

El aprendizaje de lenguas extranjeras mediante tecnología móvil en el contexto de la educación a distancia y combinada

Mobile assisted language learning in distance and blended education

María Jordano de la Torre
María Dolores Castrillo de Larreta-Azelain
Universidad Nacional de Educación a Distancia, UNED (España)

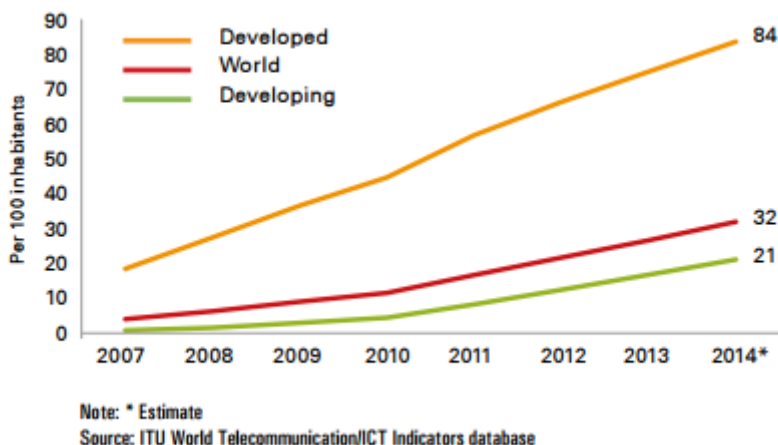
Antonio Pareja-Lora
Universidad Complutense de Madrid, UCM (España)
Coordinadores del Monográfico

LA TECNOLOGÍA MÓVIL Y EL APRENDIZAJE DE LENGUAS EXTRANJERAS: NUEVOS HORIZONTES

Desde la publicación, en 2008, del primer monográfico sobre aprendizaje de lenguas mediante tecnología móvil (en inglés conocido con el acrónimo MALL: *Mobile Assisted Language Learning*), bajo la coordinación de Shield y Kukulska-Hulme en la prestigiosa revista ReCALL (Shield y Kukulska-Hulme, 2008), son muchos los cambios que afectan a la forma de aprender lenguas extranjeras a través de dispositivos móviles como los *smartphones* o las tabletas.

El avance de la tecnología, el abaratamiento de las tarifas de datos a nivel mundial, la presencia de redes inalámbricas en la mayoría de lugares de paso, transportes y edificios públicos, así como la amplísima difusión de este tipo de dispositivos móviles (por ejemplo, véase la gráfica incluida en la figura 1), han sido factores determinantes para la progresiva utilización de los mismos en actividades dedicadas al aprendizaje de lenguas extranjeras. Cabe destacar asimismo el ascenso vertiginoso que han experimentado las suscripciones a anchos de banda para dispositivos móviles en los últimos años.

Figura 1. Porcentajes de suscripciones a redes móviles, 2007-2014



Fuente: ITU International Telecommunication Union <https://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Documents/facts/ICTFactsFigures2014-e.pdf>

Este avance tecnológico ha provocado un cambio significativo en el diseño instruccional de materiales educativos adaptados a dichos dispositivos, que afecta tanto a materiales de nueva creación, como a otros ya existentes (de uso más general), creados para la interacción social y colaborativa. Si hasta hace pocos años gran parte de la producción científica relacionada con este área de investigación giraba en torno a resultados de proyectos y experimentos basados en el envío de SMS (Cavus e Ibrahim, 2009; Hayati, Jalilifar y Mashhadi, 2009; López Rúa, 2007), a día de hoy el interés se sitúa en torno a (1) la utilización educativa de aplicaciones de propósito general o creadas para fines sociales, no necesariamente instruccionales, generalmente en modalidades de enseñanza presencial o combinada (Hockly y Dudeney, 2014; Castrillo, Bárcena y Martín Monje, 2014) o bien, más específicamente, (2) al diseño, desarrollo y posterior experimentación de aplicaciones (*apps*) ad hoc para ser usadas con estos fines, normalmente en las modalidades de aprendizaje a distancia y autónomo (Pareja Lora, Arús Hita, Martín Monje, Read, Pomposo Yanes, Rodríguez Arancón, Calle Martínez y Bárcena, 2013; Castrillo, Bárcena y Pareja Lora, 2014; Talaván y Ávila, 2015). Todo ello, sin olvidar (a) la influencia conectivista derivada de la utilización de las redes sociales a cualquier hora, en cualquier lugar y en cualquier lengua y (b) la posibilidad de poder escuchar retransmisiones de audio, en directo o en diferido (mediante *podcasts*), sobre una infinidad de temáticas distintas, ya sean adaptadas para la docencia (*ITunesU*) o de carácter puramente divulgativo (Jordano

de la Torre, 2011). En la actualidad hay más de 3 millones de *apps* disponibles para dispositivos iOS y Android (Wikipedia, 2015a, 2015b).

