

# Aportaciones para una educación lingüística y literaria en el siglo XXI

Lucía Pilar Cancelas y Ouviaña  
Rafael Jiménez Fernández  
Manuel Fco. Romero Oliva  
Susana Sánchez Rodríguez  
-Coordinadores-

*"Se establecerán  
escuelas de  
primeras letras, en las que  
se enseñará a los niños  
a leer, a escribir y cantar..."  
Art. 366, Constitución de 1812*



Edita: Editorial GEU  
ISBN: 978-84-15953-50-0  
Depósito Legal: GR-2143-2013  
Imprime: Lozano Impresores, S. L.

## *Aprendiendo lenguas sobre la marcha. Retos y expectativas de las aplicaciones de aprendizaje de idiomas para dispositivos móviles*

Inmaculada Mas Álvarez  
Universidad de Santiago de Compostela

<p><b>Palabras clave:</b> Autoaprendizaje, Babble, m-learning, Sounds, Wrds</p>	<p>Esta contribución presenta un análisis y evaluación de tres aplicaciones para aprender lenguas en dispositivos móviles, con la intención de destacar, centrándose en el vocabulario y la pronunciación, los aspectos comunes y diferenciadores, y formular las ventajas, los retos y las expectativas de las aplicaciones de aprendizaje de idiomas en dispositivos móviles. Entre las ventajas hay que subrayar el formato multilingüe, el carácter personalizable, la multimodalidad de los recursos y el factor colaborativo. Todo ello favorece un entorno de aprendizaje fácil, flexible, divertido, interactivo, no rutinario, idóneo para el autoaprendizaje y como elemento complementario de cualquier curso formal de idiomas. Algunos de los retos sociales y educativos esenciales de este ámbito se centran en la evaluación, los cambios frecuentes y la dependencia de la conectividad.</p>
<p><b>Key words:</b> Self-Study, Babble, m-learning, Sounds, Wrds</p>	<p>This contribution presents an analysis and evaluation of three applications for mobile learning of languages, to highlight, focusing on vocabulary and pronunciation, the common and different features and to explain the advantages, challenges and expectations of language learning applications for mobile devices. Some of the advantages are their multilingual format, the customizable character, the multimodality of resources and their collaborative perspective. All of these features encourage a learning environment which is easy, flexible, funny, interactive, non-routine, ideal for self-study and as a complement to any language formal course. Some of the essential social and educational challenges in this area focus on the assessment, frequent changes and dependence on connectivity.</p>

## 1. Introducción

Casi es obligado comenzar cualquier reflexión o exposición sobre el aprendizaje a través de dispositivos móviles —o el aprendizaje ubicuo, como ya se llama a esta modalidad, sea vinculada a entornos formales, sea fuera de ellos— haciendo referencia a la velocidad con la que se está desarrollando la tecnología en todo tipo de dispositivos móviles, con la consiguiente expansión en el uso, pues son más asequibles y versátiles, más capaces cada vez, así como con su aplicabilidad en muy diversos ámbitos, entre ellos, el del aprendizaje de lenguas.

En el primer aspecto, el referido al desarrollo tecnológico, los dispositivos se diversifican, haciéndose más ligeros y más potentes, a la vez que adaptables en mayor medida a posibles usuarios. Por otra parte, la conectividad está también en pleno cambio, en lo que afecta a la tecnología sin cables y en la mejora de baterías de larga duración. Por último, el desarrollo de las aplicaciones para dispositivos móviles ha venido a completar el conjunto de elementos que están propiciando el despegue definitivo del aprendizaje móvil accesible y asequible para personas de muy diversas aptitudes y actitudes (véanse las necesidades que se mencionan en Aliende Povedano y Oro Martínez 2009, Cap. 7).

