

## ***APPs* y aprendizaje de idiomas en la Facultad de Educación**

Antonia Cascales Martínez  
*Facultad de Educación*  
*Universidad de Murcia, España*

M<sup>a</sup> Encarnación Carrillo García  
*Facultad de Educación*  
*Universidad de Murcia, España*

### **Resumen**

Los procesos de enseñanza y aprendizaje de las segundas lenguas tienen por objetivo el desarrollo de la competencia comunicativa del alumnado, la cual puede verse enormemente beneficiada si enriquecemos los espacios educativos con las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento. La adquisición de los saberes en el aula, con independencia de la asignatura en la que se impartan viene hoy día interrelacionada con el uso de las tecnologías digitales; las cuales se convierten en recursos educativos de primera índole que favorecen el aprendizaje de los contenidos. Los estudiantes universitarios necesitan desarrollar las habilidades comunicativas necesarias en una o varias lenguas, así como adquirir las competencias digitales que lo capaciten para desenvolverse en el cada vez más complejo mundo laboral, donde es necesaria la confluencia de diferentes competencias instrumentales que lo capaciten en el futuro como verdaderos ciudadanos globales. Este estudio señala el uso que se realiza en el ámbito universitario de los dispositivos móviles y de las aplicaciones utilizadas en las materias impartidas de lenguas extranjeras en el alumnado de los Grados de Educación Infantil y Primaria y del Máster de Formación del Profesorado de la Facultad de Educación de la Universidad de Murcia.

Palabras clave: *Educación tecnológica, aprendizaje de lenguas, enseñanza universitaria, idioma extranjero, dispositivos móviles.*

## 1. Introducción

Los últimos años, una serie de nuevos dispositivos tecnológicos se han incorporado al escenario educativo; sin embargo la historia nos indica que el bombo y la retórica que rodea a estas innovaciones tecnológicas no ha terminado de calar en el ámbito educativo universitario. A pesar de la novedad, el impacto educativo es mínimo y las causas muy variadas. Algunos autores atribuyen este fracaso a la falta de alineación de los docentes con los modelos pedagógicos que abordan directamente el potencial de las tecnologías; otros consideran que las especificaciones son simplemente poco realistas dada la fama que le han precedido. En cualquier caso, los entornos educativos no terminan de alinearse con tecnologías, lo que supone un choque relevante con la sociedad.

Esta situación no es nueva, Prensky (2011) afirmó que los estudiantes de hoy vivirán en un mundo cambiante, dichos cambios implicarán un ritmo de adaptación diario y exponencial. Si bien es cierto, que la sociedad de nuestros días difiere en gran medida de la de hace una década, y en el terreno educativo esa diferencia conlleva un reto para el equipo docente en la medida que han de enseñar los contenidos de sus materias o asignatura, teniendo presente los cambios vertiginosos que envuelven a la sociedad.

Nuestras aulas universitarias están llenas de nativos digitales (Fajardo, Villalta, Salmerón, 2016) es decir, jóvenes que desde su nacimiento se han visto rodeados por variedad de dispositivos tecnológicos, ordenadores portátiles, tablets, *iPads*, *smartphone*, etc... que han estado a su alcance, los han utilizado y se puede decir que en mayor o menor medida son competentes en su uso. Esta revolución tecnológica también ha llegado a las aulas, bien de la mano de los alumnos, de los propios docentes o como reclamo de la sociedad, y por tanto no podemos obviarla; al contrario, desde el ámbito universitario debemos hacerla nuestra aliada para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en su conjunto, y no verse relegada a un aumento de recursos educativos.

Para ello debemos renovar el concepto de pedagogía, entendiendo que va más allá de la mera transmisión de contenidos, sino que implica nuevos retos para trabajar juntos en una era donde la colaboración y aprendizaje cobran mayor relevancia. Alumnado y equipo docente se han de interrelacionar mediante formas de aprendizaje en el que se encuentran incluidas de una forma natural las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) (Lozano, 2011), para dar una respuesta educativa a esta creciente necesidad de formación de los futuros ciudadanos del mañana.

En este contexto tecnológico en el terreno educativo se están expendiendo cada vez la las tecnologías móviles y los dispositivos tipo teléfonos inteligentes, y a las tabletas y con ella lo que se ha convenido en llamar el *Mobile Learning*. Ozuorcun y Tabak (2012), entienden *Mobile Learning* dentro del proceso de aprendizaje de los estudiantes que les permite toda una suerte de recursos de aprendizaje en cualquier sitio y en cualquier momento usando tecnologías móviles e Internet (véase figura 1).

