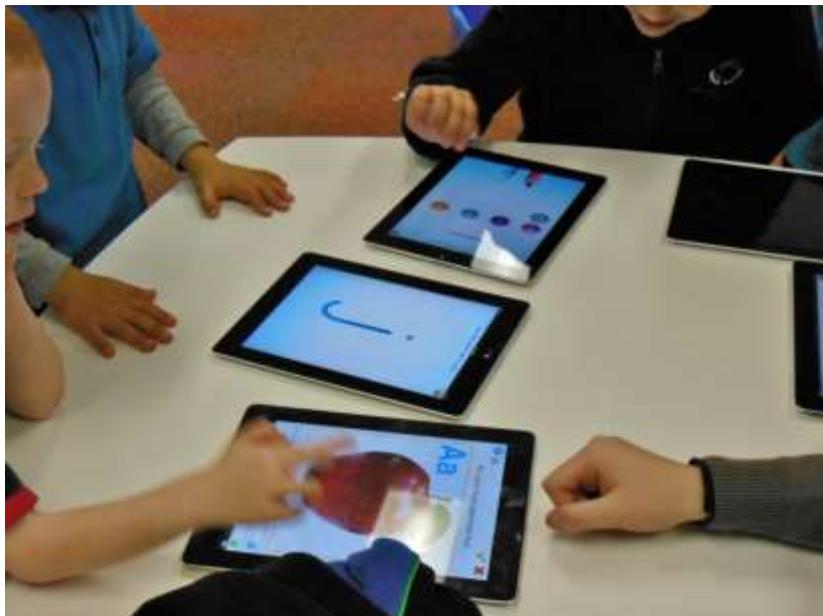




# TRABAJO FIN DE MÁSTER

## *El uso de la metodología Mobile Learning para potenciar el área de inglés en Primaria*



Learning with iPads por Michael Coghlan (2012) (CC BY-SA 2.0)  
[www.flickr.com/photos/mikecogh/7691519996/](http://www.flickr.com/photos/mikecogh/7691519996/)

**Alumna autora:** Asia Camacho Muñoz

**Asignatura:** TRABAJO FIN DE MÁSTER (TFMI), Aula 3

**Especialidad:** Diseño tecnopedagógico

**Profesor/a colaborador/a:** Cristina Villalonga Gómez

**Localidad:** El Puerto de Santa María (Cádiz)

**Fecha:** Enero 2018



## ÍNDICE

1. <u>RESUMEN Y PALABRAS CLAVE</u> .....	p. 3
2. <u>INTRODUCCIÓN Y PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</u> .....	p. 4
3. <u>FINALIDAD Y OBJETIVOS DEL ESTUDIO</u> .....	p. 5
4. <u>ANTECEDENTES Y MARCO TEÓRICO</u> .....	p. 5
4.1. <u>ANTECEDENTES</u> .....	p. 5
4.2. <u>MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL</u> .....	p. 8
4.2.1. <u>Las TIC en educación primaria</u> .....	p. 8
4.2.2. <u>El Mobile Learning</u> .....	p. 10
4.2.3. <u>Aprendizaje del inglés con tecnología móvil</u> .....	p. 13
5. <u>ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DEL TEMA</u> .....	p. 18
6. <u>CONCLUSIONES</u> .....	p. 22
7. <u>LIMITACIONES DEL TRABAJO</u> .....	p. 23
8. <u>LÍNEAS FUTURAS DE TRABAJO</u> .....	p. 24
9. <u>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</u> .....	p. 25
10. <u>ANEXOS</u> .....	p. 30

## **1. RESUMEN Y PALABRAS CLAVE**

El presente estudio se basa en la investigación sobre la metodología Mobile Learning (o aprendizaje móvil) para comprobar sus posibilidades en el área de Lengua Extranjera (Inglés) en centros escolares. El objetivo es analizar su impacto y uso para fomentar el aprendizaje del inglés en Primaria. De este modo, el documento, tras mostrar los objetivos que pretende alcanzar, se centra en exponer y hacer un recorrido analítico por aquellas experiencias ya existentes con dispositivos móviles y metodologías Mobile Learning en distintos contextos educativos, centrándose especialmente en las experiencias en la etapa de Primaria y en el ámbito del área de inglés. En segundo lugar, el documento establece el marco teórico necesario para entender bien los conceptos relacionados con el estudio, en este caso, el Mobile Learning y sus características y ventajas, el uso de las TIC en la etapa de Primaria y el aprendizaje de inglés mediante tecnologías móviles. Una vez establecido el marco teórico principal, el texto hace un recorrido por las diferentes teorías educativas y lingüísticas que han marcado los diferentes métodos de enseñanza aprendizaje de las lenguas extranjeras para determinar finalmente qué es importante considerar para poder utilizar el aprendizaje móvil de forma efectiva en este área. En conclusión, lo que se pretende con este estudio es impulsar y potenciar el área de lengua extranjera inglés mediante el uso e inclusión de las TIC en el aula, en concreto de las tecnologías móviles, que aporten el componente de innovación y actualización que dicha área vienen necesitando desde hace tiempo.

**Palabras clave:** Mobile Learning, Lengua Extranjera (LE), Tecnología móvil, Mobile Assisted Language Learning (MALL), Educación primaria

## **2. INTRODUCCIÓN Y PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

No es una sorpresa el hecho de que la educación está sufriendo cambios importantes en las últimas décadas a causa de la existencia e incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Gracias a ellas, se presentan nuevos contextos y metodologías que permiten actualizar los procesos de enseñanza-aprendizaje y abrir la escuela y la educación a la sociedad actual. En el presente estudio, se trata de describir una de estas metodologías TIC: el Mobile Learning.

El Mobile Learning, siguiendo a Brazuelo y Gallego (2011), es entendido como una modalidad educativa que facilita la construcción del conocimiento, la resolución de problemas de aprendizaje y el desarrollo de destrezas o habilidades diversas de forma autónoma y ubicua gracias a la mediación de distintos dispositivos móviles portables (tabletas, móviles, ordenadores portátiles) que suelen incluir conexión a Internet. Por otro lado, Sharples (UNESCO<sup>1</sup> Symposium, 2011) aporta una visión de esta modalidad basada en los procesos para alcanzar el conocimiento mediante la exploración y la conversación en múltiples contextos entre las personas y con tecnologías interactivas.

En este sentido, el estudio pretende ahondar en el conocimiento del Mobile Learning para analizar sus posibilidades en el área de Inglés en Primaria ya que, como indican García-Sampedro, Miranda e Iñesta (2016), a pesar de que la normativa actual destaca el dominio de destrezas orales en lengua extranjera como algo fundamental, sigue sin haber una evolución en los procesos de enseñanza-aprendizaje del inglés, obteniendo los estudiantes de dicho idioma resultados negativos en las distintas pruebas tanto nacionales como europeas referentes a las competencias lingüísticas en un segundo idioma. Por ello, a lo largo del documento, se analizan algunas experiencias previas con Mobile Learning en diferentes áreas y ámbitos educativos, concluyendo con la que interesa para el tema referida a la aplicación del aprendizaje móvil para la enseñanza del inglés en Primaria. También se hará un recorrido por el marco teórico que permitirá entender los conceptos abordados en el estudio como la importancia de las nuevas tecnologías en Primaria, el Mobile Learning y su aplicación en el área de inglés en Primaria. Y finalmente, se hará un análisis de las teorías educativas en relación con las lingüísticas para establecer cómo han evolucionado los métodos de enseñanza-aprendizaje en la enseñanza de idiomas.

---

1. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organisation u Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura en español. <https://en.unesco.org/>

### **3. FINALIDAD Y OBJETIVOS DEL ESTUDIO**

La finalidad principal del estudio es despertar interés por el cambio en la metodología llevada a cabo en el área de inglés en Primaria tratando de potenciar esta área y mejorar las destrezas en lengua inglesa del alumnado. Por ello, y dada la incipiente presencia de los dispositivos móviles en la sociedad, se ha optado por el Mobile Learning como metodología que inicie este necesario cambio.

