Uso de aplicaciones móviles en el aprendizaje de una segunda lengua en la Licenciatura en Enseñanza de Idiomas de la Universidad Regional del Sureste

Beatriz Méndez Vázquez, Mariana Rivera Guillén, Parada Sosa Ángel

Escuela de Idiomas. Universidad Regional del Sureste, Oaxaca, México.

email: pasa931007@profesores.urse.edu.mx

RESUMEN

Introducción: En 1968, Alan Kay propuso el uso de un *Dynabook* para facilitar el aprendizaje, él decía "imagine tener un manipulador de conocimiento autónomo en un paquete portátil del tamaño de un cuaderno normal. Suponga que tiene el poder suficiente para superar sus sentidos de la vista y el oído" (citado por Helen, 2013, p. 8). En la actualidad esa idea se volvió realidad al tener la posibilidad de aprender idiomas desde los teléfonos móviles.

Objetivo: Identificar las características de las aplicaciones lingüísticas que permite a los estudiantes practicar un segundo idioma.

Metodología: Se aplicaron encuestas a 46 estudiantes de la licenciatura en Enseñanza de Idiomas de la Universidad Regional del Sureste.

Resultados: Los principales hallazgos reflejaron lo siguiente: (1) el 80.4 % mencionó tener interés en mejorar su

práctica oral del inglés, (2) el 56.5 % señaló la característica de facilidad de uso de las apps como la predilecta, (3) el 76.1 % mencionó haber usado Duolingo ©.

Conclusiones: Sugerimos el uso de aplicaciones que engloban las características que buscan los alumnos para practicar o reforzar idiomas, ya que las necesidades de cada uno son diferentes.

Palabras clave: Aprendizaje, aplicaciones lingüísticas, teléfonos móviles, idiomas, características.

ABSTRACT

Introduction: In 1968, Alan Kay proposed the use of a Dynabook to facilitate learning, he stated "imagine having a self-contained knowledge manipulator in a portable package the size of a normal notebook. Suppose you have enough power to overcome your senses of sight and hearing" (as cited in Helen, 2013, p.8). Nowadays, that idea has become a reality with the possibility of learning languages from mobile phones.

Objetive: Identify the characteristics of linguistic apps that allow students to practice a second language.

Methodology: Surveys were applied to 46 students of the degree in Language Teaching at the Universidad Regional del Sureste.

Results: The main findings reflected the following: (1) 80.4 % mentioned having an interest in improving their oral practice of English, (2) 56.5 % indicated the ease-of-use feature of the apps as their favorite, (3) 76.1 % mentioned having used Duolingo ©.

Conclusions: It is suggested the use of apps that encompass the characteristics that students seek to practice or reinforce languages, since the needs of each one are different.

Keywords: Learning, linguistic apps, mobile phones, languages, characteristics.

INTRODUCCIÓN

Hoy en día, todos vivimos en una era digitalizada, donde todo funciona a través de Internet. En cierto modo, esto ha aportado beneficios a nuestra forma de vida, incluida la educativa. Desde hace algún tiempo, aprender y enseñar un idioma desde una aplicación móvil les ha facilitado la vida a los estudiantes. En la enseñanza de idiomas, existe un gran repertorio de herramientas que se pueden implementar y éstas se pueden adaptar según el tipo de grupo con el que se trabaje y sus necesidades. Dentro de estas herramientas se encuentran las aplicaciones móviles para practicar idiomas, que pueden jugar un papel importante en el proceso de aprendizaje. Estas aplicaciones promueven la práctica continua de las habilidades que se deben desarrollar, ya que para mejorar en el segundo idioma la clave es la práctica.

