuario puede acceder al curso que él estime adecuado sin la necesidad de resolver los anteriores.

4. **¿Es adecuado el número de unidades trabajadas?** Sí.

En cada lección se trabaja una media de 8 palabras nuevas.

5. **¿Se atiende a los diferentes tipos de significado?** Sí.

Por ejemplo, si se solicita la inserción de *encantado/a* en la función de presentarse, nos sugerirá *mucho gusto* como sinónimo en un mensaje emergente.

6. **¿Se atiende a las características combinatorias?** Sí.

Por ejemplo, en el tema de “Informática” se ofrece la unidad *entrar en contacto*² como un conjunto y no de manera aislada.

7. **¿Se trabajan las variedades diatópicas?** Parcialmente.

Se ofrece ya en las primeras lecciones gran variedad de voces nativas, como por ejemplo los usos del *tú* y *usted* en España y Latinoamérica. No obstante, se debe mejorar la diferenciación entre variedades, puesto que a veces se da como solución incorrecta algo que sí es correcto en otra variedad: en España se acepta el tuteo con profesores de escuela, algo impropio en Latinoamérica, por ejemplo.

² Combinación recogida también en REDES (2004) bajo la entrada de *contacto*.

8. **¿Se trabajan las variedades diafásicas? Sí.**

Entre los cursos disponibles, hay uno llamado “Español coloquial”. Por ejemplo, en la lección “Partes del cuerpo”, se aprenden expresiones como *meter la pata* o *comerse el coco*, por lo que también se trabaja la implicación de los registros.

9. **¿Las palabras aparecen contextualizadas? Sí.**

Aunque inicialmente presenta las palabras de manera aislada, nunca se termina la lección sin ofrecer algún ejercicio donde la nueva unidad aprendida esté incluida tanto en un diálogo como en una frase.

10. **¿Se plantea un aprendizaje deductivo? Sí.**

Mayoritariamente el tratamiento de las unidades léxicas es deductivo.

11. **¿Se plantea un aprendizaje inductivo? Sí.**

Eventualmente las unidades léxicas aparecen por primera vez en los diálogos y el usuario debe inducir su significado.

12. **¿Se presta atención al significado de las unidades? Sí.**

El planteamiento de las actividades y su constante traducción se centra en el significado de las unidades léxicas.

13. **¿Se presta atención a la forma de las unidades? Sí.**

Además de que el sistema corrige la forma en caso de ser incorrecta, también se proponen ejercicios de escritura, donde el foco reside en la forma.

14. **¿Se ofrecen actividades que no estén basadas exclusivamente en la traducción?**

Parcialmente. La lengua materna juega un papel esencial durante todo el proceso y, aunque las unidades léxicas se presentan siempre reforzadas con imágenes y audio, la traducción tanto inversa como directa es constante. Resulta llamativo el modo de destacar aquellas traducciones no literales entre una lengua y otra con la indicación “textual”. Por ejemplo, para traducir *¿Usted es la señora López?* al alemán deberíamos omitir el artículo singular femenino *la*, y para que la propuesta concuerde con la frase en español aparece así escrita: *Sind Sie (wörtl. die) Frau López? (¿Usted es (text. la) señora López?)*.

15. **¿Se favorecen los distintos estilos de aprendizaje? Parcialmente.**

El apoyo visual y auditivo es constante. Además no son audios computacionales, sino grabaciones de hablantes nativos que respetan la curva entonativa de la oración. También se brinda la oportunidad a los usuarios de practicar su pronunciación, aunque hemos comprobado que el rango de aceptabilidad es muy

alto, puesto que admite como correctas respuestas mal pronunciadas o incluso otras palabras. Sigue sin aprovecharse el potencial del vídeo.

16. **¿Las actividades están enfocadas a la comunicación?** No.

No hay un verdadero enfoque comunicativo, puesto que los usuarios no desarrollan sus competencias expresivas, sino que traducen expresiones repetidas. En la producción no hay cabida a la expresión libre.

17. **¿Se practican las destrezas lingüísticas?** Parcialmente.

«Queremos que hables desde el principio» mencionan en su página web el equipo de Babbel. No se trata simplemente de que los usuarios escriban, lean, pronuncien o escuchen, sino de que se comuniquen. Si bien se practican todas las destrezas, estas se basan en la repetición constante de unidades, pero la aplicación no plantea ejercicios comunicativos donde poner en práctica los actos de habla aprendidos.

18. **¿Se favorece el aprendizaje colaborativo?** No.

Solo se propone una dinámica de trabajo: la individual.

19. **¿Existe el componente lúdico?** Parcialmente.

La aplicación recompensa con 1 punto al usuario por cada unidad nueva que aprende. La puntuación simplemente es numérica, pero no da la posibilidad de canjear los puntos, por lo que se desaprovecha el potencial lúdico.

20. **¿Se facilitan estrategias de aprendizaje?** Sí.

Los mensajes que aparecen tras la realización de los ejercicios señalan si hay alguna variedad dialectal, diafásica, información cultural, diferentes posibilidades sintácticas, gramaticales, sinónimos, información sociocultural, etc.

21. **¿Se facilitan estrategias comunicativas?** Sí.

A pesar de que las actividades no están enfocadas a la comunicación, se debe destacar el tratamiento de las funciones, donde el usuario debe relacionar las expresiones aprendidas con la función adecuada. Por ejemplo, las expresiones *¡Entra!*, *¡Bienvenido/a!*, *¿Qué quieres tomar?* se asocian a “recibir a alguien” y *Este es Mateo*, *¡Encantado/a!*, *¿Conoces ya a mi hermana?* se clasifican como “presentar a alguien”.

22. **¿La evaluación es una retroalimentación significativa?** No.

Las correcciones se marcan en el color verde (correcto) o en color rojo (incorrecto). En este último caso se ofrece únicamente la solución correcta, pero no se analiza el progreso de aprendizaje del alumno.

Memrise

El nombre de Memrise proviene de la composición de las palabras en inglés: *memory* (en español, *memoria*) y *rise* (*aumento*). De hecho, sus fundadores, Ed Cooke y Greg Detre, son neurocientíficos especializados en la memoria. La aplicación vio por primera vez la luz en 2010, pero no estuvo disponible como aplicación móvil al público hasta mayo de 2013. Es una herramienta de aprendizaje a través de tarjetas (*flashcards*) y cuyo foco de atención es el papel que juega la memoria en el proceso de aprendizaje.

1. **¿Es una aplicación gratuita?** Parcialmente.

Aseguran ser una aplicación gratuita, sin embargo, para poder acceder a todas las lecciones y recursos es necesario suscribirse al servicio pagando una cuota al mes.