Entre los grandes impulsores del área de MALL se encuentran las universidades de enseñanza a distancia, como (a) la *Open University*, del Reino Unido, pionera en el uso de *IPods* para la enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras de la que emergen las primeras aportaciones teóricas de rigor (Kukulka-Hulme y Shield, 2008) y (b) la UNED, de España, a la que pertenece uno de los grupos de investigación más influyentes en MALL en la actualidad (el grupo ATLAS), como se muestra más abajo, gracias especialmente al proyecto SO-CALL-ME (Pareja Lora et al., 2013; Castrillo, Bárcena y Pareja Lora, 2014). Muchas universidades, incluyendo las que siguen metodologías a distancia, se han esforzado al máximo por facilitar materiales y medios adecuados de estudio a un alumnado que, por regla general, se enfrenta a su tarea en circunstancias normalmente difíciles: en soledad, con sobrecarga de trabajo, con poco tiempo para el estudio, etc. En estas condiciones, el móvil puede convertirse en uno de los mejores aliados del alumno en su aprendizaje, pues le permite estudiar en cualquier lugar y en cualquier momento (por ejemplo, en sus desplazamientos en transporte público, entre el trabajo y el hogar).

La base metodológica para este tipo de aprendizaje móvil y ubicuo ya fue apuntada por autores como Kloper et al. (2002), quienes señalan las principales ventajas que puede aportar el uso de los dispositivos móviles en este sentido: su portabilidad, su facilidad de acceso y conexión a redes y de interacción social, así como su posibilidad de personalización. No obstante, hasta la fecha, es alarmante la ausencia de estudios académicos que traten de forma rigurosa y seria el marco teórico para el diseño de actividades adaptadas al aprendizaje móvil de lenguas. Tal es así, que de los más de 600 proyectos analizados por Burston (2015) de los 20 primeros años de existencia de MALL, apenas 30 cumplían con un mínimo de rigor científico. Ha sido al final de las dos décadas analizadas, cuando aparecen algunas de las conclusiones más citadas y relevantes en el área (Kukulka-Hulme, 2012), que afectaría de modo determinante al diseño instruccional de las aplicaciones para el aprendizaje de lenguas:

- Los estudiantes acceden desde cualquier lugar y sin horario prefijado (comportamiento espontáneo).
- Los períodos dedicados al aprendizaje móvil suelen durar entre 15 y 20 minutos.

Esta necesidad de investigación especializada en el área de la enseñanza de lenguas extranjeras mediante tecnología móvil dio lugar a la creación, en 2013, de un grupo de interés europeo, llamado precisamente de esta misma forma: MALL SIG (*Mobile Assisted Language Learning Special Interest Group*), auspiciado por la asociación internacional EuroCALL (http://eurocall.webs.upv.es/index.php?m=menu_01&d=que_es; <https://www.linkedin.com/grp/home?gid=6520472>). Este grupo de interés tiene por objetivo fomentar la investigación en esta área, y se reúne desde entonces semestral o anualmente para

presentar los resultados y conclusiones más relevantes de los trabajos de investigación realizados por los miembros de la asociación y otros expertos interesados en el tema.

AVANCES MÁS RECIENTES DE LOS ESTUDIOS DE MALL

La evolución que se ha producido en las distintas reuniones del MALL SIG y en los distintos congresos de EuroCALL, desde la creación de este grupo de interés, es representativa de lo que está ocurriendo en general en el área de MALL. Se enumeran a continuación algunos de los datos y estadísticas más relevantes al respecto:

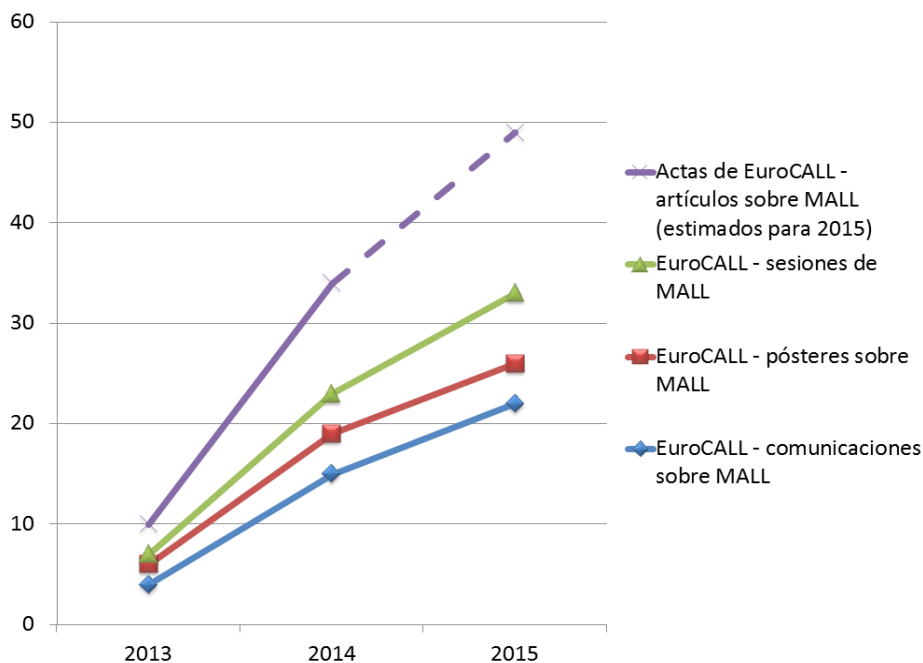
- En el congreso EuroCALL 2013, únicamente se dedicaron a MALL.
 - una sesión completa (en la que se presentaron cuatro comunicaciones);
 - dos pósteres, uno de ellos de comparación del uso de diccionarios en papel con una aplicación para móviles, y el otro acerca de la adaptación de un sistema de enseñanza para ordenadores para su uso con dispositivos móviles (Kétyi, 2013);
 - un simposio, organizado por los promotores de la creación del MALL SIG, en el que se presentaron varias *apps* en vías de desarrollo (Pareja Lora et al., 2013);
 - la primera reunión del MALL SIG (en la que el grupo quedó formalmente constituido), a la que asistieron apenas 20 personas, y en la que tan sólo se mostró un interés incipiente en esta nueva área de investigación.
- En las actas de EuroCALL 2013 (Bradley y Thouësny, 2013), tan sólo los títulos de tres artículos (de un total de 42, es decir, apenas un 7%) incluyen las palabras *apps*, *mobile*, *smartphone*, y/o MALL (Kétyi, 2013; Obari, 2013; Pareja Lora et al., 2013).
- En EuroCALL 2014 hubo ya una presencia más que notable de presentaciones relacionadas con MALL:
 - se le dedicaron cuatro sesiones, con tres comunicaciones cada una, y se presentaron tres comunicaciones más en otras sesiones multidisciplinares, lo que hacen un total de 15 comunicaciones (es decir, casi se cuadruplicó en un año el número de comunicaciones);
 - a estas 15 comunicaciones se sumaron 4 pósteres (el doble que el año anterior);
 - se celebró un taller (workshop) sobre el uso de *apps* para dispositivos móviles (de propósito general) en el aula de idiomas;
 - tuvo lugar la tercera reunión del MALL SIG, muy breve, pues venía precedida de otra reunión, celebrada en Ávila (en conjunción con TISLID'14: II International Workshop on Technological Innovation for Specialized