Esa velocidad hace pensar, además, en el carácter pionero de una tesis como la de García Cabrero (2003), relativamente reciente en el tiempo, pero que resulta hoy tan lejana en los planteamientos y evaluación propuestos, ya que gran parte de lo que entonces se consideraba un tímido comienzo se encuentra en la actualidad, diez años después, en pleno auge. Y ello porque contamos con el soporte tecnológico adecuado, una amplia conectividad, un contexto social favorable, además de un amplio abanico de aplicaciones. Como es sabido, el desarrollo de las aplicaciones ha venido de la mano de la demanda de los usuarios, así como del hecho de que las aplicaciones gratuitas constituyen una inmejorable vía de captación para el seguimiento de cursos de pago en línea (una de las limitaciones a las que se refería García Cabrero 2003).

Las preguntas de partida se pueden plantear, pues, en tres niveles: ¿cómo afecta este rápido desarrollo a los nuevos escenarios de aprendizaje de idiomas?, ¿en qué medida cambia la manera de aprender y, por tanto, la metodología? y, por último, ¿cómo podemos valorar la efectividad de las aplicaciones disponibles en la actualidad?

## 2. Aprendiendo lenguas sobre la marcha

La consolidación de los modelos de aprendizaje derivados del *e-learning* constituye actualmente un hecho indudable, que comprende buena parte de las premisas siguientes, si no todas: carácter colaborativo, multimodalidad —como integración de modalidades—, autoaprendizaje, carácter informal, a lo largo de toda la vida —en estos sentidos, no dependiente de tiempo ni de espacio—, en procesos de aprendizaje continuo. La transición desde estos modelos a los de un aprendizaje favorecido por la

tecnología móvil, ha tenido o está teniendo lugar ante nuestros ojos (Aliende Povedano y Oro Martínez 2009, Cap. 5).

De hecho, la rápida expansión de esas premisas sugiere que en el comienzo de esta segunda década del siglo podemos encontrar unos modelos para *m-learning* también en buena medida consolidados en esta misma línea, como concluían Kukulska-Hulme y Shield (2008:283):

Overall, our survey revealed that although there are currently few reported occurrences of speaking and listening activities employing mobile devices, the range of approaches and learning activities using *MALL* [*Mobile Assisted Language Learning*] is developing very quickly, expanding in the space of two or three years from a purely teacher-learner, text-based model to one that is beginning to support multimedia, collaborative listening and speaking activities and to allow learners to co-construct knowledge to solve problems and fill information gaps.

Lo que la tecnología móvil pone a nuestra disposición en un formato ligero, de fácil transporte y sencilla manipulación es un compendio de muy diversas funcionalidades: comunicación telefónica, localizador geográfico, cámara de vídeo, cámara fotográfica, grabadora de sonido, reproductor de vídeo, reproductor de audio, agenda de contactos y calendario, libro electrónico, correo electrónico, navegador de páginas electrónicas, sistema de mensajes cortos, juegos multimedia (*Figura 2.1.* en Kukulska-Hulme y Traxler 2005:8). Este panorama se multiplica gracias a las aplicaciones específicas para móviles, que implementan hasta detalles insospechados las posibilidades del dispositivo.

Centrándonos en el aprendizaje de lenguas, como es sabido cualquier entorno resulta idóneo para la práctica, cualquier tipo de interacción y ampliación formal o informal puede constituir un gran incentivo de cara a la motivación y el progreso en el aprendizaje. Por ello es este un terreno más propicio para la implementación de aplicaciones creadas para dispositivos móviles. Al mismo tiempo, estamos ante un nuevo campo de estudio, de gran potencialidad, en el que los aspectos didácticos son relevantes en cuanto a los nuevos escenarios de aprendizaje, los actores implicados, la metodología y las características de uso, factores todos ellos condicionados por la tecnología móvil como elemento mediador del aprendizaje<sup>1</sup>.

