

Esther Durán Castro

**LAS APLICACIONES MÓVILES DEDICADAS
A LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE
DE ESPAÑOL COMO LENGUA EXTRANJERA:
ANEXOS**

TRABAJO DE FIN DE GRADO

Dirigido por el doctor Antoni Nomdedeu Rull

Grado de Lengua y Literatura Hispánicas



UNIVERSITAT ROVIRA I VIRGILI

Tarragona

Índice

1. Presentación	1
2. Anexos	
2.1. Babbel	2
2.2. Busuu	6
2.3. Byki Mobile	12
2.4 Cat Spanish	16
2.5 Duolingo	19
2.6 Fun Spanish	22
2.7 Hello-Hello Spanish	25
2.8 Kids learn Spanish with Busuu	30
2.9 Learn Spanish with Lingo Arcade	32
2.10 LingLing Cursos de Español	36
2.11 Lingualia	40
2.12 Memrise	43
2.13 Mirai Spanish	45
2.14 Rosetta Stone	47

Presentación

En estos apéndices se muestran capturas de pantalla de las diferentes aplicaciones analizadas de tal modo que así pueda completarse visualmente el análisis de las aplicaciones. Para ello, se ha decidido recoger todas las imágenes en unos anexos encuadernados aparte para que resulte más cómodo a la persona que está leyendo el trabajo y para no superar ese límite de páginas. A continuación, se muestran las imágenes a las que se hace referencia en el análisis del trabajo agrupadas por aplicaciones, ordenadas alfabéticamente tal y como aparecen en el trabajo, y con sus respectivos nombres debajo de cada una de estas: Imagen 1, Imagen 2, Imagen 3, etc.

El número de capturas por página varía en función del tamaño de estas, pues se ha priorizado que el contenido que se muestra no se vea afectado por la medida de las imágenes.

2. Anexos

2.1 Babbel



Imagen 1



Imagen 2

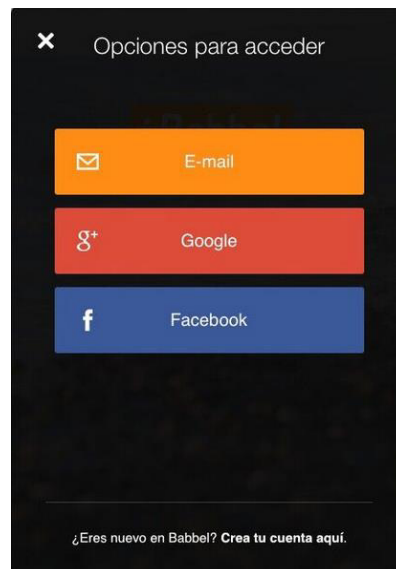


Imagen 3

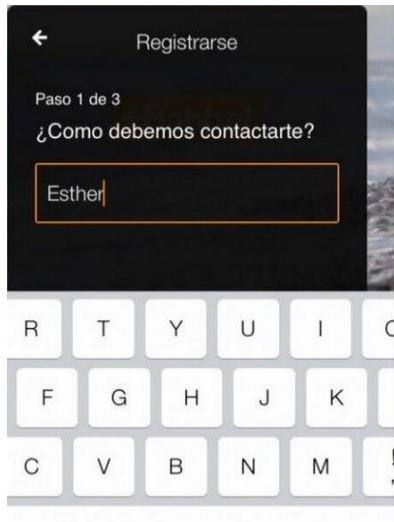


Imagen 4



Imagen 5

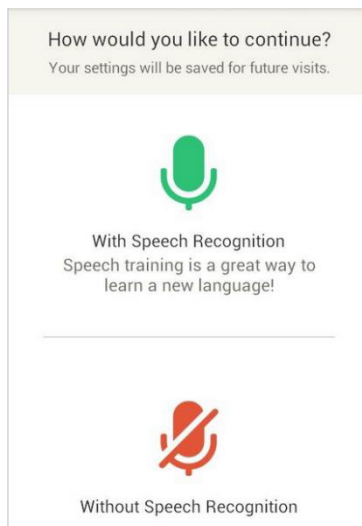


Imagen 6

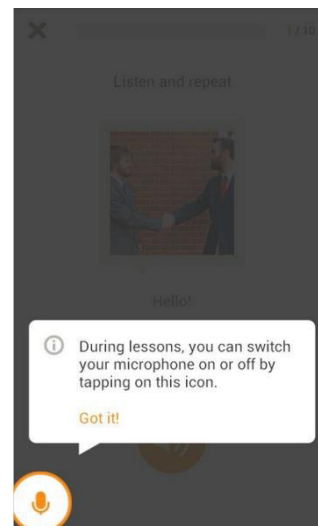


Imagen 7

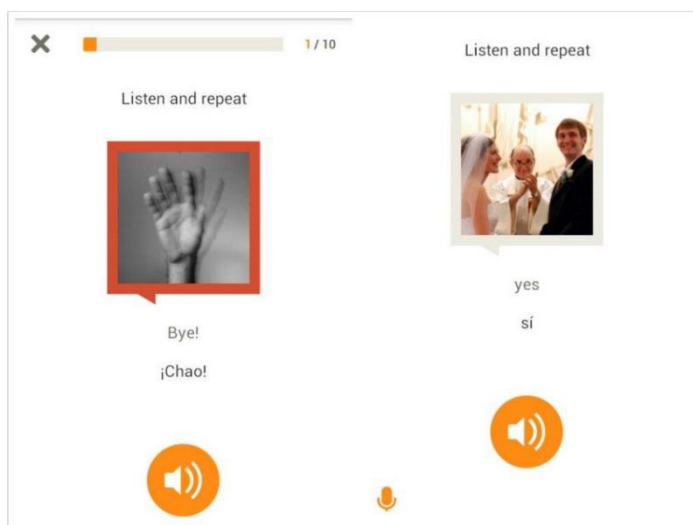


Imagen 8

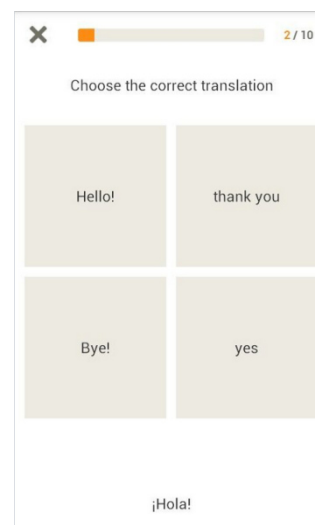


Imagen 9

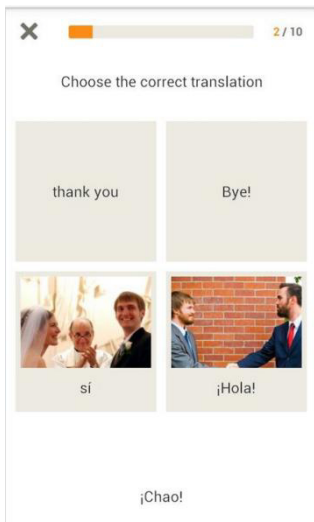


Imagen 10

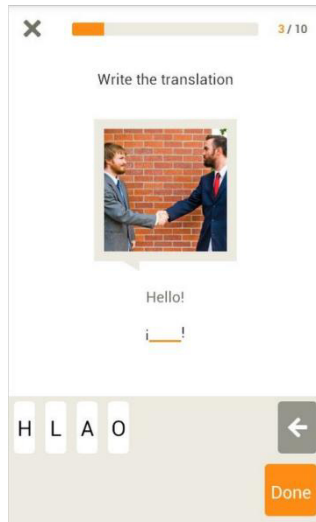


Imagen 11



Imagen 12



Imagen 13



Imagen 14



Imagen 15



Imagen 16

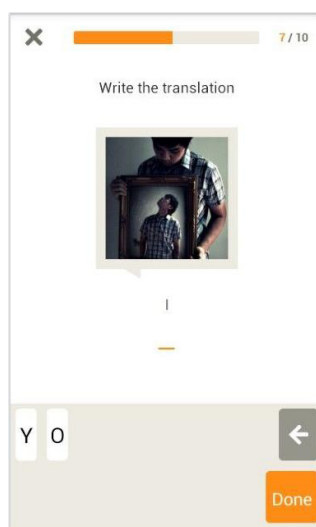


Imagen 17

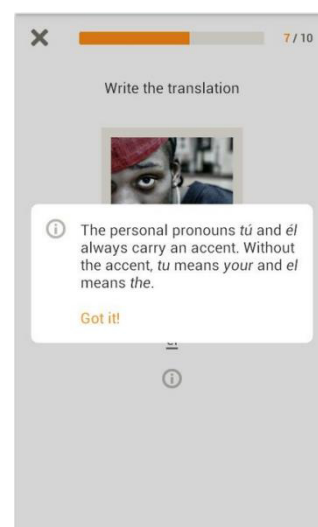


Imagen 18

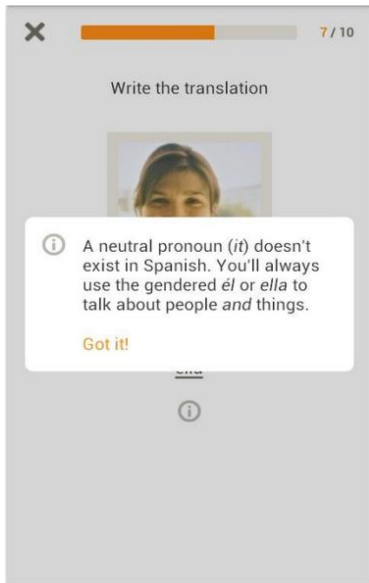


Imagen 19

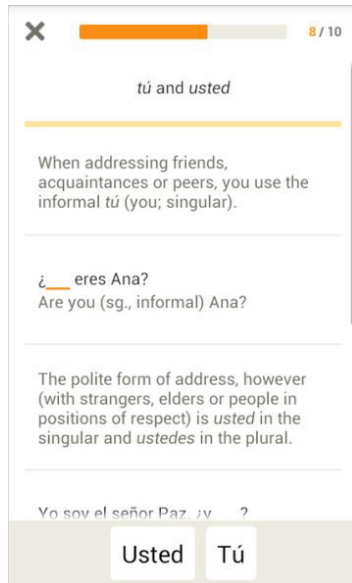


Imagen 20



Imagen 21



Imagen 22

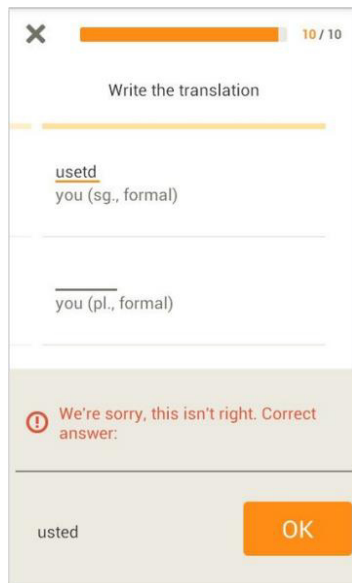


Imagen 23

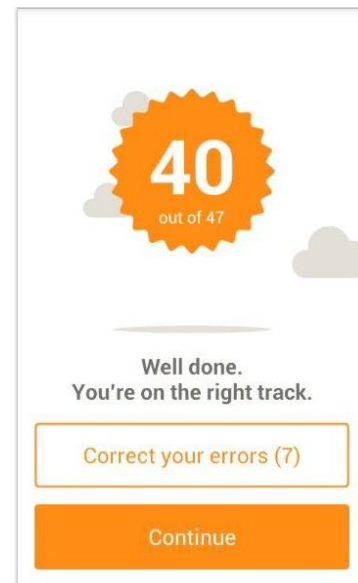


Imagen 24

2.2 Busuu

busuu

¡Buena elección!
Regístrate ahora para empezar a aprender

Nombre

Lengua materna

País

Correo electrónico

Confirmar e-mail

Contraseña

Facebook

Google+

Empieza a aprender

Imagen 25

Selecciona tu nivel

español

Principiante A1

1 Conocer gente, Sentimientos, Pronombres personales, Apariencia, Profesiones, Números y colores, Mi familia, Objetos cotidianos, Tamaño, P...

2 Tiempo libre, Mi Casa, La rutina diaria, Números y fechas, Tareas cotidianas, En el bar, Datos personales, Direcciones, ...

Elemental A2

1 Con los amigos, En el colegio, Personalidades diferentes, En el trabajo, Mi cuerpo, Tareas, Comprar ropa, Comer fuera, ...

2 Comer en casa, Planear un viaje, Previsión meteorológica, Transporte, En casa, Estar enfermo, Mantenerse sano, ...

Intermedio B1

1 En mi opinión..., Noticias, Expresarse, Paternidad, Fin de semana fuera, Cocina, Entrevista de trabajo, ...

Selecciona tu nivel

español

Intermedio B1

1 En mi opinión..., Noticias, Expresarse, Paternidad, Fin de semana fuera, Cocina, Entrevista de trabajo, ...

2 Mudarse, Habilidades, Sentimientos y emociones, Vacaciones, Citas, El mundo a nuestro alrededor, Cultura, ...

Intermedio alto B2

1 Normas y valores morales, Elecciones y Política, Explorando la naturaleza, Nuestro planeta, Artículos de lujo, El universo, ...