Linguistic Domains). En esta última se presentaron once comunicaciones, principalmente sobre apps para MALL ya desarrolladas y en período de pruebas o evaluación.

- De los 71 artículos que aparecen en las actas de EuroCALL 2014, un número importante de ellos incluye la palabra mobile (en concreto, nueve; es decir, casi un 13%) y tres incluyen las palabras app, MALL o handheld device.
- Finalmente, MALL estuvo presente también en EuroCALL 2015 (del que aún no se han publicado las actas):
 - se presentaron 22 comunicaciones en total, distribuidas en siete sesiones (casi el doble de sesiones que el año anterior), siendo una de las áreas de investigación a las que se han dedicado más sesiones en el congreso;
 - además de estas 22 comunicaciones, pudieron verse cuatro pósteres, en sus sesiones correspondientes;
 - se celebró un simposio sobre el estado del arte en MALL (con gran éxito de convocatoria), en el que se presentaron los resultados de una decena de experimentos; estos experimentos incluían el uso de aplicaciones para dispositivos móviles en las clases de idiomas, y en su mayor parte mostraron que MALL tiene un valor educativo similar (o incluso ligeramente superior) a otros métodos de enseñanza;
 - y tuvo lugar, asimismo, la cuarta reunión del MALL SIG.

Todos estos datos se han resumido en la figura 2. Como puede verse en esta figura, el interés por MALL ha crecido de manera significativa en los últimos años (tanto dentro como fuera del ámbito de EuroCALL), a juzgar por la pendiente de las curvas del gráfico. Por otra parte, cabe destacar que esta área de investigación no sólo ha aumentado en cuanto a número de seguidores, sino también en relación a la calidad y el alcance de los resultados que se obtienen en la misma.

Figura 2. Evolución del volumen de contribuciones relacionadas con MALL en las tres últimas ediciones de EuroCALL



En efecto, hace unos años se presentaban principalmente (1) experiencias piloto, realizadas con aplicaciones de propósito general con un interés más específico en las clases de idiomas, sin una metodología concreta de estudio, o bien (2) los principios de diseño y los retos que supone el desarrollo de *apps* de MALL. En la actualidad, por el contrario, se presentan ya estudios metodológicos, empíricos y contrastables del potencial educativo y/o pedagógico de los dispositivos móviles en la enseñanza de lenguas (con resultados bastante satisfactorios), sea con *apps* creadas al efecto, con *apps* de propósito general o con versiones aptas para móviles de recursos lingüísticos en línea.

También resulta interesante comparar la distinta forma en que han evolucionado CALL (*Computer Assisted Language Learning*) y MALL. Por su parte, CALL emerge directamente del aula de lenguas extranjeras, dando lugar primero a sistemas eminentemente usados en un principio en contextos de aprendizaje formal y, posteriormente, a sistemas de aprendizaje autónomo. Por el contrario, en el caso de MALL ha sucedido justamente lo contrario: se ha pasado de usar los dispositivos

móviles en contextos de formación totalmente informales a su integración como un elemento más de la enseñanza formal, generalmente como complemento de los contenidos del curso. Son ya muchos los portales y páginas dedicadas al aprendizaje autónomo de idiomas que adaptan sus contenidos para ser mostrados en dispositivos móviles, pero más aún son las aplicaciones que se están creando para aprender única y exclusivamente a través de dispositivos móviles.

