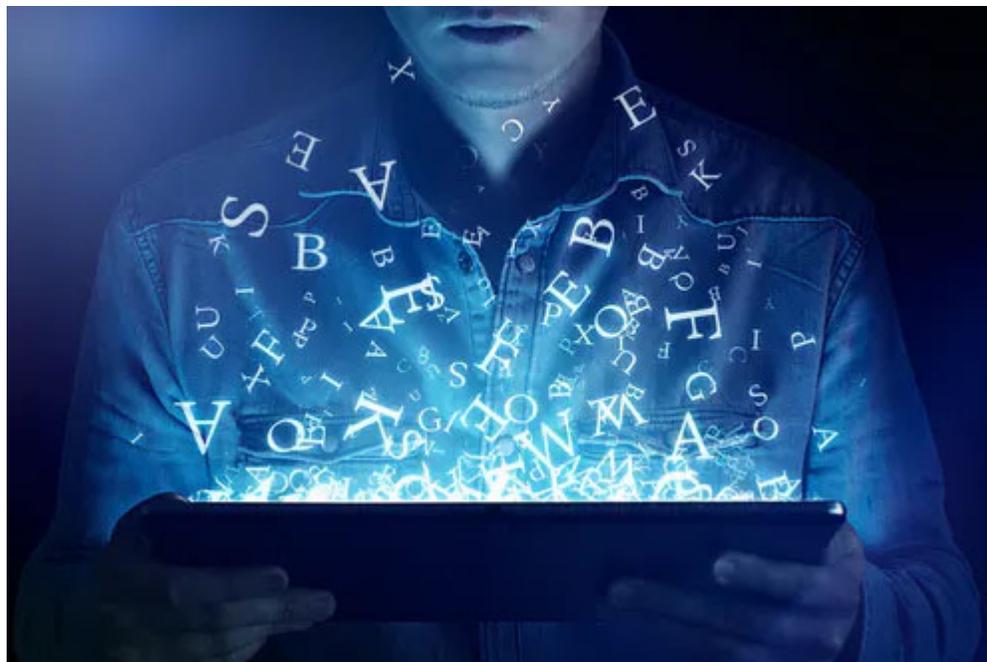


THE CONVERSATION

Rigor académico, oficio periodístico



Lassedesignen / Shutterstock

Hasta qué punto son fiables las 'apps' para aprender idiomas

8 marzo 2020 21:13 CET

Hoy en día, escuchamos a menudo anuncios que prometen métodos sencillos e infalibles con los que aprender un idioma de manera rápida, pero ¿son estos métodos útiles para todos los tipos de usuario?

Ciertamente, las aplicaciones móviles pueden ser una valiosa herramienta para el aprendizaje de idiomas, pero su utilidad depende en gran medida del objetivo de los usuarios. Las aplicaciones como Duolingo o Babbel, dos de las más usadas del mercado, ofrecen lecciones de numerosos idiomas organizadas en niveles. Dentro de cada nivel hay unidades con contenidos básicos, frases, temas más específicos como la comida, o aspectos gramaticales específicos, como los plurales. Pero no existe una adaptación de los contenidos a los intereses de cada usuario.

Una buena forma de ganar soltura

Para alguien que comienza a aprender una lengua extranjera desde cero pueden ser una estupenda forma de ganar soltura. Pero si los usuarios tienen un objetivo de aprendizaje muy específico, como

Autor



Francisco J. Álvarez Gil

Profesor de lengua, literatura y cultura inglesa, Universidad de Las Palmas de Gran Canaria

aprender una lengua para el desarrollo de una profesión en concreto, su dispersión de contenidos dificulta alcanzar esa meta. Para este fin existen otras aplicaciones, como Bussu, que intentan ofrecer un aprendizaje personalizado a sus usuarios consultándoles a través de algunos cuestionarios sus objetivos de aprendizaje y permitiéndoles seleccionar el tiempo de dedicación y otras variables.