Para llevar a cabo esta investigación, fue importante conocer las características que deben tener las aplicaciones para aprender un idioma, éstas deben promover un aprendizaje que ofrezca las cuatro habilidades lingüísticas: lectura, escritura, producción oral y comprensión auditiva, ya que esto propicia un mejor aprendizaje. Asimismo, el proceso de aprendizaje de los alumnos se puede personalizar según las habilidades que necesiten para practicar más, ya que las aplicaciones se basan en la práctica. La personalización de este proceso se refiere a la implementación de dos o más aplicaciones que contienen las habilidades para poner en práctica. Así como Vandergrift citado por Bustillo et al. (2017) explicó que "la comprensión auditiva es una habilidad que contribuye a la internacionalización de las reglas del lenguaje y facilita el desarrollo de otras competencias." (p. 57). Por eso se puede utilizar una aplicación para practicar conversaciones, junto con una aplicación para aprender vocabulario, para que ambas se complementen y mejoren la competencia lingüística del estudiante.

También existen aplicaciones que ayudan a mejorar la gramática de los estudiantes, lo que les permite tener una comunicación más efectiva. Además, si el alumno lo requiere, puede agregar una aplicación que apoye la mejora de la comprensión auditiva, así los estudiantes estarán mejor preparados en el idioma para poder comprender con mayor precisión las conversaciones. Talan citado por Garduño (2020) definió al aprendizaje móvil como "la habilidad de los aprendientes para acceder a la información independientemente del tiempo y del espacio a través de estos dispositivos, así como la administración de su propio proceso de aprendizaje con base en sus diferencias y necesidades individuales." (p. 80).

Una aplicación educativa debe ser intuitiva y natural porque así facilita el aprendizaje, también es importante que una aplicación educativa sea compatible con varios dispositivos para que de esta forma pueda cumplir con los requisitos de convivencia y rapidez. Tal como dijo Clare (2013) "use aplicaciones que sean de alta calidad, fáciles de usar desde el principio, que tengan una vida útil prolongada y que contengan interactividad que complemente el contenido." (p. 1).

METODOLOGÍA

En esta investigación se utilizó la metodología cuantitativa, ésta consiste en examinar numéricamente los datos (McLeod, 2019), en este caso los datos se obtuvieron a través de una encuesta transversal. La encuesta realizada en *Google Forms* © se aplicó a los estudiantes voluntarios de segundo, cuarto, sexto y octavo semestre. Se enviaron virtualmente por medio de un link en la plataforma *Teams* © para proteger la salud de los estudiantes debido a la contingencia sanitaria a causa del COVID-19, para ello se pidió permiso a profesores de los diferentes semestres, con el fin de que los alumnos pudieran preguntar sus dudas con

respecto a la investigación, en caso de que hubiese.