2. **¿Permite trabajar sin conexión a Internet?** Sí.

Para poder acceder a las lecciones sin conexión a Internet es necesario suscribirse.

3. **¿Sus niveles de aprendizaje se basan en el MCER?** No.

No se indica si los cursos se orientan en el *MCER* o en otra clasificación.

4. **¿Es adecuado el número de unidades trabajadas?** Sí.

Recomiendan el aprendizaje de 5 unidades léxicas diarias, pero permite al usuario fijar el objetivo en 15, incluso 30 palabras.

5. **¿Se atiende a los diferentes tipos de significado?** No.

Se advierte la carencia de sinónimos o antónimos.

6. **¿Se atiende a las características combinatorias?** Sí.

Por ejemplo, la colocación *causa criminal*³ se presenta como unidad conjunta.

7. **¿Se trabajan las variedades diatópicas?** No.

Se ofrece únicamente la variante peninsular. Esto se observa en la selección de unidades léxicas, por ejemplo *zumo* en lugar de *jugo*.

8. **¿Se trabajan las variedades diafásicas?** No.

No se percibe la variedad diafásica, al menos en sus niveles iniciales.

9. **¿Las palabras aparecen contextualizadas?** No.

Falta la contextualización de las unidades léxicas que se presentan y trabajan de manera totalmente aislada en niveles iniciales. En niveles superiores se ofrecen oraciones modelo (por ejemplo, *el juez instructor del caso ha dado por concluida la investigación*), siempre tras haber presentado la unidad de manera aislada anteriormente (*el juez instructor*).

³ Combinación recogida también en REDES (2004) bajo la entrada de *causa*.

10. ¿Se plantea un aprendizaje deductivo? Sí.

Debido a la falta de contextualización, el tratamiento es siempre deductivo.

11. ¿Se plantea un aprendizaje inductivo? No.

Las unidades contextualizadas aparecen exclusivamente después de haber aparecido de manera aislada, por lo que el usuario no puede inducir el significado.

12. ¿Se presta atención al significado de las unidades? Sí.

La constante traducción de elementos dirige el foco al significado.

13. ¿Se presta atención a la forma de las unidades? Sí.

Frecuentemente se ofrecen diferentes opciones de respuesta que son muy similares tanto fonética como ortográficamente. Por ejemplo, junto a la respuesta correcta de la palabra *vamos*, se presentan otras similares en forma como *vale*, *vuestro* o *viejo*.

14. ¿Se ofrecen actividades que no estén basadas exclusivamente en la traducción?

Parcialmente. La traducción de unidades léxicas es reiterada a lo largo del trabajo en las lecciones, pero la actividad de chat no implica traducción.

15. ¿Se favorecen los distintos estilos de aprendizaje? Parcialmente.

Memrise favorece el estilo de aprendizaje de todos sus alumnos a través del apoyo visual y auditivo. Es destacable que la aplicación hace uso del vídeo como medio para presentar y ejercitar la palabra. También es destacable el uso de imágenes, especialmente de tarjetas (*flashcards*). La aplicación propone imágenes muy llamativas, algunas incluso juegan con el humor como atractivo. Memrise da la posibilidad de que el usuario edite sus propias tarjetas, pero la aplicación solo permite escribir palabras y no adjuntar imágenes, por lo que queda desaprovechado su potencial. El hecho de que el usuario pueda crear sus propias tarjetas puede verse como una ventaja porque resulta más personificado, pero también como un inconveniente porque implica mucha dedicación elaborar cada una de las tarjetas.

16. ¿Las actividades están enfocadas a la comunicación? Parcialmente.

La aplicación ofrece un simulador de mensajería instantánea (chat) donde el usuario puede participar en una conversación para practicar un acto de habla, por ejemplo, presentarse. La aplicación guía al alumno en su interacción con un hablante nativo virtual: señala cuándo tiene que saludar, presentarse, preguntar por el nombre, etc. Según el usuario vaya introduciendo unas respuestas u otras, el simulador se adapta al nuevo itinerario. Sin embargo, el usuario no puede responder libremente, sino que se le plantean expresamente las posibles respuestas que puede utilizar.

17. ¿Se practican las destrezas lingüísticas? Parcialmente.

La aplicación ejercita la escritura, la audición y la lectura, aunque no da opción a trabajar la pronunciación. Estas actividades se basan en la repetición de unidades, pero no en el desarrollo de las destrezas como medios para la comunicación. Si bien valorábamos positivamente la función de chat de la aplicación, echamos en falta ejercicios que permitan a los alumnos responder con producciones libres, lo que merma su desarrollo comunicativo.

18. ¿Se favorece el aprendizaje colaborativo? No.

En relación a las dinámicas, únicamente se trabaja la individual. A lo largo de los ejercicios se aumenta la puntuación que se visualizará junto con la de otros usuarios en un listado ordenado de menor a mayor. Consideramos poco efectivo dicho elemento porque se visualizan a todos los usuarios de la aplicación y no se permite crear subgrupos de amigos o familiares, lo que favorecería el espíritu competitivo. Este componente no implica un aprendizaje colaborativo, aunque es probable que motive al usuario para conseguir más puntos.

19. ¿Existe el componente lúdico? Parcialmente.

Por lo descrito anteriormente, se puede deducir que el componente lúdico se basa simplemente en la obtención de puntos y la comparación entre usuarios, pero no se habilita el canjeo de dichos puntos en recompensas para el alumno.

20. ¿Se facilitan estrategias de aprendizaje? Parcialmente.

Exclusivamente se insiste en la repetición constante de las unidades aprendidas, se reitera el ejercicio de la memoria tanto a corto como a largo plazo y se señala el progreso con el símbolo de una flor en un jardín y la necesidad de su rutinario riego. Más allá de esto, las estrategias de aprendizaje están ausentes.

21. ¿Se facilitan estrategias comunicativas? Parcialmente.

Podemos considerar la mención de los actos de habla relacionados a las unidades aprendidas en el chat como un refuerzo de las estrategias de comunicación, pero es este el único recurso empleado.

22. ¿La evaluación es una retroalimentación significativa? Parcialmente.

La corrección consiste en indicar en color verde los aciertos y en color naranja los errores. Los usuarios no tienen la opción de reflexionar y modificar sus repuestas si son incorrectas, puesto que se marca seguidamente la solución esperada. Sin embargo, la aplicación vuelve a la presentación inicial de la unidad léxica si detecta errores y ofrece lecciones de repaso para esas mismas unidades.