Asimismo, los objetivos específicos que se pretenden alcanzar con el estudio son:

- Conocer las características y beneficios de la metodología Mobile Learning.
- Identificar experiencias reales con Mobile Learning en el ámbito de la educación Primaria y del área de inglés principalmente.
- Analizar la evolución de las metodologías llevadas a cabo en la enseñanza del inglés en base a las teorías y enfoques educativos y lingüísticos.
- Presentar algunos recursos como aplicaciones móviles que se pueden utilizar en el aula de inglés en Primaria para introducir la metodología Mobile Learning en dicha área.
- Ofrecer pautas generales a considerar para el diseño de contenidos e intervenciones didácticas con Mobile Learning en el aula de inglés en Primaria.

### **4. ANTECEDENTES Y MARCO TEÓRICO**

#### **4.1. ANTECEDENTES**

En cuanto a los antecedentes del tema a tratar se encuentran diversos estudios y trabajos sobre el Mobile Learning y sobre su aplicación en distintos ámbitos educativos, destacando los expuestos por la UNESCO (Dykes & Renfrew- Knigh, 2012). Así, la UNESCO en su publicación “Mobile learning for teachers: Exploring the Potential of Mobile Technologies to Support Teachers and Improve Practice, 2012” muestra diversos proyectos de aprendizaje móvil cuyos objetivos principales son mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje y promover nuevas prácticas pedagógicas. Estas experiencias incluyen proyectos en diferentes ámbitos académicos, siendo especialmente relevantes para el desarrollo de este estudio los

que se desarrollan en colegios de educación secundaria. Así se encuentra el proyecto WapEduc diseñado en Francia por Philippe Steger en 2005 para ayudar a los estudiantes de la etapa de secundaria a preparar sus exámenes de bachillerato y acceso a la universidad. Se trata de una plataforma móvil que ofrece materiales educativos propios de la etapa, pruebas y exámenes y clases tutoriales para que los estudiantes se preparen sus exámenes de bachillerato. Tanto profesorado como alumnado pueden descargarse aplicaciones específicas en sus móviles y acceder a los materiales. Además, el alumnado puede elaborar mediante su móvil un portfolio para tener un registro de sus progresos. Por otro lado, está el proyecto creado en el Priory School de Reino Unido por el profesor David Rogers (2011) el cual desarrolla diferentes prácticas, pautas de enseñanza y recursos para usar la tecnología móvil como apoyo al aprendizaje de su alumnado. Uno de sus métodos más destacado es el uso de móviles para enseñar geografía incluyendo distintas actividades como unir música a ubicaciones o fotografías, crear una banda sonora para un recorrido específico, o usar el móvil para grabar vídeos, tomar fotos, hacer audios o escribir y compartir sus observaciones y asociaciones sobre ciertos lugares y zonas geográficas.

También se encuentran investigaciones sobre su uso en el aula de primaria, aunque menos, pues el uso de los dispositivos móviles en el aula es aún un tema que genera controversia tanto desde las administraciones como desde el sector docente (Madrid, Mayorga y Núñez, 2013). Aun así, existen algunas investigaciones y experiencias que permiten un acercamiento al tema sobre el que trata este estudio y analizar su situación actual.

En primer lugar, se destaca a Madrid, Mayorga y Núñez (2013) *Aplicación del m-learning en el aula de primaria: experiencia práctica y propuesta de formación para docentes* donde se explica cómo ha sido la experiencia con dispositivos móviles en un aula del tercer ciclo de primaria del CEIP<sup>2</sup> Mare Nostrum de Torrox (Málaga). El documento describe una serie de actividades complementarias que se incluyen en la programación de aula con el fin de motivar al alumnado y reforzar y ampliar los contenidos curriculares del área de Ciencias Naturales. Estas actividades están orientadas, además, al tratamiento transversal de ciertas competencias clave<sup>3</sup> como

---

2. Centro de Educación Infantil y Primaria

3. Recogidas por la Ley Orgánica 8/2013 del 9 de diciembre para la mejora de la calidad educativa (LOMCE). Son 7 en total y hacen referencia al "saber hacer", a la aplicación de los conocimientos y habilidades para el desarrollo eficaz de tareas.

son la de aprender a aprender y la digital. La experiencia se centra pues en el desarrollo de un juego de preguntas elaborado por el docente en cada uno de los tres trimestres del curso escolar, en el que el alumnado, mediante el uso de dispositivos móviles y la realidad aumentada<sup>4</sup> debe resolver los distintos enigmas que plantean las preguntas del juego.

Por otro lado también se tiene como referente y antecedente la investigación de Fernández (2016) *El uso didáctico y metodológico de las tabletas digitales en aulas de educación primaria y secundaria de Cataluña* donde se analizan los usos e impactos del uso de tablets en el aula de primaria (también de secundaria) desde la perspectiva tanto de los docentes como de los propios alumnos y alumnas. En el documento se exponen las maneras en las que los dispositivos móviles son utilizados en cada etapa, considerando las realidades y recursos de los que disponen los centros. Así, en primaria el alumnado debe compartir las tabletas, que son introducidas para utilizarse y fomentar el trabajo colaborativo y en grupos. En los primeros ciclos de primaria, las tabletas se utilizan ocasionalmente para desarrollar juegos mediante aplicaciones centradas en ciertos contenidos curriculares, mientras que en el resto de ciclos de la etapa (así como en la etapa de secundaria) se utilizan las tabletas como herramientas para crear contenidos digitales (posters, cómics, vídeos...). A medida que el curso aumenta, estos dispositivos móviles comienzan a usarse como recursos más personales mediante los que el alumnado puede, además de crear contenido digital, utilizarlos como libros digitales, compartir información y recursos en la red, realizar trabajos grupales, acceder a plataformas virtuales, etc.

Y finalmente, se encuentra el documento de Esteban (2016) *Tablets y aplicaciones para la enseñanza del inglés en Educación Primaria* donde se hace un análisis más concreto de las aplicaciones existentes para trabajar el área de inglés mediante tecnologías móviles en el aula de primaria. El documento analiza y expone aplicaciones y actividades que se pueden desarrollar en las tabletas dividiendo las mismas según la clasificación establecida por la autora Mona Alinity en Zaphiris & Cheen (2008). De este modo, el autor muestra una serie de aplicaciones para desarrollar actividades de comunicación (como creación de wikis, blogs, videoconferencias con niños y niñas nativos en la lengua extranjera), de acceso a

---

4. Tecnología que permite superponer elementos virtuales sobre nuestra visión de la realidad mediante dispositivos móviles. Su creador fue, en 1992, el científico e investigador Thomas P. Caudell.

contenidos (consulta de diccionarios online u offline, creación de diccionarios de imágenes, e-books y lectura de cuentos en inglés adaptados a primaria y a aprendices de la lengua, vídeos, canciones y repositorios de vocabulario, estructuras o contenido concreto) de productividad o producción (elaboración de pósteres, redacción de textos o presentaciones, representación visual de contenido, dibujos), interactivas (juegos específicos para trabajar el inglés, juegos en inglés con contenido de Primaria, cuentos interactivos), y de almacenamiento (carpetas, Google Drive), mediante el uso de las tabletas en el aula de inglés en primaria.

## **4.2. MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL**

A continuación el documento se centra en la fundamentación teórica y conceptual del tema de estudio, considerando los distintos aspectos relacionados con el mismo y que se refieren a la introducción y uso de las TIC en la educación primaria, el Mobile learning y el aprendizaje del inglés mediante la tecnología móvil.

### **4.2.1. Las TIC en educación primaria**

Como se ha indicado en puntos anteriores, las nuevas tecnologías han incidido siempre, a lo largo de la historia, en la sociedad en la que se implantan. Y como parte importante de la sociedad, la educación también se ha visto influida por este tipo de recursos. Así, desde la sociedad industrial<sup>5</sup>, las instituciones escolares han ido incorporando tecnologías consideradas nuevas en cada época como el fonoscopio usado para la enseñanza del movimiento de los labios a las personas con deficiencia auditiva y del habla, las diapositivas utilizadas para ilustrar contenidos, electrófonos<sup>6</sup>, magnetófonos o equipos de grabación y reproducción magnética, proyectores de cine super-8, la radio, la televisión, la informática...y actualmente, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)<sup>7</sup> (Cabero, Lorente y Román, 2007).