2 Espectáculos, Internet, Hacer recados, La magnífica naturaleza, El mundo moderno, Decisiones en la vida, ...

Curso de viajes

1 Expresiones básicas, Transporte, Por la ciudad, Dinero, compras y comer, Planificación y hospedaje, ...

Imagen 26



Imagen 27

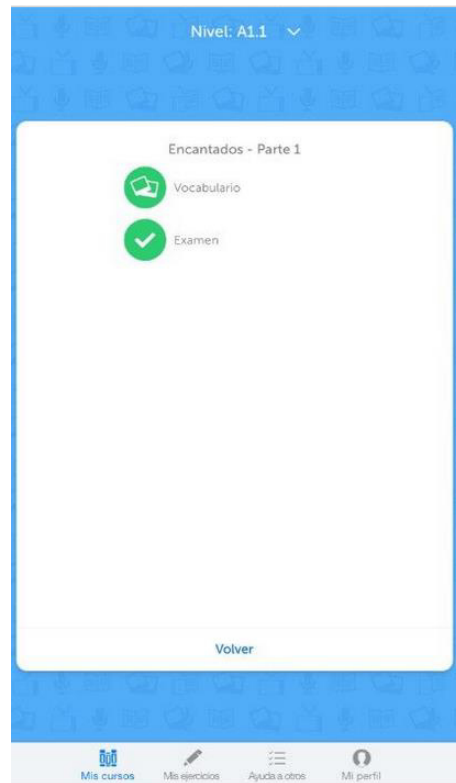


Imagen 28

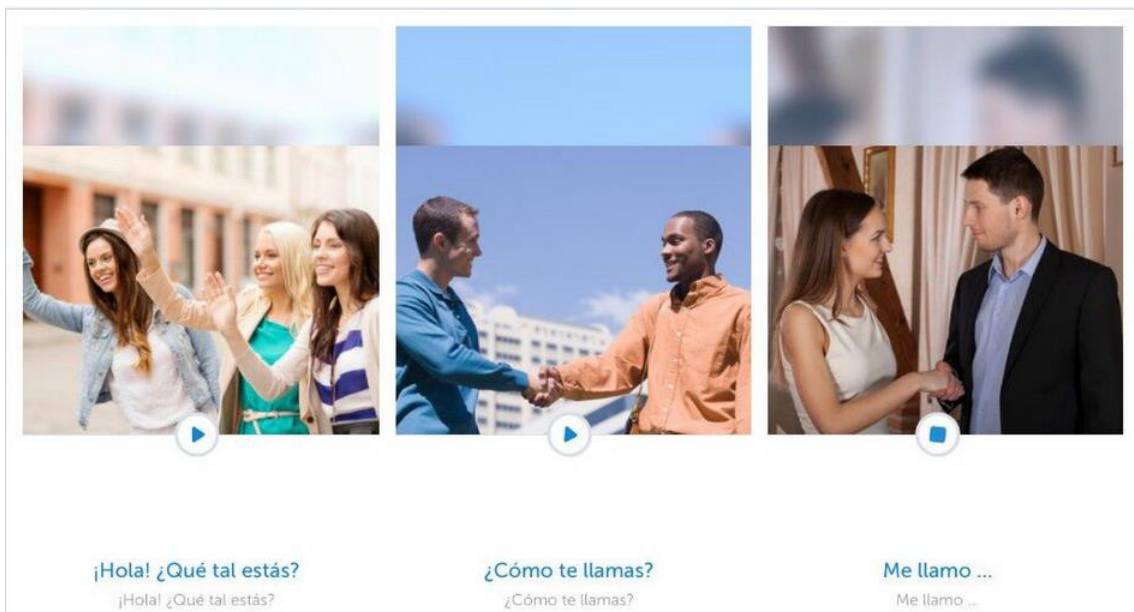


Imagen 29

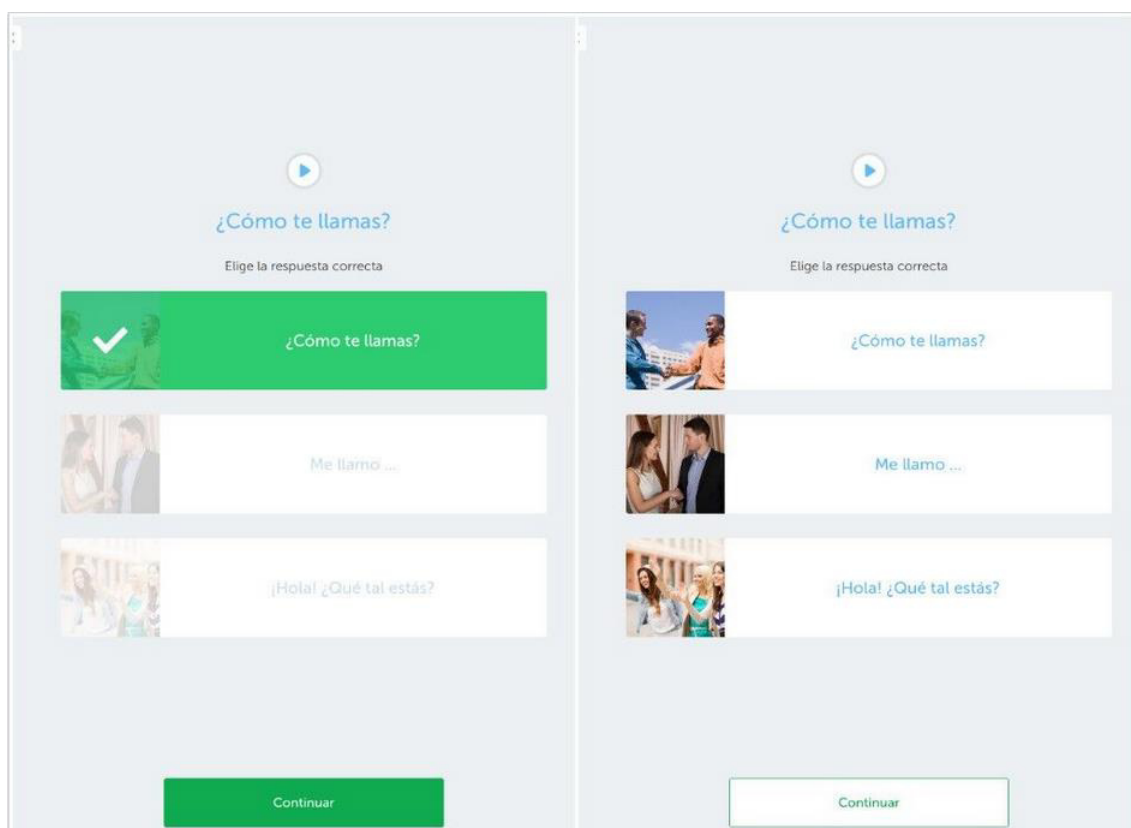


Imagen 30

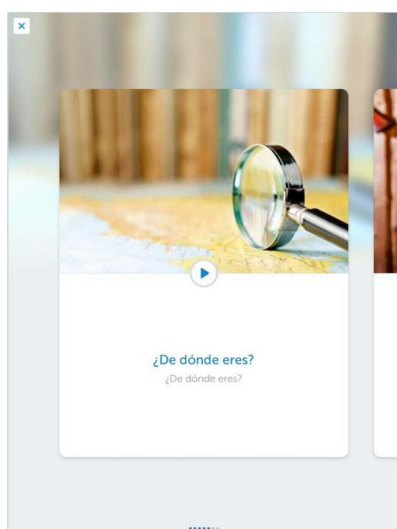


Imagen 31

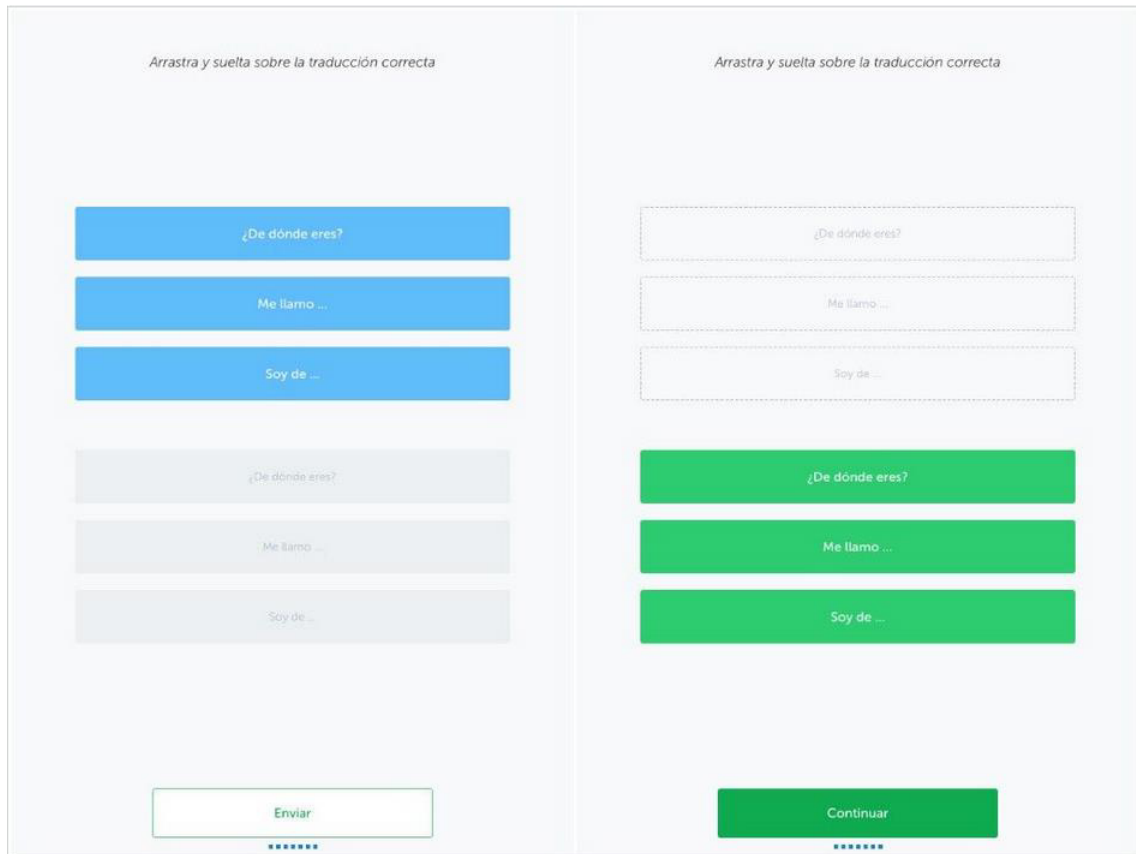


Imagen 32

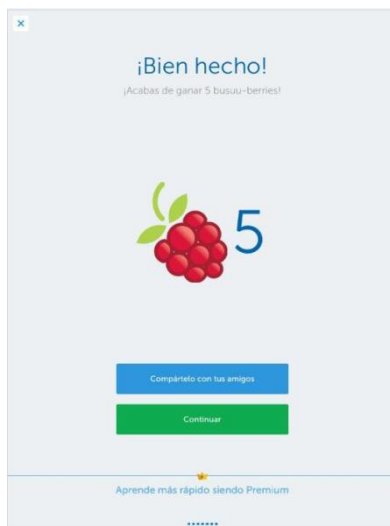


Imagen 33

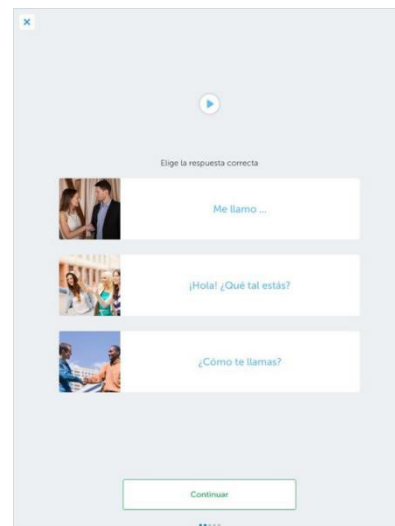


Imagen 34

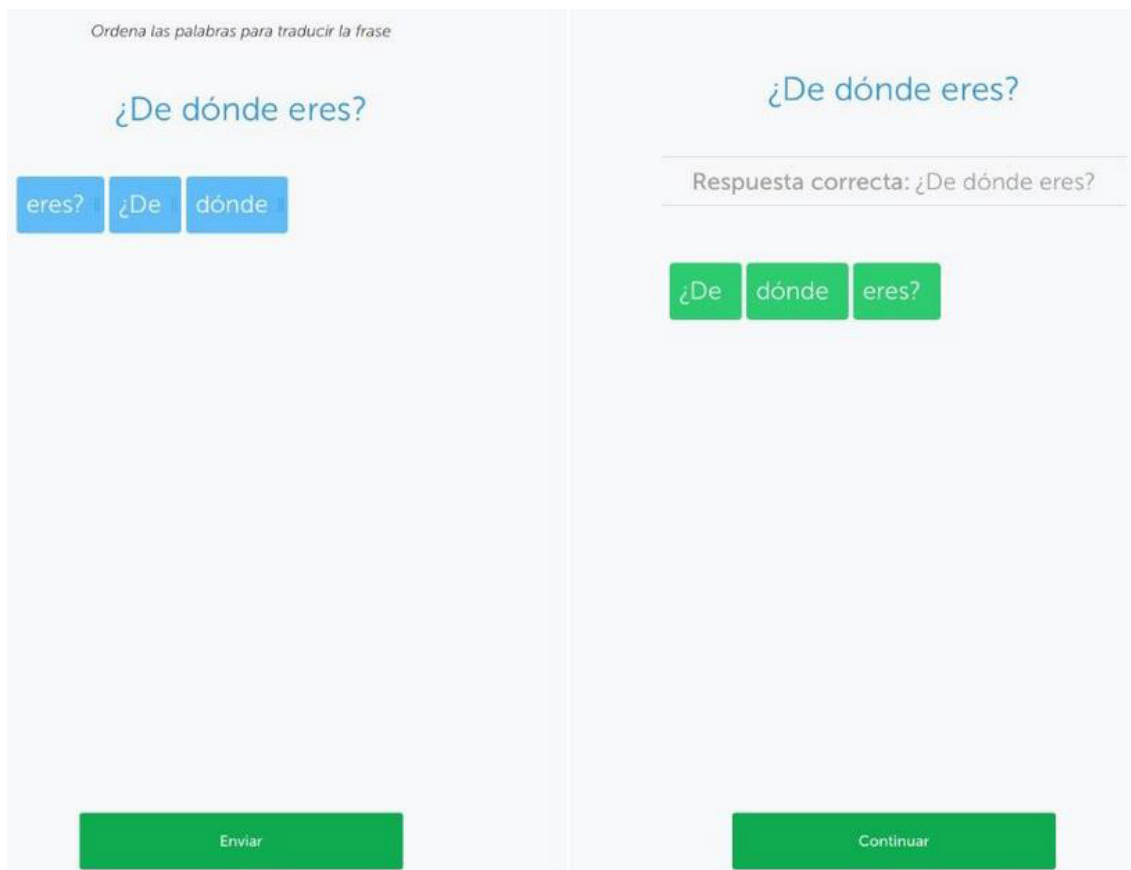


Imagen 35

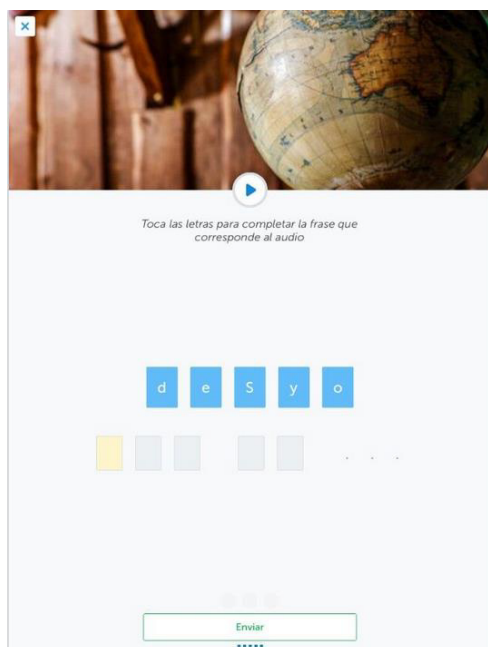


Imagen 36

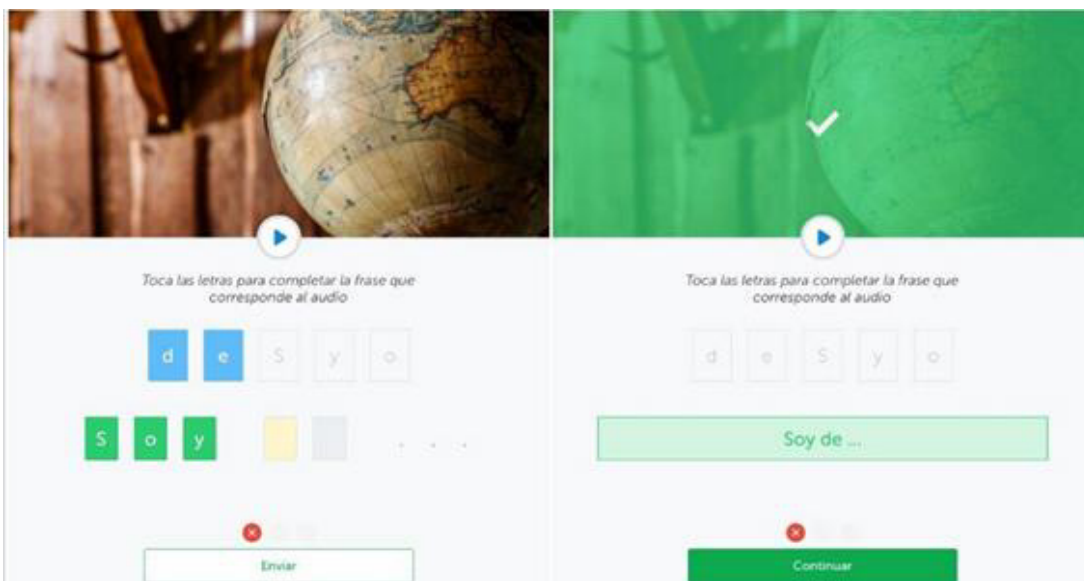


Imagen 37



Imagen 38

2.3 Byki Mobile

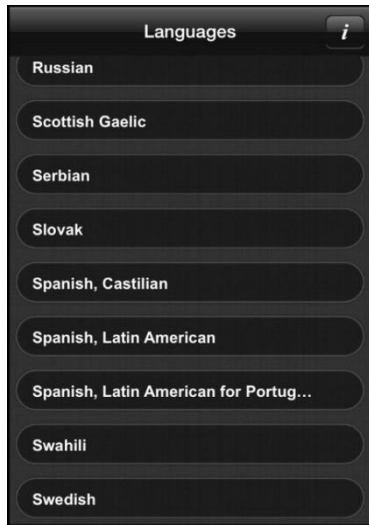


Imagen 39

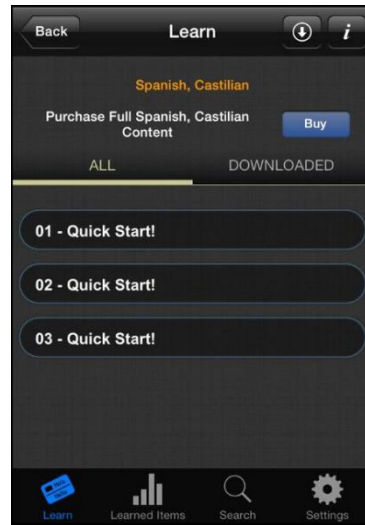


Imagen 40

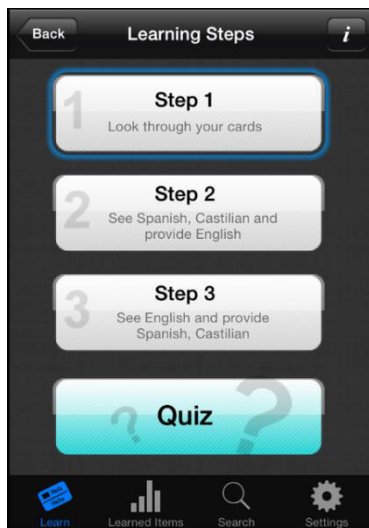


Imagen 41

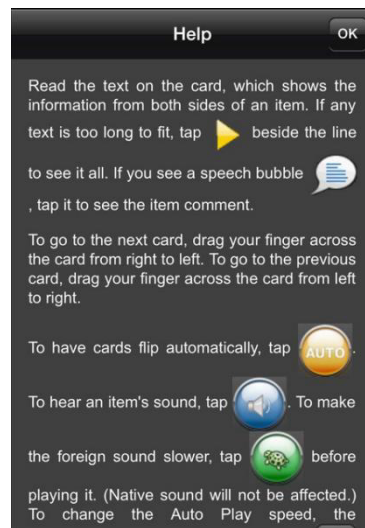


Imagen 42

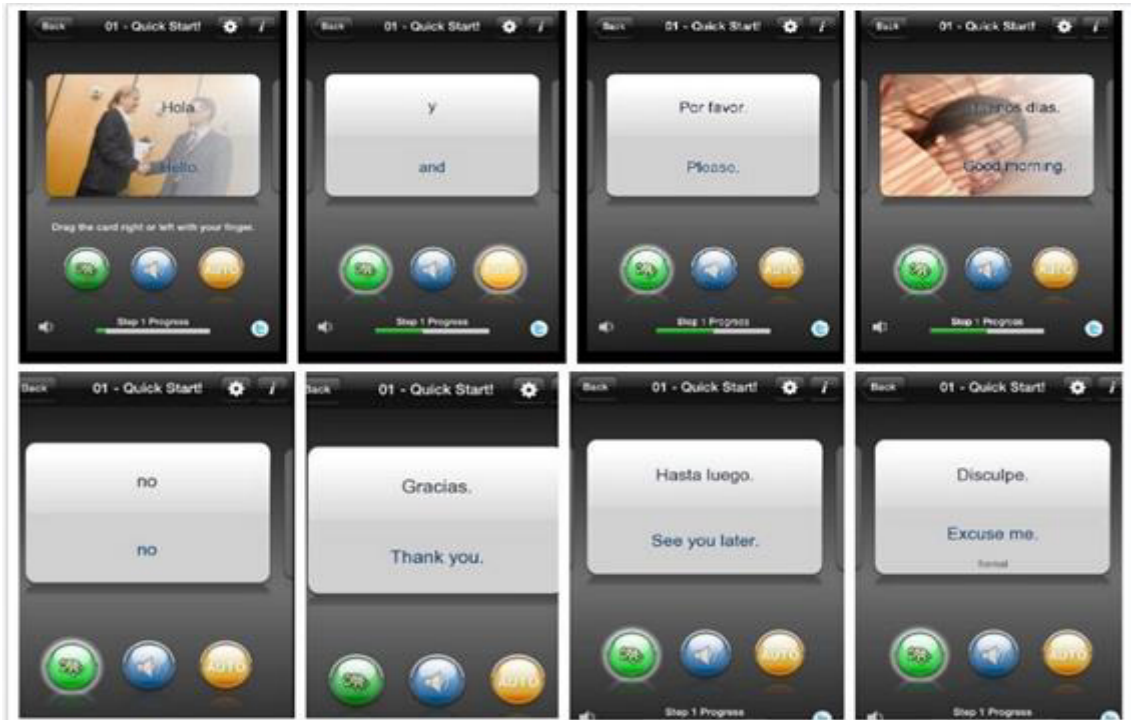


Imagen 43

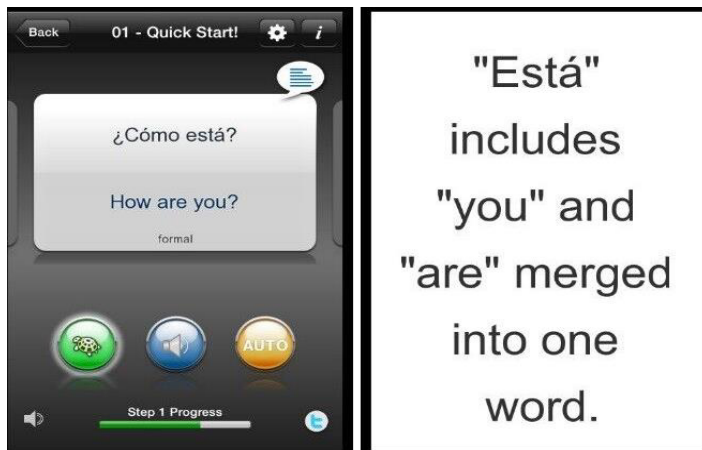


Imagen 44

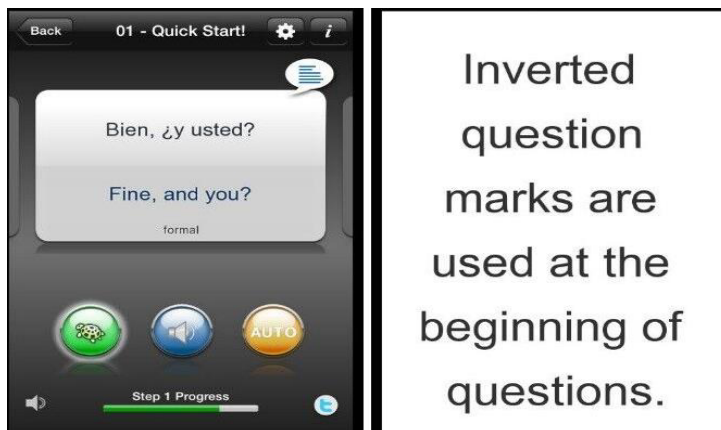


Imagen 45

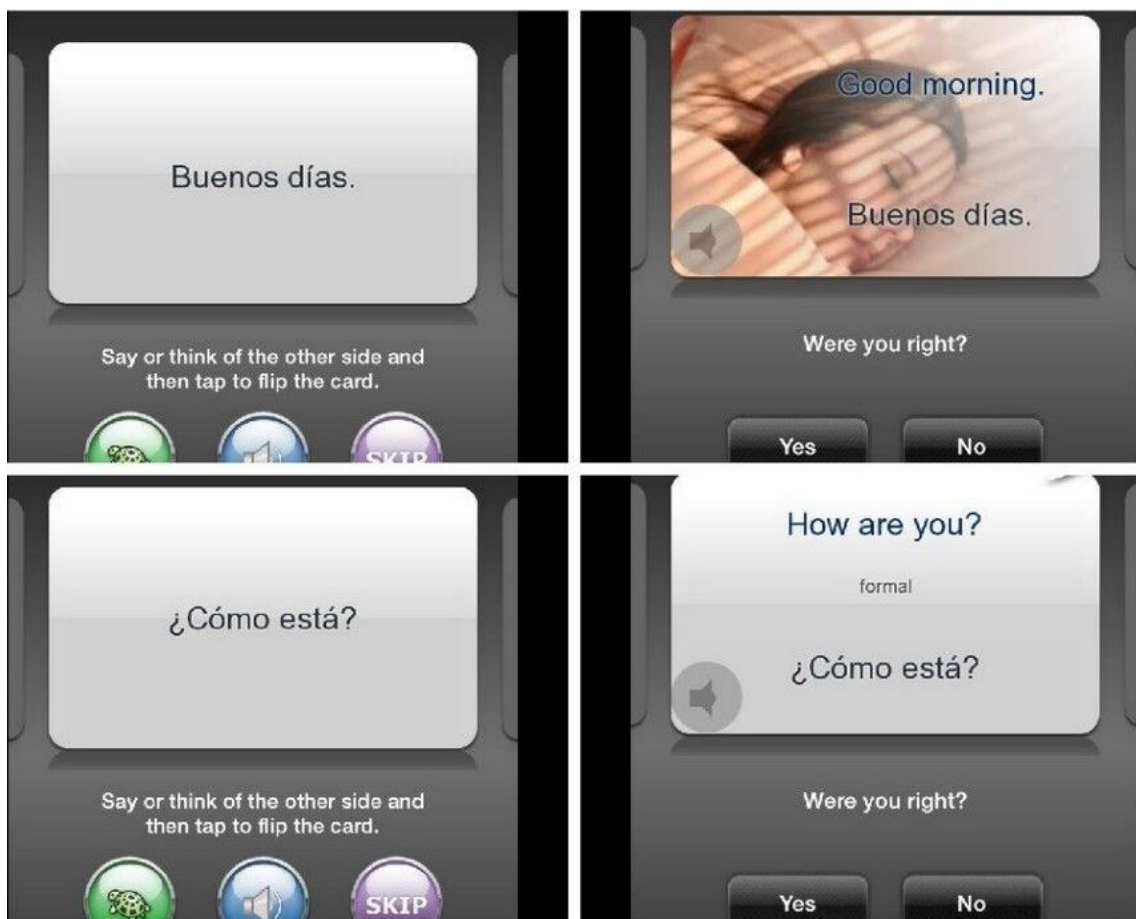


Imagen 46

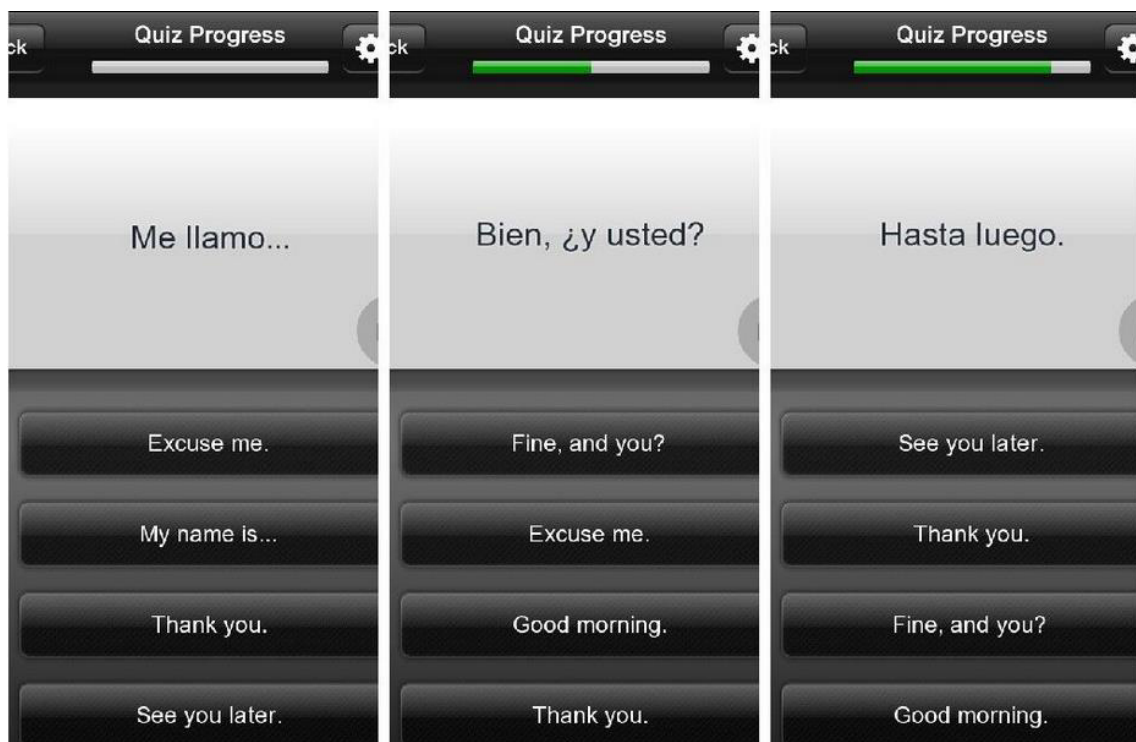


Imagen 47

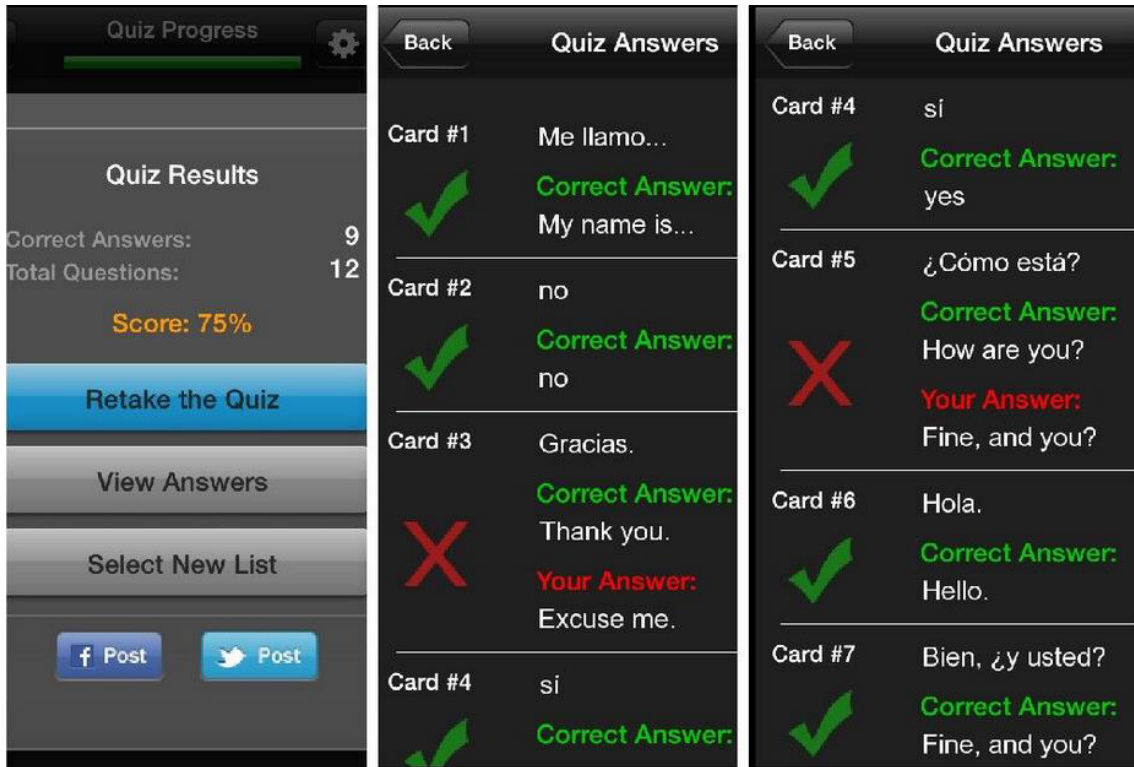


Imagen 48



Imagen 49

2.4 Cat Spanish

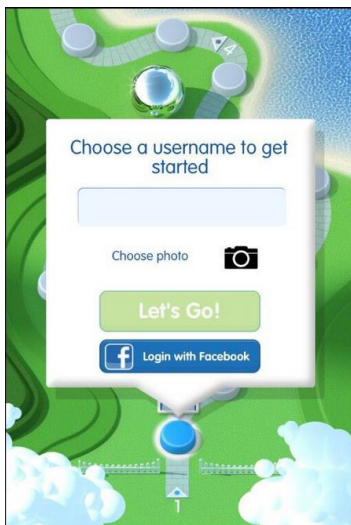


Imagen 10

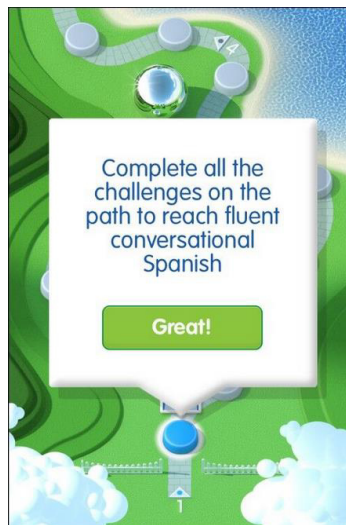


Imagen 51



Imagen 52



Imagen 53



Imagen 54



Imagen 55

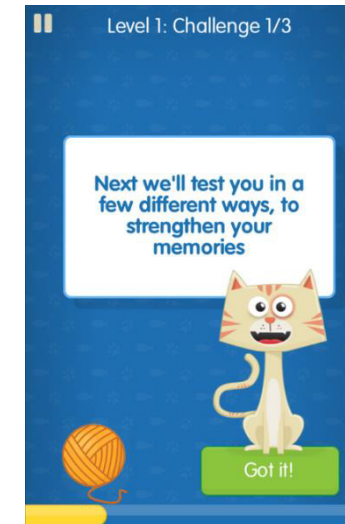


Imagen 56



Imagen 57

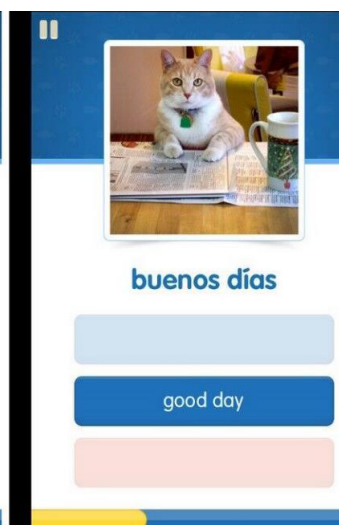


Imagen 58



Imagen 59

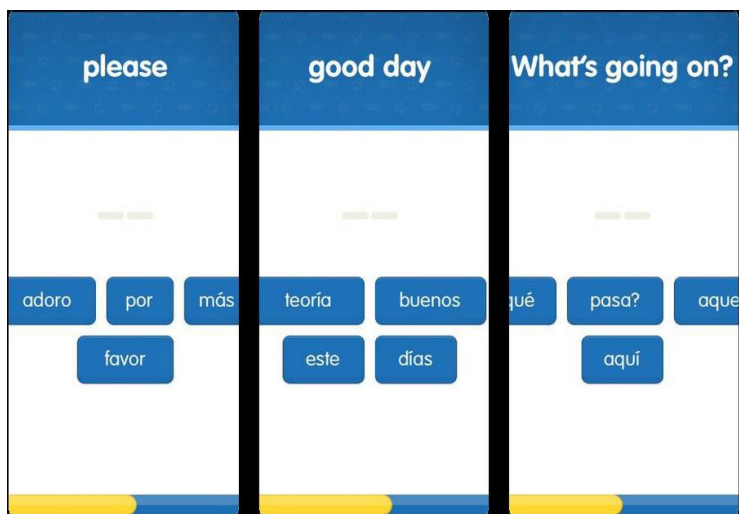


Imagen 60

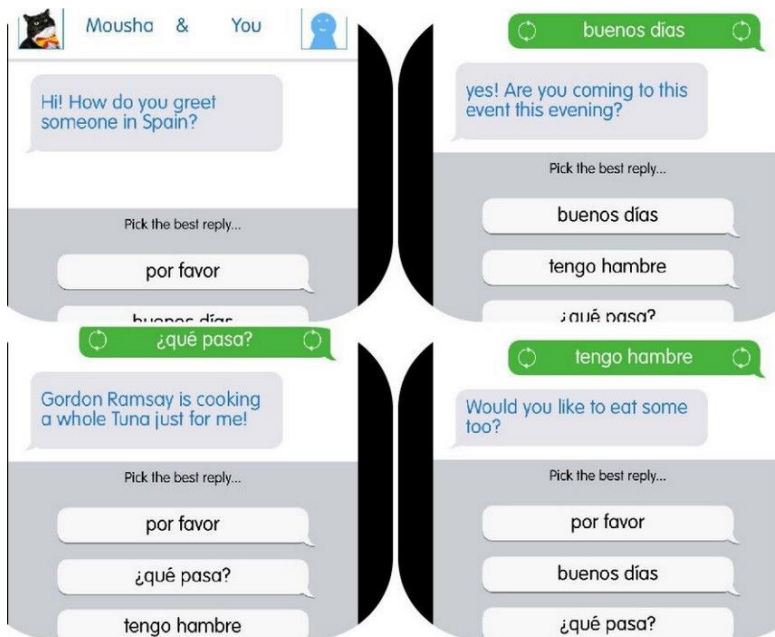


Imagen 61



Imagen 62



Imagen 63

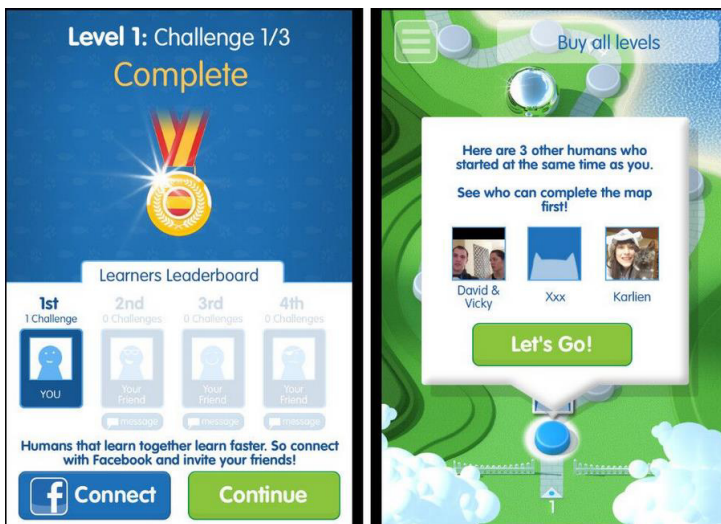


Imagen 64

2.5 Duolingo



Imagen 65

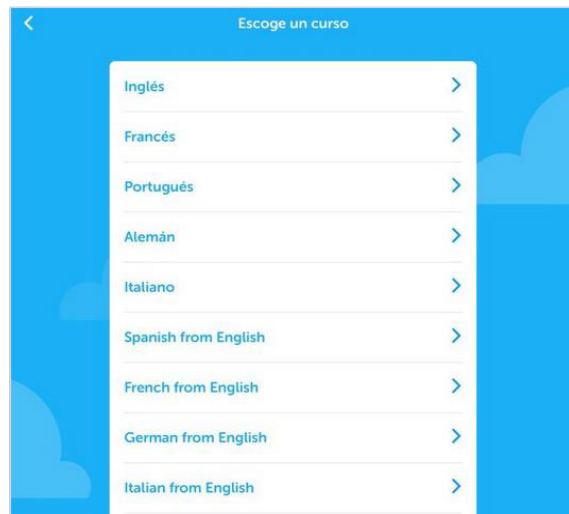


Imagen 66

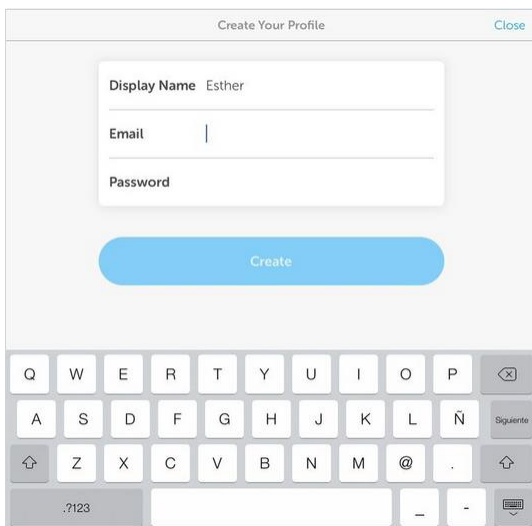


Imagen 67

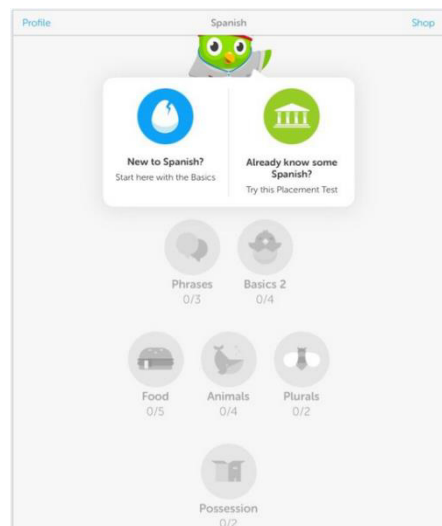


Imagen 68

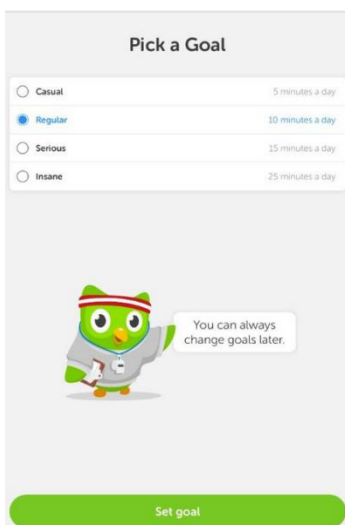


Imagen 69



Imagen 70

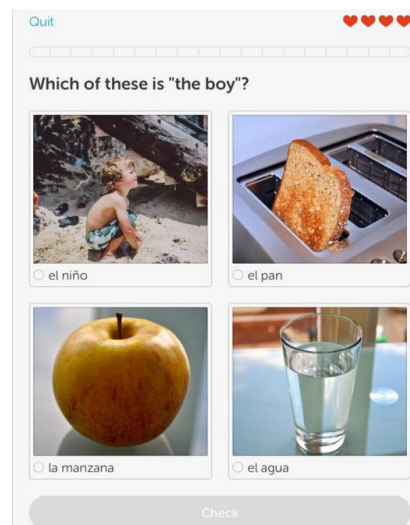


Imagen 11

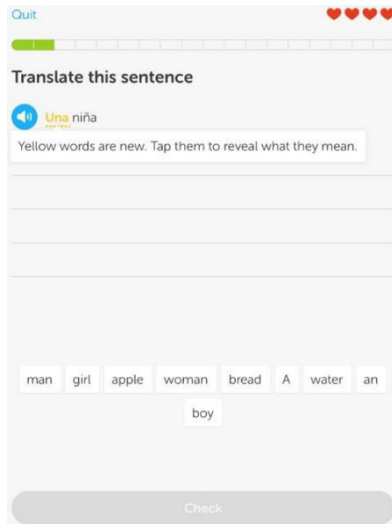


Imagen 72

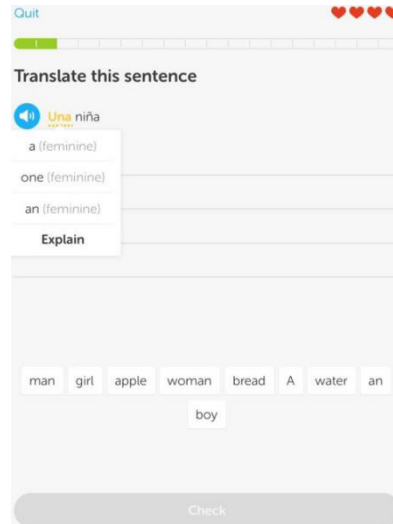


Imagen 73

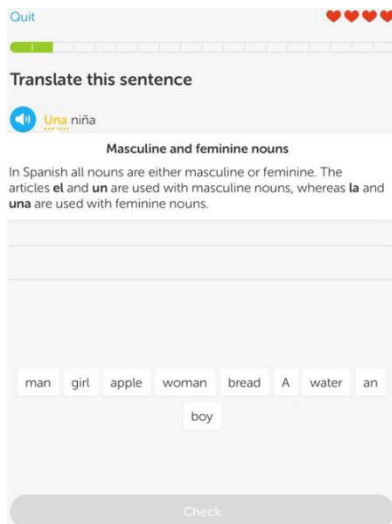


Imagen 74

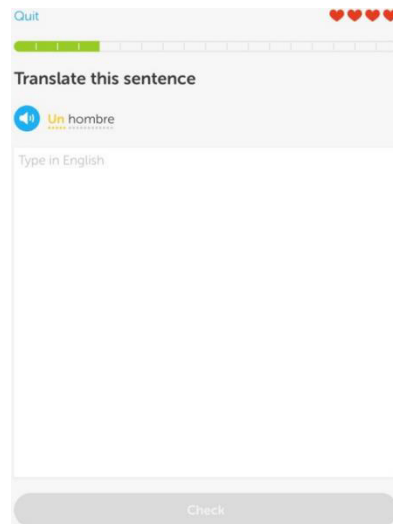


Imagen 75

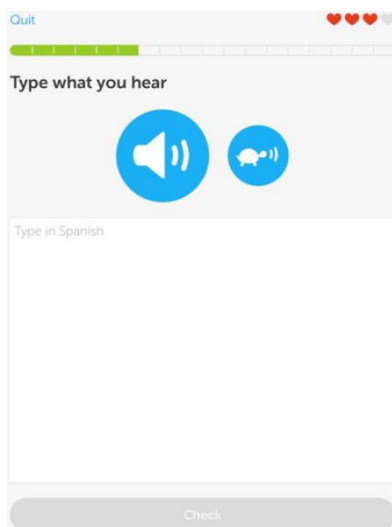


Imagen 76

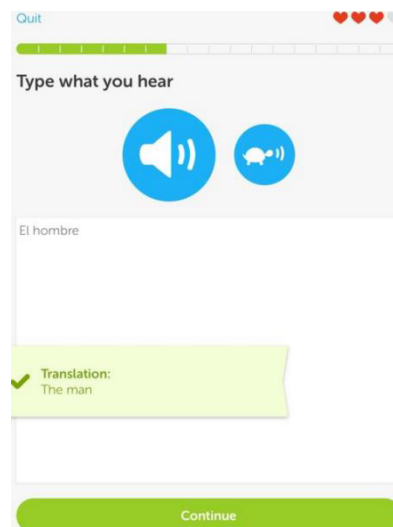


Imagen 77

Las aplicaciones móviles dedicadas a la enseñanza-aprendizaje de ELE

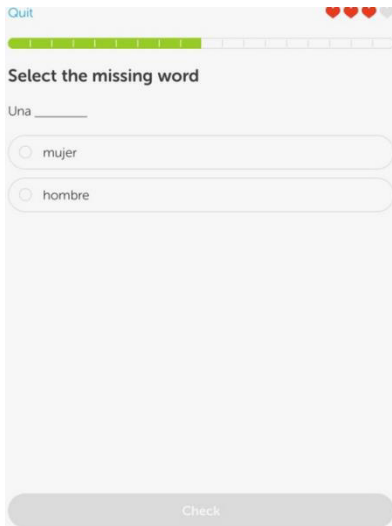


Imagen 78

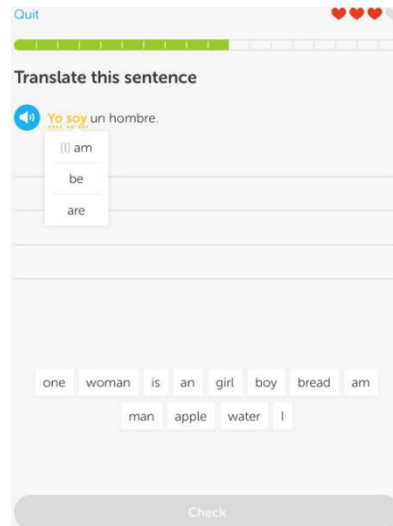


Imagen 79

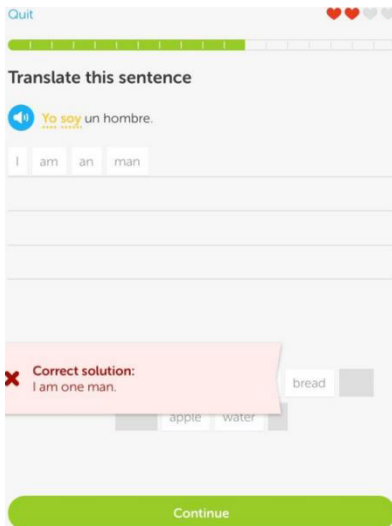


Imagen 80

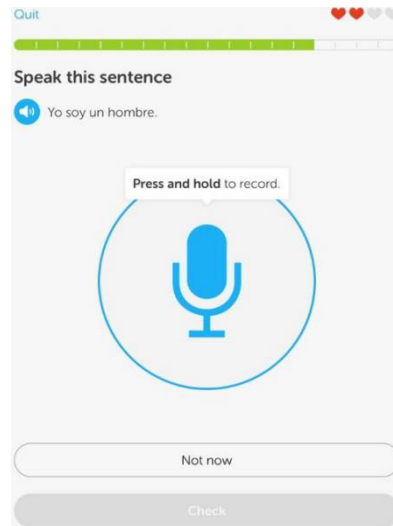


Imagen 81

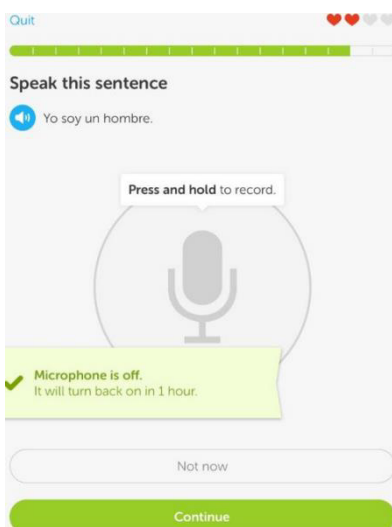


Imagen 82

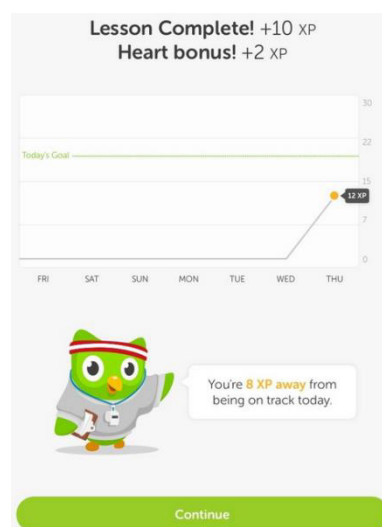


Imagen 83

2.6 Fun Spanish



Imagen 84



Imagen 85



Imagen 86

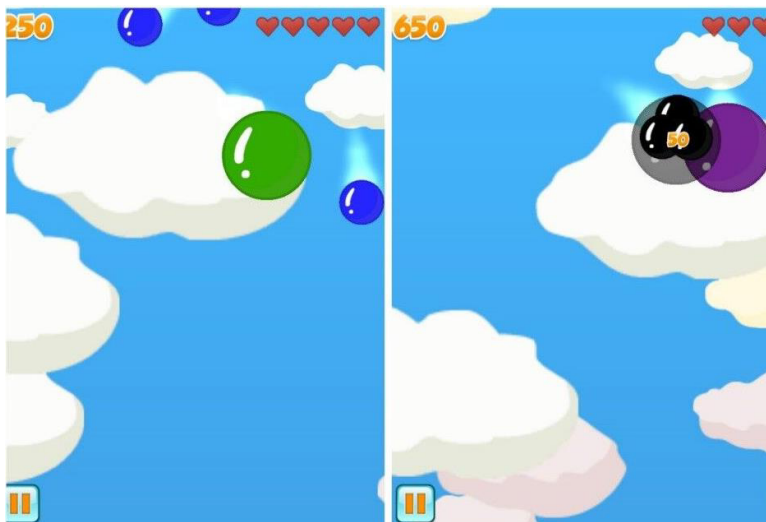


Imagen 87



Imagen 88



Imagen 89



Imagen 90

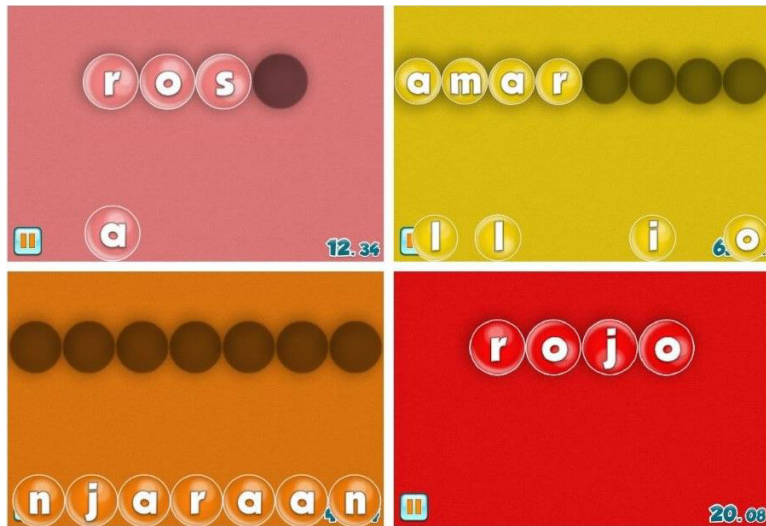


Imagen 91

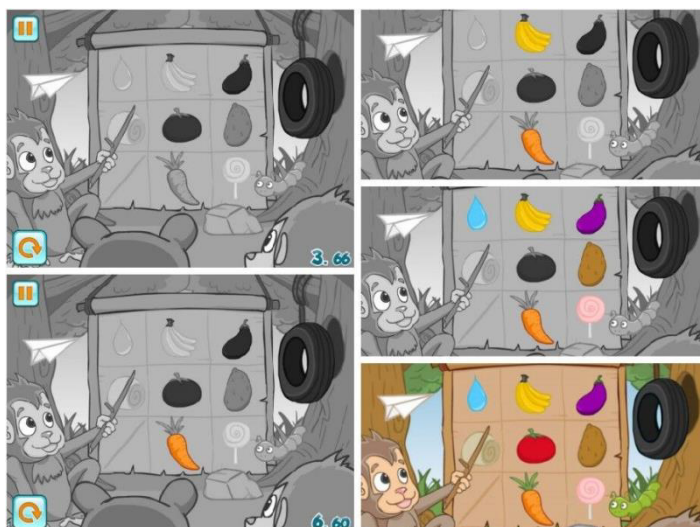


Imagen 92

2.7 Hello-hello Spanish

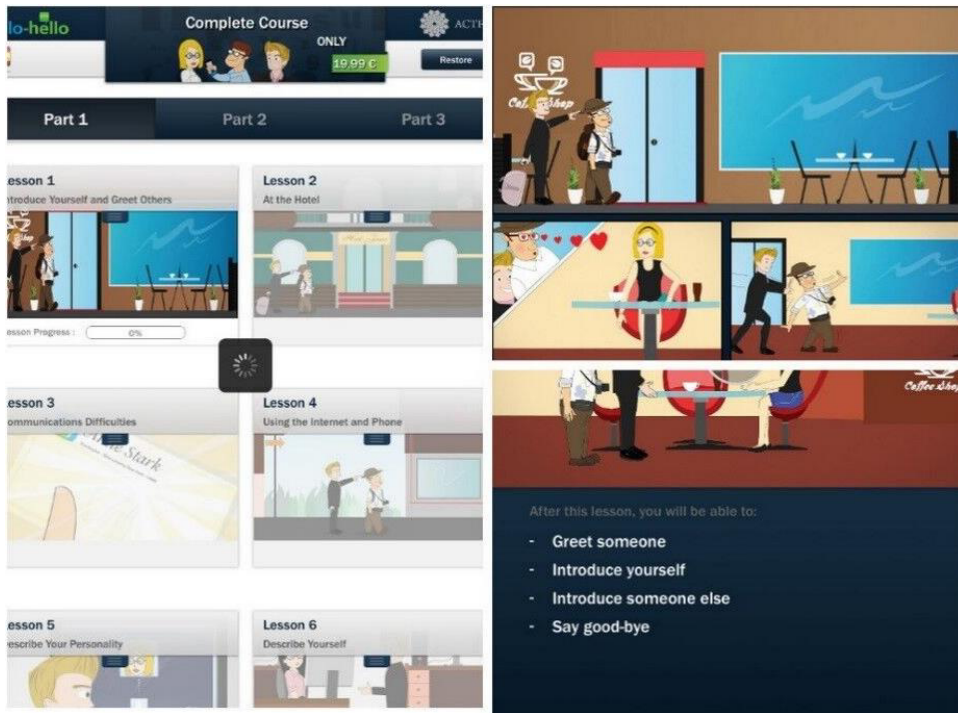


Imagen 93

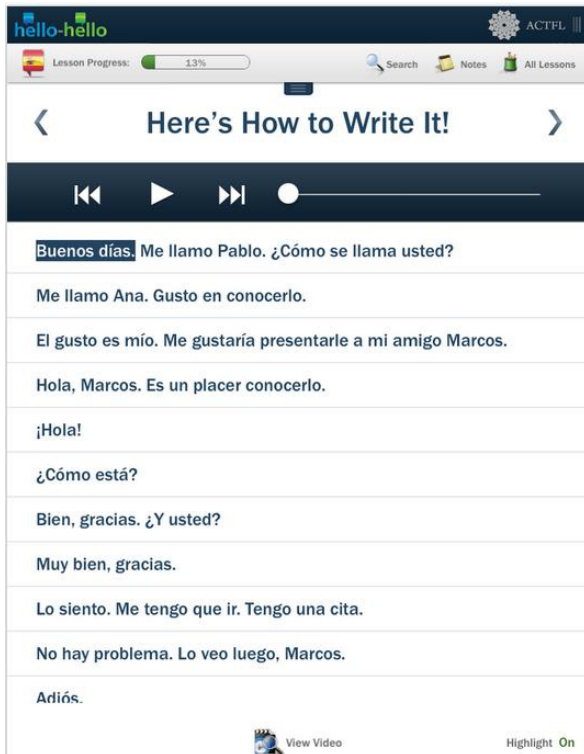


Imagen 94

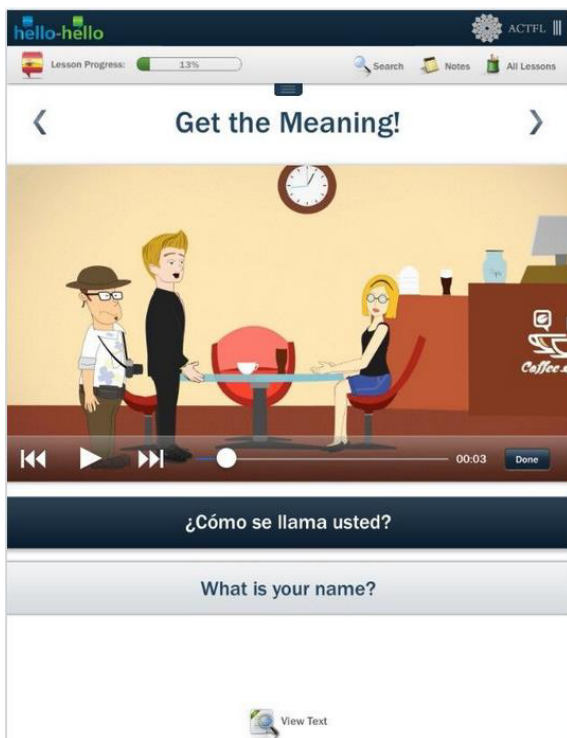


Imagen 95

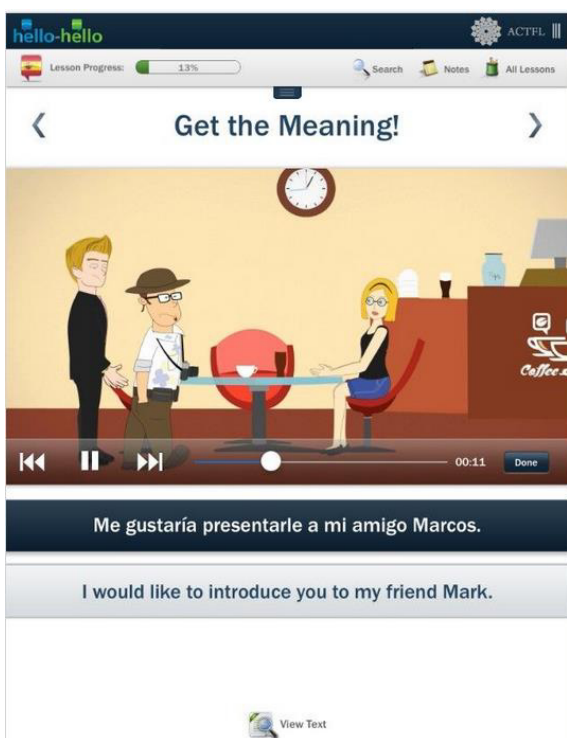


Imagen 96

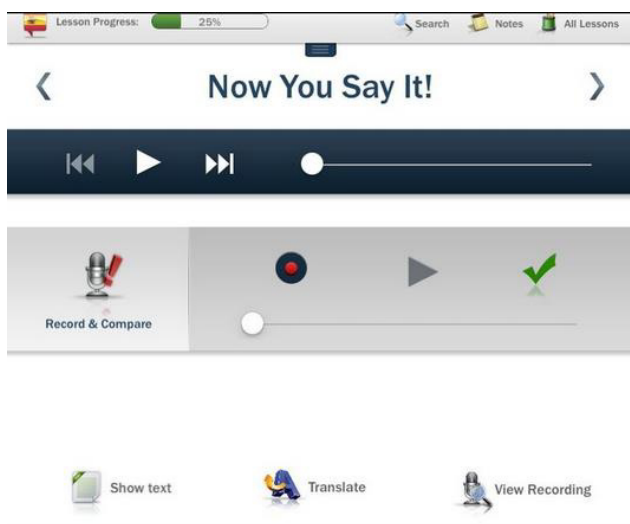


Imagen 97

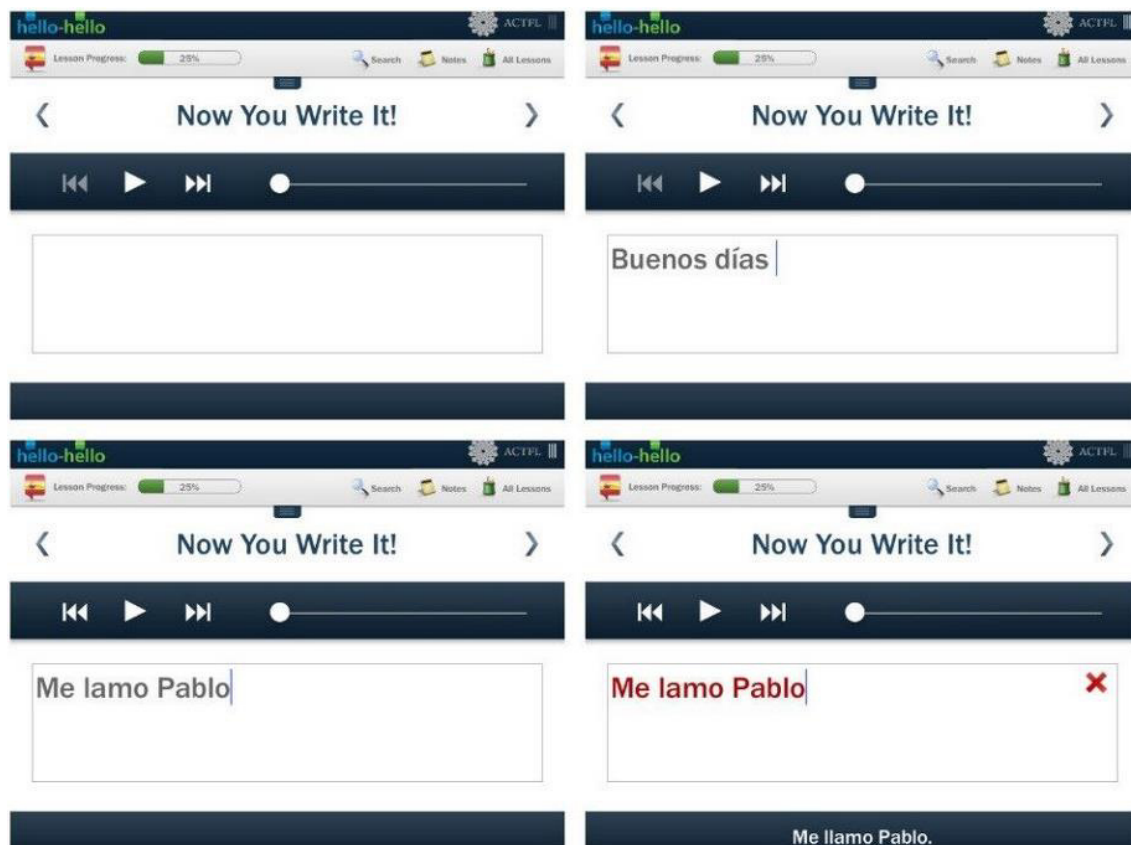


Imagen 98

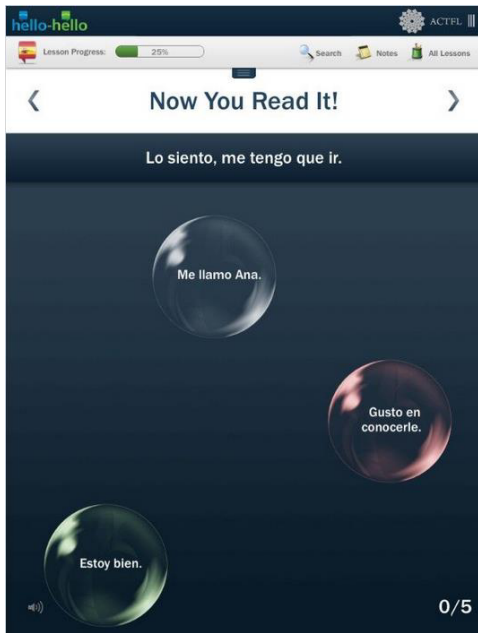


Imagen 99

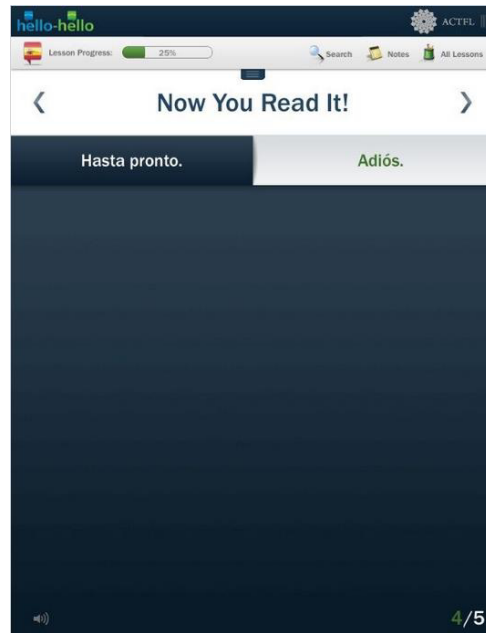


Imagen 100

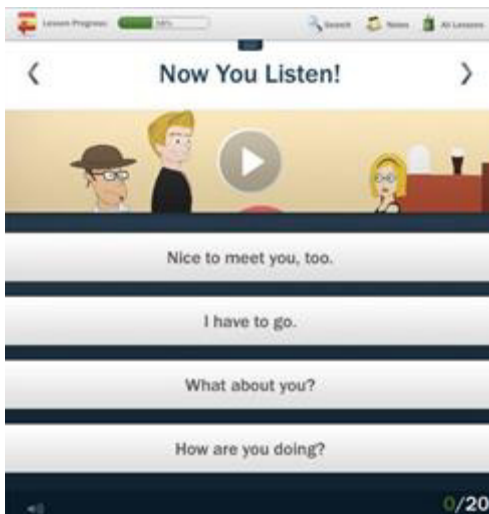


Imagen 101

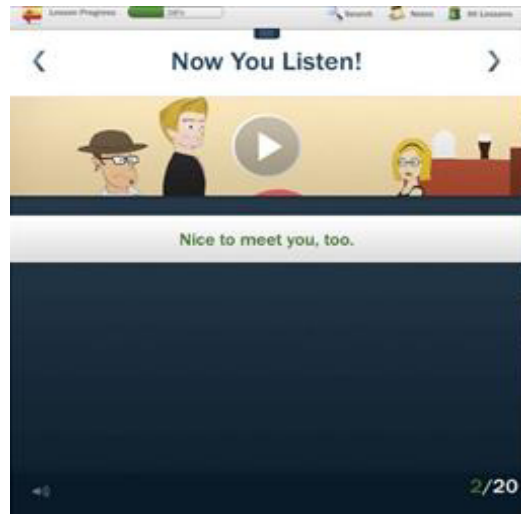


Imagen 102

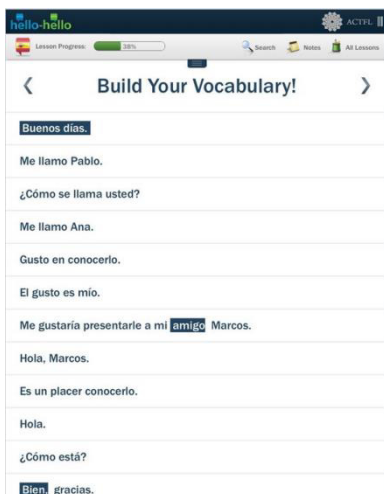


Imagen 103

2.8 Kids learn Spanish with Busuu



Imagen 104



Imagen 105



Imagen 106



Imagen 107



Imagen 108



Imagen 109