Busuu

El nombre de esta compañía procede de una lengua minoritaria homónima de Camerún. La idea original del proyecto era salvar dicha lengua y de ahí nació la aplicación en 2008 con Bernhard Niesner y Adrian Hilti como fundadores.

1. **¿Es una aplicación gratuita?** Parcialmente.

Busuu se ofrece como aplicación gratuita y de suscripción, aunque muy pocos componentes están activos en la versión gratis, como ellos mismos señalan. La suscripción requiere de una cuota al mes durante mínimo un año. Aunque las primeras lecciones pueden ser ejecutadas sin Busuu Premium (la versión de pago), será necesaria su suscripción para poder tener acceso a todos sus componentes.

2. **¿Permite trabajar sin conexión a Internet?** Sí.

La utilización de la aplicación sin necesidad de estar conectado a Internet implica la suscripción al producto.

3. **¿Sus niveles de aprendizaje se basan en el *MCER*?** Sí.

Tras el registro en la aplicación, se despliega el menú principal donde aparecen los cursos y las lecciones según la clasificación de los niveles de referencia de A1 a B2.

4. **¿Es adecuado el número de unidades trabajadas?** [Sin respuesta].

No se indica cuántas unidades léxicas se trabajan por lección, pero sí incide en la duración de entre 3 a 11 minutos por apartado dentro de cada lección.

5. **¿Se atiende a los diferentes tipos de significado?** No.

Busuu no ofrece más de un significado por unidad léxica, es decir, no presenta ni sinónimos, ni antónimos, y todos los significados son referenciales.

6. **¿Se atiende a las características combinatorias?** Sí.

La aplicación trabaja con unidades complejas como colocaciones (*cuerpo de policía*⁴) y expresiones (*¿sabes lo que quiero decir?*).

7. **¿Se trabajan las variedades diatópicas?** No.

Solo se ofrece la variante castellana como modelo en cuanto a la selección del vocabulario, si bien en los archivos de audio se combinan varias voces nativas.

8. **¿Se trabajan las variedades diafásicas?** Sí.

Se observa la heterogeneidad de registros, desde los más formales (*tengo una entrevista*) a los más informales (*hacer recados*).

⁴ Combinación recogida en REDES (2004) como *cuerpo policial*.

9. **¿Las palabras aparecen contextualizadas? Sí.**

Aunque inicialmente se presentan los elementos léxicos a través de tarjetas que incluyen audio e imagen, posteriormente se proponen ejercicios donde las unidades aparecen contextualizadas. Se puede considerar los diálogos como la propuesta de contextualización más relevante. Son muestras reproducidas tanto por escrito como por audio. Tras la muestra de los diálogos, la aplicación permite al usuario introducir las unidades léxicas en los huecos correspondientes, pero no admite la producción libre, sino exclusivamente la repetición exacta del modelo de diálogo presentado con anterioridad.

10. **¿Se plantea un aprendizaje deductivo? Sí.**

El tratamiento del vocabulario es siempre deductivo, porque se presenta al inicio de la lección en forma de tarjeta y con la traducción.

11. **¿Se plantea un aprendizaje inductivo? No.**

Tras la presentación de la palabra con su correspondiente traducción, comienzan los ejercicios donde las unidades aparecen contextualizadas, pero esta opción nunca se ofrece como la primera, por lo que la aplicación carece de un tratamiento inductivo

12. **¿Se presta atención al significado de las unidades? Sí.**

Es el tratamiento más común. Por ejemplo, se muestra la expresión *¿Qué tal?* y se demanda al usuario si la traducción en su lengua materna (por ejemplo, en inglés *How are you?*) es correcta o falsa.

13. **¿Se presta atención a la forma de las unidades? Sí.**

Como por ejemplo, se presenta la transcripción de un mensaje reproducido en un audio sin hacer referencia a su significado.

14. **¿Se ofrecen actividades que no estén basadas exclusivamente en la traducción?**

Sí. Ejercicios que promueve la reflexión sobre los actos de habla, ofrecen una alternativa a las actividades basadas en la traducción, por lo que el papel de la L1 se ve reducido. Sin embargo, también estos últimos tienen cabida en Busuu.

15. **¿Se favorecen los distintos estilos de aprendizaje? Parcialmente.**

Al inicio siempre se muestra una tarjeta formada por una imagen y una reproducción de audio. Los archivos de audio se caracterizan por la variedad de voces nativas, pero están modificados computacionalmente, lo que les resta autenticidad. Este rasgo no resulta tan llamativo en los diálogos, que reflejan mayor naturalidad. Tras la primera presentación inicial, Busuu plantea ejercicios de grabación, donde el usuario puede practicar su pronunciación y favorece a los

alumnos con un estilo auditivo. Aunque consideramos que queda desaprovechada la posibilidad de trabajar con vídeos, puesto que están ausentes en la aplicación.

16. **¿Las actividades están enfocadas a la comunicación?** Parcialmente.

Al final de cada lección, la aplicación da la posibilidad de practicar tanto la expresión oral como la escrita. El usuario recibe una directriz, por ejemplo, que conteste a la pregunta *¿cómo te llamas?* Entonces este puede resolver el ejercicio escribiendo o grabando el mensaje. A continuación, esa muestra será corregida por otro usuario nativo.

17. **¿Se practican las destrezas lingüísticas?** Parcialmente.

Si bien se practican las destrezas de escritura, lectura, escucha y pronunciación con la propuesta de ejercicios donde los usuarios deben escribir, leer, escuchar y pronunciar, no podemos afirmar que se esté planteando así un enfoque comunicativo, puesto que los usuarios no pueden producir y expresarse libremente.

18. **¿Se favorece el aprendizaje colaborativo?** Sí.

Consideramos muy útil la actividad de producción libre y corrección, porque favorece el aprendizaje colaborativo, aunque existe el riesgo de una corrección incorrecta o inadecuada, puesto que no la realizan pedagogos o especialistas lingüísticos, sino otros usuarios. Aparte de este espacio de aprendizaje colaborativo, el resto de las actividades están planteadas desde una dinámica individual.

19. **¿Existe el componente lúdico?** Parcialmente.

La aplicación puntúa los aciertos, pero no permite al usuario tener una recompensa.

20. **¿Se facilitan estrategias de aprendizaje?** Sí.

Cuando el usuario comete errores, la aplicación le recuerda la norma a través de un mensaje emergente para que reflexione sobre su fallo.

21. **¿Se facilitan estrategias comunicativas?** Sí.