---

5. Se denomina así a la sociedad que surge como consecuencia de los procesos de industrialización que supuso la Revolución Industrial a partir de la segunda mitad del siglo XVIII. <http://www.enciclonet.com/>

6. Aparato que consta de un tocadiscos y un amplificador con altavoz, y reproduce, mediante un sistema electromecánico, los sonidos grabados en un disco. Diccionario Oxford Español. <https://es.oxforddictionaries.com/>

7. Término que según Dolors Reig (IBERTIC, 2012) está evolucionando de TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación), pasando por TAC (Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento) para terminar en TEP (Tecnologías del Empoderamiento y la Participación). [https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=267&v=6-F9L9avcwo](https://www.youtube.com/watch?time_continue=267&v=6-F9L9avcwo)

De este modo, las TIC han ido configurando nuevos y distintos escenarios educativos que presentan unas características significativas tales como la ampliación de la oferta informativa y formativa, oportunidades para la orientación y tutorización, eliminación de barreras espacio-temporales, promoción del aprendizaje autónomo, interactivo y flexible y fomento del trabajo colaborativo (Cabero, 2007).

Así, el impacto de las Tecnologías de la Información y la Comunicación ha sido tal, que aparecen recogidas en las distintas normativas y leyes que rigen y regulan el sistema e instituciones educativas. En primer lugar, la Ley Orgánica 8/2013 del 9 de diciembre para la mejora de la calidad educativa<sup>8</sup> (LOMCE) en su preámbulo IV establece que:

Los alumnos y alumnas actuales han cambiado radicalmente en relación con los de hace una generación. La globalización y el impacto de las nuevas tecnologías hacen que sea distinta su manera de aprender, de comunicarse, de concentrar su atención o de abordar una tarea. (Sección I., p. 97860, Preámbulo IV, LOMCE).

En este mismo sentido, el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria, establece en su artículo 7 dedicado a los objetivos generales de la etapa de primaria la necesidad de contribuir desde las escuelas y la etapa a que los niños y niñas se inicien en la utilización, para el aprendizaje, de las Tecnologías de la Información y la Comunicación desarrollando un espíritu crítico ante los mensajes que reciben y elaboran (objetivo i). Vemos así como, de una u otra forma, las TIC son tratadas de un tiempo a esta parte como algo esencial en el sistema educativo que debe ser considerado, incluido y promovido desde las etapas educativas obligatorias. Esta inclusión resulta tan importante que el Real Decreto 126/2014 hace alusión de nuevo a ella en su artículo 10 referido a los elementos transversales estableciendo que:

Sin perjuicio de su tratamiento específico en algunas de las asignaturas de cada etapa, la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, las Tecnologías de la Información y la

---

8. Esta ley modifica algunos puntos pero no deroga la Ley Orgánica 2/2006 de 3 de mayo, estando ambas vigentes y como referencia del sistema educativo español actual.

Comunicación, el emprendimiento y la educación cívica y constitucional se trabajarán en todas las asignaturas. (Sección I., p. 19356. Artículo 10, Real Decreto 126/2014)

Finalmente, no se puede obviar que las TIC y los conocimientos y habilidades relacionadas con su uso son tan importantes actualmente en la educación primaria, que aparecen contempladas de forma reiterada dentro de las siete competencias clave<sup>9</sup> establecidas para ser alcanzadas por el alumnado al finalizar la etapa, concretamente en la competencia 2 “Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología” y en la 3 “Competencia digital”.

#### **4.2.2. El Mobile Learning**

Como se ha comentado al inicio del documento, las nuevas tecnologías están cada vez más presentes en cualquier ámbito de la vida de las personas, pero si se pone la atención en una serie de dispositivos concretos, los portables o móviles, se ve cómo es casi imposible o, al menos, muy difícil no encontrar a gente que haga uso de ellos en diferentes contextos (en el trabajo, en la calle, en casa...). La incidencia de estos dispositivos móviles está siendo tal en la sociedad actual que se ha ido introduciendo también en el ámbito educativo, surgiendo así el denominado Mobile Learning.

El concepto de Mobile Learning presenta diversas acepciones dependiendo el autor o el ámbito en el que se centre. Basándonos en el ámbito que nos compete para este estudio, es decir, el ámbito educativo, y tal y como expone Camacho (2011) encontramos las siguientes definiciones de Mobile Learning:

- “Aprendizaje con dispositivos móviles” (Buchem y Camacho, 2011 citado en Camacho 2011: p. 44).
- “Cualquier acción educativa donde las tecnologías dominantes son móviles” (Traxler, 2005 citado en Camacho 2011: p. 44).

---

9. Se entiende competencia como “la capacidad de responder a demandas complejas y llevar a cabo tareas diversas de forma adecuada” según el Proyecto DeSeCo 2003 (Definition and Selection of Competencies) lanzado por la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE)

**Asia Camacho Muñoz**

- “Un tipo de e-learning a través de dispositivos móviles” (Quinn, 2000 citado en Camacho 2011: p. 44).
- “Aquel aprendizaje que tiene lugar cuando el estudiante no se encuentra en un lugar determinado o fijo” (O’Malley, 2003 citado en Camacho 2011: p. 44).
- “El aprendizaje que tiene lugar cuando el estudiante se beneficia de las oportunidades de aprendizaje ofrecidas por las tecnologías móviles” (Keegan, 2005 citado en Camacho 2011: p. 44).

A pesar de los pequeños matices o diferencias en cuanto a la definición del término Mobile Learning, podemos afirmar que este término hace referencia al aprovechamiento de las tecnologías móviles como base para el aprendizaje y que comprende un proceso de enseñanza y aprendizaje que puede ser desarrollado en diferentes escenarios, bien virtuales, bien físicos, mediante el uso y manejo de dichas tecnologías móviles (Cantillo, Roura, y Sánchez, 2012). En este sentido, el enfoque que más nos interesa para el tema a tratar hace referencia al uso de tecnologías móviles para desarrollar acciones educativas en el aula de inglés de Primaria.

En cuanto a las tecnologías móviles, necesarias para llevar a cabo el aprendizaje móvil, cabe destacar que hacen referencia a aquellos dispositivos portables que funcionan como procesadores, tienen memoria de almacenamiento y poseen diversos elementos de entrada como el teclado, la pantalla, botones, etc. y de salida como los textos, gráficas, pantalla, audio o cable (Ramírez, 2009). De entre los más utilizados en el ámbito educativo se destacan los ordenadores portátiles, las tabletas y los teléfonos inteligentes. Una de las características que hacen a este tipo de dispositivos tener un mayor potencial educativo es la posibilidad de conexión a la red y a internet, lo cual permite no sólo el acceso a diversos recursos sino también la comunicación, interacción e intercambio de informaciones entre los usuarios.

Asimismo, es importante considerar cuáles son las características generales que el Mobile Learning presenta de cara a su consideración a la hora de integrarla en las distintas aulas y procesos educativos. Así, siguiendo la *Guía para la implantación del Mobile Learning* (2013) publicada por la Universidad Politécnica de Madrid, podemos destacar las siguientes características:

**Asia Camacho Muñoz**

- Permite el acceso a la información desde y en cualquier lugar y momento, incluyendo la red.
- Ofrece diversidad de usos y funciones.
- Los dispositivos implicados (tabletas, móviles, portátiles...) tienen unas dimensiones y peso que los hacen manejables.
- El docente guía y supervisa el proceso, siendo el alumnado el que lo desarrolla y aplica.
- Su uso es intuitivo y poco complejo y es conocido por la mayoría de personas al estar presente en sus vidas.
- En comparación con otros recursos tecnológicos, su coste es más bajo.
- Permite la utilización de diversas Apps y funciones.

Estas características hacen que el aprendizaje móvil presente una serie de ventajas y beneficios a la hora de aplicarla en los entornos educativos que resulta interesante considerar a la hora de planificar los procesos de enseñanza aprendizaje:

- Rápido acceso a la información real del momento cuándo y dónde se necesita.
- Favorece la autonomía en el aprendizaje.
- Se adapta a los diferentes ritmos y necesidades del alumnado (atención a la diversidad).
- Fomenta el rol activo del alumnado.
- Estimula destrezas tanto receptivas como productivas, orales y escritas.
- Favorece el trabajo colaborativo y cooperativo.
- Al alumnado le resulta fácil su manejo.
- Ofrece gran variedad de posibilidades que resultan estimulantes y motivantes para el alumnado.
- Permiten una evaluación global, formativa, continua y sumativa.