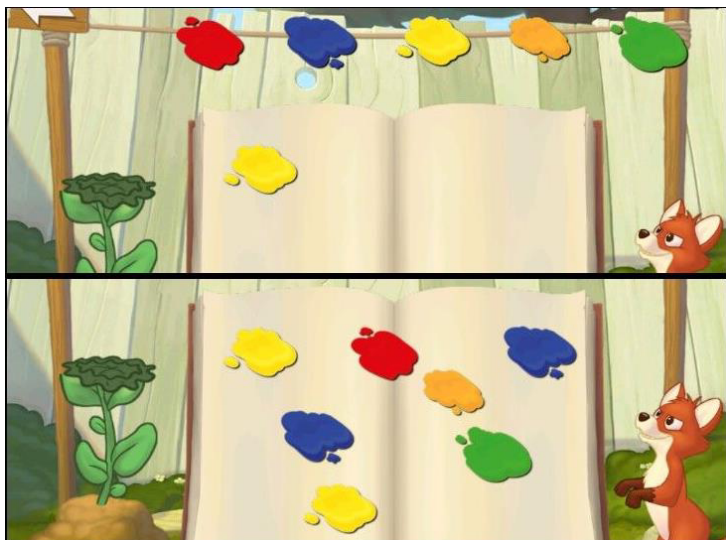


Imagen 110



Imagen 111



Imagen 112

2.9 Learn Spanish with Lingo Arcade



Imagen 113

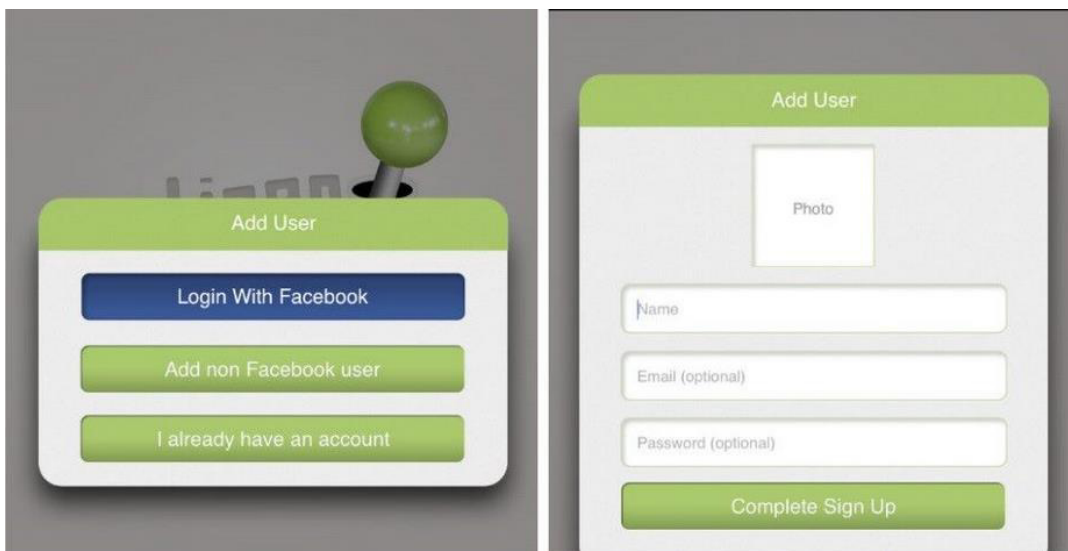


Imagen 114



Imagen 115

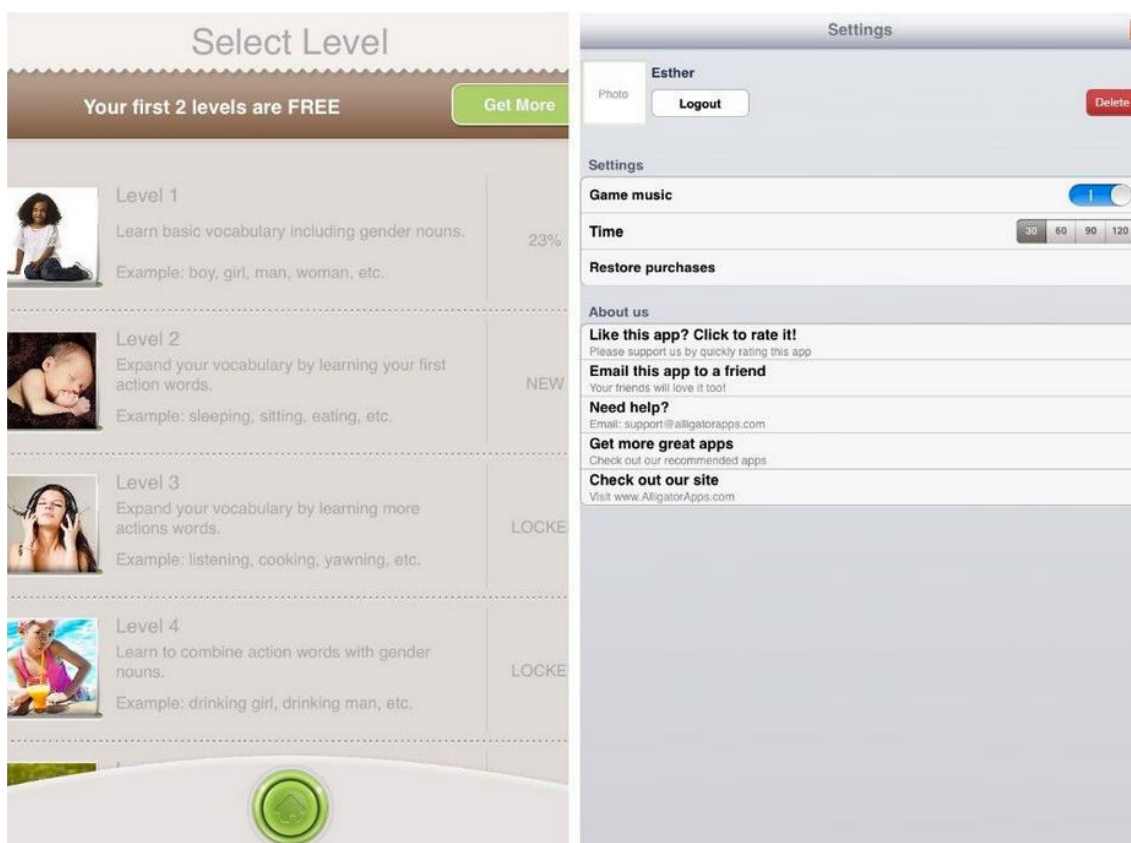


Imagen 116

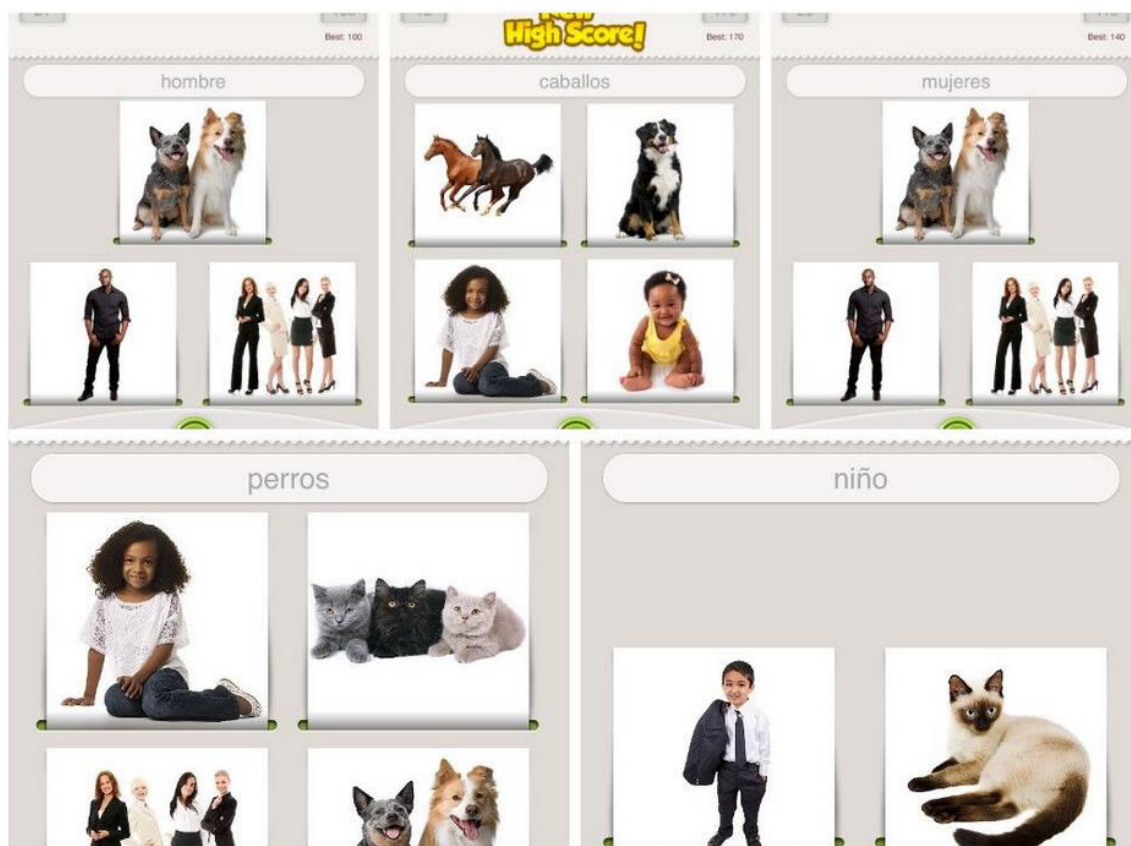


Imagen 117

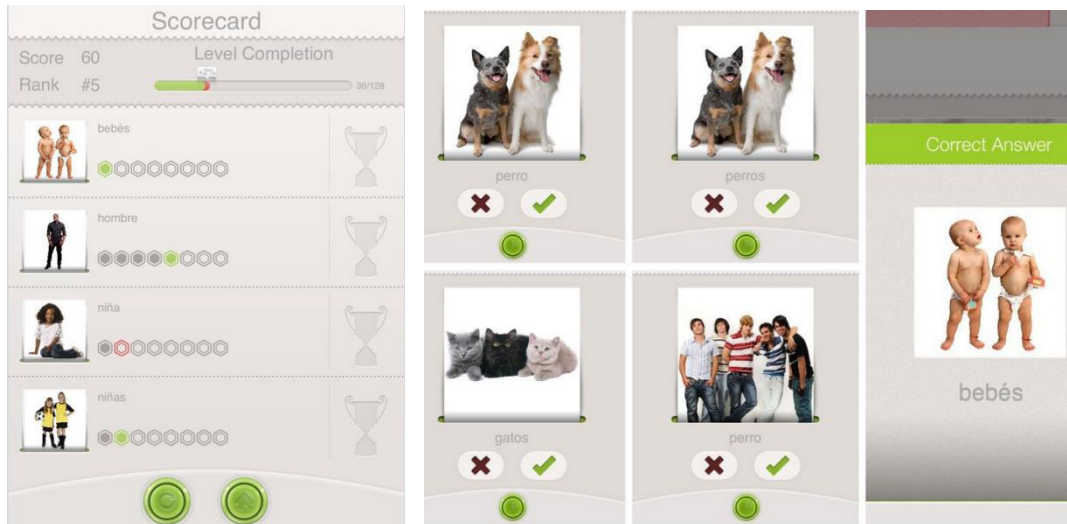


Imagen 118

Imagen 119

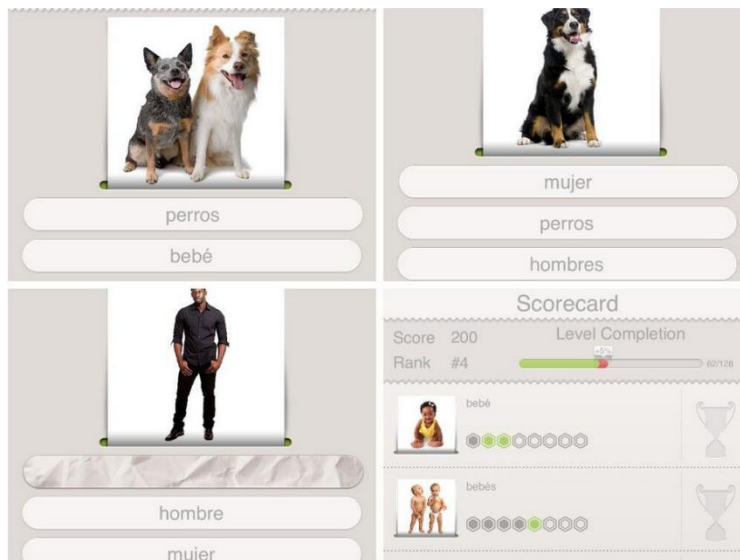


Imagen 120



Imagen 121

2.10 LingLing Cursos de Español

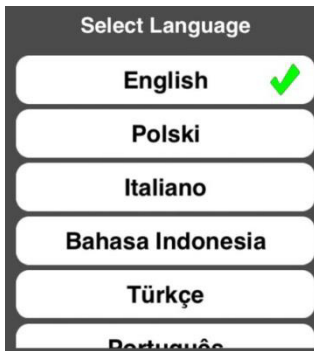


Imagen 122



Imagen 123



Imagen 124



Imagen 125



Imagen 126



Imagen 127



Imagen 128

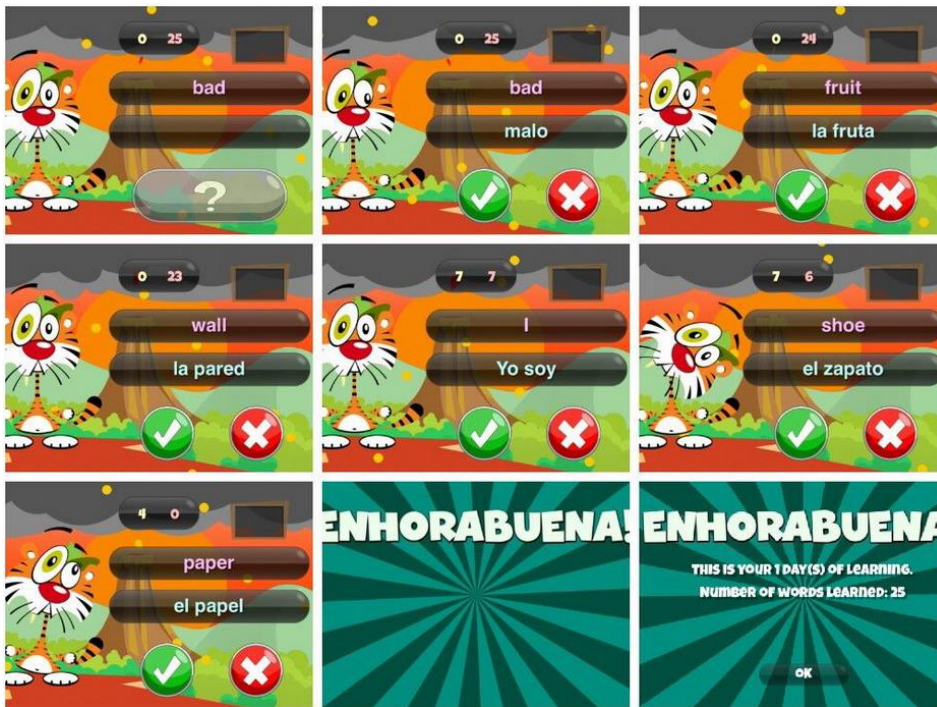


Imagen 129



Imagen 130



Imagen 131



Imagen 132

2.11 Lingualia

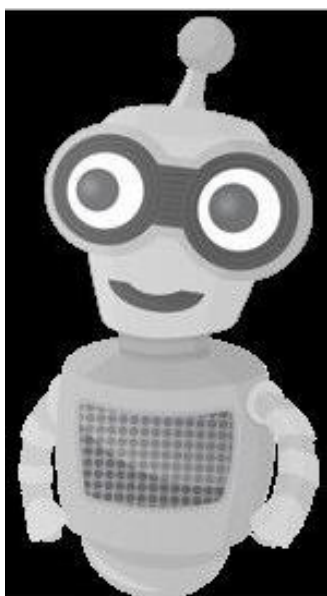


Imagen 133



Imagen 134

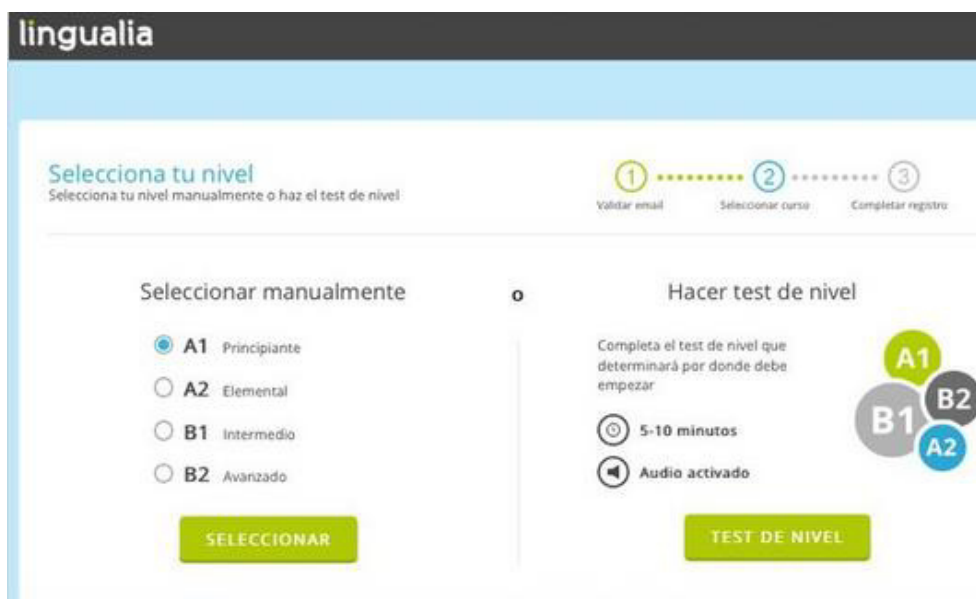


Imagen 135



Imagen 136



Imagen 137

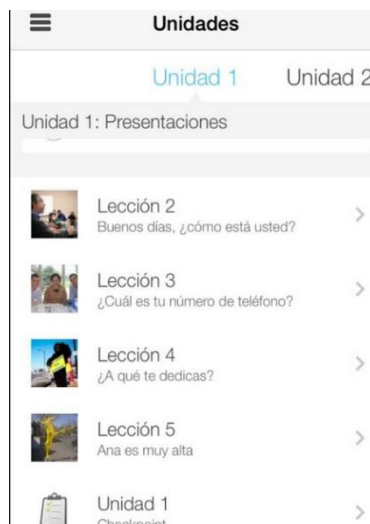


Imagen 138



Imagen 139



Imagen 140



Imagen 141

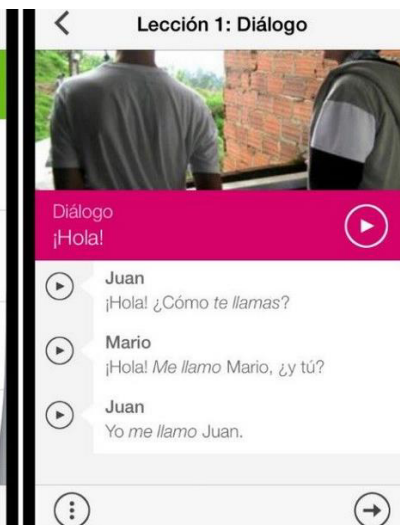




Imagen 142



Imagen 143

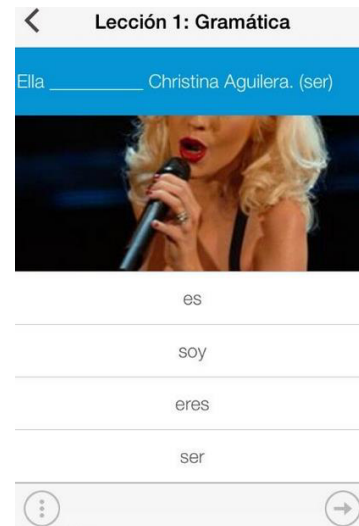


Imagen 144

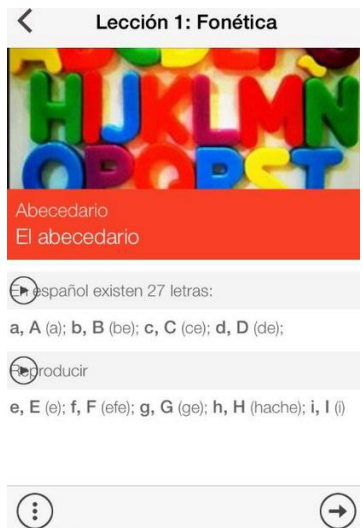


Imagen 145



Imagen 146



Imagen 147



Imagen 148



Imagen 149



Imagen 150

2.12 Memrise



Imagen 151

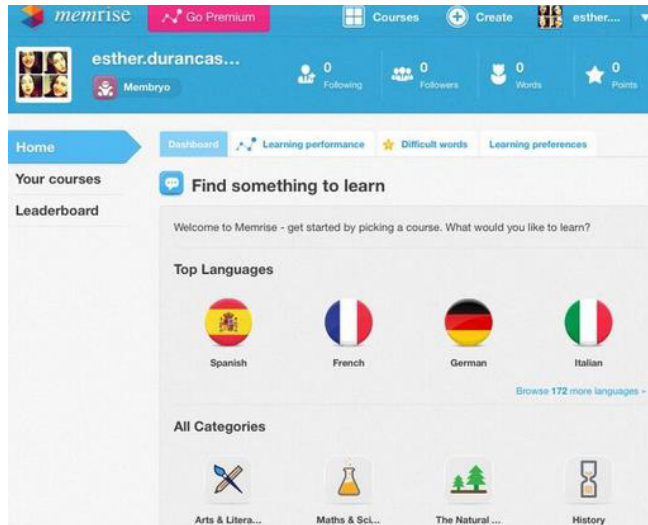


Imagen 152

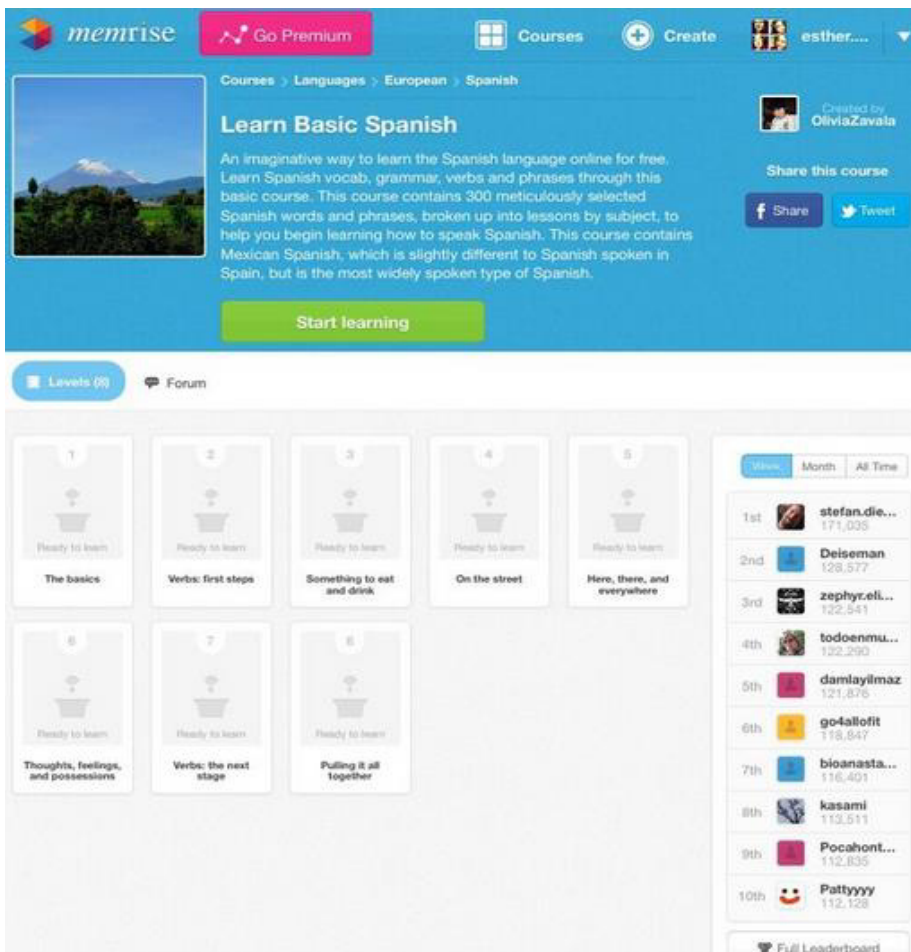


Imagen 153



Imagen 154



Imagen 155



Imagen 156



Imagen 157



Imagen 158



Imagen 159



Imagen 160

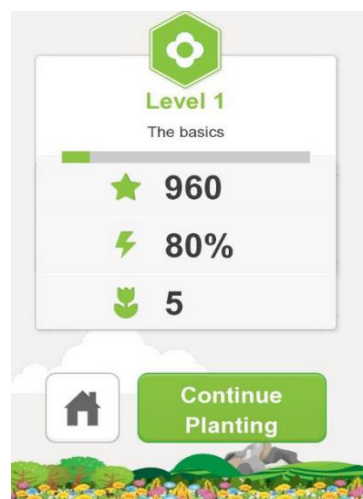


Imagen 161

2.13 Mirai Spanish

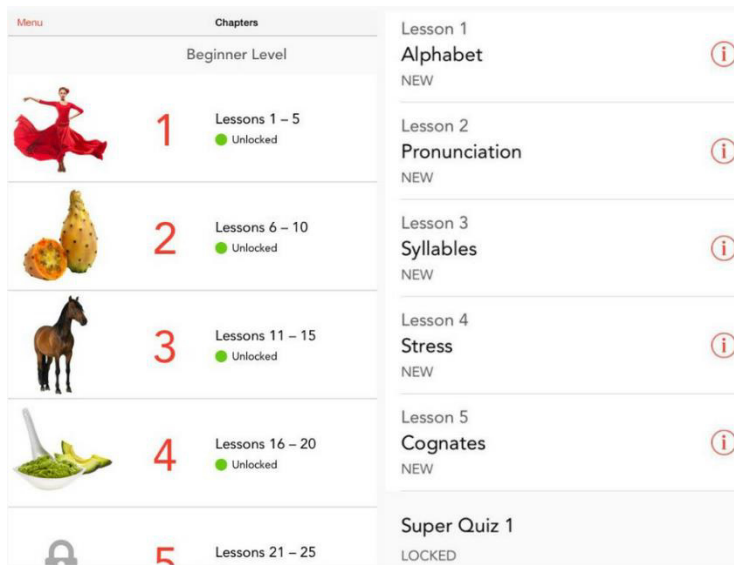


Imagen 162

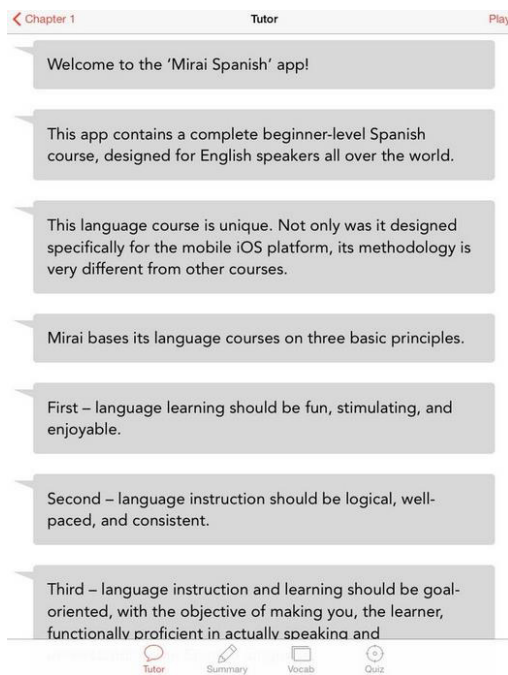


Imagen 163

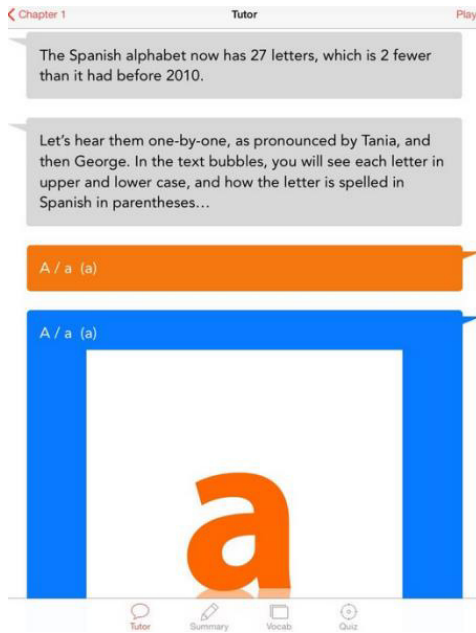


Imagen 164



Imagen 165

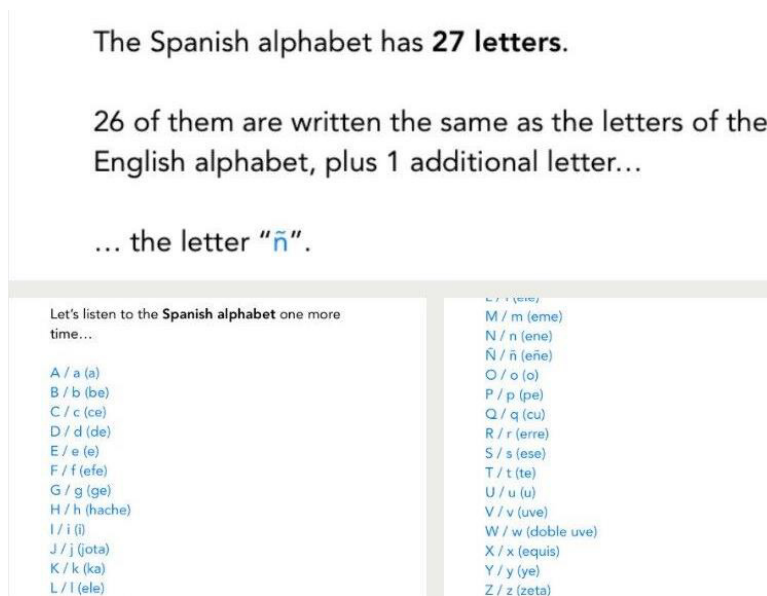


Imagen 166

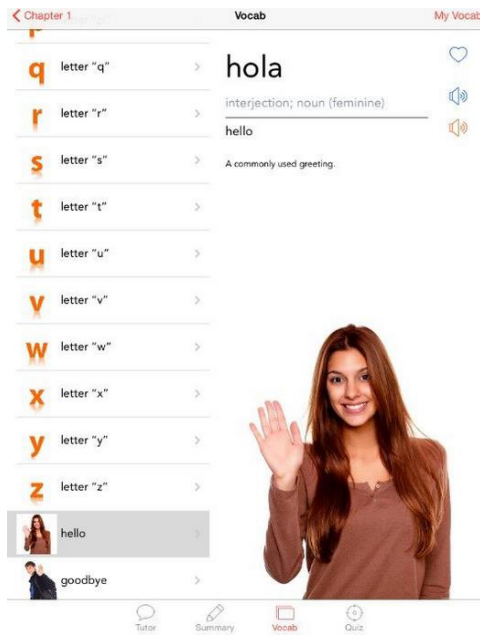


Imagen 167



Imagen 168

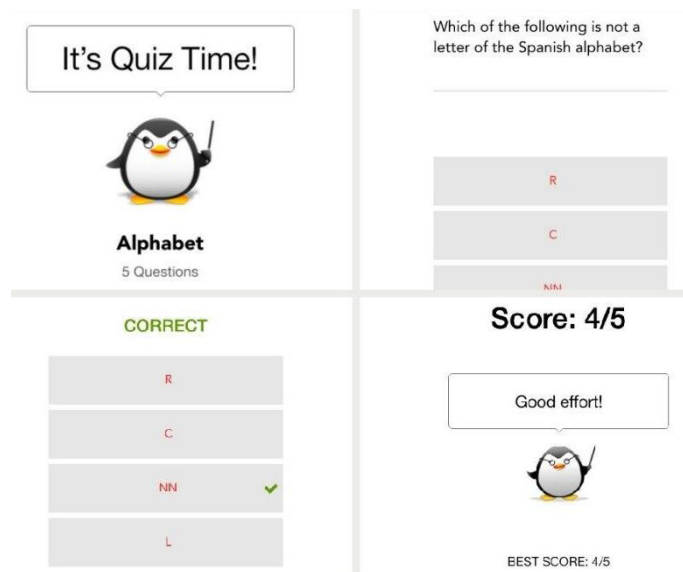


Imagen 169

2.14 Rosetta Stone



Imagen 170



Imagen 171

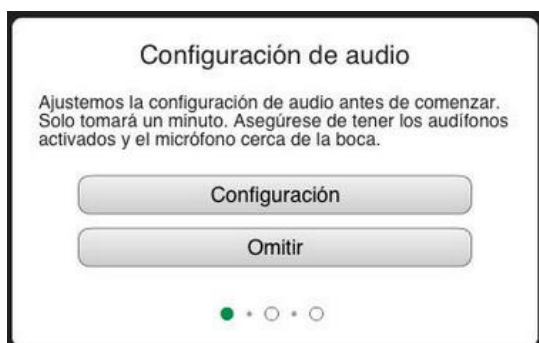


Imagen 172



Imagen 173



Imagen 174

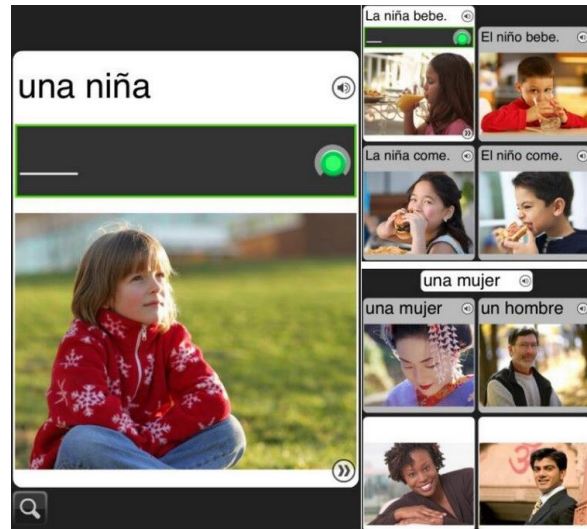


Imagen 175

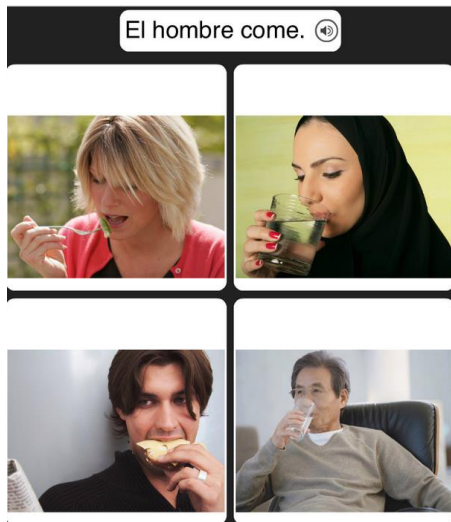


Imagen 176



Imagen 177

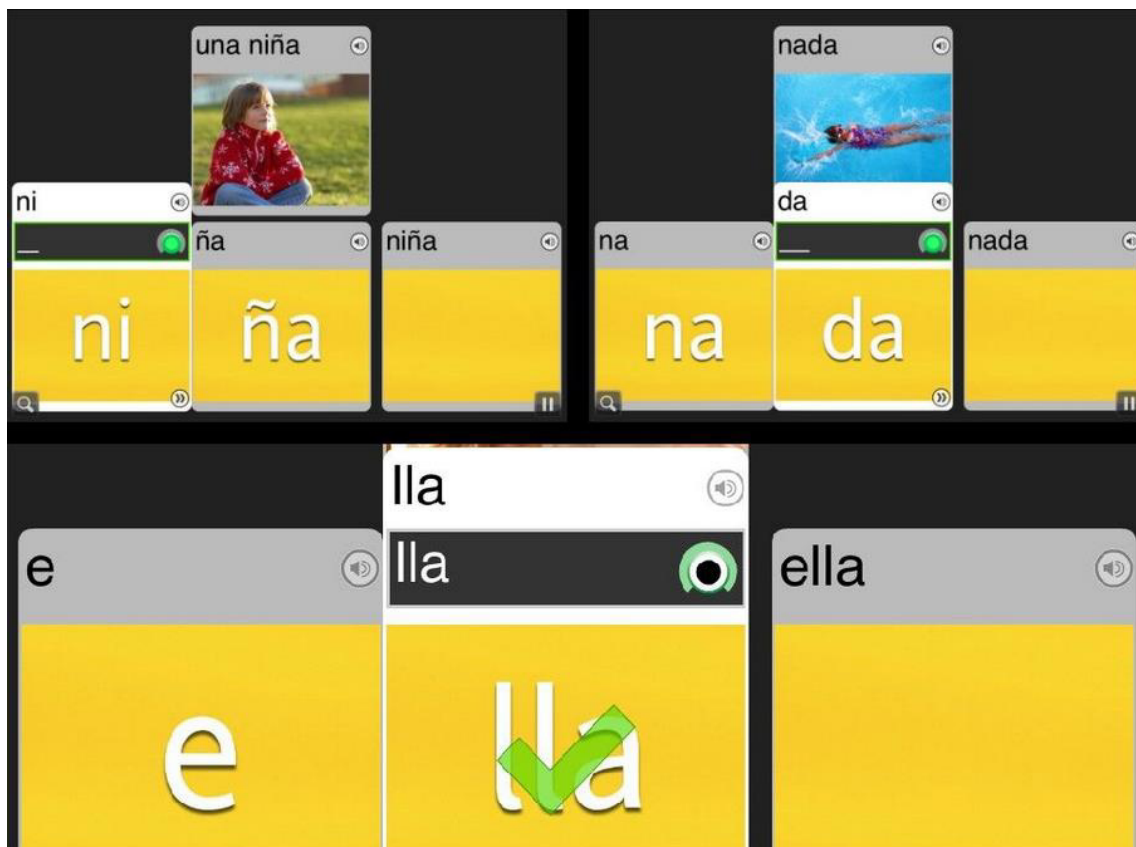


Imagen 178

Esther Durán Castro

**LAS APLICACIONES MÓVILES DEDICADAS
A LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE
DE ESPAÑOL COMO LENGUA EXTRANJERA**

TRABAJO DE FIN DE GRADO

Dirigido por el doctor Antoni Nomdedeu Rull

Grado de Lengua y Literatura Hispánicas



UNIVERSITAT ROVIRA I VIRGILI

Tarragona

Índice

1. Introducción

1.1 Panorama actual de las aplicaciones para móviles inteligentes y la enseñanza-aprendizaje de lenguas.....	1
1.2 Justificación de las aplicaciones elegidas.....	2
1.3 Objetivos y metodología	3

2. Descripción y análisis de las aplicaciones

2.1 Babbel	4
2.1.1 Acceso	4
2.1.2 Lección 1	5
2.2 Busuu	7
2.2.1 Acceso	8
2.2.2 Lección 1	8
2.3 Byky Mobile	9
2.3.1 Acceso	10
2.3.2 Lección 1	10
2.4 Cat Spanish	12
2.4.1 Acceso	12
2.4.2 Lección 1.....	13
2.5 Duolingo	14
2.5.1 Acceso	15
2.5.2 Lección 1	15
2.6 Fun Spanish	17
2.6.1 Acceso	18
2.6.2 Lección 1	18
2.7 Hello-Hello Spanish	20
2.7.1 Acceso	20
2.7.2 Lección 1	20
2.8 Kids learn Spanish with Busuu	22
2.8.1 Acceso	22
2.8.2 Lección 1	22
2.9 Learn Spanish with Lingo Arcade	24
2.9.1 Acceso	24
2.9.2 Lección 1	24

2.10 LingLing Cursos de Español	27
2.10.1 Acceso	27
2.10.2 Lección 1	27
2.11 Lingualia	31
2.11.1 Acceso	31
2.11.2 Lección 1	32
2.12. Memrise	34
2.12.1 Acceso	34
2.12.2 Lección 1	35
2.13 Mirai Spanish	36
2.13.1 Acceso	37
2.13.2 Lección 1	37
2.14 Rosetta Stone	39
2.14.1 Acceso	40
2.14.2 Lección 1	40
3. Clasificación de las aplicaciones.....	42
4. Conclusiones	49
5. Cibergrafía	51

1. Introducción

1.1 Panorama actual de las aplicaciones para móviles inteligentes y la enseñanza-aprendizaje de lenguas