Por una parte, aparecen continuamente mensajes y notas que explican contenido lingüístico. Por otra parte, muchos ejercicios se centran en las funciones comunicativas y no exclusivamente en la traducción. Por ejemplo, se presenta la oración *Yo me llamo María* y la aplicación insta al usuario que responda si la afirmación “Esta frase trata sobre una persona” es correcta o falsa.

22. **¿La evaluación es una retroalimentación significativa?** Sí.

Busuu no da la oportunidad al usuario de reflexionar y modificar su respuesta, sino que se ofrece directamente la solución correcta, pero cuando detecta un error, a continuación se muestra un mensaje donde se explica directamente la norma.

HelloTalk

HelloTalk, creada en 2012, es una propuesta de aplicación muy distinta a las hasta ahora analizadas, puesto que no basa su aprendizaje en la progresión de ejercicios y actividades, sino en la comunicación directa y real de hablantes nativos, siguiendo el modelo *tándem*⁵ de intercambio de idiomas. Por este motivo, no podemos analizar aspectos anteriormente estudiados en otras aplicaciones como los niveles de aprendizaje, el número de unidades, los criterios de selección del léxico, los tipos de significados, la dimensión de las palabras o el trabajo con las colocaciones, ya que todos estos aspectos dependerán del eventual comentario del compañero virtual.

1. **¿Es una aplicación gratuita?** Parcialmente.

Se presenta como aplicación gratuita, si bien disponen de una modalidad de pago que incluye algunas herramientas extras como la videoconferencia o los juegos, pero no se limita el aprovechamiento de la aplicación en su versión gratuita.

2. **¿Permite trabajar sin conexión a Internet?** No.

En ninguna de sus modalidades ofrece la versión sin conexión a la red, puesto que se basa en la comunicación entre usuarios y esta es imprescindible.

3. **¿Sus niveles de aprendizaje se basan en el *MCER*?** [Sin respuesta].

4. **¿Es adecuado el número de unidades trabajadas?** [Sin respuesta].

5. **¿Se atiende a los diferentes tipos de significado?** [Sin respuesta].

6. **¿Se atiende a las características combinatorias?** [Sin respuesta].

7. **¿Se trabajan las variedades diatópicas?** Sí.

La información respecto al país de procedencia del usuario, señalada en su perfil, puede ayudar a seleccionar qué variante diatópica prefieren los usuarios.

8. **¿Se trabajan las variedades diafásicas?** Parcialmente.

Teniendo en cuenta que se trata de un chat, podemos deducir que no va a ofrecer variedad más allá del registro informal, pero esto dependerá de los usuarios.

9. **¿Las palabras aparecen contextualizadas?** Sí.

Las palabras no aparecerán nunca aisladas, sino dentro del contexto oracional.

10. **¿Se plantea un aprendizaje deductivo?** No.

Las unidades léxicas no se presentan en ningún momento de manera directa, sino que vienen contextualizadas en la conversación.

⁵ *Tándem*: intercambio de idiomas entre dos nativos de lenguas diferentes que aprenden la lengua materna del otro. Se basa en la conversación tanto oral como escrita, y puede llevarse a cabo en un entorno real, virtual o por correspondencia.

11. ¿Se plantea un aprendizaje inductivo? Sí.

Por lo expuesto en la pregunta anterior, HelloTalk plantea siempre un tratamiento inductivo de las unidades léxicas.

12. ¿Se presta atención al significado de las unidades? Sí.

Debido a la contextualización de unidades y la concepción del aprendizaje, el foco está en el significado, pero no tanto en la forma del vocabulario.

13. ¿Se presta atención a la forma de las unidades? Parcialmente.

Los posibles errores en la forma se pueden solventar a través de la corrección, pero esta siempre dependerá del compañero que corrige.

14. ¿Se ofrecen actividades que no estén basadas exclusivamente en la traducción?

Sí. Tanto en los mensajes del compañero de tándem como en los del propio usuario, se pueden realizar diversas acciones: traducción, lectura en voz alta, copia, corrección y transliteración⁶. La herramienta de traducción permite consultar el mensaje enviado en la lengua materna del usuario en el caso de que así lo disponga, pero no se muestra automáticamente, por lo que el papel que juega el L1 depende del aprendiente.

15. ¿Se favorecen los distintos estilos de aprendizaje? Parcialmente.

Si establecemos una conversación con un usuario, tenemos varias posibilidades de comunicación: mensajería instantánea, llamada telefónica o videoconferencia. Asimismo, si optamos por la mensajería instantánea, podemos adjuntar imágenes, tarjetas, vídeos y grabaciones de audio. HelloTalk se ampara en el aprendizaje cognitivo y favorece todos los estilos de aprendizaje. Los alumnos con un estilo más visual pueden aprender las palabras leyéndolas, escribiéndolas o contemplándolas a través de una imagen o un vídeo. Los que tengan un estilo auditivo podrán escuchar la palabra gracias a las herramientas “Leer en voz alta” y los archivos de audio y vídeo. Sin embargo, no se atiende a todos los estilos, como veremos en la discusión de los resultados.

16. ¿Las actividades están enfocadas a la comunicación? Sí.

La gran apuesta de HelloTalk es la comunicación real entre usuarios. Para establecer contacto con otros usuarios e iniciar una conversación, se puede recurrir al apartado de “Búsqueda”, donde se muestra un listado de perfiles con la siguiente

⁶ *Transliteración*: acción o efecto de representar los signos de un sistema de escritura mediante los signos de otro (DRAE, 2014). Esta opción está planteada para el aprendizaje de lenguas que no comparten el mismo alfabeto, como por ejemplo el español y el coreano.

información: foto y nombre del usuario, país de procedencia, lengua(s) materna(s), lengua(s) meta(s), la hora de la última conexión y la del país de origen. Se puede seleccionar un usuario y comenzar el chat.

17. ¿Se practican las destrezas lingüísticas? Sí.

Se establece la práctica de todas las destrezas unidas a su finalidad comunicativa: se desarrollan la expresión escrita y comprensión lectora a través de chat, y la expresión oral y comprensión auditiva a través de la videoconferencia y la llamada. Cabe destacar que es la única aplicación de las analizadas que trabaja la destreza de la interacción.

18. ¿Se favorece el aprendizaje colaborativo? Sí.

HelloTalk fomenta, gracias a la modalidad de chat, el aprendizaje colaborativo y una dinámica basada en la pareja como equipo de trabajo. Además, la aplicación permite entablar tantas conversaciones como deseemos, por lo que se puede aprender con más de un compañero.

19. ¿Existe el componente lúdico? Parcialmente.

En la versión de pago se ofrece una sección de juegos.

20. ¿Se facilitan estrategias de aprendizaje? No.

En ningún momento se ofrecen comentarios que desarrollen las competencias de aprendizaje.