Todas estas características y ventajas han hecho al Mobile Learning convertirse en una metodología en auge y que se prevé que forme parte de las aulas españolas en un plazo muy breve de tiempo. En la siguiente figura, podemos ver con más detalle dicha previsión según el equipo educativo de la Editorial Planeta<sup>10</sup> considerando como referencia el documento “Perspectivas 2014 Tecnología y pedagogía en las aulas”

---

10. Web del equipo educativo de la Editorial Planeta [www.aulaplaneta.com](http://www.aulaplaneta.com)

elaborado en colaboración con el Gabinete de Comunicación y Educación de la Universidad Autónoma de Barcelona:



Figura 1. Previsión de la evolución de las aulas españolas del siglo XXI  
(Fuente: aulaPlaneta 2014 [http://www.aulaplaneta.com/wp-content/uploads/2014/11/Inf\\_Vision\\_Conjunto.pdf](http://www.aulaplaneta.com/wp-content/uploads/2014/11/Inf_Vision_Conjunto.pdf))

#### 4.2.3. Aprendizaje del inglés con tecnología móvil

El aprendizaje de idiomas es algo cada vez más demandado en la sociedad de cara al futuro profesional de los/as individuos. Además, y dado el carácter globalizado del mundo en el que nos encontramos, se hace indispensable conocer un idioma común que nos permita comunicarnos con distintas personas de diferentes lugares. Actualmente, esa lengua común o lengua franca<sup>11</sup> es el inglés.

Esta importancia es tal, que aparece recogida por la actual normativa educativa española. Así, según la Ley Orgánica 8/2013 del 9 de diciembre para la mejora de la calidad educativa<sup>12</sup> (LOMCE), en la etapa de educación primaria, el alumnado deberá

11. Una lengua franca es aquel idioma que se usa para procurar la comunicación entre hablantes cuya lengua materna es diferente. <https://learningportal.iiep.unesco.org/es/node/5460>

12. Esta ley modifica algunos puntos pero no deroga la Ley Orgánica 2/2006 de 3 de mayo, estando ambas vigentes y como referencia del sistema educativo español actual.

cursar de forma obligatoria una primera lengua extranjera. Por su parte, el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria, establece como objetivo principal para la etapa de primaria “Adquirir en, al menos, una lengua extranjera la competencia comunicativa básica que les permita expresar y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas.” (objetivo f), artículo 7. Objetivos de la Educación Primaria).

Sin embargo, las metodologías que se vienen empleando en el aula de inglés, siguen centradas en aspectos gramaticales principalmente y en el docente como centro del proceso de enseñanza (Lareki, 2014), provocando unos resultados no del todo deseables de cara a la adquisición y dominio de dicha lengua extranjera. Es aquí, ante esta problemática, donde surge la temática del presente trabajo, de la necesidad de encontrar metodologías que impulsen y mejoren los procesos de enseñanza-aprendizaje desarrollados en las aulas de primaria en el área de inglés. Esta necesidad, está además apoyada e impulsada por la propia normativa educativa vigente que establece literalmente que:

Necesitamos propiciar las condiciones que permitan el oportuno cambio metodológico, de forma que el alumnado sea un elemento activo en el proceso de aprendizaje. Los alumnos y alumnas actuales han cambiado radicalmente en relación con los de hace una generación. La globalización y el impacto de las nuevas tecnologías hacen que sea distinta su manera de aprender, de comunicarse, de concentrar su atención o de abordar una tarea. (Sección I., p. 97860, Preámbulo IV, LOMCE).

Dentro de las nuevas tecnologías, los teléfonos inteligentes o smartphones han supuesto un cambio en las comunicaciones, centradas en la inmediatez y utilización de códigos (Cassany, 2011). Además, es una tecnología que suele estar presente en la vida de casi todos los alumnos y alumnas ya que les resulta muy atractivo dada la gran cantidad de posibilidades que alberga (Chóliz, Villanueva, y Chóliz, 2009). Aprovechando este interés, se han ido creando progresivamente distintas aplicaciones móviles para la enseñanza-aprendizaje de idiomas, también disponibles para tabletas, cuya metodología tiene un alto componente lúdico y comunicativo. Las actividades propuestas incluyen aspectos como la gamificación y realidad aumentada, entre otros, empleando refuerzos y recompensas para estimular al alumnado y ofreciendo entornos flexibles, interactivos y que se ajustan a distintos ritmos de aprendizaje y

nivel de competencia lingüística (Moreno, Leiva y Matas, 2016). A continuación se exponen algunas aplicaciones de entre las propuestas por Moreno, Leiva y Matas (2016) y González (2014) para trabajar el área de inglés en primaria mediante Mobile Learning:

- **Phonics Stories (LearnEnglish Kids):** es una aplicación, destinada a alumnado de entre 6 y 8 años, para los dispositivos iOS<sup>13</sup> desarrollada por el British Council para escuelas. Consiste en una serie de cuentos interactivos que integran juegos fonéticos mediante los que se inicia al alumnado en la lectura, ayudando a ampliar el vocabulario en inglés. Los personajes principales son dos extraterrestres que visitan la Tierra (González, 2014 y Moreno, Leiva y Matas, 2016).
- **FunnyAnimals:** es una aplicación sencilla destinada a niños y niñas de hasta 8 años para dispositivos Android. Consiste en juegos dinámicos pero básicos en los que el usuario debe unir distintas imágenes de animales a la palabra escrita y a su pronunciación, la cual se puede escuchar favoreciendo destrezas<sup>14</sup> de la lengua inglesa como el listening (escucha) y el speaking (habla) (González, 2014 y Moreno, Leiva y Matas, 2016).
- **Pili Pop:** es una aplicación para dispositivos iPhone y iPad (Apple) destinado a niños y niñas de 6 años. Se basa en juegos de comprensión y expresión oral en inglés incluyendo reconocimiento de voz para trabajar la pronunciación. La aplicación incluye además audio-diccionarios y procesos de evaluación mensuales para hacer un seguimiento del alumnado (González, 2014 y Moreno, Leiva y Matas, 2016).
- **Busuu:** es una aplicación que se puede utilizar con alumnado a partir de 4 años y que está disponible para iOS y para Android<sup>15</sup>. Ofrece un conjunto de lecciones (3 en versión gratuita y 30 de pago) cuyos contenidos aumentan de complejidad de forma gradual. Estas lecciones se desarrollan mediante distintas etapas que consisten en: descubrimiento del vocabulario, interiorización/aprendizaje del mismo, revisión de su comprensión y entrenamiento ortográfico y fonético (González, 2014 y Moreno, Leiva y Matas, 2016).

---

13. iOS es un sistema operativo móvil de la multinacional Apple Inc. Originalmente desarrollado para el iPhone pero que actualmente también se usa en dispositivos como el iPod touch y el iPad. <https://es.wikipedia.org/wiki/iOS>

14. Las destrezas básicas en lengua inglesa (y en el resto de idiomas) son listening(oir), speaking (hablar), reading (leer) y writing (escribir). <https://learnenglishteens.britishcouncil.org/skills>

15. Android es un sistema operativo perteneciente a la compañía Google, diseñado principalmente para dispositivos móviles con pantalla táctil. [https://www.android.com/intl/es\\_es/everyone/](https://www.android.com/intl/es_es/everyone/)