Nadie ha dicho que aprender una nueva lengua sea fácil, pero muchas veces somos nosotros mismos los que nos ponemos trabas, ya no tanto para conseguirlo sino sobre todo para intentarlo: *no tengo tiempo, me falta motivación, siento que no aprendo nada porque siempre trabajamos lo mismo, no me lo puedo permitir por cuestiones económicas...* estas son algunas de las excusas más repetidas ante el reto de adquirir una segunda lengua, pero ¿qué sucedería si pudiésemos hacer frente a todos esos pretextos mediante la utilización de un objeto que forma parte de nuestras vidas y sin el cual mucha gente no podría vivir?

El teléfono móvil ha pasado de ser un dispositivo que solo servía para llamar y enviar mensajes de texto a convertirse en un elemento indispensable en nuestro día a día debido a la gran cantidad de usos que le podemos dar, además de los ya mencionados: revisar nuestras redes sociales, consultar el tiempo meteorológico, poner el despertador, descubrir cuál es la ruta más corta para llegar a un destino, escuchar música, jugar con aplicaciones móviles, leer un libro, etc. La llegada de los teléfonos inteligentes ha supuesto, pues, una revolución tecnológica en muchos aspectos de nuestras vidas y el aprendizaje-enseñanza de lenguas no es una excepción, ¿o acaso, si existen aplicaciones móviles para jugar tan famosas como *Candy Crush* o *Farm Ville*, no van a existir aplicaciones enfocadas a la adquisición de lenguas? Basta con escribir «aprender español» en *Google Play*, si nuestro teléfono es de sistema Android, o en *Apple Store*, si el sistema de nuestro teléfono es iOS, para descubrir la gran cantidad de aplicaciones móviles dirigidas al aprendizaje-enseñanza de español como lengua extranjera que existen en el mercado. Gracias a estas aplicaciones podemos poner fin a las excusas a las que me refería antes. El tiempo ya no es un problema porque el usuario decide cuándo quiere o puede practicar, se trata de un aprendizaje personalizado porque es individual y depende del ritmo de cada uno. Muchas de estas aplicaciones incluyen sistemas basados en juegos móviles que motivan al estudiante, el peso de los libros o cederrones tampoco es un problema ya que podemos acceder a un curso entero desde nuestro móvil y practicar donde queramos, su precio no suele ser elevado ya que algunas de ellas son completamente gratuitas mientras que otras disponen de ofertas para comprar el curso completo, etc.

1.2 Justificación de las aplicaciones elegidas

Las aplicaciones han sido seleccionadas según distintos parámetros. En el mercado encontramos distintos tipos de aplicaciones para el aprendizaje de español como lengua extranjera: algunas están dedicadas al aprendizaje de vocabulario como MyVocApps, otras están enfocadas a la conjugación de los verbos como 505 Spanish Verbs, otras se centran en la expresión oral como Speakit.tv, etc. Pero en este trabajo se han seleccionado aplicaciones que constituyen cursos de español, es decir, aplicaciones organizadas por temas o niveles que no se centran solo en un aspecto del español sino que abarcan varias cuestiones consideradas importantes para aprender una lengua.

El segundo aspecto que debían compartir estas aplicaciones es que tenían que ser de descarga gratuita, ya que el precio de la descarga de este tipo de aplicaciones suele ser de tres a seis euros y, por lo tanto, sería una cantidad demasiado elevada, teniendo en cuenta que hay una gran oferta de aplicaciones disponibles mediante descarga gratuita.

Otro rasgo común de estas aplicaciones era que con la descarga incluyeran, al menos, la primera lección completa de forma gratuita para poder analizarla. Por esta razón, se tuvo que desechar MindSnacks, una de las aplicaciones más populares del mercado, ya que solo incluía de forma gratuita los dos primeros juegos del primer tema.

A pesar de que en un principio la intención era analizar un mayor número de aplicaciones, el límite de 50 páginas para realizar el trabajo obligó a escoger solo catorce. Estas cumplen los parámetros que acabamos de explicar y fueron elegidas, además, por distintas razones, como mencionaré a continuación.