Sin embargo, algunas de estas aplicaciones no están pensadas para ser utilizadas en cualquier lugar o en cualquier situación, ya que algunas competencias (como la oral) requieren de espacios silenciosos y apartados para ser practicadas con éxito (es decir, lejos de espacios públicos muy concurridos o con mucho ruido de fondo). Por ello, la mayoría de las aplicaciones que se han creado hasta el momento se orientan a la adquisición de vocabulario (palabras y expresiones más o menos fijas) o a la traducción de pequeños textos con mayor o menor dificultad (Stockwell y Hubbard, 2013). Esta nueva modalidad de aprendizaje a distancia ha alcanzado tales cotas de popularidad, que otras opciones más tradicionales, como el programa *Rosetta Stone*, están siendo re-implementadas como aplicaciones móviles, y algunas de ellas incluso pueden descargarse gratuitamente. Cabe resaltar asimismo que este tipo de aplicaciones se encuentra en una fase muy inicial de desarrollo y no han alcanzado aún ni la calidad ni la madurez pedagógica o metodológica de las que gozan otros materiales asociados a prácticas docentes más tradicionales.

Por otra parte, cabe resaltar también que el verdadero valor pedagógico y educativo de estos materiales para el aprendizaje de lenguas a través de dispositivos móviles viene determinado en muchas ocasiones por el uso que el docente haga de los mismos en el aula, y por la metodología que se siga (la cual determina el momento y la secuenciación de cada uno de los materiales). Podría decirse que, en realidad, ningún material para la enseñanza de lenguas es malo, bueno o excelente *per se* fuera de contexto. Al contrario, un material será en general adecuado sólo para un cierto nivel de dominio de la lengua y para unas circunstancias precisas. De igual manera, cabría pensar que el verdadero potencial educativo de las *apps* de MALL no es completamente intrínseco, sino también extrínseco: dependerá de la forma y el momento en que sean implementados.

En este punto cabe finalmente resaltar que estos nuevos recursos educativos (las *apps*) tienen las ventajas adicionales de su alta disponibilidad y, en líneas generales, de su bajo coste. Efectivamente, una de las características de este tipo de aplicaciones es que son fácilmente localizables en las tiendas en línea de la mayoría de sistemas operativos. Además, en su gran mayoría, son gratuitas, como ya se ha señalado con anterioridad, e incluso en las de pago (a menudo las de mayor calidad), casi siempre permiten probar la parte inicial del curso antes de decidir si se desea comprar o no (Calle Martínez, Rodríguez Arancón y Arús Hita, 2014).

SOBRE ESTE NÚMERO DE RIED

El objetivo del presente monográfico es aglutinar un compendio de trabajos que recojan experiencias y resultados desde diferentes puntos de vista de esta nueva parcela de conocimiento en la enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras llamada MALL.

Son varias las fechas que se mencionan como claves para su nacimiento en el seno de CALL, pero lo cierto es que el incremento de literatura sobre el tema se hace notable año tras año desde 1998, como se atestigua en una de las anotaciones bibliográficas más relevantes hasta la fecha (Burston, 2015). Este estudio muestra diversas tendencias y características de las investigaciones que analiza, en términos de temática, duración de cada experimento con sujetos, número de sujetos involucrados en cada estudio, etc. La conclusión principal de este estudio es que, de acuerdo con estos criterios, definidos por este autor (duración de los experimentos, número de participantes en los mismos, etc.), únicamente tres proyectos (centrados todos ellos en el desarrollo de la competencia oral) superaban el nivel mínimo de rigor científico. Este monográfico viene a paliar (al menos parcialmente) el problema identificado por este prestigioso autor, pues recoge una colección de trabajos prácticos con fundamentaciones teóricas que giran en torno a la enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras mediante tecnología móvil a lo largo de dos ejes distintos: el eje de las competencias (comprensión y producción oral, escritura y lectura), idiomas (inglés y español) y el eje de las temáticas (o dominios). Hay que destacar, además, que todos los proyectos presentados en este monográfico vienen respaldados por proyectos de investigación plurianuales y basados, precisamente, en el aprendizaje móvil de lenguas extranjeras, como es el caso del proyecto europeo SO-CALL-ME (descrito brevemente en varios artículos del monográfico).

La autora del primero de los artículos es una de las pioneras en la introducción del *micro-blogging* en el aula de lenguas extranjeras a un nivel universitario (Munday, 2010). En su artículo, Munday describe su experiencia con la implantación de Duolingo, una aplicación de uso parcialmente gratuito, para completar el estudio de español como lengua extranjera a nivel intermedio con un grupo de estudiantes de la *Sacred Heart University*, en Connecticut (Estados Unidos). Desde su aparición como aplicación gratuita, Duolingo ha sido ya merecedora del premio Apple a la mejor *app* en 2013 y ha sido objeto de varios estudios empíricos que avalan su calidad (Wagner y Kunnan, 2015).