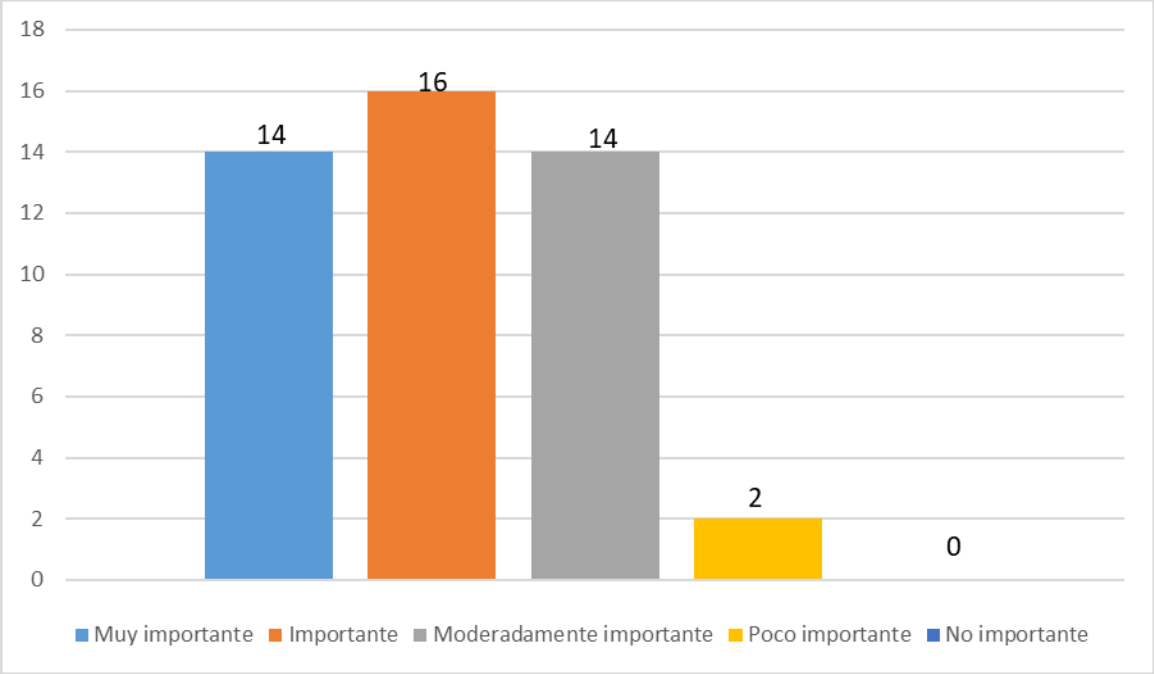
Los estudiantes encuestados son de la Escuela de Idiomas en la Universidad Regional del Sureste, de esta manera la información será de utilidad para los estudiantes de todos los semestres de este plantel educativo. Todos los estudiantes encuestados dieron su consentimiento para el uso de información que proporcionaron. Se utilizó el formato de encuesta estructurada para trabajar con parámetros fijos que permitieron mantener el orden en las preguntas. Cheung (2014) definió un cuestionario estructurado como "un documento que consiste en un conjunto de preguntas estandarizadas con un esquema fijo, que especifica la redacción exacta y el orden de las preguntas, para recopilar información de los encuestados." (p.1). Para validar nuestro instrumento de investigación, la encuesta estructurada fue evaluada por el asesor experto.

RESULTADOS

La Figura 1 muestra que los estudiantes otorgan importancia al uso de aplicaciones educativas debido a que el mayor número de respuestas se encuentra en las secciones de ‘muy importante’, ‘importante’ y ‘moderadamente importante’. Por otro lado, únicamente dos alumnos lo consideraron poco importante, resultado que es bajo con respecto al número total de participantes, que fueron 46 alumnos. Así mismo, se puede observar que ningún alumno seleccionó la opción ‘no importante’, lo cual refuerza la hipótesis que atribuye importancia a las aplicaciones educativas.