- Duolingo, Rosetta Stone, Busuu, Babbel, Memrise y Lingualia fueron escogidas porque eran las aplicaciones más recomendadas en artículos disponibles en la red.
- Kids learn Spanish with Busuu y Cat Spanish se incluyeron en este trabajo porque aparecían en las páginas webs oficiales de dos aplicaciones mencionadas, ya que la primera fue desarrollada por los creadores de Busuu y, la segunda, por Memrise.
- Fun Spanish fue seleccionada porque fue la primera aplicación que aparecía en Google si buscamos «aplicaciones de español para niños» y LingLing Cursos de Español porque era destacada por un artículo del ABC.

- Por último, Byki Mobile, Hello-Hello Spanish, Learn Spanish with Lingo Arcade y Mirai Spanish fueron escogidas porque aparecían en Google Play y en Apple Store como aplicaciones similares a otras que ya habíamos descargado.

1.3 Objetivos y metodología

Los objetivos propuestos para la realización de este trabajo son:

- 1) Analizar las diferentes aplicaciones de enseñanza-aprendizaje de español como lengua extranjera (ELE) para dispositivos móviles.
- 2) Clasificar las diferentes aplicaciones de ELE.
- 3) Determinar cuáles son los rasgos que comparten las diferentes aplicaciones de enseñanza-aprendizaje de español como lengua extranjera (ELE) para dispositivos móviles y cuáles son los predominantes en ellas.

Más concretamente, para alcanzar estos objetivos, se analizarán las catorce aplicaciones individualmente. Para ello, se expondrán las características principales, el acceso a estas y se analizará la primera lección que incluyen cada una de estas.

Una vez analizadas, se clasificarán los rasgos más importantes de las aplicaciones en distintas tablas para compararlas y determinar qué aspectos comparten y cuáles las diferencian.

Por último, se presentarán unas conclusiones en las que, a partir de los porcentajes extraídos de las tablas anteriores, se recogerán las características más destacadas de las catorce aplicaciones analizadas.

2. Descripción y análisis de las aplicaciones

2.1. Babel

Babel es una aplicación disponible para Android e iOS que cuenta con una interfaz más seria y con menos colores y dibujos que otras aplicaciones que analizaremos, pero igualmente intuitiva y fácil de utilizar.

Precisamente intuición es lo que defienden los creadores de Babel para aprender nuevas lenguas, especialmente la gramática. Los responsables de esta aplicación defienden que el aprendizaje debe ser fácil y eficaz, pues creen en el potencial para los idiomas que hay dentro de cada uno de nosotros.

Se trata de una aplicación que se centra en el aprendizaje de palabras y frases básicas utilizadas para el día a día y está disponible tanto para español como para trece idiomas más como el francés, el noruego o el turco, entre otros.

La descarga de Babel es gratuita, tanto para Android como para iOS, y nos permite acceder libremente a la primera lección, pero debemos suscribirnos para conseguir el curso completo (Imagen 1).

2.1.1 Acceso

Para acceder a esta aplicación debemos registrarnos. Para ello, debemos proporcionar una serie de datos. En primer lugar, se nos pregunta en qué grupo nos encontramos dependiendo de nuestra edad: si somos menores de 18 años, si tenemos entre 25 y 34... (Imagen 2)

A continuación, debemos indicar por qué canales conocimos la aplicación: si alguien nos la recomendó, si fue a través de un anuncio de televisión... Una vez hemos proporcionado estos datos básicos accedemos al registro propiamente dicho. Podemos escoger si queremos acceder a esta aplicación mediante correo electrónico, Google Plus o Facebook (Imagen 3). En este caso, proporcionaremos nuestra cuenta de correo electrónico y el nombre con el que queremos que nos contacten (Imagen 4).