El siguiente artículo que integra este monográfico se centra en el uso de dispositivos móviles para el aprendizaje de una lengua extranjera en el nivel de la enseñanza secundaria obligatoria (ESO). La investigación que se presenta forma parte de un proyecto europeo (ISPY), liderado por la Universidad de Wolverhampton, y realizado en colaboración con otras universidades, como la de Extremadura, a la que pertenece el grupo GexCALL (Grupo Extremeño de Enseñanza de Idiomas Asistido por Ordenador). Este grupo, creado en 2003, está dirigido por una de las autoras del

artículo y lo conforman miembros de diferentes áreas de conocimiento, todos ellos relacionados con la lingüística, la informática y la ingeniería. En concreto, el trabajo que aquí describen muestra los resultados de una experiencia puesta en marcha con alumnos de un instituto público. Esta experiencia tiene por objetivo principal la evaluación de una plataforma educativa desarrollada por este mismo grupo de investigación basada en la ludificación (en inglés, *gamification*), una corriente pedagógica en auge desde hace unos años, aunque no demasiado adaptada todavía a la tecnología móvil (Sandberg, Maris y Hoogendoorn, 2014).

A continuación, el artículo tercero explora los procesos metacognitivos que tienen lugar en el estudiante de inglés como lengua extranjera, al tratar de comprender e interiorizar archivos de audio extraídos de noticias de medios anglosajones (como la BBC). Tras un exhaustivo repaso de la bibliografía sobre el tema, los autores presentan un trabajo en su fase preliminar de recogida de datos. El estudio se muestra como una propuesta metodológica avalada por la investigación de un grupo de informáticos y lingüistas pertenecientes al grupo ATLAS, del que una de las autoras es fundadora y coordinadora. La innovadora investigación que se presenta supone un paso hacia adelante en la metodología para la adquisición de la comprensión auditiva, dado que permite a los estudiantes de una universidad de educación a distancia (la UNED, España) compartir sus avances y reflexiones en redes sociales de amplia difusión, por lo que, a su vez, se produce cierta reflexión crítica grupal en la enseñanza de segundas lenguas (L2) y se facilita el intercambio de información y el trabajo colaborativo.

El cuarto trabajo del monográfico, por su parte, presenta BusinessApp, una *app* desarrollada *ad hoc* para el aprendizaje autónomo y ubicuo, pero en este caso no destinada a una competencia específica de producción o comprensión, oral o escrita, para la adquisición de una L2. BusinessApp, al contrario que los casos anteriores, se centra en el aprendizaje y práctica de una habilidad que es (a) transversal (pues conjuga comprensión y producción, tanto oral como escrita) y (b) específica (pues se centra en un dominio muy concreto: el diseño y elaboración de presentaciones profesionales o de negocios efectivas en lengua inglesa). Esta es una de las habilidades que menos se ha contemplado en el aula de lenguas extranjeras, a pesar de resultar de gran importancia en el entorno corporativo al que se circunscribe este trabajo. Al igual que ocurre con el resto de *apps* del proyecto SO-CALL-ME, BusinessApp se sustenta sobre una sólida base metodológica y pedagógica. El artículo no sólo presenta la aplicación en sí, sino también los resultados del primer experimento de evaluación de la misma con usuarios de nivel C1 de inglés (como mínimo) matriculados en cursos universitarios de idiomas. Dichos resultados, aunque restringidos en su alcance, muestran ya su gran potencial educativo.

Finalmente, el quinto y último artículo de este monográfico, describe los primeros resultados de la implementación de una *app* para la enseñanza de lenguas llamada VISP, mediante la cual el alumno puede perfeccionar su competencia oral en inglés como lengua extranjera con tareas basadas en la audiodescripción. Esta técnica consiste en describir de manera oral lo que la persona con discapacidad visual no

puede percibir en momentos de silencio o de ausencia de diálogos. El fin principal de esta investigación es poder trasladar al aula de lengua extranjera el uso de técnicas de audiodescripción de materiales audiovisuales, aplicadas por norma general para hacer accesibles películas a personas con algún tipo de deficiencia visual. La hipótesis de partida es que producir en la lengua extranjera este tipo de narraciones permite practicar y poner a prueba la capacidad de expresión del estudiante/usuario de la aplicación que aquí se presenta. El estudio experimental ha sido llevado a cabo en universidades presenciales y a distancia en España y Bélgica, con el fin de poder identificar resultados contrastivos y significativos. Hay que añadir que, aunque llevan desarrollándose aplicaciones para la audiodescripción desde hace ya algunos años, la idea de su transformación en una aplicación móvil para el aprendizaje de lenguas está suscitando un interés patente en los congresos donde ha sido presentada.

CONCLUSIONES: PRESENTE Y POSIBLE FUTURO DEL ÁREA DE MALL

Como se ha discutido previamente, afirmaciones como las que realiza Burston (2015), acerca del reducido número de investigaciones con una sólida base científica o de largo recorrido en el campo de MALL, pueden estar a punto de quedar obsoletas. De hecho, todos los artículos presentados en este monográfico vienen respaldados por proyectos de investigación en MALL de larga duración. Tal es el caso del proyecto SO-CALL-ME, contexto investigador de tres de las *apps* presentadas en este monográfico (ANT, BusinessApp y VISP), en sus artículos respectivos. Los otros dos artículos abordan la enseñanza de lenguas de manera más general, aunque sugiriendo al mismo tiempo otras formas de trabajo mediante dispositivos móviles a nivel universitario y preuniversitario. Este último es quizás el nivel de alumnos de más difícil acceso, debido a la minoría de edad de sus sujetos, pues queda condicionado siempre a las reglas impuestas por la institución que les imparte enseñanza.