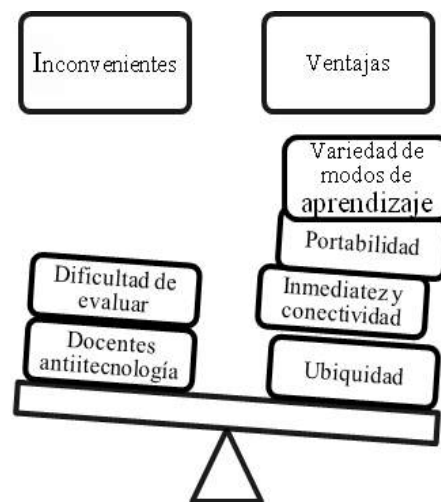


Figura 1: Ventajas e inconvenientes del Mobile Learning

Las *Apps* como recursos de enseñanza-aprendizaje adquieren un sentido pleno en la medida que cada vez es mayor el número y la tipología que hay en el mercado. Entendemos por *Apps*, una aplicación diseñada para dispositivos móviles, que permite realizar uno o varios trabajos de forma simultánea. Las *Apps* las podemos encontrar libres o de pago y las podemos descargar directamente en nuestros dispositivos. Es cierto que han alcanzado un auge impresionante, pero también es cierto que las *Apps* suelen usarse en periodos cortos de tiempo (Henze et al.; 2011)

Las aportaciones de la neurociencia (Ortiz, 2009) y de la neuroeducación (Mora, 2013) en el mundo de la pedagogía nos llevan a acuñar nuevos e interesantes términos como la neurodidáctica (Forés y Ligioiz, 2009) que nos ofrecen la oportunidad de profundizar en los procesos de aprendizaje del alumnado; en este campo, el neuroaprendizaje hace referencia al estudio del cerebro como órgano del aprendizaje, cuya finalidad es contribuir al desarrollo de las potencialidades cognitivas y emocionales del aprendiz al máximo. La investigación en esta

materia nos habla de que las emociones, los sentimientos y el aprendizaje están muy relacionados. La experiencia de aprendizaje puede ir unida al placer o al dolor. En el primer caso nos motivará a repetir la experiencia, y en el segundo caso, a huir de las nuevas experiencias que están grabadas en la memoria con dolor (Ibarrola, 2013). Según Ibarrola (2013) las investigaciones en este campo coinciden en que la mejora del proceso de aprendizaje conlleva entre otros factores el “aumentar los estímulos del entorno”, ya que crear ambientes con estímulos sensoriales potentes intensifica el proceso cognitivo, debido a que se aprende a mayor velocidad y mejor cuando la información llega por varios canales sensoriales. En este sentido podemos decir que tenemos un gran aliado en las TAC, las cuales pueden constituirse como una herramienta que aporte riqueza de contenidos, por su variedad y por su profundidad. Cascales, Gomariz y Martínez-Segura (2016) destacan la importancia de la preparación de recursos y materiales tecnológicos, en el contexto del proceso de aprendizaje.

En el caso de las lenguas extranjeras cuyo fin último es el desarrollo de la competencia comunicativa (Bumfit y Johnson; 1991; Brown, 1994) en la lengua objeto de estudio, se suma ahora la necesidad de desarrollar diferentes competencias relacionadas con el uso de las TAC en el alumnado, como la competencia digital y la competencia informacional (Área, 2010).

Con el objeto de desarrollar nuestro estudio al respecto, nos hemos centrado en conocer la percepción que tiene los alumnos universitarios de los Grados de Maestro y del Máster de Formación del Profesorado en el uso de *Apps* como recursos educativos en los contextos de enseñanza y aprendizaje de las lenguas extranjeras en el ámbito universitario. Siendo conscientes del uso creciente de los dispositivos móviles en nuestra sociedad, pretendemos recabar información acerca de las diferentes aplicaciones que se pueden utilizar con ellos y que ayudan a trabajar las destrezas orales, las destrezas escritas, los contenidos gramaticales, de vocabulario, socioculturales y fonéticos para la enseñanza de las lenguas extranjeras; cómo se usan y en qué medida, así como el conocimiento y la apreciación que el alumnado tiene de los mismos, entre el alumnado de los grados de Educación Primaria y Educación Infantil y el alumnado que cursa los estudios de Master en Formación del Profesorado de la Facultad de Educación de la Universidad de Murcia.