Figura 1

Importancia del uso de una aplicación educativa para practicar un segundo idioma

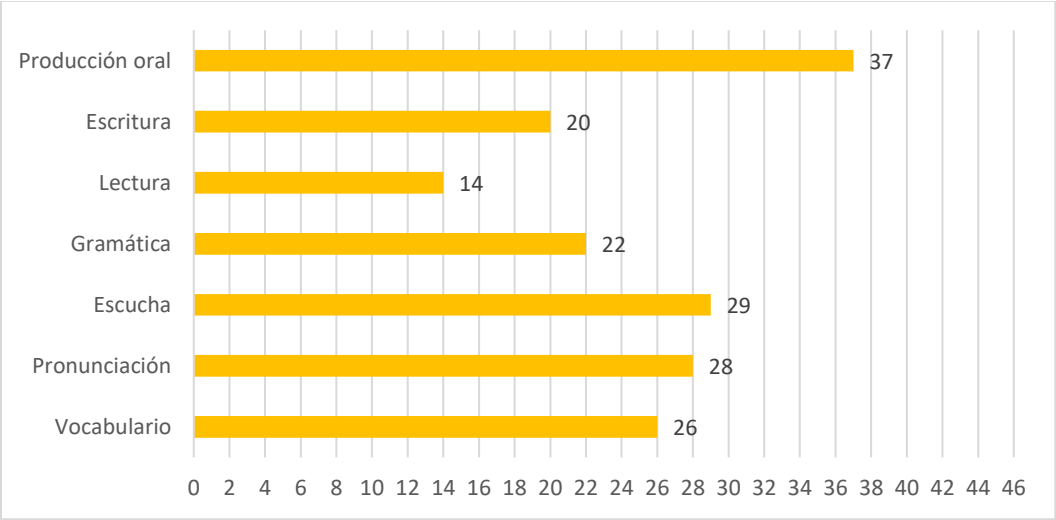


Fuente: Elaboración propia

La Figura 2 tiene siete áreas del lenguaje en las que los 46 estudiantes que respondieron pudieron elegir más de una respuesta, eligieron las áreas en las que estaban interesados en desarrollarse más. Las áreas incluidas en esta pregunta fueron: Vocabulario 26 estudiantes eligieron esta opción (56.5 %), Pronunciación 28 estudiantes (60.9 %), comprensión oral que es Escucha 29 estudiantes (63 %), Gramática 22 estudiantes (47,8 %), Lectura 14 estudiantes (30,4 %), Escritura 20 estudiantes (43,5 %) y Producción oral 37 estudiantes (80,4 %).

Figura 2

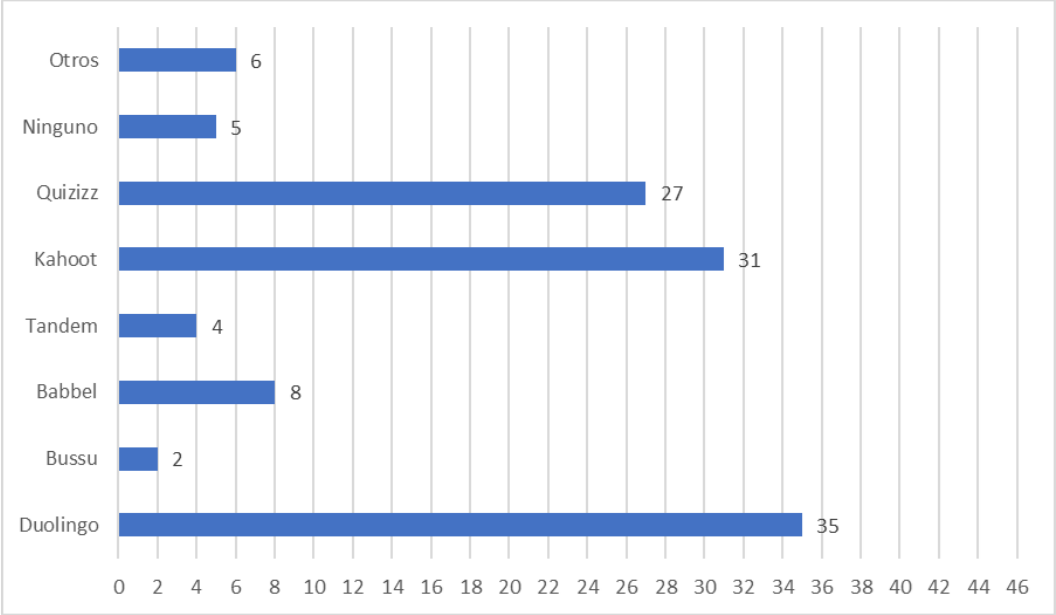
Áreas del lenguaje en las que los estudiantes de idiomas están interesados en desarrollar más