Aceptamos los términos y condiciones, esperamos a que nos llegue el correo de validación y ya estaremos registrados en Babel. La próxima vez que queramos utilizar esta aplicación solo debemos presionar sobre «iniciar sesión», introducir nuestro correo electrónico

y la contraseña que hemos escogido previamente y nuestros datos quedarán almacenados para el resto de ocasiones que queramos acceder a Babel.

2.1.2 Lección 1

En esta aplicación, las indicaciones proporcionadas a lo largo de las lecciones no son en español, sino en inglés. Por eso, en la Imagen 5, a excepción del nombre de la unidad, el resto de la información nos aparece en inglés.

Presionamos en *download* y a continuación se nos pregunta si queremos activar el reconocimiento de voz o si preferimos deshabilitarlo porque tal vez nos encontramos en algún lugar público en el que no podemos practicar las actividades en voz alta (Imagen 6). En el caso de que queramos habilitar el reconocimiento de voz en algún momento determinado, la aplicación ya nos informa de que lo único que debemos hacer es presionar sobre el dibujo naranja con forma de micrófono (Imagen 7).

Nosotros indicaremos que queremos habilitar el micrófono y a continuación nos aparecerán las dos primeras actividades que consisten en escuchar las palabras «sí» y «chao», leídas en español peninsular, y repetirlas en voz alta. Para hacer estos ejercicios debemos presionar el altavoz blanco que se encuentra en la parte central rodeado de un círculo naranja y repetir la palabra que escuchamos (Imagen 8). Resulta curioso que en lugar de enseñar como interjección coloquial de despedida la palabra «adiós» se enseñe «chao», que es una adaptación al español del *ciao* italiano y en español peninsular se usa más «adiós».

La siguiente actividad consiste en escoger de las cuatro palabras que aparecen cuál es la correcta traducción del saludo «¡hola!» (Imagen 9). Lo mismo ocurre con «¡chao!» (Imagen 10). Ahora la traducción se produce a la inversa, es decir, aparece la palabra en inglés *hello!* y debemos ordenar las letras para formar la traducción correcta de esa palabra al español (Imagen 11).

Encontramos el mismo ejercicio con la palabra que ya hemos trabajado anteriormente, *bye!*, y una vez creemos que hemos ordenado correctamente la traducción apretamos sobre *done*. En el caso de que nos equivoquemos, como muestra la siguiente imagen 12, Babel nos informa de que nuestra respuesta es incorrecta y de que deberíamos haber contestado «chao». Presionamos *OK* y accedemos a la siguiente pregunta.

El ejercicio que nos aparece a continuación consiste en completar un diálogo. Para situarnos en el contexto de la conversación se ofrece al inicio un breve resumen del lugar en el que nos encontramos y de los personajes que hablan: «Lucía se encuentra con su nueva vecina en el hueco de la escalera». A continuación, se señala mediante una línea en negro y otra en naranja los huecos en los que debemos escribir las palabras que faltan. En esta ocasión, se trata de «hola» (Imagen 13).

Para introducir la palabra correcta debemos ordenar las letras y presionar sobre *done*, como podemos ver en otros ejemplos (Imagen 14). Si nos equivocamos en el momento de introducir una letra, presionamos sobre la flecha blanca y se borrará la letra que queramos.

En la actividad siguiente pasamos a trabajar los pronombres personales en singular. Para ello, nos aparece el pronombre con su correspondiente lectura en voz alta que nosotros debemos imitar y reproducir mientras apretamos el dibujo del micrófono. Cada pronombre va acompañado de una imagen que nos ayude a recordar a qué persona hace referencia, por ejemplo, en el caso de «tú» en la foto aparece un dedo que nos señala (Imagen 15).

El ejercicio siguiente está destinado a comprobar si el usuario ha asimilado los conceptos anteriores. Así, nos aparece un pronombre en español y debemos escoger, entre las cuatro posibilidades, cuál es la traducción correcta en inglés (Imagen 16).