## 2. Marco Empírico

En este trabajo tratamos de mostrar qué percepción tienen los alumnos universitarios sobre el uso de las *Apps* para el aprendizaje de los idiomas en el ámbito universitario, con el fin de conocer que habilidades desarrollan en el aprendizaje de idiomas y en el contexto universitario. Para conseguir dicho propósito nos planteamos los siguientes objetivos:

1. Explorar la percepción que tiene los alumnos sobre las *Apps* para el aprendizaje de los idiomas.
2. Analizar si existen diferencias estadísticamente significativas entre la percepción que tienen los alumnos sobre las *Apps* para el aprendizaje de los idiomas en relación a la titulación.

### 2.1 Método, muestra e instrumento

Presentamos un estudio que adopta un planteamiento descriptivo con diseño de grupo único, cuya finalidad exploratoria trata medir la percepción que tiene los alumnos universitarios del Grado de Maestro, Educación Infantil y Educación Primaria; y Máster del Formación del Profesorado de la Universidad de Murcia de las *Apps* para el aprendizaje de idiomas. Se ha utilizado un diseño descriptivo propio de un estudio tipo encuesta (Hernández y Maquilón, 2010). Los participantes en esta investigación han sido 86 alumnos de la Facultad de Educación de la Universidad de Murcia.