Nadie pondrá en duda que los cursos de idiomas, los materiales relacionados con complementos de aprendizaje de lenguas, han constituido tradicionalmente productos de gran demanda; y hoy esta demanda se ve intensificada por la movilidad laboral, el aprendizaje sin límite de edad, el multilingüismo, patente sobre todo en el ámbito

---

<sup>1</sup> A propósito del concepto y definición del aprendizaje a través de la tecnología móvil véanse las interesantes conclusiones recogidas en Sharples 2006, las consideraciones de Kukulska-Hulme y Shield 2008 sobre el terreno concreto del aprendizaje de lenguas y el conjunto de trabajos sobre la situación en España y Portugal recogido en Camacho y Lara 2011. Este nuevo terreno se conoce como *MALL* (*Mobile Assisted Language Learning*) —por paralelismo con *CALL* (*Computer Assisted Language Learning*), en español llamado *ALAO* (*Aprendizaje de lenguas asistido por ordenador*).

europeo como factor relevante para el acceso al trabajo. Estos motivos explican la buena acogida de las *Apps* de aprendizaje de lenguas. Se presenta aquí una breve descripción de tres aplicaciones concretas y la comparación de sus características, junto con algunas consideraciones sobre metodología, con intención de considerar en qué momento de la transición al universo móvil nos encontramos, los retos y las expectativas de este campo. Estas aplicaciones han sido elegidas principalmente por su calidad, aunque también es interesante tener en cuenta su procedencia diversa. Las tres tienen la palabra, el vocablo, como elemento central para los módulos de actividades y las tres incorporan la visualización y el sonido como elementos relevantes, como veremos.

### 2.1. Babble Mobile 2.2.2. Entrenador de vocabulario básico y avanzado<sup>2</sup>

Esta aplicación permite aprender y practicar vocabulario básico y avanzado, organizado por temas entre los que el usuario elige (se puede empezar, por ejemplo, con "Las 100 palabras más importantes", estructuradas en diez temas, para seguir con otros centros de interés del estilo de "El cuerpo", "El mundo digital" o "Cultura"). Cada una de las lenguas disponibles presenta un módulo de aprendizaje de entre 2000 y 3000 palabras con tres bloques de actividades<sup>3</sup>: Aprender y recordar (Un primer vistazo), Profundizar (Practicar y aplicar) y Lista de palabras (Ir al resumen de...). Una vez que tenemos una cuenta en la aplicación es posible acceder además a un sistema inteligente de repaso que ayuda a afianzar lo aprendido y que permite seguir también la primera lección de cada curso y usar la red social en línea, todo ello de acceso gratuito.

La metodología se basa en actividades multimedia interactivas (usuario-dispositivo móvil) con *flashcards* audiovisuales animadas y ejercicios de escritura de palabras, además de reconocimiento de habla para mejorar la pronunciación<sup>4</sup>. Las destrezas en las que se centra son aprendizaje de vocabulario asociando imagen, texto oral y escrito, entrenamiento de la pronunciación, y traducción de las palabras aisladas o en el contexto de una secuencia sencilla.

### 2.2. Sounds: The Pronunciation App 2011 (versión 2)

Comercializada por la editorial Macmillan Publishers Limited, esta aplicación ofrece gratuitamente lo que podemos considerar una *demo* de un programa para aprender transcripción fonética, pronunciación y ortografía del inglés. El punto de partida es una tabla interactiva de los sonidos del inglés representados con los símbolos del Alfabeto

<sup>2</sup> El componente para dispositivos móviles forma parte de un sistema integrado de aprendizaje de idiomas, Babbel.com, que está disponible en internet desde enero de 2008. Es gestionado por la empresa Lesson Nine GmbH de Berlín y ha recibido diversos galardones europeos en 2010 y 2011 (más información en <http://es.babbel.com>).

<sup>3</sup> En estos momentos hay 11 idiomas disponibles: alemán, español, francés, holandés, indonesio, inglés, italiano, polaco, portugués de Brasil, sueco y turco.

<sup>4</sup> Sobre el concepto de multimodalidad interactiva véase Magal-Royo y Giménez López (2012:167-169).