En conjunto, todas las aplicaciones, aproximaciones, investigaciones y resultados presentados en el presente monográfico sirven como ejemplo del buen estado de salud del área de MALL en la actualidad, que ya podía entreverse con los datos y estadísticas presentados más arriba, acerca del área en el seno de la asociación EuroCALL, resumidos en la figura 1. Los artículos de este monográfico también muestran que, en determinadas condiciones (detalladas en cada uno de ellos), el aprendizaje de lenguas mediante aplicaciones móviles puede ser tan eficaz o más como otros métodos y técnicas de enseñanza, independientemente de la modalidad de aprendizaje escogida: (a) a distancia o autónoma (como es el caso de las investigaciones basadas en ANT, BusinessApp y VISP); o (b) presencial o combinada (como es el caso de las investigaciones basadas en Duolingo y la plataforma ISPY). Pero el área de MALL, con todas sus evidentes luces, no está privada de sombras, como se indica a continuación...

En primer lugar, como se ha descrito anteriormente, existe ya en EuroCALL un grupo de interés acerca de MALL (MALL SIG). Lo mismo ocurre con la *International Association for Mobile Learning (IAMLearn)*, pero en este caso el grupo se denomina *Language Learning* (véase su página web: <http://www.iamlearn.org/sigs/language-learning>; recuérdese asimismo que el ámbito de la asociación se limita al aprendizaje con móviles). Esta coincidencia evidencia la naturaleza híbrida de MALL entre CALL y *Mobile Learning* (aunque no existe vínculo oficial alguno entre ambos grupos). Es interesante indicar también que los grupos de interés en MALL carecen aún de equivalente en la organización gemela de EuroCALL al otro lado del Atlántico: CALICO (*Computer-Assisted Language Instruction Consortium*). Teniendo en cuenta que en CALICO existen igualmente varios grupos de interés, algunos de ellos incluso hermanados con su equivalente en EuroCALL (como es el caso del dedicado a Mundos Virtuales), la conclusión es obvia: el interés por el área de MALL no parece *tan* generalizado.

En segundo lugar, una de las posibles razones del margen de interés por MALL que queda por manifestarse es que, incluso dentro del área de CALL, existen críticas a este sistema de aprendizaje de lenguas, generalmente expresadas oralmente, pero no por escrito (al menos hasta la fecha). Quizá el argumento más importante en contra de la enseñanza de lenguas mediante dispositivos móviles es que suele centrarse en tareas que no requieren o no van destinadas a la comunicación del estudiante de lenguas con otros hablantes de la misma (sean nativos o no). Este argumento está basado, además, en datos reales (Calle Martínez, Rodríguez Arancón y Arús Hita, 2014). En efecto, la mayor parte de las aplicaciones específicas de enseñanza de lenguas y/o de vocabulario que existen en la actualidad, aunque interactivas de cara a sus usuarios, no llevan a éstos a poner en práctica lo aprendido en un entorno más o menos real, en el que el estudiante interactúe con otras personas para establecer una comunicación efectiva. Más aún, muchas de las *apps* de MALL están pensadas para el aprendizaje autónomo y ubicuo de lenguas, lo cual suele estar reñido con las necesidades de sincronía que requiere la comunicación con otra(s) persona(s). Por esa misma razón, tampoco suelen dar soporte para el aprendizaje colaborativo (otra de las críticas frecuentes al área de MALL). Dado que la comunicación es uno de los fines primordiales de las lenguas, los trabajos futuros en el área deberán buscar formas de incorporar tareas más comunicativas en esta forma de aprendizaje (tales como la integración de las *apps* en y con redes sociales, tal y como se ha explicado anteriormente).

En tercer lugar, analizando las actas de EuroCALL 2013 (Bradley y Thouëсны, 2013) y EuroCALL 2014 (Sake et al., 2014), estos editores han detectado las siguientes tendencias y posibles amenazas al área de MALL, que conviene señalar aquí:

- El empeño (quizá excesivo) por desarrollar nuevas aplicaciones, a pesar de tener otras a disposición, pero que quizás no responden completamente a las expectativas del docente-investigador.

- La imposibilidad del docente-investigador de conocer todas las *apps* existentes, dado su vertiginoso ritmo de crecimiento y la consecuente dificultad de actualización.
- La falta de adecuación de los entornos educativos a plataformas ubicuas y móviles, lo que confiere al aprendizaje móvil un carácter complementario e informal en la mayoría de los casos.

Para finalizar esta reflexión sobre el grado de implantación de entornos de aprendizaje móvil en la enseñanza a distancia y combinada, los coordinadores de este monográfico sobre MALL plantean las siguientes preguntas de investigación:

1. Teniendo en cuenta todo lo comentado en la introducción respecto al incremento de dispositivos móviles entre la población, ¿podría llegar a convertirse el móvil en la única herramienta de formación o está destinado a servir de complemento a una forma de estudio más “estable” y “fija”?
2. ¿Se puede llegar a mejorar realmente la competencia oral de un estudiante sólo con la ayuda de un dispositivo móvil o necesita de la formación presencial?
3. ¿Seguirá el auge del desarrollo de aplicaciones *ad hoc* o se optará por hacer más uso de otras gratuitas, disponibles en el mercado, para tratar de complementar el aprendizaje formal?
4. ¿Es posible adaptar las aplicaciones que se usan en la enseñanza basada en dispositivos móviles a las necesidades concretas de cada estudiante, independientemente de que el aprendizaje se realice en una modalidad de enseñanza a distancia, combinada o autónoma?