- **Funland:** es una aplicación que puede desarrollarse en dispositivos con sistemas iOS y Android indistintamente y destinado a alumnos y alumnas de entre 7 y 12 años. Ha sido desarrollada por Cambridge English Language Assessment y consiste en un divertido juego sobre una feria. Resulta interesante porque incluye vocabulario y estructuras que son evaluadas en los exámenes de acreditación de idiomas de Cambridge, permitiendo así trabajar con el alumnado estos exámenes. Además, la dificultad de los contenidos aumenta progresivamente a lo largo del juego, dividiendo el mismo por niveles (González, 2014 y Moreno, Leiva y Matas, 2016).
- **Fun English, Learn English:** es una aplicación gratuita que ofrece lecciones más amplias de pago para dispositivos iOS. Incluye diversidad de juegos y actividades para niños y niñas a partir de 4 años y muy útiles para trabajar el inglés con el alumnado de Primaria como sopa de letras, juegos del ahorcado, pruebas de lógica, de comprensión lectora y de vocabulario en distintos niveles de dificultad. Además, permite realizar actividades de forma conjunta. (González, 2014 y Moreno, Leiva y Matas, 2016).
- **Inglés para niños:** es una aplicación desarrollada para dispositivos Android y destinada a alumnos y alumnas educación primaria. La aplicación ofrece diversos contextos de la vida cotidiana del niño y niña (escuela, casa, parque...) animados en el que el alumnado deberá identificar objetos, palabras y lugares asociándolos a su pronunciación. Además, también permite jugar mediante preguntas sobre los contextos, teniendo el niño o la niña que responder mediante la selección de imágenes y objetos de ese contexto. Permite además trabajar las diversas destrezas del inglés con distintas actividades (González, 2014 y Moreno, Leiva y Matas, 2016).
- **Aprende inglés con Zoe:** es una aplicación diseñada para niños y niñas a partir de 3 años y para dispositivos iOS. Se trata de una serie de ilustraciones en las que la protagonista, Zoe, enseña vocabulario relacionado con diferentes contextos de su vida cotidiana. Se trata de un total de 70 palabras de nivel básico que se muestran escritas y pronunciadas al tocar los objetos en las ilustraciones. Sirve para trabajar vocabulario y pronunciación o reforzar el mismo en los primeros niveles de educación Primaria (González, 2014 y Moreno, Leiva y Matas, 2016).

- **EF English First High Flyers Vocab Game for Learning English 2:** es una aplicación para dispositivos iOS desarrollada por la firma Education First para el alumnado de la etapa de Primaria. A través de la app se trabajan de forma lúdica las 4 destrezas (listening, speaking, reading y writing) mediante distintos niveles y actividades que el propio alumno o alumna selecciona en una ruleta de actividades. El sistema va premiando con estrellas los logros aumentando así el nivel de dificultad a medida que se van superando con éxito las distintas actividades (González, 2014 y Moreno, Leiva y Matas, 2016).
- **Play Tales God:** es una aplicación destinada a fomentar el hábito lector en niños y niñas de educación Primaria. Está disponible para Android e iOS y ofrece una gran colección de cuentos en inglés que permiten la opción de ser leídos por el alumnado, ser leído por la aplicación o desarrollado mediante autoplay. Resultan muy atractivos pues incluye interacción, animaciones, música original y efectos de sonido (González, 2014 y Moreno, Leiva y Matas, 2016).
- **Chromville:** ofrece una serie de aplicaciones de coste mínimo basados en el uso de la realidad aumentada. Está disponible para Android e iOS y ofrece material imprimible desde su web, principalmente las láminas que el alumnado puede colorear y que actúan como marcadores para la creación de entornos de realidad aumentada. Permite trabajar, mediante la lengua inglesa, diversos aspectos y contenidos como el científico o el artístico. El alumnado tiene un papel activo al ser el desarrollador de marcadores e imágenes por lo que resulta muy interesante (González, 2014 y Moreno, Leiva y Matas, 2016).

Finalmente, es importante considerar que conocer lo que la normativa vigente dice acerca del uso de las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el aula y acerca de la importancia de promover una segunda lengua extranjera no es suficiente a la hora de potenciar el aprendizaje del inglés en las aulas de Primaria. Por ello, lo primero que los docentes especialistas de inglés deben hacer es formarse en la metodología Mobile Learning para poder así ser lo suficientemente competentes, es decir, que sean capaces, en el desempeño de su labor docente y en situaciones reales con alumnado, familias y resto de compañeros/as, de poner en práctica los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para solucionar las situaciones que se les presenten teniendo siempre como base de su intervención las leyes educativas, sus propios principios psicopedagógicos y los contextos en los que se desarrollan las

personas sobre las que ejerce su labor profesional (Aguaded, De la Rubia y González, 2013). Además, como afirma Tyler (como se cita en Góngora y Martínez, 2012) “Siempre que haya educación, habrá un plan de estudios” (p.346) por lo que el docente debe tener muy presente el diseño de los aprendizajes, también denominado diseño instruccional o educativo (Koper, 2005). De este modo, tal y como establece Cabero (como se cita en Rivero, Gómez y Abrego, 2013) para que las nuevas tecnologías, y en este caso el Mobile Learning, sean concebidas con un fin didáctico o como elementos curriculares, deben funcionar dentro de un contexto educativo en relación directa y estrecha con otros componentes.

## **5. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DEL TEMA**

Aunque, como se acaba de mencionar, a la hora de incluir el Mobile Learning en el área de inglés de Primaria se debe conocer tanto en qué consiste esta modalidad de enseñanza como las características de los dispositivos móviles propios de ella, el uso de esta metodología no puede reducirse a esto ya que, como afirma Balmori (2013), “los medios servirán de soporte pero no generarán por sí solos el paradigma de aprendizaje” (p.46).

De este modo, y teniendo en cuenta que cada área educativa tiene unas condiciones concretas, resulta esencial además conocer las teorías educativas predominantes en el ámbito de la enseñanza-aprendizaje de las lenguas extranjeras, así como las diferentes metodologías utilizadas a lo largo de la historia para fomentar su adecuada adquisición de cara introducir la modalidad Mobile Learning en el área de forma eficiente y correcta.

Así, Yang (2013) ofrece de forma sintética el análisis de la evolución de las principales teorías de aprendizaje que, junto con las teorías y corrientes lingüísticas, permite comprender y analizar los diversos métodos y prácticas educativas que se han ido desarrollando en el área de las lenguas extranjeras:

### **ENFOQUES Y TEORÍAS CONDUCTISTAS**

Principalmente representadas por autores como Watson, Paulov y Skinner, se basa en la idea de que el sujeto aprende mediante las asociaciones que establece entre

los estímulos que recibe y las respuesta que da a los mismos (Palacios, Marchesi y Coll, 2001). Estas ideas junto con algunas teorías y corrientes lingüísticas como el estructuralismo y el análisis contrastivo sirvieron de base a ciertos métodos y prácticas para la enseñanza de lenguas extranjeras, especialmente, los métodos audiolinguales, enseñanza situacional o el enfoque oral aplicados durante los años 60 de forma extendida (Richards & Rodgers, 2001). Estas metodologías y prácticas centran el aprendizaje de la lengua extranjera en la ejercitación rigurosa y constante, en la repetición e imitación de patrones estructurales y en la memorización. Crespillo (citado en Balmori, 2013) afirma que estos métodos se basan en la comparación de semejanzas y diferencias entre las estructuras de la primera lengua o lengua materna y de la segunda lengua o lengua extranjera. Así pues, el objetivo de estas metodologías y prácticas se centra en la respuesta automática del aprendiz que no se para a pensar ni reflexionar sobre las reglas estructurales y gramaticales.

#### ENFOQUES Y TEORÍAS COGNITIVISTAS

Representadas por autores tan destacados en el ámbito de la psicología educativa como Piaget, Vygotsky o Bruner, entre otros, estas teorías defienden que el conocimiento surge como resultado de la actividad mental que implica codificación y estructuración interna por parte del aprendiz (Palacios, Marchesi y Coll, 2001). En el aspecto lingüístico, los errores son considerados parte natural e inevitable de los procesos de adquisición del lenguaje, procesos que se llevan a cabo gracias al sistema innato que todo individuo posee para desarrollar el lenguaje (LAD) defendido por Noam Chomsky (citado en Richards & Rodgers, 2001). Siguiendo estas premisas, los métodos de enseñanza de la lengua extranjera se basan en la presentación y explicación de las reglas gramaticales con el fin de estimular la actividad mental de los aprendices. De este modo, el alumnado adquiere conciencia de sus propios procesos mentales pudiendo hacer frente a los problemas concretos que van surgiendo en el proceso de aprendizaje de la lengua extranjera. Se trata de aprender la lengua de forma consciente (Balmori, 2013).