Fonético Internacional: "Each sound has a symbol and with these sounds you can say all the words in the dictionary, and every piece of grammar!"<sup>5</sup>

Además de poder escuchar cada sonido aisladamente y en el interior de una palabra de ejemplo, el usuario tiene la oportunidad de practicar las destrezas de escritura, lectura, reconocimiento oral y pronunciación, y de jugar con las actividades propuestas. La modalidad de pago da acceso a 650 palabras con las transcripciones correspondientes y su pronunciación. La aplicación está pensada para poder ampliar gradualmente el vocabulario a base de pagos sucesivos. Se trata, como es fácil entender, de un programa de gran utilidad para aprendices avanzados y para profesoras o profesores interesados en mejorar sus conocimientos de fonética, y que deseen recomendarlo a sus estudiantes o emplearlo como complemento de sus clases.

### 2.3. *WrdsMobile* 2.2.

Se trata en este caso de una extensión para dispositivos móviles del programa de repaso de vocabulario en línea *Wrds*<sup>6</sup>. Este es un sencillo programa gratuito para crear listas de vocabulario a la medida de cada usuario. Una vez creada una lista en la lengua meta, con sus correspondencias en la lengua de partida, es posible modificarla, ampliarla o compartirla y empezar a trabajar con ella desde los tests que el programa propone de manera automática. También permite exportar e importar listados desde y a otros programas similares.

Lo realmente aprovechable son los ejercicios de repaso. Para hacerlos se puede elegir la lengua de partida, el tipo de actividad (ortografía, correspondencias, pronunciación), el grado de dificultad (fácil, con dos opciones; difícil, con cuatro opciones, o una prueba completa) y el tipo de repaso que queremos hacer (completo o rápido). El programa ofrece un apoyo durante el test indicando los errores y algunas pistas para resolver las dudas, además del detalle completo de las respuestas, que queda almacenado en un historial (cuántas veces, el día, la hora en que se practicó, así como los resultados obtenidos en cada ocasión).

## 3. Características de las aplicaciones

El contenido multilingüe se encuentra presente en las tres aplicaciones, aunque, como es lógico, el alcance es diferente en *Sounds* debido a su carácter inтраidiomático. Con todo, se trata de un factor relevante, pues los entornos metropolitanos, la movilidad de la

<sup>5</sup> Con estas palabras presenta la tabla interactiva, llamada *Phonemic chart*, su creador, el profesor Adrian Underhill, en un sencillo vídeo en el que explica cómo se usa (disponible en las instrucciones de la aplicación y en *YouTube*). Hay dos versiones de la tabla, una para inglés británico y otra para el inglés americano.

<sup>6</sup> También conocido como *Wrts*, es un proyecto de *The Digital School*, fundación holandesa que ofrece vías alternativas y digitales de aprendizaje a estudiantes y profesores. El concepto es de Paul Goossen, la implementación para el formato móvil de *SintraWorks* y los gráficos de *Johnnydoes*. En la actualidad *Wrds* está disponible para 7 lenguas: alemán, español, francés, griego, holandés, inglés e italiano. Más información en <http://www.es.wrds.eu/colofon>.

Fonético Internacional: "Each sound has a symbol and with these sounds you can say all the words in the dictionary, and every piece of grammar!"<sup>5</sup>

Además de poder escuchar cada sonido aisladamente y en el interior de una palabra de ejemplo, el usuario tiene la oportunidad de practicar las destrezas de escritura, lectura, reconocimiento oral y pronunciación, y de jugar con las actividades propuestas. La modalidad de pago, da acceso a 650 palabras con las transcripciones correspondientes y su pronunciación. La aplicación está pensada para poder ampliar gradualmente el vocabulario a base de pagos sucesivos. Se trata, como es fácil entender, de un programa de gran utilidad para aprendices avanzados y para profesoras o profesores interesados en mejorar sus conocimientos de fonética, y que deseen recomendarlo a sus estudiantes o emplearlo como complemento de sus clases.