A la hora de finalizar la redacción de este trabajo, todas estas preguntas han de quedar inevitablemente sin una respuesta definitiva, pues el grado de expansión de la tecnología móvil no se corresponde con su implantación en el entorno educativo, algo que queda patente por la incipiente y escasa producción científica. Por todo ello, el campo de trabajo que queda por delante es extenso y plantea retos importantes y de gran interés para investigadores tanto del área de la educación y de la pedagogía como del ámbito de la lingüística aplicada y la filología.

Para terminar, informamos que el presente número de RIED, como viene siendo habitual, se completa con otros artículos miscelánea que, aunque no forman parte del monográfico, suponen interesantes aportaciones al campo de estudio propio de esta revista internacional centrada en propuestas educativas de carácter no presencial.

AGRADECIMIENTOS

Este monográfico se ha realizado gracias al proyecto SO-CALL-ME (*Social Ontology-Based Cognitively Augmented Language Learning Mobile Environment*) del Ministerio de Ciencia e Innovación (FFI2011-29829).

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aberdour, M. (2013). *Moodle for mobile learning*. Birmingham: Packt Publishing.
- Bradley, L., y Thouësny, S. (Ed.). (2013). *20 Years of EUROCALL: Learning from the Past, Looking to the Future*. Dublín: Research Publishing.
- Burston, J. (2015). Twenty years of MALL project implementation: A meta-analysis of learning outcomes. *ReCALL*, 27 (1), 4-20.
- Calle Martínez, C., Rodríguez Arancón, P., y Arús Hita, J. (2014). A scrutiny of the educational value of EFL mobile learning applications. *Cypriot Journal of Educational Sciences (CJES)*, 9 (3), 137-146.
- Castrillo, M. D., Bárcena, E., y Martín Monje, E. (2014). New Forms of Negotiating Meaning on the Move: the Use of Mobile-Based Chatting for Foreign Language Distance Learning. *IADIS International Journal on WWW/Internet*, 12 (2), 51-67.
- Castrillo, M. D., Bárcena, E., y Pareja Lora, A. (2014). Preliminary conclusions after the design and implementation of mobile learning apps for professionals. *CALL Design: Principles and Practice – Proceedings of the 2014 EUROCALL Conference*, Groninga, (pp. 40-46). Dublín: Research-publishing.net. Recuperado de: http://reference.research-publishing.net/display_article.php?doi=10.14705/rpnet.2014.000192
- Cavus, N., e Ibrahim, D. (2009). m-learning: An experiment in using SMS to support learning new english language words. *British Journal of Educational Technology*, 40 (1), 78-91.
- Godwin-Jones, R. (2011). Mobile apps for language learning. *Language Learning & Technology*, 15 (2), 2-11.
- Hayati, A., Jalilifar, A., y Mashhadi, A. (2013). Using short message service (SMS) to teach English idioms to EFL students. *British Journal of Educational Technology*, 44 (1), 66-81.
- Hockly, N. (2013). Mobile learning. *ELT Journal*, 67 (1), 80-84.
- Hockly, N., y Dudeney, G. (2014). *Going Mobile – Teaching with hand-held devices*. Surrey: Delta Publishing.
- Jordano de la Torre, M. (2011). La enseñanza-aprendizaje de la competencia oral en lengua extranjera en el contexto de la educación abierta ya distancia: De la casete a la interacción virtual. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 14 (1), 15-39.
- Kétyi, A. (2013). Using Smart Phones in Language Learning – A Pilot Study to Turn CALL into MALL. En L. Bradley y S. Thouësny (Eds.), *Proceedings of EUROCALL 2013: 20 years of EUROCALL: Learning from the Past, Looking to the Future*, (pp. 129-134). Dublín: Research Publishing.
- Klopfer, E., Squire, K., y Jenkins, H. (2002). Environmental Detectives: PDAs as a window into a virtual simulated world. *Proceedings of IEEE International Workshop on Wireless and Mobile Technologies in Education* (pp. 95-98). Vaxjo, Sweden: IEEE Computer Society.