Fuente: Elaboración propia

Figura 3

Aplicaciones que han utilizado los estudiantes de idiomas



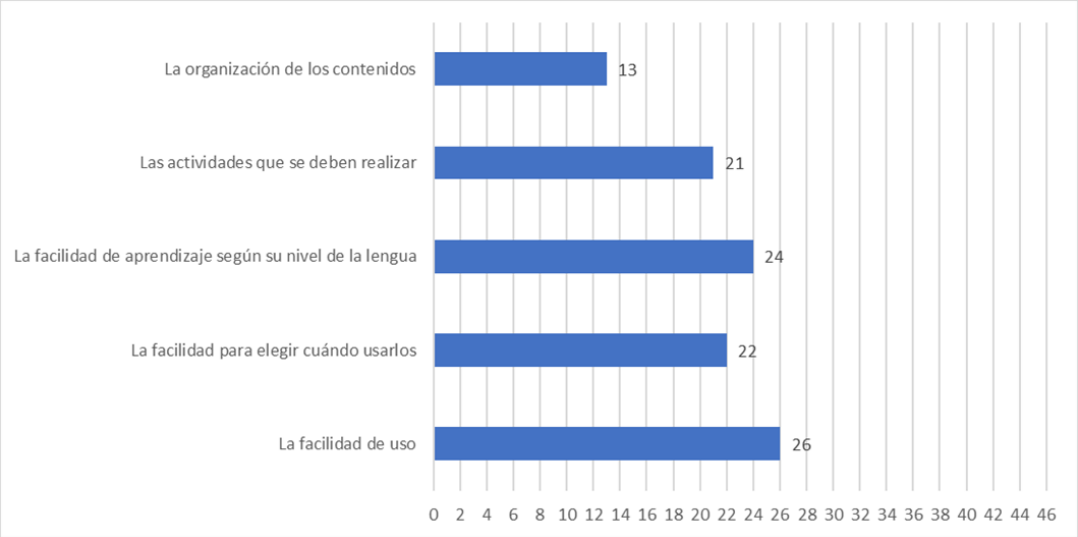
Fuente: Elaboración propia

En la Figura 3 hay ocho opciones de las cuales seis de ellas son nombres de aplicaciones educativas para aprender un idioma, la penúltima opción se refiere al

hecho de que el alumno nunca ha utilizado una aplicación educativa, mientras que la última pregunta se refiere al hecho de que los alumnos han utilizado otras aplicaciones educativas que no se mencionaron en esta pregunta. Los 46 estudiantes encuestados pudieron elegir más de una respuesta en esta pregunta, que fueron: Duolingo © 35 estudiantes (76.1%), Bussu © 2 estudiantes (4.3 %), Babbel © 8 estudiantes (17.4 %), Tandem © 4 estudiantes (8.7 %), Kahoot © 31 estudiantes (67.4 %), Quizizz © 27 estudiantes (58.7 %), opción Ninguno 5 estudiantes (10.9 %) y Otros 6 estudiantes (13 %).

Figura 4

Aspectos que les han agradado a los estudiantes de idiomas sobre las aplicaciones educativas



Fuente: Elaboración propia

La Figura 4 muestra lo que les gustó a los estudiantes sobre el uso de aplicaciones educativas, había cinco opciones. Los estudiantes seleccionaron más de una respuesta, se puede observar que la opción facilidad de uso fue seleccionada por 26 estudiantes (56.5 %), la facilidad para elegir cuándo usarlos 22 estudiantes (47.8 %), la facilidad de aprendizaje según su nivel de la lengua 24 alumnos (52.2 %), las actividades

que se deben realizar 21 alumnos (45.7 %), y la organización de los contenidos 13 estudiantes (28.3 %).

Tabla 1

Habilidades con las que las aplicaciones educativas han ayudado a los estudiantes de idiomas

	Aplicaciones					
Habilidades	Duolingo©	Bussu©	Babbel©	Tándem©	Kahoot©	Quizizz©
Escucha	24 de 46 estudiantes	3 de 46 estudiantes	2 de 46 estudiantes	3 de 46 estudiantes	8 de 46 estudiantes	9 de 46 estudiantes
Escritura	24 de 46 estudiantes	2 de 46 estudiantes	5 de 46 estudiantes	2 de 46 estudiantes	21 de 46 estudiantes	18 de 46 estudiantes
Producción oral	20 de 46 estudiantes	2 de 46 estudiantes	3 de 46 estudiantes	3 de 46 estudiantes	3 de 46 estudiantes	1 de 46 estudiantes
Lectura	22 de 46 estudiantes	0 de 46 estudiantes	2 de 46 estudiantes	0 de 46 estudiantes	20 de 46 estudiantes	18 de 46 estudiantes