21. ¿Se facilitan estrategias comunicativas? No.

Asimismo tampoco se ofrecen comentarios sobre estrategias comunicativas.

22. ¿La evaluación es una retroalimentación significativa? Parcialmente.

La retroalimentación depende enteramente del compañero con el que se realiza el intercambio. Si se pulsa el mensaje, tenemos la opción de corregirlo y se reenviará al chat. Aparece tanto la oración corregida en rojo como la corrección en verde, y se ofrece la posibilidad de incluir un comentario. Por un lado, esta herramienta permite mejorar la producción del alumno, aunque puede utilizarse de manera incorrecta por el corrector, que no es un especialista lingüístico o pedagogo, sino un hablante nativo. Por otro lado, el usuario no tiene la posibilidad de reflexionar sobre sus errores porque la solución correcta ya se le entrega directamente, aunque esa misma corrección se puede aplicar a los propios mensajes, por lo que, si el usuario detecta un error, puede autocorregirse.

Discusión de los resultados

Martín Monje (2012: 205) expresó ya lo que muchos sospechaban: «La tecnología por sí misma nunca supondrá una mejora cualitativa si no va acompañada del soporte pedagógico». A lo largo del análisis de las aplicaciones móviles hemos encontrado complementos que pueden favorecer el desarrollo de la competencia léxica, aunque también existen otros no deseables. Como la finalidad de este trabajo no es la comparación entre los diferentes productos, sino un planteamiento de mejora de los mismos, destacaremos en la siguiente tabla qué ventajas presentan las aplicaciones móviles (en verde) y qué aspectos estarían sujetos a mejora (en naranja y rojo). Antes de abordar estos criterios, queremos puntualizar que partimos desde el punto de vista del usuario como alumno y nos centramos en él como sujeto del aprendizaje. Es decir, todas las propuestas de mejora tienen el objetivo de favorecer y desarrollar la competencia léxica del alumno, por lo que no intentan abarcar aspectos económicos que beneficien a las empresas que desarrollan estos recursos. Por lo tanto, sería una aplicación ideal en términos pedagógicos aquella que presentara las siguientes características:

Una aplicación gratuita,	Duolingo	Memrise Busuu HelloTalk	Babbel
con modalidad sin conexión a Internet,	Babbel Memrise Busuu	Duolingo	HelloTalk
que se base en los niveles del <i>MCER</i> ,	Busuu	Babbel	Duolingo Memrise HelloTalk
que presente un aprendizaje acumulativo y limitado del vocabulario,	Duolingo Babbel Memrise		
que ofrezca un modelo léxico rico en sinónimos, antónimos e información combinatoria,	Babbel	Duolingo Memrise Busuu	
que tenga en cuenta diferentes variedades diatópicas,	HelloTalk	Duolingo Babbel	Memrise Busuu
que trate las diferencias diafásicas,	Babbel Busuu	Duolingo HelloTalk	Memrise
que exponga un léxico contextualizado,	Babbel Busuu HelloTalk	Duolingo	Memrise
que haya equilibrio entre el tratamiento deductivo e inductivo,	Babbel	Duolingo Memrise Busuu HelloTalk	
que albergue foco tanto en la forma como en el significado,	Duolingo Babbel Memrise Busuu	HelloTalk	

que predomine la presencia de la L2 y disminuya la de la L1, dejando siempre la opción al usuario de consultar la palabra en su lengua materna,	Busuu HelloTalk	Babbel Memrise	Duolingo
que todos los alumnos puedan favorecer su aprendizaje según su estilo,		Duolingo Babbel Memrise Busuu HelloTalk	
que haga uso del vídeo con hablantes nativos reales y no incluya audios artificiales desde el punto de vista de la pronunciación,	HelloTalk Memrise		Duolingo Babbel Busuu
que contenga actividades dirigidas a la producción libre como el chat, el vídeo, la grabación de audio o el blog, persiguiendo así un enfoque comunicativo,	HelloTalk	Memrise Busuu	Duolingo Babbel
que fomente el trabajo colaborativo a través de chats, foros y <i>wikis</i> ,	Busuu HelloTalk	Duolingo	Babbel Memrise
que potencie los elementos lúdicos para incrementar la motivación,	Duolingo	Babbel Memrise Busuu HelloTalk	
que plantee reflexión acerca de las estrategias comunicativas y de aprendizaje,	Babbel Busuu	Memrise	Duolingo HelloTalk
Y que un grupo de expertos docentes y pedagogos corrijan y evalúen al alumno basándose en una retroalimentación significativa y personalizada.			Duolingo Babbel Memrise Busuu HelloTalk

Discutamos aquí el motivo de elección de estos aspectos y aplicaciones como modelos a seguir. Por un lado, consideramos que la gratuidad del producto es una ventaja que permite a un mayor número de usuarios acceder al mismo, como hace Duolingo. Por otro lado, la existencia de la modalidad sin conexión a la red es muy positiva, como plantean Babbel, Memrise y Busuu. La falta de recursos puede mermar las posibilidades y el número de usuarios que acceden a la aplicación, por lo que valoramos positivamente que las aplicaciones ofrezcan una modalidad de trabajo sin conexión, aunque funciones como la el chat o el foro entre usuarios sería inviable sin una constante conexión. Tanto la gratuidad del producto como la modalidad sin conexión responden a criterios ya mencionadas por la UNESCO (2013: 10) para lograr un “mayor alcance e igualdad de oportunidades en la educación”.

En cuanto a los aspectos de carácter pedagógico, para clasificar, nivelar y seleccionar las unidades léxicas, la mayoría de las aplicaciones, excepto Busuu, desaprovechan las recomendaciones del *MCER* y el *Plan Curricular* (Instituto Cervantes, 2006). Aunque no son las únicas obras consultables, consideramos que son clave, elaboradas por instituciones reconocidas y de uso público. La mayoría de estas aplicaciones permite completar los ejercicios saltando de una lección a otra y sin establecer un modelo progresivo. Duolingo no permite esto al usuario, sino que el mismo debe completar una lección para poder acceder a la siguiente, lo que, fomenta la motivación gracias al establecimiento de objetivos.

Valoramos positivamente el número de unidades léxicas que se acercan a la decena recomendada por Alonso (2012: 34-36) para trabajar diariamente. A pesar de ello, muchas de las aplicaciones analizadas no limitan la práctica e incluso la premian con una alta puntuación su mayor uso, lo que quizás pueda tener repercusiones negativas a la hora de recordar las palabras. Cabe destacar la importancia que Memrise da a la práctica continuada de las unidades para favorecer su recuerdo, tomando la metáfora que asemeja una palabra a una flor que hay que regar regularmente para que no muera.