### 2.3. *WrdsMobile* 2.2.

Se trata en este caso de una extensión para dispositivos móviles del programa de repaso de vocabulario en línea *Wrds*<sup>6</sup>. Este es un sencillo programa gratuito para crear listas de vocabulario a la medida de cada usuario. Una vez creada una lista en la lengua meta, con sus correspondencias en la lengua de partida, es posible modificarla, ampliarla o compartirla y empezar a trabajar con ella desde los tests que el programa propone de manera automática. También permite exportar e importar listados desde y a otros programas similares.

Lo realmente aprovechable son los ejercicios de repaso. Para hacerlos se puede elegir la lengua de partida, el tipo de actividad (ortografía, correspondencias, pronunciación), el grado de dificultad (fácil, con dos opciones; difícil, con cuatro opciones, o una prueba completa) y el tipo de repaso que queremos hacer (completo o rápido). El programa ofrece un apoyo durante el test indicando los errores y algunas pistas para resolver las dudas, además del detalle completo de las respuestas, que queda almacenado en un historial (cuántas veces, el día, la hora en que se practicó, así como los resultados obtenidos en cada ocasión).

## 3. Características de las aplicaciones

El contenido multilingüe se encuentra presente en las tres aplicaciones, aunque, como es lógico, el alcance es diferente en *Sounds* debido a su carácter inтраidomático. Con todo, se trata de un factor relevante, pues los entornos metropolitanos, la movilidad de la

---

<sup>5</sup> Con estas palabras presenta la tabla interactiva, llamada *Phonemic chart*, su creador, el profesor Adrian Underhill, en un sencillo vídeo en el que explica cómo se usa (disponible en las instrucciones de la aplicación y en *YouTube*). Hay dos versiones de la tabla, una para inglés británico y otra para el inglés americano.

<sup>6</sup> También conocido como *Wrts*, es un proyecto de *The Digital School*, fundación holandesa que ofrece vías alternativas y digitales de aprendizaje a estudiantes y profesores. El concepto es de Paul Goossen, la implementación para el formato móvil de *SintraWorks* y los gráficos de *Johnnydoes*. En la actualidad *Wrds* está disponible para 7 lenguas: alemán, español, francés, griego, holandés, inglés e italiano. Más información en <http://www.es.wrds.eu/colofon>.



población y el desarrollo de las comunicaciones son propicios, como escenarios multilingües, para el aprendizaje de dos o más lenguas.

Más importante a efectos didácticos es la multimodalidad interactiva, veamos de qué maneras. En primer lugar, la interacción con el dispositivo es táctil, requiriendo con frecuencia la intervención de una sola mano, y ofrece por lo tanto un manejo sencillo y rápido, espontáneo, inmediato, compatible con espacios variados, que pueden suponer que una mano esté ocupada (cogida a la barra del autobús, por ejemplo, o llevando comida o bebida). La funcionalidad táctil da acceso al sonido, a la progresión en las actividades, al teclado, a la selección de ítems en los tests de repaso (como en *Wrds*). En segundo lugar, la visualización es un elemento destacado y esencial en el uso de *flashcards* o en la presentación de la tabla principal de *Sounds*, como se explica en las instrucciones, debe tenerse en cuenta "How important it is to have all the sounds showed at once, as one gestalt, so the pronunciation becomes a holistic approach. Sounds are learned individually but in relation to the whole". Como recomendación para el profesorado, se añade: "Encourage students to watch pronunciation as well as listen to it, just as you watch a dance when you want to learn it". El sonido, importante también en los tres programas, funciona como audio, pero además, en la dirección de entrada; por cierto que en este caso es menos operativo, ya que no son pocas las situaciones o lugares en los que no es posible hablar al dispositivo móvil<sup>7</sup>.