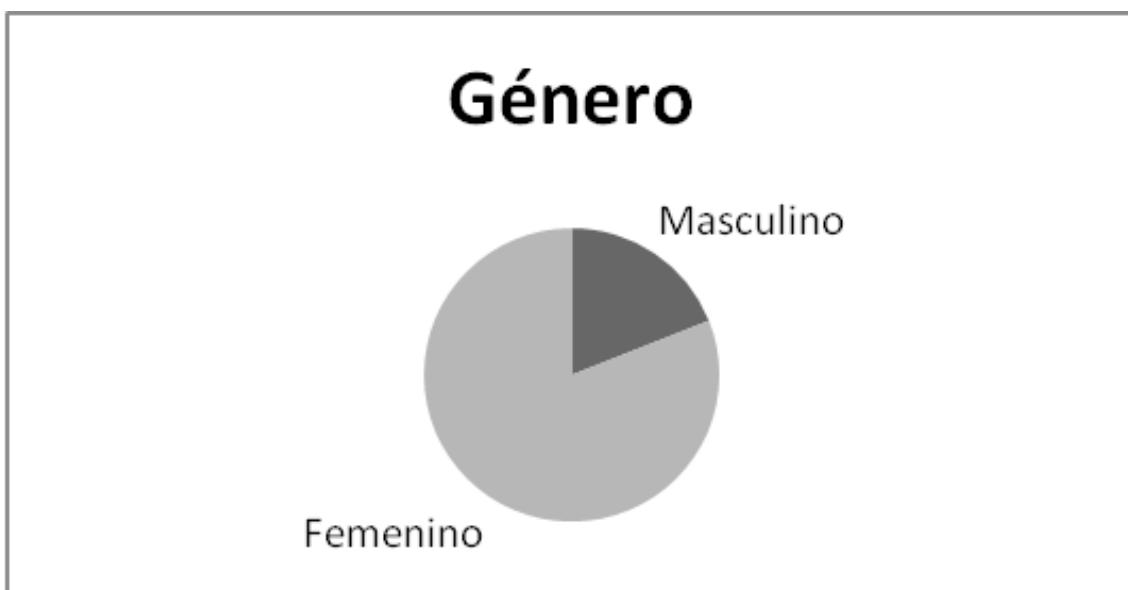


Figura 2. Género de los estudiantes que han participado

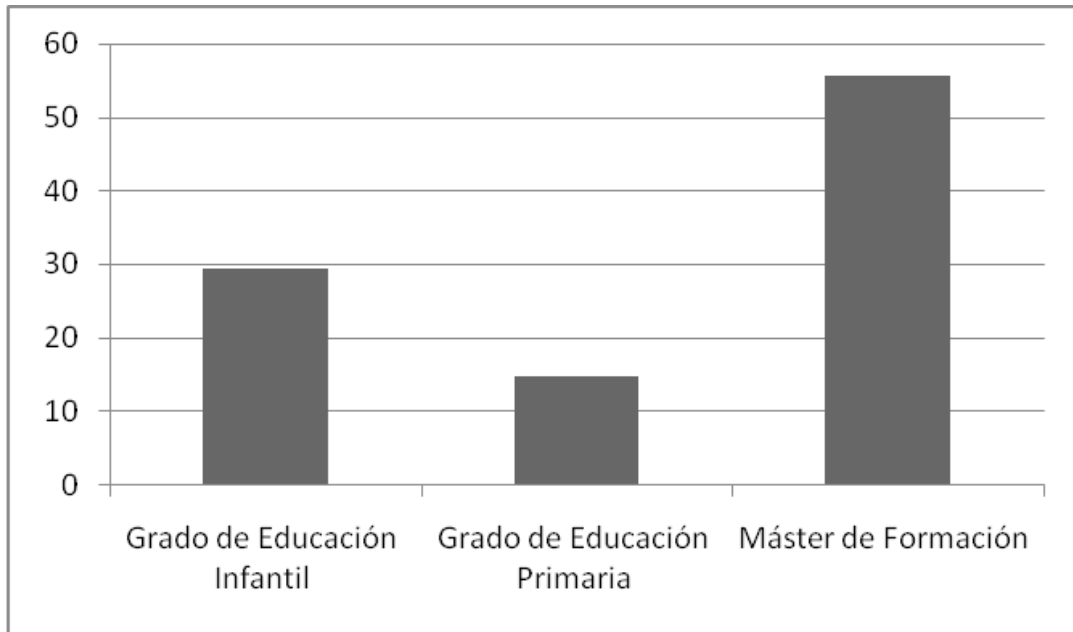


Figura 3. Titulación de los estudiantes

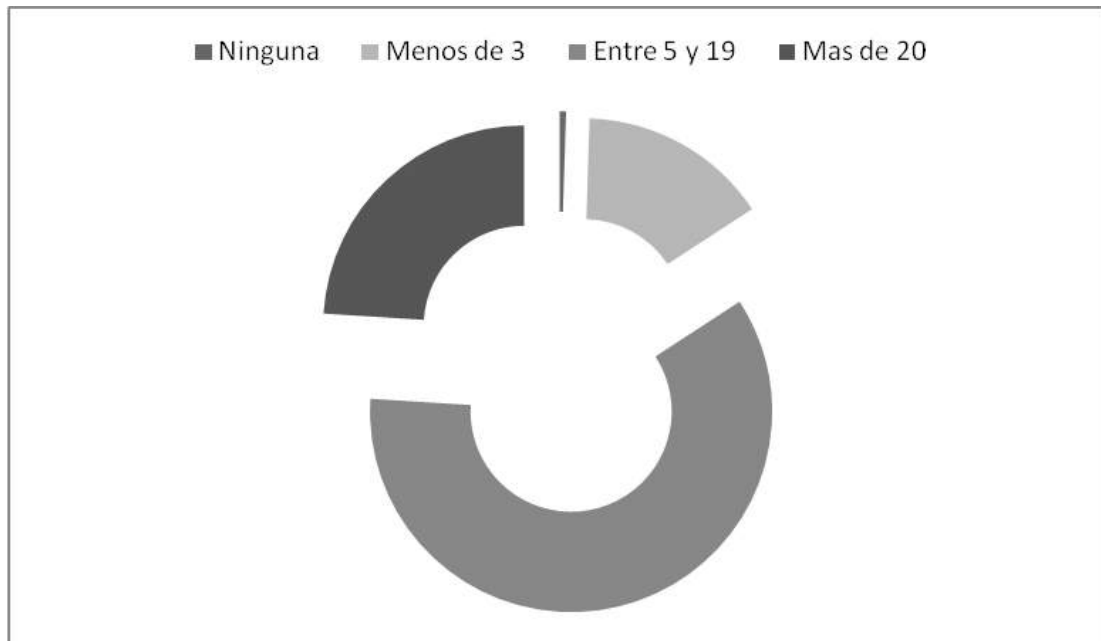


Figura 4. App descargadas en los dispositivos móviles de los estudiantes

Para esta investigación hemos diseñado cuestionario on-line anónimo e individual diseñado *ad hoc*, con el fin de medir el uso que hacen los alumnos universitarios del Grado de Maestro y Máster de Formación del Profesorado de la Universidad de Murcia de *Apps* para el aprendizaje de idiomas. Para ello hemos definido una serie de ítems que hacen referencia al uso que hacen de las *Apps*, en qué medida las utilizan para el aprendizaje de idiomas y que habilidades desarrolla con el uso de las *Apps*. Las preguntas son de respuesta cerrada tipo Likert, a las que se responde según una escala de menor a mayor grado de acuerdo: 1 *totalmente en desacuerdo*, 2 *en desacuerdo*, 3 *ni de acuerdo ni en desacuerdo*, 4 *de acuerdo* y 5 *totalmente de acuerdo*.