En general es alarmante la carencia de tratamiento de significados más allá del referencial y la ausencia de la sinonimia, antonimia y polisemia, aspectos de la complejidad léxica referidos por Ainciburu (2008:19). Babel es la única que ofrece manifiestamente sinónimos gracias a sus notas informativas. Tanto Babel, como Memrise y Busuu apuestan por la inclusión de información combinatoria de las unidades léxicas. Podrían reforzarse las conexiones asociativas si se propusieran ejercicios que fomentasen la reflexión sobre qué unidades se combinan con qué otras. Por ejemplo, si aparece la palabra *contacto* dar la opción al usuario de elegir entre *establecer*, *entablar* o *hacer*.

El español es una lengua hablada en más de una veintena de países y creemos que el tratamiento de una única variedad diatópica como modelo, generalmente la variante castellana, empobrece la competencia comunicativa del alumno. No por eso consideramos que deban aparecer todas las variedades, sino ofrecer un español estándar y, en caso conveniente, dar la posibilidad al usuario de elegir una variedad concreta, ya que esto favorecerá el desarrollo de la competencia sociolingüística del alumno, como

indica el Instituto Cervantes (Martín Peris 2008). Una de las ventajas de HelloTalk es que el alumno puede elegir con quién entabla relación según el país de procedencia y la variante que quiere aprender.

Si revisamos el análisis sobre la variante diafásica y los actos de habla, llegamos a la conclusión de que pocas aplicaciones fomentan la reflexión de la lengua como sistema comunicativo. Busuu atiende a estos aspectos, proponiendo unidades de uso formal e informal y la reflexión sobre la finalidad comunicativa de lo aprendido, acercándose así al enfoque comunicativo, referido por el Instituto Cervantes (Martín Peris 2008).

La contextualización de las unidades léxicas viene defendiéndose desde hace ya muchos años en las teorías de aprendizaje de lenguas, como lo hace el *MCER* en su capítulo 4.6 (Consejo de Europa, Instituto Cervantes, 2002), y resulta esencial en su aplicación a los recursos informáticos. Como ya advertían los alumnos de Carranza (2014: 292) en la valoración sobre el uso de las aplicaciones móviles en el aula de español: «El vocabulario aislado resulta repetitivo y falto de contexto». Babel y Memrise presentan el léxico contextualizado a través de las muestras de diálogos. Si entendemos HelloTalk como una aplicación para desarrollar las competencias de expresión oral y escrita y no para aprender vocabulario, debemos considerar como positiva la exposición a un *input* auténtico, especialmente en niveles más avanzados.

Dependiendo de si la aplicación fomenta la contextualización o no, esto repercutirá tanto en el tratamiento inductivo como en el deductivo. Estimamos que el equilibrio de los tratamientos es la pauta recomendada, como indica el Instituto Cervantes en su entrada “Atención bifocalizada” (Martín Peris 2008), y así lo perpetúa Babel. Asimismo, consideramos que el foco en la forma o en el significado debe presentarse por igual sin olvidar ninguno de los dos componentes, como hace, por ejemplo, Memrise.

A lo largo de los años se ha debatido qué papel debe jugar la lengua materna en el proceso de aprendizaje. En la actualidad se prefiere un punto medio, es decir, fomentar el uso de la lengua meta sin desaprovechar las ventajas que ofrece la utilización de la lengua materna como recurso, como ya señala el Instituto Cervantes (Martín Peris 2008). La mayoría de las aplicaciones analizadas responde a un tratamiento obsoleto en términos educativos, puesto que la traducción a la lengua

materna es constante. Busuu ya intenta solventar este abuso ofreciendo tanto muestras en ambas lenguas, como solo en la lengua meta, mientras que consideramos que HelloTalk aporta un componente muy interesante: el usuario tiene la opción de pulsar la oración en lengua meta y seleccionar la traducción cuando lo desee.

Como bien señalaba Martín del Pozo (2001: 474): «Los materiales multimedia proveen información a más tipos de inteligencia que los materiales tradicionales, centrados mayoritariamente en aquellos alumnos con inteligencia verbal». Resulta satisfactorio comprobar que todas las aplicaciones fomentan diferentes estilos de aprendizaje gracias a los complementos de escritura, imagen, audio y grabación. Sin embargo, únicamente Memrise y HelloTalk aprovechan el recurso del vídeo. Además muchas de las muestras orales de audio están manipuladas computacionalmente y presentan un modelo de pronunciación artificial y carente de curva entonativa, hecho que no sucede con el vídeo, por lo que este último resulta más idóneo. Aunque en general sea bastante satisfactorio el fomento de los estilos visual y auditivo, resulta poco claro el favorecimiento de alumnos con estilo táctil y estilo cenestésico. La tecnología móvil cuenta ya con dos componentes que podrían solucionar este inconveniente: el acelerómetro y la realidad aumentada. El primero es un sensor que poseen los teléfonos inteligentes y que detecta la orientación vertical u horizontal del dispositivo. El segundo consiste en ver el espacio real a través del dispositivo pero con información virtual añadida y que implicar el movimiento del usuario en el espacio real. Ambos componentes están desaprovechados y su integración en las aplicaciones móviles conllevaría la inclusión del estilo cenestésico como estilo de aprendizaje.

El enfoque comunicativo no tiene verdadera cabida en las aplicaciones móviles y la solución a este problema se presenta compleja. Jordano de la Torre et al. (2016: 35) ya advierten que esta es una de las principales críticas a las aplicaciones. El desencanto con estas aplicaciones se produce cuando descubrimos que en la mayoría de los casos el ejercicio consiste en repetir una y otra vez la unidad léxica propuesta. Si bien no debemos desestimar la repetición como método para fortalecer la memoria, consideramos que un buen aprendizaje comunicativo no es posible sin producción libre, aspecto ya apuntado en la caracterización de las tareas del enfoque comunicativo (Martin Peris 2008). Busuu propone al final de cada unidad un ejercicio de expresión oral y escrita impulsado gracias a un enunciado fundamentado en los actos de habla. Esta misma propuesta pero elevada al máximo se pone en práctica en HelloTalk donde

todas las producciones del alumno son libres y el enfoque comunicativo tiene una presencia absoluta.