#### ENFOQUES Y TEORÍAS CONSTRUCTIVISTAS

Este tipo de teorías comparten ideas con las mencionadas anteriormente. Desde esta perspectiva, el aprendizaje es entendido como el resultado de las actividades que el individuo desarrolla en el medio social, en contacto y relación con los otros. En estas actividades que el individuo realiza en contacto con los otros, tanto los elementos cognitivos como los afectivos resultan esenciales para el desarrollo del

aprendizaje (Palacios, Marchesi y Coll, 2001). Desde el punto de vista de la lingüística, el lenguaje es concebido como un sistema de comunicación que implica una serie de competencias como son la gramatical, la sociolingüística, la discursiva y la estratégica. El fin último de la lengua es permitir la comunicación con los demás y por ello debe adquirirse de forma significativa y funcional, en contextos reales y comunicativos (Richards & Rodgers, 2001). Batista y Salzar (como se cita en Balmori, 2013) afirman que, desde un enfoque constructivista, “aprender un idioma implica aprender de él y a través de él con ayuda de contexto autentico (...) y abarca el uso funcional del lenguaje guiado por propósitos funcionales del aprendiz para satisfacer su propia necesidad”. Bajo este paradigma, los métodos de enseñanza de la lengua extranjera se basan en el desarrollo de la competencia comunicativa mediante actividades basadas en la interacción con los demás, tareas colaborativas y ejercicios en los que el uso de la lengua tenga un fin comunicativo. Es importante también, considerar las experiencias, intereses y necesidades del alumnado, ofreciéndoles así un input lingüístico adecuado a su nivel de competencia y que le resulte motivador y estimulante (Richards & Rodgers, 2001). Bajo este enfoque comunicativo, promovido por el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas<sup>16</sup> (MCERL) desde inicios del siglo XXI, las cuatro destrezas de la lengua extranjera deben ser trabajadas de forma integrada para procurar que el alumnado desarrolle y adquiera un nivel de competencia comunicativa adecuado en la lengua extranjera.

Tabla 1. *Relación y evolución de las teorías educativas, lingüísticas y los métodos de enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras.* (Fuente: elaboración propia en base a Yang 2013, Richards & Rogers, 2001, Palacios, Marchesi y Coll, 2001 y Balmori 2013)

Es importante considerar que los investigadores en el ámbito de las enseñanzas de lenguas extranjeras establecen que ninguna de las teorías y métodos expuestos son perfectos ya que ninguno responde de forma global a los diferentes objetivos, finalidades y prácticas educativas que se llevan a cabo en el aula de inglés. Por ello, a la hora de potenciar la adquisición de una segunda lengua, será importante considerar un enfoque ecléctico que incluya y aplique las diversas teorías educativas en función de los objetivos y actividades concretas a desarrollar (Yang, 2013).

---

16. El Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación forma parte esencial del proyecto general de política lingüística del Consejo de Europa, que ha desarrollado un considerable y bien fundamentado esfuerzo por la unificación de directrices para el aprendizaje y la enseñanza de lenguas dentro del contexto europeo. <https://www.coe.int/en/web/language-policy/cefr>

Siguiendo la línea del enfoque comunicativo que propone el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas, el currículum de educación Primaria, recogido por el Real Decreto 126/2014 de 28 de febrero, en su apartado referido a las lenguas extranjeras (en Anexo I: asignaturas troncales) establece lo siguiente:

En la etapa de Educación Primaria deberá tenerse muy en cuenta que se parte de un nivel competencial básico por lo que, tanto en la interacción comunicativa como en la comprensión y producción de textos, resultará esencial remitirse siempre a contextos familiares para el alumnado de esta edad, aprovechando así los conocimientos previamente adquiridos y las capacidades y experiencias que posee. Partiendo de este hecho, se fomentará un uso de la lengua contextualizado, en el marco de situaciones comunicativas propias de ámbitos diversos y que permitan un uso de la lengua real y motivador. (Sección I, p. 19394)

Sin embargo, como se ha mencionado al inicio del estudio, los resultados obtenidos por los alumnos y alumnas de inglés en la etapa de Primaria en diversas pruebas que miden el nivel competencial en dicho idioma (pruebas de diagnóstico y Estudio Europeo de Competencia Lingüística entre otros) siguen dejando mucho que desear (García-Sampedro, Miranda e Iñesta, 2016). Por ello es importante comprender la necesidad que desde el ámbito educativo, y en concreto desde el área de inglés, existe de abrir el aula a la realidad social y tecnológica en la que nuestro alumnado se mueve y vive de forma normal y natural (Cantillo, Roura y Sánchez, 2012). Así, teniendo en cuenta el estudio que publicó el Instituto Nacional de Estadística (INE) en 2011 resulta evidente la importancia del uso y presencia de dispositivos móviles en la vida del alumnado. Dicho estudio muestra la incidencia de los dispositivos móviles en la población joven española, siendo especialmente alta la presencia de los mencionados dispositivos en niños y niñas de 10 a 16 años (65,9%), aumentando hasta un 87,3% en los niños y niñas en torno a los 15 años.

En base a esto, se puede afirmar que el uso e inclusión del Mobile Learning en las aulas de inglés en Primaria puede ayudar a potenciar el aprendizaje del idioma ya que, como defiende Dörnyei (como se cita en García-Sampedro, Miranda, e Iñesta, 2016), lo que claramente marca el éxito de las metodologías basadas en el aprendizaje móvil es la motivación que genera entre el alumnado y no se puede olvidar que la motivación

ha sido uno de los elementos más estudiados desde el ámbito del aprendizaje de idiomas, reconociéndose como clave para entender por qué algunas personas aprenden de forma más eficaz que otras un segundo idioma. Además, esta motivación que genera el uso de dispositivos móviles en el aula afecta en gran medida, como afirman Naismith y Corlett (2007), al rendimiento académico del alumnado.

Pero la clave está en darle un adecuado enfoque al Mobile Learning, adaptándolo como a las distintas teorías de aprendizaje y haciendo de su uso e integración un elemento significativo y de peso en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Y para ello, el diseño y planificación tienen un papel fundamental como se indicaba anteriormente. Así, para potenciar el área de inglés en Primaria, será importante tanto hacer un análisis del diseño de las aplicaciones y actividades a usar mediante los dispositivos móviles, como de los contenidos a trabajar. Tal y como expone Yang (2013), a la hora de diseñar contenidos para Mobile Learning debemos reflexionar y analizar los siguientes aspectos:

- Adaptación a distintos ambientes y contextos de aprendizaje (el aula, casa, sala de informática...)
- Adaptación a los tiempos (permitir aprovechar cualquier momento para abordar la tarea, fragmentada en etapas o fases que permitan seguirlas en diferentes momentos)
- Diseño de recursos simples (se trata de ofrecer una visión fácil y clara, manejable de forma intuitiva y sencilla por parte del alumnado de Primaria)
- Disminución de la entrada de datos (que sea lo más táctil posible, que no haya necesidad de introducir datos dadas las características y tamaño de los dispositivos móviles)

## **6. CONCLUSIONES**

Para concluir, es necesario mencionar que aun siendo conocidos los beneficios motivacionales y comunicativos que presentan los dispositivos móviles, así como su relación directa con los contextos reales y próximos del alumnado, sigue habiendo una lenta inclusión y utilización de métodos basados en el aprendizaje móvil en los centros educativos españoles. Así, aunque existen diversos centros en los que se comienzan

a sustituir los métodos de enseñanza del inglés basados en libros de texto por el uso del Mobile Learning mediante tabletas (la mayoría de ellos de titularidad privada) no todos los centros educativos permiten el uso de dispositivos móviles incluso aunque tengan una finalidad educativa y comunicativa (García-Sampedro, Miranda e Iñesta, 2016). De hecho, sigue habiendo una actitud reacia ante la inclusión de este tipo de dispositivos en clase con motivo de los malos usos que el alumnado puede hacer de ellos y las distracciones que puede generar hasta el punto de que muchos centros incluyen en las normas de convivencia de sus proyectos educativos las restricciones acerca del uso de este tipo de dispositivos. Como consecuencia, la escuela está trazando una línea divisoria entre sí misma y la realidad y vida del alumnado, alejándose así de éstos (Cantillo, Roura y Sánchez, 2012). De este modo, los métodos que se emplean en el área de inglés en Primaria, aunque con enfoques más innovadores en cuanto a aspectos pedagógicos y lingüísticos se refiere y centrados en el Enfoque Comunicativo propuesto por el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (Consejo de Europa, 2001), siguen estando alejados de las nuevas tecnologías como ejes metodológicos (aunque sí se utilicen algunos recursos TIC como apoyo para los procesos de enseñanza-aprendizaje del idioma) (García-Sampedro, Miranda e Iñesta, 2016).