En el análisis de la fiabilidad del instrumento hemos obtenido una alta consistencia interna, arrojando un coeficiente de Alfa de Cronbach de ,959 siendo, según De Vellis (2003), excelente al obtener una puntuación mayor de ,90.

### **3. Resultados**

A continuación, exponemos los resultados de los análisis procedentes de la información recogida con el cuestionario de evaluación cumplimentado por los alumnos. Comenzamos presentando los resultados procedentes de la aplicación de la estadística descriptiva.

*Objetivo 1. Explorar la percepción que tiene los alumnos sobre las Apps para el aprendizaje de los idiomas.*

Los resultados indican que el 84,1% de los encuestados dice tener un dominio bueno o excelente del manejo de dispositivos móviles, mientras que un 14,8% indica que no es bueno, y solo un 1,1% que no domina los dispositivos móviles. El 39,8% considera que no tiene un buen conocimiento de las *App*, el 40,9% las conoce bien y el 13,6 % el grado de conocimiento es muy alto. En relación a la frecuencia de descarga hay mayor disparidad en las respuestas por parte del alumnado participante, un 19,3% considera que apenas se descarga *Apps*, 36,9% se descarga pocas *Apps*, frente a un 38,6 % que indica reconoce que se descarga bastante y mucha.

Se les preguntó a los estudiantes universitarios sobre la relación entre el uso de *App* específicas para el aprendizaje de los idiomas y la mejora de las habilidades en este campo. Un 39,8% de los encuestados consideran que las *Apps* no mejoran la comprensión oral, frente a un 27,3% que si, un 33% no se define. Respecto a la expresión oral, un 33% consideran que

las *Apps* no mejoran esta habilidad; sin embargo, un 40,5% consideran que sí, y un 39,8% no lo tienen muy claro. El 34,1% de los encuestados entienden las *Apps* mejora la comprensión, y un 33% entienden que no lo hace. En lo que se refiere a la expresión escrita, el 31,8% consideran que las *Apps* no lo mejoran, y el 28,4% consideran que estas aplicaciones móviles sí mejoran esta habilidad. Respecto a la fonética, el 46,6% entienden que se ve favorecido, mientras que el 20,5% no lo hace. En esta misma dimensión preguntamos por las *Apps* como recurso de evaluación, el 63,7 % de los alumnos encuestados entienden que sí lo son frente al 15,9 que no lo son.

Finalmente les preguntamos, concretamente, sobre el uso de las *Apps* en las aulas universitarias, y solo un 25% indica que se utilizan para impartir docencia. El 45,5 % de los encuestados manifiestan que son un complemento de la enseñanza. En esa misma línea, el 70,4 % indica que las *Apps* que facilitan el aprendizaje de idiomas no se comparten entre compañeros.

*Objetivo 2. Analizar si existen diferencias estadísticamente significativas entre la percepción que tienen los alumnos sobre las Apps para el aprendizaje de los idiomas en relación a la titulación.*

Al cruzar los datos de la categoría de titulación, alumnos que cursan el Máster de Formación del Profesorado y el Grado de Maestro con las variables predictoras no encontramos diferencias estadísticamente significativas según los datos arrojados tras el cálculo de la prueba de U de Mann Whitney. Lo que nos indica que el uso de las *App* no depende ni de la titulación ni tampoco de la formación. Dado que los alumnos del Máster llevan más tiempo formándose en habilidades de competencia lingüística.

### **3. Discusión y conclusiones**

Los datos obtenidos en este estudio cuestionan el uso efectivo de la tecnología en las aulas universitarias, si bien es cierto que las tecnologías ha supuesto una revolución en la forma de comunicarnos y relacionarnos también lo ha sido en la forma de aprender, y concretamente una lengua extranjera.