- 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), 271-289.
- Kukulska-Hulme, A. (2012). Language learning defined by time and place: A framework for next generation designs. En J. E. Díaz-Vera (Ed.), *Left to My Own Devices: Learner Autonomy and Mobile Assisted Language Learning. Innovation and Leadership in English Language Teaching*, 6, (1-13). Bingley: Emerald Group Publishing Limited.
- Levy, M., y Steel, C. (2015). Language learner perspectives on the functionality and use of electronic language dictionaries. *ReCALL*, 27 (2), 177-196.
- Liu, P., y Chen, C. (2015). Learning English through actions: A study of mobile-assisted language learning. *Interactive Learning Environments*, 23 (2), 158-171.
- López Rúa, P. (2007). Teaching vocabulary through SMS language: Some didactic guidelines. *ELIA: Estudios de Lingüística Inglesa Aplicada*, 7, 165-188.
- Munday, P. (2010). Learning to speak through writing the case for microblogging in the language. *Comunicación presentada en International Symposium: New Insights into the Study of Conversation: Applications to the Language Classroom*, Granada. Recuperado de <http://www.slideshare.net/mundaysa/learning-to-speak-through-writing>
- Obari, H. (2013). The Impact of Employing Mobile Technologies and PCs for Learning Coursera Online Lectures and TOEIC Practice Kit. En L. Bradley y S. Thouëсны (Eds.), *Proceedings of EUROCALL 2013: 20 years of EUROCALL: Learning from the Past, Looking to the Future*, (pp. 194-199). Dublín: Research Publishing.
- Pareja Lora, A., Arús Hita, J., Martín Monje, E., Read, T., Pomposo Yanes, L., Rodríguez Arancón, P., Calle Martínez, C., y Bárcena, E. (2013). Toward Mobile Assisted Language Learning apps for professionals that integrate learning into the daily routine. En L. Bradley y S. Thouëсны (Eds.), *Proceedings of EUROCALL 2013: 20 years of EUROCALL: Learning from the Past, Looking to the Future*, (pp. 206-210). Dublín: Research Publishing.
- Sake, J., Bradley, L., Meima, E. J., y Thouëсны, S. (2014). CALL Design: Principles and Practice – *Proceedings of the 2014 EUROCALL Conference*, Groninga. Dublín: Research-publishing.net.
- Sandberg, J., Maris, M., y Hoogendoorn, P. (2014). The added value of a gaming context and intelligent adaptation for a mobile learning application for vocabulary learning. *Computers & Education*, 76, 119-130.
- Shield, L., y Kukulska-Hulme, A. (2008). Editorial. *ReCALL: The Journal of EUROCALL*, 20 (3), 249-252.
- Stockwell, G., & Hubbard, P. (2013). *Some emerging principles for mobile-assisted language learning*. Recuperado de <http://www.tirfonline.org/english-in-the-workforce/mobile-assisted-language-learning/some-emerging-principles-for-mobile-assisted-language-learning/>
- Talaván, N., y Ávila-Cabrera, J. J. (2015). Audiovisual reception and MALL: adapting technology to real needs. *Porta Linguarum*, 24, 33-46.
- Wikipedia (2015a). App Store (iOS). Recuperado de http://en.wikipedia.org/wiki/App_Store_%28iOS%29
- Wikipedia (2015b). Google Play. Recuperado de http://en.wikipedia.org/wiki/Google_play
- Wagner, E., y Kunnan, A. (2015). The Duolingo English test. *Language Assessment Quarterly*, 12 (3), 320-331.

PERFIL ACADÉMICO Y PROFESIONAL DE LOS COORDINADORES

María Jordano de la Torre. Profesora del Departamento de Filologías Extranjeras y sus Lingüísticas de la UNED. Lleva inmersa en el mundo del e-learning desde el año 2000 en diferentes ámbitos (Universidad, empresa e instituciones públicas). Comenzó a interesarse por el mundo del aprendizaje móvil en 2009, presentando una primera propuesta metodológica en uno de los primeros congresos de MALL en España (*Mobile Learning and Autonomy in Second Language Acquisition' International Conference*). Es miembro del grupo ATLAS.

E-mail: mjordano@flog.uned.es

M^a Dolores Castrillo de Larreta-Azelain. Doctora en Filología Inglesa por la UNED (Premio Extraordinario de Doctorado), M^a Dolores Castrillo es profesora del Departamento de Filologías Extranjeras y sus Lingüísticas de esta universidad. Galardonada en dos ocasiones por el diseño y desarrollo de cursos en abierto, destacando el I Premio MEC-Telefónica Learning Services- por su curso “Alemán para hispanohablantes: nociones fundamentales” (2013). Miembro del grupo de investigación ATLAS. Líneas de investigación principales: MOOCs (Massive Online Open Courses), CALL (Computer Assisted Language Learning), MALL (Mobile Assisted Language Learning) y OER (Open Educational Resources).

E-mail: mcastrillo@flog.uned.es

DIRECCIÓN DE LAS AUTORAS

Dpto. Filologías Extranjeras y sus Lingüísticas
P.º Senda del Rey, 7
28040 Madrid (España)

Antonio Pareja Lora. Doctor en Inteligencia Artificial y Ciencias de la Computación por la Universidad Politécnica de Madrid. Miembro de los grupos de investigación ILSA (UCM) y ATLAS (UNED). Sus principales áreas de investigación son: ingeniería lingüística, ingeniería ontológica, enseñanza de lenguas asistida por ordenador (CALL), enseñanza de lenguas asistida por dispositivos móviles (MALL), normalización, terminología.

E-mail: aplora@ucm.es

DIRECCIÓN DEL AUTOR

Facultad de Informática
Universidad Complutense de Madrid
C/ Profesor José García Santesmases, 9.
Madrid (España)

Fecha de recepción del artículo: 16/09/2015

Fecha de aceptación del artículo: 18/09/2015

Como citar este artículo:

Jordano de la Torre, M., Castrillo de Larreta-Azelain, M. D., y Pareja-Lora, A. (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*, 19 (1), 25-40. doi: <http://dx.doi.org/10.5944/ried.19.1.15287>