Fuente: Elaboración propia

La tabla 1 muestra cuáles han sido las habilidades que los alumnos han encontrado en algunas aplicaciones educativas. Los 46 estudiantes encuestados eligieron más de una habilidad, los resultados mostraron a Duolingo © como la aplicación más usada, por lo cual con respecto a la habilidad de escucha y escritura 24 alumnos señalaron poner en práctica esa habilidad, en la expresión oral 20 estudiantes y en la habilidad de lectura 22 estudiantes.

CONCLUSIONES

En esta investigación, las características que deben tener las aplicaciones educativas para integrarse en la enseñanza de una segunda lengua fueron parte fundamental para llevar a cabo esta investigación. Con base en los resultados obtenidos de nuestra encuesta encontramos en detalle todas aquellas características que deben incluir las aplicaciones educativas. Con base en los resultados de la Figura 2, se observó que los estudiantes buscan en una

aplicación educativa las cuatro habilidades lingüísticas, así como la parte de gramática, pronunciación y vocabulario. La producción oral fue seleccionada con mayor porcentaje, 37 de 46 estudiantes (80.4 %) eligieron esta opción como la característica más importante que debe tener una aplicación educativa. Según los resultados obtenidos de nuestra encuesta, pudimos encontrar la ventaja de utilizar una aplicación educativa para aprender un segundo idioma. Esta ventaja fue que las aplicaciones educativas incluidas en esta investigación han ayudado a los estudiantes de idiomas a mejorar sus habilidades en el idioma inglés, así como a continuar su práctica en el idioma. Las aplicaciones educativas son una buena forma de practicar un segundo idioma, ya que los alumnos pueden acceder a actividades que les permiten mejorar en las áreas que necesiten, además de ir al ritmo de trabajo que ellos seleccionen.

REFERENCIAS

Bustillo, J., Rivera, C., Guzmán, J. G., & Ramos Acosta, L. (2017). Benefits of using a mobile application in learning a foreign language. *Sistemas y Telemática*, *15*(40), 55-68. https://doi.org/10.18046/syt.v15i40.2391

Cheung, A. K. L. (2014). Structured Questionnaires. En A. C. Michalos (Ed.), *Encyclopedia of Quality of Life and Well-Being Research* (pp. 6399-6402). Springer Netherlands. https://doi.org/10.1007/978-94-007-0753-5_2888

Clare, J. (2013). *Defining an Educational App with Jayne Clare of Teachers with Apps*. https://www.teacherswithapps.com/blog-defining-an-educational-app-with-jayne-clare-of-teachers-with-apps/

Garduño, E. (2020, noviembre 1). Uso tecnopedagógico de dispositivos móviles en la formación de investigadores. *RDU UNAM*. https://www.revista.unam.mx/2020v21n6/uso_tecnopedagogico_de_dispositivos_moviles_en_la_formacion_de_investigadores/

Helen, C. (2013). A historical overview of mobile learning: Toward learner-centered education. *Handbook of Mobile Learning*. https://www.academia.edu/5601076/A_historical_overview_of_mobile_learning_Toward_learner_centered_education

Rodríguez, P. (2021). *La Importancia de la Claridad y Sencillez de una Interfaz de Usuario*. SG Buzz. https://sg.com.mx/revista/31/la-importancia-la-claridad-y-sencillez-una-interfaz-usuario

Zuleta, A. F. S. (2019). *Fortalecimiento de la producción oral en inglés a través de recursos TIC*. 111.