La implementación de juegos y actividades varias que permiten desarrollar las destrezas lingüísticas básicas aportan algunos de los ingredientes fundamentales para la motivación, pues, como anuncian las aplicaciones, el aprendizaje de lenguas puede ser a la vez entretenido y eficiente; es posible aprender sin darse cuenta, sobre la marcha, divirtiéndose, jugando, pasándolo bien. El aprendizaje como juego lleva asociada la experiencia del reto, por eso cada programa nos ofrece una puntuación sobre nuestros ejercicios, con el historial correspondiente y ayudas en el recorrido, que nos mantienen informados de nuestro progreso. Y siempre se puede profundizar o seguir el trabajo a través de módulos complementarios, encontrando una continuidad, a modo de extensión, en los sitios *web* correspondientes a cada una de las aplicaciones. Podríamos decir que si el juego —la aplicación— resulta convincente en una primera fase de prueba, porque tiene calidad y es efectivo además de divertido, se considerará que merece la pena pagar por emplearlo con más lenguas o con más palabras, o sin publicidad. El carácter gratuito así como los precios competitivos son factores de motivación nada despreciables.

El formato de las actividades presenta también paralelismos en las tres aplicaciones descritas, pues se articulan en píldoras de aprendizaje, en elementos de microinformación con contenidos multimedia caracterizados por la brevedad, la

---




<sup>7</sup> En la década de los 90 se pensaba que el futuro próximo de la interactividad con las computadoras se encontraría en el desarrollo de las tecnologías del habla; sin embargo, la sorprendente expansión de la telefonía móvil ha puesto de manifiesto que, por el momento, el enorme potencial de la comunicación a través de dispositivos móviles reside en la interacción táctil, más compatible con un entorno ruidoso y activo.

sencillez. Son ágiles, admiten interrupciones, se pueden abandonar y retomar fácilmente y de manera inmediata. Van acompañados de las instrucciones imprescindibles, presentadas en una síntesis que se puede consultar y leer, si es necesario, en pocos instantes. Y la conectividad cada vez acarrea menos dificultades; ahora es posible trabajar sin conexión, aunque algunas funciones queden temporalmente desactivadas. Todo ello favorece la autonomía y la movilidad; la presentación de *Sounds* lo resume así: "Work how you want to work, when you want to work - practise listening, reading, writing and speaking on the go!"

En cuanto a flexibilidad en el uso y adaptabilidad a los diferentes usuarios, solo podemos destacar *Wrds*, como aplicación que proporciona un entorno que está a disposición de las necesidades concretas en un momento dado del usuario, que crea, modifica y comparte listas a su antojo. Escasa adaptabilidad, por tanto, en los otros casos; aunque *Babbel* permite elegir el orden en el que accedemos a los temas, aparte de seleccionar la actividad que queremos abordar en cada momento, se trata de un entorno más rígido y dirigido, al igual que *Sounds*.

Por último, autonomía y autoaprendizaje no están reñidos con colaboración y comunicación. En el caso de *Wrds*, sobre todo, las listas de vocabulario se pueden importar de otros formatos, exportar y compartir con otros usuarios de manera automática; también *Babbel* ofrece colaboración en una red social y la ayuda de un tutor; por su parte *Sounds* contempla más la posibilidad de comunicación con profesorado, debido con toda probabilidad al entorno más formal favorecido por la casa editorial que lo comercializa.

APORTACIONES  
PARA UNA EDUCACIÓN LINGÜÍSTICA Y LITERARIA  
EN EL SIGLO XXI

	 <i>Babbel</i> <i>Mobile 2.2.2.</i>	 <i>Sounds 2</i>	 <i>WrtsMobile 2.2.</i>
1. Carácter multilingüe	11 lenguas	<i>British English</i> <i>American English</i>	7 lenguas
2. Multimodalidad	sonido, imagen, táctil, teclado	sonido, imagen, táctil, teclado	sonido (síntesis de voz), teclado
3. Juegos - actividades	Varios multimedia, tests de respuesta múltiple, <i>flashcards</i>	- <i>Quiz</i> de cuenta atrás - <i>Quiz</i> de tres vidas	4 tipos de tests: - En tu cabeza - Ortografía - Traducción - Sonido
4. Destrezas	vocabulario en contexto, emparejamiento con imagen	leer transcribir escribir pronunciar	vocabulario emparejado con correspondencia comprensión auditiva
5. Carácter colaborativo	Red social para practicar y comentar el recorrido por los cursos. No disponible desde el acceso móvil.	?	Es posible compartir listas con otras personas que tengan una cuenta; también se pueden exportar e importar de otras bases de datos.
6. Dependencia de conectividad	Es posible estudiar y practicar sin conexión	?	Es posible estudiar y practicar sin conexión si no tenemos activado el sonido
7. Gratuidad	La aplicación móvil es gratuita, pero sirve como reclamo para los	En realidad se trata de una demo limitada a tantas palabras.	Para escuchar la pronunciación de palabras o frases