En la introducción de esta comunicación hemos relatado la influencia de las tecnologías, y en especial del *mobilelearning*, en el ámbito educativo, implicando un uso mayor y más continuo en cual a las aplicaciones para dispositivos, *Apps*. Tras el análisis de los datos obtenidos en esta investigación podemos afirmar que las *Apps*, según los estudiantes participantes, son adecuadas para el aprendizaje de una lengua extranjera no obstante no suele ser utilizada como recurso educativo en los entornos educativos universitarios y no universitarios. Los estudiantes entienden que usar las *App* puede ampliar sus posibilidades de aprendizaje pero no lo comparte con el resto de compañeros.

Finalmente, en cuanto las habilidades propias del aprendizaje de los idiomas, comprensión oral y escrita y expresión oral y escrita, los datos revelan una relación estadísticamente significativa entre las habilidades de comprensión y expresión oral y comprensión escrita, indicando que los alumnos entienden que aprenden mejor con las *Apps*. El desarrollo de las habilidades relacionadas con la comprensión escrita queda relegado a otro tipo de recursos tecnológicos o métodos de enseñanza.

### Referencias

- Área Moreira, M. (2010). Competencias informacionales y digitales en educación superior. En *Rusc Vol. 7*, nº 2, Universidad Oberta de Catalunya. Barcelona, julio de 2010.
- Brumfit, C.J. & Johnson, K. (1991). *The Communicative Apps roach to Language Teaching*, Oxford, Oxford UniversityPress.
- Cascales Martínez, A., Martínez Segura, M. J., & Gomariz Vicente, M. Á. (2016). Competencia tecnológica y trabajo colaborativo en las prácticas curriculares del Grado en Pedagogía en la Universidad de Murcia. *Revista de Investigación en Educación*, 14(1), 31-52. Recuperado de:  
<http://reined.webs.uvigo.es/ojs/index.php/reined/article/view/1135/371#page=36>
- De Vellis, R.F. (2003). *Scale development: Theory and applications* (2ª ed.). ThousandOaks, CA: Sage
- Dornaletche Ruiz, J.; Buitrago Alonso, A.; Moreno Cardenal, L. (2015): Categorización, selección de ítems y aplicación del test de alfabetización digital on-line como indicador de la competencia mediática. *Comunicar*, nº 44, v.XXII, 2015. Revista Científica de Educomunicación.

- Fajardo, I.; Villalta, E.; Salmerón, L. (2016): ¿Son realmente tan buenos los nativos digitales? Relación entre las habilidades digitales y la lectura digital. En *Anales de Psicología*, 2016, vol. 32, nº 1 (enero, 89-97).  
<http://dx.doi.org/10.6018/analesps.32.1.185571>
- Forés, A.; Ligoiz, M (2009). *Descubrir la neurodidáctica*. Barcelona: Ed. UOC.
- Hernández Salazar, Patricia (2015). Experiencias de alfabetización informaticas en ambientes virtuales de aprendizaje. En *Biblios*, nº 61,19-37.
- Henze, N.; Pielot, M.; Poppinga, B.; Schinke, T.; Boll, S. (2011). “My Apps is an Experiment: Experience from User Studies in Mobile Apps Stores”. *International Journal of Mobile Human Computer Interaction*, v. 3, n.4, pp. 71- 91.
- Hernández Pina, F. & Maquilón, J.J. (2010). Introducción a los diseños de investigación educativa». En S. Nieto (Ed.) *Principios, métodos y técnicas esenciales para la investigación educativa* (pp. 109-126). Madrid: Dykinson.
- Ibarrola, B. (2013). *Aprendizaje emocionante. Neurociencia para el aula*. UE: SM. Biblioteca Innovación Educativa.
- Lozano, R. (2011). De las TIC a las TAC: tecnologías del aprendizaje y el conocimiento. *Anuario ThinkEPI*, 5, 45-47.
- Mora, F. (2013). *Neuroeducación*. Madrid: Alianza Editorial.
- Ortiz, T. (2009). *Neurociencia y Educación*. Madrid:Alianza Editorial.
- Ozuorcun, N. C., & Tabak, F. (2012). Is M-learning Versus E-learning or are They Supporting Each Other?. *Procedia-Social and BehavioralSciences*, 46, 299-305.
- Presnsky, M. (2011). *Enseñar a nativos digitales. Una propuesta pedagógica para la sociedad del conocimiento*. UE: SM. Biblioteca Innovación Educativa.