En el siguiente ejercicio seguimos practicando los pronombres personales. En esta ocasión, nos aparece la palabra en inglés y nosotros debemos ordenar las letras para formar la traducción correspondiente en español (Imagen 17). En el caso del pronombre «tú» nos aparece una nota aclarativa (Imagen 18) en la que se nos informa que tanto esta palabra como «él» llevan tilde para diferenciarse del posesivo «tu» y del artículo «el».

Encontramos otra nota que ayuda al hablante inglés a diferenciar el español de su propia lengua. En esta (Imagen 19) se especifica que en español no existe el pronombre neutro *it*, sino que usaremos «él» o «ella», dependiendo del género de las personas o de las cosas.

En los siguientes ejercicios se trabaja el verbo «ser» que hemos visto al principio y los pronombres personales que acabamos de aprender. Para ayudar al usuario, continúan apareciendo unas notas teóricas acerca del uso de los pronombres y a continuación debemos completar unas frases con las dos opciones proporcionadas. En este caso debemos escoger entre «tú» y «usted» (Imagen 20 y 21). La mecánica del siguiente

ejercicio es parecida a la anterior, pero en este caso ya no aparece la teoría que nos ayudaba a completar las frases (Imagen 22).

Las últimas actividades de esta primera lección consisten en ordenar de nuevo letras para escribir la correcta traducción de cada una de las palabras que hemos trabajado desde el principio: «hola», «gracias», «chao»... si escribimos una palabra incorrectamente Babel nos informa de que el término que hemos introducido es incorrecto y nos muestra cuál es la respuesta adecuada (Imagen 23).

Una vez hemos terminado la lección aparece una pantalla final en la que se indica el número de preguntas que hemos acertado en total. Además, nos aparecen el número de errores que hemos cometido y tenemos la posibilidad de intentar arreglarlos (Imagen 24). En este caso el número de errores es el que aparece entre paréntesis, es decir, siete. Si presionamos sobre *correct your errors* volvemos a las preguntas que contestamos mal anteriormente y las volvemos a repetir. De esta manera, podemos volver a repetir todas las preguntas que contestemos mal hasta que al final el número de errores sea cero.

2.2 Busuu

Busuu es una aplicación dirigida al público general y disponible tanto para Android como para iOS a través de descarga gratuita. Como veremos en otras aplicaciones, como Lingualia, los creadores de Busuu también critican el sistema tradicional de enseñanza-aprendizaje por ser «caro, difícil y aburrido». Por esta razón, decidieron crear esta aplicación que presenta una serie de ventajas respecto el sistema tradicional, como la posibilidad de aprender de forma directa de hablantes nativos mediante el sistema video-chat en tiempo real.

Busuu presenta un contenido didáctico formado por más de 150 unidades de aprendizaje que comprenden diferentes áreas del lenguaje «con los puntos de gramática más importantes», como afirman los propios creadores. Todas las unidades incluyen imagen y sonido para hacer más ameno el aprendizaje.

Esta aplicación está dirigida al aprendizaje de otras lenguas más allá del español, como el inglés, el árabe o el chino. Como ya hemos dicho, se trata de una aplicación de descarga gratuita, sin embargo si queremos ser usuarios *premium* para acceder a una mayor cantidad de contenido debemos pagar una suscripción.

2.2.1 Acceso

Para acceder a la aplicación de Busuu primero debemos buscar en *Google Play* o en *Apple Store* Busuu Spanish, ya que Busuu está dirigido al aprendizaje de otros idiomas más allá del español. Una vez nos hemos descargado la aplicación de forma gratuita debemos registrarnos o podemos vincular nuestra cuenta de Facebook o de Google Plus para acceder de manera más rápida y no vernos obligados a rellenar los campos que aparecen en la imagen 25.