	cursos en línea, que son de pago	Ampliable a 650 palabras, con marcas de acentuación y contextos	hay que pagar. Supresión de anuncios previo pago.
8. Módulos complementarios	web con apoyo, se puede crear una cuenta y hay un <i>manager</i> como tutor	- para profesores - para estudiantes  Relación con otros materiales de la editorial	- web con breves instrucciones  - <i>wrds</i> extra para estudiantes avanzados
9. Adaptabilidad, flexibilidad	Se puede elegir el orden en que se estudian los temas	Se anuncian nuevas versiones con más listas de palabras	La persona que aprende crea sus propias listas
10. El aprendizaje como reto  Ejemplo: la duración de un test	Repaso de vocabulario básico (46 elementos)  5'	Practicando a escribir 25 ítems transcritos  4'	Test a partir de una lista de 20 elementos  1'20"

Tabla 1. Resumen de las características de las aplicaciones de ejemplo

#### 4. Conclusiones

Aunque es un escenario común el ver a personas jóvenes y no tan jóvenes inmersas en sus dispositivos móviles *anytime and anywhere*, no contamos con datos concluyentes sobre cómo se distribuye el tiempo de uso de los dispositivos y la efectividad de cada una de las tareas asociadas a ellos. Lo que parece claro, y está implícito en el concepto de multitarea, es que la manera en que aprendemos es diferente, menos estandarizada de lo que conocíamos hasta hace escasos diez años; de lo que no cabe duda es de que cualquier persona que desea aprender, lenguas por ejemplo, quiere hacer un uso productivo de su tiempo de espera, sea programado o no, de manera que intentará adaptar sus posibilidades a las necesidades de su particular estilo de vida (Kukulka-Hulme 2012:4). Para ello es esencial contar con un dispositivo ligero, rápido y efectivo, sobre todo de manejo sencillo, de acceso inmediato todo el tiempo, disponible casi en cualquier lugar, fácil de llevar, en nuestros bolsos y bolsillos. Se ha hablado mucho del tamaño de la pantalla y la visualización pero parece que esos factores constituyen una limitación cada vez en menor medida.

La tecnología ofrece oportunidades de aprendizaje en principio no contempladas como tales (véanse algunos ejemplos citados por Kukulka-Hulme 2012:5-6); la creatividad de las personas que quieren sacar el mayor rendimiento de su tiempo y de la tecnología de

la que disponen no parece tener límite, y la didáctica de lenguas tiene que aprender de los usos espontáneos de los usuarios, así como de sus opiniones ante las aplicaciones desarrolladas para dispositivos móviles.

Por otra parte, no hay en principio ninguna restricción para sacar partido de estas herramientas durante el tiempo de clase, sea para rellenar huecos, sea como actividades extra programadas, más o menos de la misma manera que se usaban o usan los libros de texto u otro material de apoyo (audio y vídeo, por ejemplo). De hecho, una aplicación como *Wrds* es perfecta para poder crear listas en clase, de manera simultánea al transcurso de una lección sobre vocabulario ampliado a partir de una lectura, por ejemplo. También *Sounds* admite, desde luego, su empleo en entornos formales de aprendizaje, para practicar, para aprender, para jugar compitiendo con las actividades propuestas.