Asimismo, para aquellos usuarios que ya cuentan con un cierto nivel idiomático, nivel intermedio o avanzado (B1 o superior del Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas), las aplicaciones móviles pueden servirles como medio para practicar, refrescar contenidos o ampliar los que ya poseen. La mayor dificultad en estos casos es que los materiales proporcionados cubran sus necesidades.

Al no poder seleccionar las unidades concretas que desean, algunos usuarios con un nivel concreto en el uso de un idioma pueden llegar a aburrirse. Se encuentran con la necesidad de completar unidades sobre aspectos lingüísticos que ya manejan con soltura, para posteriormente poder acceder a aquellos que no dominan y que son realmente los que les interesan.

El aspecto lúdico

Esta presentación de las unidades como niveles contribuye a presentar el aprendizaje del idioma como un juego. Los progresos se miden por pantallas y, en lugar de planteárselo como un “estudio”, el usuario va jugando con los contenidos, superando niveles. Para los aprendices de menor nivel o de más corta edad esto puede ser motivador. Otros estudiantes de idiomas no disponen del tiempo necesario.

A pesar de la utilidad obvia de estas aplicaciones para el aprendizaje de lenguas, no sirven para sustituir un curso específico como, por ejemplo, inglés para negocios, o inglés para el sector turístico. Los usos de la lengua que se promocionan son mucho más genéricos y no se concentran en un ámbito concreto. Si el objetivo es un conocimiento especializado, las aplicaciones no le proporcionarán el aprendizaje más efectivo ni preciso.

Falta de contexto y mucha traducción

Las otras dos grandes desventajas que presentan en general estas aplicaciones son la descontextualización y la metodología de enseñanza.

Por un lado, la falta de contexto a la hora de enseñar frases o vocabulario concreto dificulta la adquisición y retención de los contenidos y redundante en un aprendizaje menos significativo. Si se adquiriera de manera contextualizada facilitaría que los usuarios emplearan el vocabulario y las expresiones aprendidas en los contextos adecuados.

Asimismo, el método de aprendizaje que ofrecen la gran mayoría de estas aplicaciones se basa

fundamentalmente en dos pilares: la traducción y la repetición. Los usuarios adquieren los contenidos lingüísticos, tanto a nivel oral como a nivel escrito, repitiendo grafías y sonidos.

En general, las aplicaciones se centran mucho en el uso de la traducción, utilizando la lengua materna de manera constante. Esto es habitual en los niveles más bajos de la enseñanza de idiomas, pero no tan frecuente a partir de los niveles intermedios. La traducción de la lengua extranjera que se pretende adquirir a la lengua materna es una manera de solventar las dificultades de comprensión, que, en el aula, solventaría la explicación de un docente.

Repetición no es comprensión

La metodología de enseñanza basada en la repetición no es precisamente novedosa. Ya se empleaba en España en las décadas de los años 60, 70 y 80, antes de que se detectaran las importantes carencias que los usuarios tenían a nivel de comprensión y expresión oral. En respuesta a dichas carencias, se comenzó a extender la utilización del *communicative approach* o método comunicativo para la enseñanza de lenguas extranjeras.

Hay, sin embargo, a pesar de los inconvenientes presentados, una gran ventaja con que cuentan estas aplicaciones: la flexibilidad en el aprendizaje. El soporte digital ofrece una flexibilidad de tiempo o lugar que ningún otro método puede ofrecer. El usuario es quien decide cuándo y dónde desea aprender, por lo que pasa a ser el responsable único de su aprendizaje. Además, facilitan la posibilidad de seleccionar el idioma que se desea aprender, pudiendo incluso aprender varios al mismo tiempo.



[lenguaje](#) [idiomas](#) [economía digital](#) [enseñanza de idiomas](#) [apps](#) [aplicaciones](#) [cultura digital](#) [lenguas](#)
[segunda lengua](#)