Por todo ello, para ayudar a combatir la actitud reacia y negativa desde el sector educativo hacia la utilización de metodologías de aprendizaje móvil y garantizar una adecuada inclusión del Mobile Learning en el área de inglés en Primaria con el fin de potenciarla, será necesario trabajar con el alumnado las normas y reglas de su uso, es decir, el saber cómo se utilizan, desarrollando competencias y actitudes positivas y responsables sobre el uso de los dispositivos móviles en el aula de inglés (García-Sampedro, Miranda e Iñesta, 2016).

## **7. LIMITACIONES DEL TRABAJO**

A la hora de realizar el estudio, las principales limitaciones han tenido que ver con la escasa bibliografía y referencias encontradas acerca del uso de la metodología Mobile Learning en el área de inglés en Primaria. Es cierto que hay gran variedad de artículos, ensayos, documentos y libros que tratan el tema del aprendizaje móvil dada su creciente presencia en la sociedad y cada vez más en el ámbito educativo. Sin

embargo, la mayoría de las experiencias llevadas a cabo con Mobile Learning y los enfoques propuestos se centran en ámbitos de la educación universitaria.

Por otro lado, una de las limitaciones que presenta el estudio es, considerando los datos expuestos y las experiencias analizadas, que este tipo de metodologías requieren del equipamiento adecuado de una serie de recursos como son los dispositivos móviles (ordenadores portátiles, tabletas o móviles) y conexión a Internet. Estos recursos suelen tener un coste elevado y requieren de un mantenimiento y actualización frecuente por lo que muchos centros escolares (principalmente los públicos) no podrán apostar por este tipo de métodos, estando así el fin que persigue este trabajo, es decir, potenciar el área de inglés en Primaria mediante el uso de la metodología Mobile Learning, limitado a ciertos contextos y centros que cuenten con los recursos necesarios para implantar esta metodología.

## **8. LÍNEAS FUTURAS DE TRABAJO**

Como posibles líneas de futuro para ampliar lo expuesto en el presente estudio sería interesante investigar de forma más específica sobre los recursos concretos que existen para trabajar con Mobile Learning en el área de inglés en Primaria. Analizar y exponer de forma detallada diferentes aplicaciones móviles relacionándolas con técnicas, aprendizajes específicos y contenidos del área de inglés que permitan diseñar propuestas didácticas concretas para el aula ya que aún las editoriales, aunque están añadiendo recursos y libros digitales, no han apostado por desarrollar aplicaciones que permitan trabajar los contenidos y actividades que plantean en sus libros de texto de inglés mediante dispositivos móviles.

Por otro lado, sería interesante centrar el trabajo en un recurso muy atractivo y mágico para los niños y niñas como es la realidad aumentada<sup>17</sup>. Enfocar futuros estudios en cómo potenciar el aprendizaje del inglés en Primaria mediante el uso de la realidad aumentada como elemento relacionado con el Mobile Learning.

---

17. La realidad aumentada consiste en combinar el mundo real con el virtual mediante un proceso informático desarrollado con dispositivos móviles, enriqueciendo la experiencia visual y mejorando la calidad de comunicación.  
<http://realidadaumentada.info/tecnologia/>

## **9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

- Aguaded, A., De la Rubia, P. y González, E. (2013). La importancia de la formación del Profesorado en competencias Interculturales. *Revista de currículum y formación del profesorado*. VOL. 17, Nº 1. Universidad de Granada. Recuperado de: <https://www.ugr.es/~recfpro/rev171COL6.pdf>
- Equipo educativo Editorial Planeta (2014). La educación por competencias, las tabletas y los libros de texto digitales se impondrán en España antes de 2020. Recuperado de: <http://www.aulaplaneta.com/2014/11/18/novedades-aulaplaneta/las-competencias-y-el-uso-de-tabletas-y-libros-digitales-en-las-aulas-se-impondran-en-espana-esta-decada/>
- Balmori, M. (2013). *El aprendizaje del inglés como lengua extranjera en smartphones*. Universidad Internacional de la Rioja. Recuperado de: [https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1634/2013\\_02\\_13\\_TFM\\_ES\\_TUDIO\\_DEL\\_TRABAJO.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1634/2013_02_13_TFM_ES_TUDIO_DEL_TRABAJO.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Brazuelo, F., Gallego G. y Domingo J. (2011) *Mobile Learning. Los dispositivos móviles como recurso educativo*. Sevilla: Editorial MAD, S.L.
- Cabero, J., Lorente, C. y Román, P. (2007). La tecnología cambió los escenarios: el efecto pigmalión se hizo realidad. *Comunicar*, XV (28); 167-175. Recuperado de: [https://idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/16416/file\\_1.pdf;sequence=1](https://idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/16416/file_1.pdf;sequence=1)
- Cantillo, C., Roura, M. y Sánchez, A. (2012). Tendencias actuales en el uso de dispositivos móviles en educación. *La Educ@ción Digital Magazine*, Nº 147. Recuperado de: [http://www.educoas.org/portal/la\\_educacion\\_digital/147/pdf/ART\\_UNNED\\_EN.pdf](http://www.educoas.org/portal/la_educacion_digital/147/pdf/ART_UNNED_EN.pdf)
- Camacho, M. (2011). Mobile Learning: aproximación conceptual y prácticas colaborativas emergentes. *Universitas Tarraconensis. Revista de Ciències de l'Educació*, 1(2), 43-50. Recuperado de: <https://revistes.urv.cat/index.php/ute/article/view/613/592>
- Cassany, D. (2011). Después de Internet... *Textos de Didáctica de la Lengua y de la Literatura*, 57, 12-22. Recuperado de: <https://goo.gl/2kifCd>

- Chóliz, M., Villanueva, V., y Chóliz, M.C. (2009). Ellas, ellos y su móvil: Uso, abuso (¿y dependencia?) del teléfono móvil en la adolescencia. *Revista española de drogodependencia*, 34 (1), 74-88. Recuperado de: [http://www.aesed.com/descargas/revistas/v34n1\\_6.pdf](http://www.aesed.com/descargas/revistas/v34n1_6.pdf)
- Consejo de Europa (2001). *Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación*. Recuperado de: [https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/marco/cvc\\_mer.pdf](https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/cvc_mer.pdf)
- Coscollola, M. D., y Graells, P. R. M. (2011). Aulas 2.0 y uso de las TIC en la práctica docente. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, (37), 169-175. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3734127>
- Dykes, G. & Renfrew-Knight, H. (2012). *Mobile learning for teachers. Exploring the potential of mobile technologies to support teachers and improve practice in Europe*. UNESCO. Francia. Disponible en: <http://unesdoc.unesco.org/images/0021/0042161/216167E.pdf>
- Esteban, M.Á (2016). *Tablets y aplicaciones para la enseñanza del inglés en Educación Primaria*. Facultad de Educación, Universidad de Valladolid. Recuperado de: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/17776/1/TFG-B.866.pdf>
- Fernández, L. (2016) El uso didáctico y metodológico de las tabletas digitales en aulas de educación primaria y secundaria de Cataluña. *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*. Nº 48 pp.9-25. Recuperado de: <https://repositori.udl.cat/handle/10459.1/49449>
- García-Sampedro, M., Miranda, M. e Iñesta, E.M. (2016). Oral communication and m-learning in the primary school English classroom: photography and video as a resource. *Fonseca, Journal of Communication*, n. 16, pp. 139-158. Recuperado de: <http://revistas.usal.es/index.php/2172-9077/article/viewFile/fjc201816135154/18795>
- Góngora, Y. y Martínez, O. (2012). Del diseño instruccional al diseño de aprendizaje con aplicación de las tecnologías. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 13 (3), 342-360. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/html/2010/201024652016/>

González, R. (2014). 10 apps para aprender Inglés en Primaria. Blog Android en la escuela. Recuperado de:

<https://androidenlaescuela.wordpress.com/2014/10/15/10-apps-para-aprender-ingles-en-primaria/>

Universidad Politécnica de Madrid (2013) *Guía para la implantación del Mobile Learning*. Vicerrectorado de planificación académica y doctorado. Madrid.