La dinámica individual es imperante en estas aplicaciones. Duolingo ofrece un espacio de foro donde aclarar las dudas y los clubs para competir con amigos, y Busuu propone la retroalimentación de un hablante nativo, pero realmente el potencial de la dinámica por parejas se explota en HelloTalk, donde dos usuarios aprenden y se ayudan recíprocamente. Las nuevas tecnologías ofrecen una gran cantidad de herramientas que posibilitan el aprendizaje colaborativo tales como el foro, el chat, el *wiki*, la videoconferencia, etc. Aunque no rechazamos que se pueda dar preferencia a una dinámica individual, valoramos positivamente que la aplicación ofrezca un espacio de interacción entre usuarios para fomentar el aprendizaje en cooperación, cuyas ventajas también señala el Instituto Cervantes (Martín Peris 2008).

Si es cierto que todas las aplicaciones promueven un aprendizaje informal, es Duolingo la que explota al máximo el elemento lúdico. A través de puntuaciones y recompensas, se puede motivar al alumno a practicar diariamente el vocabulario. Molina et al. (2014: 65) consideran este un aspecto muy útil para que los alumnos se vean recompensados a corto y largo plazo, evitando esperar al final del curso escolar.

La reflexión sobre las estrategias de aprendizaje y comunicación están presentes en Babel y Memrise a través de pequeños mensajes que dan información al usuario sobre reglas gramaticales, adecuación situacional o consejos para recordar mejor las palabras, por ejemplo. Creemos que no presenta complicaciones técnicas incluir este componente en las aplicaciones móviles, por lo que cualquiera que asuma dicha premisa tiene la opción de ofrecer un producto efectivo y con base pedagógica reconocida, puesto que dichas estrategias están presentes en el *MCER* (Consejo de Europa, Instituto Cervantes, 2002).

No debemos confundir la puntuación que se obtiene en el juego con la evaluación de la competencia léxica del alumno. La mayoría de las aplicaciones marcan los aciertos y los errores, pero no dan la posibilidad al alumno de reflexionar y modificar su respuesta en caso necesario. Los alumnos de Carranza (2014: 292) proponen incluso que la aplicación guarde los errores más frecuentes para que el usuario pueda consultarlos y reflexionar acerca de los mismos. Resulta complejo plantear una retroalimentación significativa sin contar con el componente humano, por eso

aplicaciones como Busuu y HelloTalk proponen que los usuarios puedan corregirse entre sí. La principal ventaja es el fomento del aprendizaje colaborativo y la viabilidad de un trato personal sin la necesidad de un equipo profesional de evaluadores. Por consiguiente, el gran inconveniente es que la retroalimentación puede ser incorrecta o inadecuada. Consideramos que los usuarios reciban corrección y retroalimentación significativa de sus producciones libres por parte de un docente o especialista sería lo más adecuado pedagógicamente, ya que desarrollarían la conciencia lingüística y autonomía del aprendiente, según el Instituto Cervantes (Martín Peris 2008).

No obstante, de nada sirve mejorar estas aplicaciones si los centros y los docentes no se involucran y reconocen este recurso como herramienta. La UNESCO (2013) ha elaborado un documento que pretende guiar tanto a centros como a profesores en el uso del aprendizaje móvil a través de una serie de directrices. Está en manos de todos mejorar estos recursos y convertirlos en una herramienta útil para la enseñanza de español como lengua extranjera.

Finalmente, volvamos a las preguntas de investigación que planteamos inicialmente. En cuanto a si poseen una base pedagógica las aplicaciones móviles para aprender idiomas, no podemos dar una respuesta categórica. Hay aplicaciones que albergan muy buenas implicaciones pedagógicas, como la contextualización de las unidades léxicas o el favorecimiento de los distintos estilos de aprendizaje, mientras que otras muestran metodologías ya superadas como la repetición de la forma o la práctica de las destrezas sin un fin comunicativo. Consideramos que con el análisis, otorgamos al lector de los criterios necesarios para considerar o no estas aplicaciones como herramienta válidas a la hora de aprender vocabulario.

Por último, ante la cuestión de si se puede crear un aplicación móvil eficaz para desarrollar la competencia léxica y con una base pedagógica fiable, creemos que sí. Aunque no hemos encontrado ninguna aplicación que reúna todos los componentes que consideramos idóneos, sí se puede crear una tomando aspectos de cada una de ellas, como hemos expuesto en la tabla anterior.

Conclusiones

El objetivo del trabajo entraña una doble intención. Por un lado, orientar a docentes a valorar si las aplicaciones móviles son una herramienta adecuada para el desarrollo de la competencia léxica en el aula de español. Por otro lado, guiar a especialistas lingüísticos e ingenieros en la mejora de estas aplicaciones. Para ello se han analizado los componentes de las cinco aplicaciones anteriormente mencionadas con la finalidad de describir tanto los puntos fuertes como los débiles, con el objetivo de establecer propuestas de mejora. No queremos, por tanto, elegir una aplicación como favorita ni establecer una clasificación según su calidad, sino valorar qué componentes de estas cinco aplicaciones favorecen el desarrollo de la competencia léxica y qué otros componentes se pueden mejorar.

Si se considera las limitaciones de este estudio, se puede afirmar que tiene fecha de caducidad. Por un lado, siendo conscientes de la velocidad del desarrollo de las nuevas tecnologías, se debe asumir que el presente trabajo quedará obsoleto en poco años, pero aun así se debe considerar relevante, teniendo en cuenta el escaso número de estudios sobre las aplicaciones móviles para aprender idiomas y, más concretamente, de español como lengua extranjera. Por otro lado, este trabajo se basa en un análisis formal y teórico de las aplicaciones, si bien resulta importante observar analíticamente la efectividad de estos recursos a través de estudios empíricos. Para que prosigan estudios como los de Krashen (2014) y Munday (2016) sobre Duolingo, presentamos una posible propuesta de investigación futura sería: con un mismo grupo de alumnos que acudan a un curso idéntico, a la mitad de ellos se les facilitará el acceso a una de estas aplicaciones, mientras que la otra mitad dispondrá únicamente de los recursos tradicionales. Al final del curso se realizará una prueba de evaluación para comprobar si, bajo un mismo contexto educativo, el uso de las aplicaciones móviles diseñadas para aprender idiomas implica la mejora o no de la competencia léxica del alumno. En este caso deberemos seleccionar adecuadamente el tipo de evaluación que se llevará a cabo. Aunque este trabajo tiene como foco la competencia léxica, sería conveniente también observar la competencia comunicativa y otros niveles de la lengua (gramática, pronunciación, etc.), y no exclusivamente la léxica. De este modo comprobaríamos la eficacia real de estos recursos.