Un factor evidente es la complementariedad entre *e-learning* y *m-learning*, que lleva al *u-learning*, lo que sugiere una transición, no sabemos en qué sentido se materializará el cambio iniciado. Como propone Kukulska-Hulme (2012), ¿y si el aprendizaje de idiomas se viera definido por el tiempo y el espacio preferidos o realmente empleados por los aprendices? ¿y si los cambios afectan también a los intereses y temas prioritarios en el diseño curricular del aprendizaje de idiomas?

Los tres ejemplos ofrecidos constituyen una buena muestra de contraste entre actividades clásicas de aprendizaje de vocabulario junto a listados personalizados y adaptables a una determinada ocasión (un viaje, una lectura, una noticia). Entre herramientas básicas para la iniciación y aplicaciones específicas para aprendices especializados. Entre sistemas clásicos adaptados a las nuevas tecnologías y sistemas más creativos, más flexibles de cara a las personas a las que van dirigidos, que aprovechan las nuevas tecnologías incluso en aspectos no previstos por los desarrolladores de programas.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALIENDE POVEDANO, I. Y DE ORO MARTÍNEZ, P (2009): *M-Learning: la formación en tu móvil*. Oleiros (A Coruña): Netbiblo.
- BABEL MOBILE 2.2.2. (2012): Recuperado el 2 de noviembre de 2012 en <http://www.babel.com>.
- CAMACHO, M. y LARA, T. (Coord.) (2011): M-learning en España, Portugal y América Latina, Noviembre de 2011. *Monográfico SCOPEO, nº 3*. Recuperado el 12 de octubre de 2012 en <http://scopeo.usal.es/investigacion/monograficos/scopeom003>.
- GARCÍA CABRERO, J. C. (2003): *Internet en la educación a distancia: aplicaciones de telefonía móvil en la enseñanza de lenguas*. Tesis inédita UNED.

- KUKULSKA-HULME, A. (2012): “Language learning defined by time and place: A framework for next generation designs”. En: Díaz-Vera, Javier E. (Ed.). *Left to My Own Devices: Learner Autonomy and Mobile Assisted Language Learning. Innovation and Leadership in English Language Teaching*, 6 .Bingley, UK: Emerald Group Publishing Limited, pp. 1-13. Recuperado el 2 de noviembre de 2012 en <http://oro.open.ac.uk/30756/>.
- KUKULSKA-HULME, A. y SHIELD, L. (2008): “An overview of mobile assisted language learning: From content delivery to supported collaboration and interaction”. *ReCALL*, 20(3), pp. 271–289. Recuperado el 12 de octubre de 2012 en <http://oro.open.ac.uk/11617/>.
- KUKULSKA-HULME, A. y TRAXLER, J. (eds.) (2005): *Mobile learning: A handbook for educators and trainers*. Gran Bretaña: Routledge.
- MAGAL-ROYO, T. y GIMÉNEZ LÓPEZ, J. L. (2012): “La interactividad multimodal en la sección de lengua extranjera de la Prueba de Acceso a la Universidad en España”. *Revista de educación*, 357, enero-abril 2012, pp. 163-176. Recuperado el 12 de octubre de 2012 en [http://www.revistaeducacion.educacion.es/re357/re357\\_08.pdf](http://www.revistaeducacion.educacion.es/re357/re357_08.pdf).
- SHARPLES, M. (ed.) (2006): *Big Issues in Mobile Learning*. Kaleidoscope Network of Excellence: University of Nottingham. Recuperado el 12 de octubre de 2012 en [http://biblioteca.universia.net/html\\_bura/ficha/params/title/big-issues-in-mobile-learning-report-of-workshop-by-the/id/45854993.html](http://biblioteca.universia.net/html_bura/ficha/params/title/big-issues-in-mobile-learning-report-of-workshop-by-the/id/45854993.html).
- SOUNDS: THE PRONUNCIATIO APP 2. (2011): *Macmillan Publishers Limited*. Recuperado el 2 de noviembre de 2012 en <http://www.soundspronapp.com/>.
- WRTSMOBILE 2.2. (2012): *De Digitale School*. Recuperado el 2 de noviembre de 2012 en <http://www.digischool.nl>.