Recuperado de: [http://serviciosgate.upm.es/docs/asesoramiento/guia\\_implementacion\\_movil.pdf](http://serviciosgate.upm.es/docs/asesoramiento/guia_implementacion_movil.pdf)

Koper, R. y Tattersall, C. (2005). *Learning Design: A Handbook on Modelling and Delivering Networked Education and Training*. Springer-Verlag Berlin, Heidelberg.

Lareki, I. (2014) Metodologías de enseñanza de la lengua inglesa en Educación Primaria. Escuela de Educación de Soria. Universidad de Valladolid.

Recuperado de: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/8316/1/TFG-O%20365.pdf>

Madrid, D., Mayorga, M., y Núñez, F. (2013). Aplicación del m-learning en el aula de primaria: Experiencia práctica y propuesta de formación para docentes. *Edutec*.

*Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (45). Recuperado de: [www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/27/pdf\\_19](http://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/27/pdf_19)

Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (2013). Ley Orgánica 8/2013 del 9 de diciembre para la mejora de la calidad educativa (LOMCE). Boletín Oficial del Estado (BOE) núm. 295, de 10 de diciembre de 2013. Recuperado de:

<https://www.boe.es/buscar/pdf/2013/BOE-A-2013-12886-consolidado.pdf>

Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (2014). Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.

Boletín Oficial del Estado (BOE) núm. 52, de 1 de marzo de 2014. Recuperado de: <https://www.boe.es/buscar/pdf/2014/BOE-A-2014-2222-consolidado.pdf>

Moreno, N., Leiva, J. y Matas, A. (2016). Mobile learning, Gamificación y Realidad Aumentada para la enseñanza-aprendizaje de idiomas. *International Journal of Educational Research and Innovation*, (6), pp.16-30. Recuperado de:

<https://www.upo.es/revistas/index.php/IJERI/article/view/1709/1554>

- Naismith, L. & Corlett, D. (2007). Reflections on Success: A retrospective of the mLearn conference serie 2002-2005. *Congreso mLearn 2006: Across generations and cultures*. Banff, Canada. Recuperado de: <https://telearn.archives-ouvertes.fr/file/index/docid/197366/filename/Naismith-Corlett-2006.pdf>
- Palacios, J., Marchesi, A. y Coll, C. (2001). *Desarrollo psicológico y educación I*. Alianza. Madrid.
- Pérez, J.M., Pi, M., Tejedor, S., Martínez J.F. y Juliá, A. (2014). Perspectivas 2014 Tecnología y pedagogía en las aulas. *El futuro inmediato en España*. Editorial Planeta. Recuperado de: [http://www.aulaplaneta.com/descargas/aulaPlaneta\\_Perspectivas-2014.pdf](http://www.aulaplaneta.com/descargas/aulaPlaneta_Perspectivas-2014.pdf)
- Ramírez, M. (2009). Recursos tecnológicos para el aprendizaje móvil (mlearning) y su relación con los ambientes de educación a distancia: implementaciones e investigaciones. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 12(2), 57-82. Recuperado de: <http://revistas.uned.es/index.php/ried/article/view/901/822>
- Richards, J. C. & Rodgers, T. S. (2001). *Approaches and methods in language teaching*. Cambridge University Press. Cambridge.
- Rivero, I., Gómez, M. y Abrego, R. F. (2013). Tecnologías educativas y estrategias didácticas: criterios de selección. *Revista educación y tecnología*, (3), 190-206. Recuperado de: [https://scholar.google.es/scholar?q=Tecnolog%C3%ADas+educativas+y+estrategias+did%C3%A1cticas:+criterios+de+selecci%C3%B3n&hl=es&as\\_sdt=0&as\\_vis=1&oi=scholart](https://scholar.google.es/scholar?q=Tecnolog%C3%ADas+educativas+y+estrategias+did%C3%A1cticas:+criterios+de+selecci%C3%B3n&hl=es&as_sdt=0&as_vis=1&oi=scholart)
- Sharples, M. (2011). Mobile learning. *UNESCO Symposium*. United Kingdom, UNESCO TV. Recuperado de: [http://www.unesco.org/archives/multimedia/?pg=33&s=films\\_details&id=2308](http://www.unesco.org/archives/multimedia/?pg=33&s=films_details&id=2308)
- Totkov, G. (2003) Virtual Learning Environments: Towards New Generation. International Conference on Computer Systems and Technologies. CompSysTech'2003 Sofía, Bulgaria. Recuperado de: <http://ecet.ecs.uni-ruse.bg/cst/docs/proceedings/Plenary/P-2.pdf>

*El uso de la metodología Mobile Learning para potenciar el área de inglés en Primaria*  
**Asia Camacho Muñoz**

Zaphiris, P. & Chee S. (2008). *Human Computer Interaction: Concepts, Methodologies, Tools and Applications*. Information Science Reference. Hershey. Recuperado de:

[https://tvdigitalinovacao.files.wordpress.com/2011/11/human\\_computer\\_interaction.pdf](https://tvdigitalinovacao.files.wordpress.com/2011/11/human_computer_interaction.pdf)

Yang, L (2013). El concepto y el proceso de apropiación de una Tecnología móvil aplicada a la práctica formativa: Estudio de caso en el C.E.O. Miguel Delibes en Salamanca. Recuperado de:

[https://gedos.usal.es/jspui/bitstream/10366/124229/1/DTHE\\_Yang\\_Lingling\\_Tesis.pdf.pdf](https://gedos.usal.es/jspui/bitstream/10366/124229/1/DTHE_Yang_Lingling_Tesis.pdf.pdf)

## 10. ANEXOS

A continuación se presentan una serie de imágenes que muestran las diferentes aplicaciones móviles destinadas al aprendizaje del inglés en Primaria comentadas en el presente estudio.

- **Phonics Stories (LearnEnglish Kids):**



**Figura 1.** Aplicación *Phonics Stories* (LearnEnglish Kids). (Fuente: iTunes, Apple.

<https://itunes.apple.com/gb/app/learnenglish-kids-phonics-stories-school-edition/id610176370?mt=8>)

- **Funny Animals**



Figura 2. Aplicación *Funny Animals*. (Fuente: Play Store, Google.

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.smartmobilesoftware.funnyanimalsfree>)

- **Pili Pop**



Figura 3. Aplicación *Pili Pop*. (Fuente: iTunes, Apple. <https://itunes.apple.com/us/app/pili-pop-english/id886123071?mt=8>)

- **Busuu**



Figura 4. Aplicación *Busuu*. (Fuente: iTunes, Apple. <https://itunes.apple.com/us/app/busuu-learn-to-speak-english/id963730997>)

- **Funland**



Figura 5. Aplicación *Funland*. (Fuente: iTunes, Apple. <https://itunes.apple.com/es/app/funland/id630632324?mt=8>)

- Fun English, Learn English



Figura 6. Aplicación *Fun English, Learn English*. (Fuente: iTunes, Apple. <https://itunes.apple.com/us/app/fun-english-learn-english/id428920239?mt=8>)

- Inglés para niños



Figura 7. Aplicación *Inglés para niños*. (Fuente: Play Store, Google. <https://play.google.com/store/apps/details?id=vn.magik.englishkid>)

- **Aprende inglés con Zoe**



**Figura 8.** Aplicación *Aprende Inglés con Zoe*. (Fuente: iTunes, Apple. <https://itunes.apple.com/es/app/aprende-ingles-con-zoe/id845067998>)

- **EF English First High Flyers Vocab Game for Learning English 2**



**Figura 9.** Aplicación *EF English First High Flyers Vocab Game for Learning English 2*. (Fuente: iTunes, Apple. <https://itunes.apple.com/es/app/ef-english-first-high-flyers-vocab-game-for-learning/id438876183?mt=8>)

- **PlayTales Gold**



**Figura 10.** Aplicación *PlayTales Gold*. (Fuente: iTunes, Apple. <https://itunes.apple.com/us/app/playtales-gold!-cuentos-para/id533771363?l=es>)

- **Chromville**



**Figura 11.** Aplicación *Chromville*. (Fuente: iTunes, Apple. <https://itunes.apple.com/es/app/chromville/id748017957?mt=8>)