En conclusión, las aplicaciones móviles diseñadas para el aprendizaje de idiomas tienen cada vez más repercusión en el aula de español como lengua extranjera y tanto los especialistas en la lengua como los docentes no debemos desatender dicho recurso, sino favorecer la mejora y el desarrollo del mismo para disponer de una herramienta de apoyo llena de beneficios en el aulas de español como lengua extranjera.

Referencias bibliográficas

- AINCIBURU, María Cecilia, 2008. *Aspectos del aprendizaje del vocabulario*. Frankfurt am Main: Peter Lang. Internationaler Verlag der Wissenschaften. ISBN: 9783631577578.
- ALONSO, Encina, 2012. El léxico. En: ALONSO, Encina, *Soy profesor/a. Aprender a enseñar. Los componentes y las actividades de la lengua*. Madrid: Edelsa, vol. 2, pp. 30-52. ISBN: 9788477119913.
- BOSQUE, Ignacio, dir., 2004. *REDES Diccionario combinatorio del español contemporáneo*. 2ª ed. Madrid: SM, pp. 453, 575, 619, 1760. ISBN: 9788467502763.
- CARRANZA, Mario, 2014. Diseño de aplicaciones para la práctica de la pronunciación mediante dispositivos móviles y su incorporación en el aula de ELE. En: FERRÚS, Beatriz y POCH, Dolors (ed.) *El español entre dos mundos: estudios de ELE en Lengua y Literatura*. Madrid: Iberoamericana, pp. 279-297. ISSN: 2462-3733.
- CONSEJO DE EUROPA, INSTITUTO CERVANTES, MCER, 2002. *Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza y evaluación* [en línea]. Madrid: Anaya [consulta: abril 2017]. Disponible en: http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/cap_05.htm
- ECHEVERRÍA, Máx, 1994. Aplicaciones computacionales para la enseñanza-aprendizaje del español como lengua materna. *Revista de Estudios de Adquisición de la Lengua Española REALE* [en línea]. Universidad de Alcalá de Henares, no. 1, pp. 25-50 [consulta: abril 2017]. ISSN 1133-6978. Disponible en: <http://hdl.handle.net/10017/7328>
- GARCÍA-ARETIO, Lorenzo, 2016. El juego y otros principios pedagógicos. Supervivencia en la educación a distancia y virtual. *RIED: Revista Iberoamericana de Educación a Distancia* [en línea]. AIESAD: vol. 19, no. 1, pp. 9-23. [consulta: abril 2017]. ISSN: 1138-2783. Disponible en: <http://espacio.uned.es/fez/view/bibliuned:revistaRied-2016-19-1-7000>
- GODWIN-JONES, Robert, 2011. Emerging Technologies. Mobile Apps for Language Learning. *Language Learning & Technology* [en línea]. University of Hawaii National Foreign Language Resource Center; Michigan State University Center

for Language Education and Research: Vol. 15, no. 2, pp. 2–11 [consulta: abril 2017]. DOI: 10125/44244. Disponible en: <http://www.lltjournal.org/item/2730>

INSITUTO CERVANTES, 2006. *Plan curricular del Instituto Cervantes, Niveles de referencia para el español* [en línea]. Madrid: Biblioteca Nueva [consulta: abril 2017]. Disponible en:

http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/plan_curricular/default.htm

JORDANO DE LA TORRE, María, et al., 2016. El aprendizaje de lenguas extranjeras mediante tecnología móvil en el contexto de la educación a distancia y combinada. *RIED: Revista Iberoamericana de Educación a Distancia* [en línea]. AIESAD: vol. 19, no. 1, pp. 25-40. [consulta: abril 2017]. ISBN: 1138-2783. Disponible en: <http://e-spacio.uned.es/fez/view/bibliuned:revistaRied-2016-19-1-7010>

KRASHEN, Stephen, 2014. Does Duolingo “Trump” University-Level Language Learning? *IJFLT: The International Journal of Foreign Language Teaching* [en línea]. Pp. 13-15. [consulta agosto 2018]. ISSN 2165 767X. Disponible en: <http://sdkrashen.com/content/articles/krashen-does-duolingo-trump.pdf>

LU, Marina Minhui, 2008. Effectiveness of vocabulary learning via mobile phone. *Journal of Computer Assisted Learning* [en línea]. Blackwell Publishing Ltd: vol. 24, Issue 6, pp. 515–525 [consulta: abril 2017]. Disponible en: <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1365-2729.2008.00289.x/abstract>

MARTÍN DEL POZO, Maryan, 2001. Diseño, uso, evaluación e implementación de una aplicación multimedia para principiantes. En: *Congreso Internacional de ASELE. Actas XII* [en línea]. Editorial Universidad Politécnica de Valencia, pp. 467-475 [consulta: abril 2017]. Disponible en: http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/asele_xii.htm

MARTÍN MONJE, Elena, 2012. Presente y futuro de ELE asistida por ordenador: ¿el final de una era? *Revista de Lingüística y Lenguas Aplicadas* [en línea] Editorial Universidad Politécnica de Valencia, vol. 7, pp. 203-212 [consulta: abril 2017]. ISSN 1886-6298. Disponible en: <https://polipapers.upv.es/index.php/rdlyla/article/view/1136>

MARTÍN PERIS, Ernesto (coord.), 2008. *Diccionario de términos de clave de ELE* [en línea]. Madrid: SGEL [consulta: abril 2017]. Disponible en: http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/

MOLINA MUÑOZ, Pedro Jesús, et al., 2014. Aplicaciones móviles para todos. Qué nos ofrecen y cómo introducirlas. En: *Actas de las VI Jornadas de Formación para Profesores de ELE en Chipre* [en línea]. Nicosia: Colección ELEChipre, pp. 59-74 [consulta: abril 2017]. ISBN: 978-9963-700-79-0. Disponible en: http://elechipre.weebly.com/uploads/8/6/9/0/8690330/actas_jornadas_chipre_2014.pdf

MUNDAY, Pilar, 2016. The case for using Duolingo as part of the language classroom experience. *RIED: Revista Iberoamericana de Educación a Distancia* [en línea].

AIESAD, vol. 19, no. 1, pp. 83-103 [consulta: abril 2017]. ISSN: 1138-2783.
Disponible en: <http://e-spacio.uned.es/fez/collection/bibliuned:revistaRied-2016-19-1>

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA, 2014. *Diccionario de la lengua española*. 23^a ed. [en línea]. Madrid, España [consulta: abril 2017]. Disponible en: <http://dle.rae.es/>

UNESCO, Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, 2013. *Directrices para las políticas del aprendizaje móvil* [en línea]. París [consulta: abril 2017]. ISBN: 978-92-3-001145-1. Disponible en: <http://unesdoc.unesco.org/images/0021/002196/219662S.pdf>