Después del registro o de la vinculación a través de Facebook o Google Plus, debemos indicar cuál es nuestro nivel de español. En este caso indicaremos Principiante A1. En la Imagen 26 podemos ver como al lado de cada nivel aparece una pequeña lista que muestra lo que vamos a aprender en cada uno de ellos. En el caso de Busuu tenemos la posibilidad de aprender español hasta el nivel B2, además de un curso enfocado especialmente al aprendizaje del léxico y la gramática relacionados con los viajes.

2.2.2 Lección 1

El nivel A1.1 está formado por distintas lecciones. La primera de estas se denomina «Conocer gente» (Imagen 27) y según la aplicación vamos a aprender «a saludar a otras personas y a presentarte a ti mismo» (Imagen 28). Si presionamos sobre «continuar», encontramos la primera lección: encantados-parte 1. En cada uno de estas lecciones se detalla qué es lo que vamos a trabajar y al final aparece el dibujo de un candado junto a «examen», porque se trata de una actividad que sólo podemos realizar si tenemos cuenta *premium*. Para empezar con el aprendizaje solo debemos hacer clic en «vocabulario».

Al inicio de la lección aparecen tres situaciones distintas ilustradas con imágenes para que el usuario pueda interpretar de manera intuitiva qué significan las frases que se muestran debajo de cada una de estas. Automáticamente escuchamos estos saludos leídos en voz alta y podemos volver a reproducirlos si presionamos sobre el círculo blanco que incluye un triángulo azul (Imagen 29).

El ejercicio que tenemos a continuación consiste en seleccionar la frase que escuchamos y que es la misma que aparece de color azul. De nuevo, vemos encima de la pregunta el dibujo al que debemos presionar si queremos escuchar la frase leída en voz alta otra vez (Imagen 30). Después, nos aparecen dos situaciones con sus dos imágenes y reproducciones en voz alta, respectivamente (Imagen 31).

A continuación encontramos un ejercicio en el que el enunciado no se corresponde con lo que realmente se ha de hacer, «arrastra y suelta sobre la traducción correcta», pero en ningún sitio aparece una traducción, sino simplemente las tres frases repetidas. De este modo, el objetivo de la actividad es arrastrar la frase de arriba sobre la misma frase de abajo (Imagen 32). Por lo tanto, se trata de un ejercicio sin ninguna finalidad lingüística. Con esta actividad terminamos el apartado de vocabulario de la lección 1 en el que hemos ganado cinco *Busuu-berries*. Podemos compartir la calificación con nuestros amigos de Facebook o continuar nuestro aprendizaje (Imagen 33).

La actividad que debemos llevar a cabo a continuación es el examen en el que se realizan ejercicios parecidos a los que ya hemos trabajado. El primero de estos consiste en seleccionar la frase que estamos escuchando y que, a diferencia de los ejercicios anteriores, ya no nos aparece escrita debajo del dibujo de reproducción (Imagen 34).

En el siguiente ejercicio debemos ordenar las palabras para formar la frase correcta. De nuevo, el enunciado no se corresponde con la finalidad de la actividad, ya que no traducimos nada, simplemente construimos la pregunta para que tenga sentido (Imagen 35).

El último ejercicio del examen consiste en ordenar las letras para formar la frase que escuchamos (Imagen 36). Si nos equivocamos, como en este caso, aparece una cruz roja sobre el recuadro de «enviar» y disponemos de dos oportunidades más para contestar el ejercicio correctamente (Imagen 37).

Cuando terminamos el examen, de nuevo nos aparece el número de *Busuu-berries* que hemos ganado, en este caso 10 (Imagen 38). Una vez hemos terminado la lección podemos acceder a otras herramientas de Busuu como corregir los ejercicios de usuarios que estudian nuestra lengua materna o pedirles ayuda para que nos corrijan textos escritos en español.

2.3 Byki Mobile

Byki Mobile es una aplicación disponible tanto para Android como para iOS mediante descarga gratuita y que incorpora la primera lección gratuita, aunque para acceder al resto se han de pagar 7,99 dólares.

Desde esta única aplicación se puede acceder al aprendizaje no solo de español, sino de una gran cantidad más de idiomas como el árabe, el portugués, el alemán o el japonés.

2.3.1 Acceso

A diferencia de otras aplicaciones, para acceder a Byki Mobile no es necesario registrarse; simplemente debemos seleccionar la lengua que queremos aprender del listado que se muestra y a continuación señalar el nivel que trabajaremos. En este caso señalamos el nivel A1.

Otro aspecto que diferencia a Byki de otras aplicaciones es que en el caso del español nos da a escoger tres modalidades: español (castellano), español (latino americano) o español latinoamericano para portugueses. En este caso, seleccionaremos español castellano (Imagen 39). A continuación, aparecen los tres paquetes a los que podemos acceder de forma gratuita (Imagen 40).

2.3.2 Lección 1

Cuando presionamos sobre *01-Quick Start* se indican los pasos necesarios para llevar a cabo el primer ejercicio (Imagen 41). Este consiste en mirar las tarjetas que se muestran con la frase en español — leída además en voz alta— y la traducción inglesa. Debajo de cada una de estas tarjetas tenemos tres botones: el que presenta un altavoz, que es el botón central, y que debemos presionar si queremos volver a escuchar la palabra que acaba de pronunciar la voz masculina; el botón situado a la izquierda de este, que presenta el dibujo de una tortuga, es el que debemos apretar si queremos escuchar las tarjetas leídas a un ritmo más lento; y el botón naranja de la derecha, llamado *auto*, es el que deberemos seleccionar si queremos que las tarjetas se desplacen de forma automática sin que el usuario deba moverlas con el dedo sobre la pantalla del móvil. El funcionamiento de estos comandos lo encontramos explicado por la aplicación si apretamos sobre la *i* situada en la parte derecha superior, junto al comando de ajustes representado por una rueda (Imagen 42).

En cada una de las pantallas nos aparece en la parte inferior el dibujo más pequeño de un altavoz a la izquierda que indica si el sonido está activado y que deberemos presionar si queremos trabajar sin sonido en función del lugar en el que nos encontremos. En la parte

central, nos aparece la barra de progreso del primer ejercicio que señala cuánto nos falta para terminarlo y pasar a la siguiente actividad. Y, por último, en la parte derecha tenemos el logotipo de *twitter* al que debemos presionar si queremos ver la palabra que aparece en la tarjeta en comentarios reales de esa red social (Imagen 43).

Algunas de estas tarjetas incluyen notas gramaticales representadas por un bocadillo con unas líneas azules dentro de este. Para acceder a ellas, debemos apretar sobre estas y a continuación se desplegará la explicación. Por ejemplo, en «¿Cómo está?» la aplicación nos informa (Imagen 44) de que es una pregunta que se usa en un contexto formal y que «está» incluye en una misma palabra el pronombre «tú» y la segunda persona del singular, «estás». Otro ejemplo es el caso de «Bien, ¿y usted?», la nota le indica al usuario en su lengua, el inglés, que en español el signo de interrogación invertido se coloca al principio de las preguntas (Imagen 45).

Una vez hemos aprendido el significado de las frases básicas del español y su correspondencia en inglés podemos pasar al siguiente ejercicio. Esta actividad consiste en mirar el texto de la tarjeta, escuchar a la voz masculina que lo lee en voz alta y pensar si sabemos su traducción al inglés. A continuación, presionaremos sobre la tarjeta y esta se girará para mostrarnos la traducción correcta. Si hemos acertado, deberemos presionar sobre *yes* y la aplicación almacenará esa palabra o esa frase en el diccionario de léxico aprendido por el usuario; si por el contrario no hemos sabido decir la traducción correcta, deberemos presionar sobre *no* y la aplicación nos la volverá a preguntar más adelante. De nuevo, las tarjetas que en el primer ejercicio incluían notas informativas, en este caso las vuelven a mostrar y podemos volver a presionar sobre ellas para leerlas sino recordamos que decían. En este caso, aparece un botón nuevo que sustituye al *auto* del primer ejercicio; se trata de *skip*, botón al que debemos apretar si queremos pasar a otra pregunta (Imagen 46).

La presencia de las redes sociales en Byki Mobile es importante porque al finalizar cada uno de los *steps* nos ofrece la posibilidad de compartir nuestro logro en Facebook o en Twitter.

El tercer ejercicio es el mismo que el acabamos de realizar, pero al revés. Es decir, se muestra la tarjeta con el texto en inglés y el usuario debe decir cuál es la traducción en español. Como en el caso anterior, si hemos acertado la traducción deberemos seleccionar *yes* y si no ha sido así pues deberemos presionar sobre *no*.

Cuando ya hemos realizado las tres actividades pasamos a realizar el *quiz* que consiste en comprobar si hemos asimilado los conocimientos trabajados. Para ello, se muestra la tarjeta

con el texto en español y debemos seleccionar cuál de las cuatro opciones es la traducción correspondiente en español (Imagen 47).

Cuando terminamos el examen de autoevaluación la aplicación nos informa de cuál es el total de preguntas que hemos contestado —12 en este caso— y cuáles hemos respondido correctamente —19—. Por lo tanto, hemos contestado de manera correcta el 75% del total. A continuación, podemos repetir el examen o consultar las preguntas erróneas para no volver a cometer el mismo error (Imagen 48).

Una vez hemos terminado el *quiz* y volvemos a la pantalla de inicio podemos presionar sobre *Learned items* donde nos aparecerá el curso que estamos llevando a cabo, la cantidad de palabras que tenemos frescas en la memoria y las que tenemos más olvidadas representadas en un gráfico. Si queremos ver con más detalle el léxico asimilado, podemos acceder a la pestaña situada sobre el gráfico, denominada también *Learned items*, en la que se muestran por orden alfabético las palabras que recordamos y las que no (Imagen 49).

2.4. Cat Spanish

Cat Spanish es una aplicación de descarga gratuita dirigida al aprendizaje de español para el público general y disponible únicamente para iOS. La aplicación nos permite acceder a las tres primeras lecciones pero tendremos que pagar 6,99 euros si queremos el curso completo.

Esta aplicación está desarrollada por los mismos creadores que Memrise y eso se nota en el uso de imágenes para utilizar la memoria visual tanto para recordar como para entender el léxico trabajado y en el aspecto social, ya que podemos retar a otros contrincantes de cualquier lugar del mundo.

2.4.1 Acceso

Para acceder a CatSpanish debemos escoger un nombre y, si queremos, también una foto para completar nuestro perfil, aunque no es obligatorio. Se trata de un registro muy rápido, ya que no tenemos que introducir ningún dato más, pero si lo preferimos podemos acceder mediante nuestra cuenta de Facebook (Imagen 50).

2.4.2 Lección 1

Tal y como indica la aplicación, al inicio del aprendizaje nos encontramos en el puesto número uno y debemos superar los distintos desafíos para avanzar en nuestro camino (Imagen 51). El primer ejercicio consiste en escuchar la frase leída en voz alta por una voz femenina y tocar la imagen que aparece para que se nos muestre la traducción de esa frase. Para continuar con el aprendizaje debemos presionar sobre *got it* (Imagen 52).

En Catspanish, como en Byki Mobile, se combinan los ejercicios con pequeñas anotaciones gramaticales: estas siempre se hacen desde el punto de vista de un gato que habla inglés y que le explica a otro gato cómo hablan los humanos españoles. Por ejemplo, en la Imagen 53 dice: «los humanos españoles dicen ‘por favor’ para decir ‘un favor’. De manera que ‘por’ equivale a ‘for’, ‘favor’ es lo mismo que ‘favor’ y todo junto significa ‘por favor’».

Los siguientes ejercicios siguen la misma metodología que la actividad anterior para seguir trabajando el significado de «por favor» y aprender el de «¿qué pasa?» (Imagen 54). De nuevo, aparece una nota gramatical que nos ayuda a formar frases con «tengo». Así, *I have* equivale a «tengo» en español. Por lo tanto, «tengo hambre, sed, frío, etc.» sería como decir en inglés, aunque sería incorrecto, **I have hunger, thirst, cold...* (Imagen 55).

De esta manera, terminamos el primer módulo y, tal y como nos indica el simpático gato, la aplicación nos va a poner a prueba para comprobar que hemos asimilado los conceptos. Este es el primer examen de los tres que vamos a tener que superar para acceder al siguiente nivel (Imagen 56). En la primera actividad de este examen debemos escuchar y leer la frase en azul y señalar cuál de las tres traducciones es la correcta (Imagen 57).

El siguiente ejercicio consiste en elegir las palabras adecuadas para crear la frase que escuchamos. Si no hemos entendido bien la frase podemos volver a reproducirla apretando en el dibujo situado debajo de *type what you hear* (Imagen 58). Si nos equivocamos, la aplicación nos señala que nuestra respuesta es incorrecta y nos da la oportunidad de volver a intentarlo de nuevo (Imagen 59). Podemos dejar estas actividades para otro momento si estamos en un lugar en el que no podemos hacer ruido y no disponemos de auriculares, presionando en la esquina derecha superior de la pantalla donde dice *skip audio test for now*.

En la siguiente actividad del examen debemos ordenar las palabras para formar la traducción correcta al español de la frase que nos aparece en inglés (Imagen 60).

Ahora aprenderemos a utilizar las frases que hemos trabajado en una conversación. Este diálogo se lleva a cabo entre un gato, Mousha, y el usuario. En este ejercicio tenemos que escoger la respuesta más adecuada a las interacciones de nuestro invitado. Es curioso que Mousha habla en inglés mientras que nosotros debemos responderle en español. El problema de este ejercicio es que las preguntas que él nos propone no encajan demasiado con las respuestas que debemos darle. Por ejemplo, cuando Mousha dice *are you coming to this event this evening?* la respuesta más adecuada de las tres que aparecen es «¿qué pasa?», pero en español queda forzado, pues aunque sea la traducción de *what's going on?* no se usa en los mismos contextos que en español (Imagen 61).

A continuación, trabajamos el spanglish mediante un ejercicio que combina el español y el inglés. En este caso, Mousha nos habla con palabras en español y otras en inglés, mientras que nosotros debemos contestarle en castellano. Si no conocemos el significado de alguna de las palabras españolas presionamos sobre ellas y nos aparecen en inglés (Imagen 62). En este ejercicio de spanglish encontramos varias faltas de ortografía debido a la ausencia de tildes. Por ejemplo, no aparece la tilde en «mí», y que en este caso debería figurar porque no se trata del posesivo, sino del pronombre personal. Lo mismo ocurre con «también» que aparece sin tilde (Imagen 63).

Con este ejercicio completamos el examen. Podemos compartir nuestra victoria en Facebook o incluso comparar nuestro progreso con otros usuarios que estudien el mismo nivel de español que nosotros. En este caso seleccionamos comparar nuestro progreso con David y Vicky (Imagen 64).

2.5. Duolingo

Duolingo es una aplicación totalmente gratuita disponible tanto para Android como iOS o Windows Phone. Está orientada a un público que busque una aplicación de alta calidad y totalmente gratuita, es decir, sin anuncios publicitarios ni suscripciones como ocurre en otras aplicaciones. Además, se trata de una plataforma divertida, ya que parece un juego por el hecho de ganar puntos si el usuario acierta las respuestas, perder vidas dependiendo de la cantidad de respuestas incorrectas o subir de nivel cuando se asimilan los conocimientos. Destaca el enfoque social de Duolingo que permite la interacción con otros usuarios para competir con ellos y ponerlos a prueba.

Con Duolingo podemos aprender distintos idiomas (Imagen 65) como portugués, francés o alemán, pero el español sólo está dirigido a usuarios que sepan inglés; de manera que se trata de la enseñanza de español a partir del inglés únicamente (imagen 66). Esto supone que si por ejemplo el usuario es un hablante ruso, griego o de cualquier otra nacionalidad no puede aprender español desde su lengua materna si no conoce el inglés.

Además, si no sólo queremos aprender español, sino que deseamos practicar más lenguas podemos hacerlo de forma paralela al español porque se pueden cursar varios idiomas simultáneamente.

2.5.1 Acceso

Para acceder a Duolingo debemos registrarnos si queremos que nuestro progreso quede almacenado. Para ello, tenemos que introducir nuestro nombre, correo electrónico y contraseña (Imagen 67). A continuación, tenemos dos opciones: empezar desde cero si no tenemos ningún conocimiento sobre español o realizar un test de nivel para no vernos obligados a completar las lecciones más básicas. En este caso, indicaremos que no sabemos nada de español para empezar desde cero con el aprendizaje de esta lengua (Imagen 68).

Posteriormente, se nos pide que indiquemos la cantidad de minutos que estamos dispuestos a dedicar al aprendizaje de español diariamente. En este caso (Imagen 69), señalamos diez minutos que es la cantidad considerada por la aplicación como «regular».

2.5.2 Lección 1

Dentro de cada nivel encontramos un número variable de lecciones dependiendo de la materia. El primer nivel se denomina *Basics 1* e incluye tres lecciones. En cada una de estas aparecen una serie de palabras a modo de ejemplo del vocabulario que vamos a aprender (Imagen 70).

En la primera lección la primera pregunta consiste en señalar la imagen que representa «el niño». Una vez seleccionamos correctamente la imagen escuchamos la voz de una mujer que repite en voz alta «el niño» (Imagen 71). Esta misma actividad se repite con «la niña».

Posteriormente, encontramos la frase «una niña» precedida por el dibujo de un altavoz al que deberemos apretar si queremos escuchar la voz femenina leer la frase en voz alta. En la

siguiente imagen podemos ver como «Una» está resaltado de color amarillo indicando que es una palabra nueva que no hemos trabajado en las preguntas anteriores (Imagen 72). Para saber lo que significa esta nueva palabra podemos seleccionarla y entonces nos aparecerá su traducción al inglés (Imagen 73). Además, si presionamos sobre *explain* aparece una pequeña explicación en la que se indica el uso correcto de los artículos y se explica cuáles son los nombres a los que acompaña el artículo «una» (Imagen 74).

El objetivo de esta actividad es escoger, de entre las palabras que se muestra abajo en recuadros blancos, cuáles son las adecuadas para construir la traducción correcta del español al inglés de «Una niña». Encontramos otra actividad parecida a la anterior, pero en lugar de escoger las palabras adecuadas de la lista que se nos ofrece, debemos escribirlas nosotros (Imagen 75).

A continuación, tenemos otro tipo de actividad para poner en práctica la comprensión auditiva: se trata de escuchar la frase y escribirla nosotros. Podemos escuchar esta frase tantas veces como queramos presionando sobre el dibujo en forma de altavoz, como podemos ver en la imagen 76. Junto al dibujo del altavoz, aparece el de una tortuga que sirve para escuchar la frase de forma más pausada en el caso de que no entendamos la frase leída con el ritmo anterior.

Cuando acertamos una respuesta en Duolingo suele aparecer un recuadro que nos informa de que hemos realizado correctamente la actividad, pero en otros casos, como en el ejercicio que acabamos de explicar, si acertamos la respuesta nos aparece una uve verde para indicarnos que lo hemos hecho bien y, además, la traducción de lo que hemos escrito al inglés (Imagen 77).

Otro tipo de ejercicio es aquel en el que tenemos que rellenar espacios para completar las frases. Para ello, debemos seleccionar una de las opciones que nos ofrecen (Imagen 78).

A medida que vamos avanzando vemos como las frases se complican un poco más y ya no consisten simplemente en un artículo y un sustantivo, sino que se empiezan a introducir los pronombres personales y los verbos (Imagen 79). De nuevo, se señalan de color amarillo las palabras nuevas que no hemos trabajado anteriormente y sobre las cuales debemos presionar para conocer sus traducciones al inglés.

En el caso de que no contestemos correctamente un ejercicio, como vemos en la imagen 80, aparece un recuadro de color rojo que nos muestra la respuesta adecuada y perdemos una vida.

Ahora pasamos a trabajar la fonética del español mediante la lectura en voz alta de la frase que nos aparece. Para ello, como nos indica la propia aplicación, tenemos que presionar sobre el dibujo del micrófono y leer la oración en voz alta. Como podemos ver, junto a la frase tenemos un altavoz sobre el que podemos apretar si no sabemos cómo se pronuncian las palabras y, como ha ocurrido a lo largo de la lección, escucharemos a la voz femenina leer la frase que nosotros debemos repetir (Imagen 81).

En el caso de que nos encontremos en algún lugar en el que no podamos hablar en voz alta para realizar esta tarea o nos dé vergüenza hacerlo delante de otras personas, como en el autobús o en una cafetería, podemos seleccionar la opción *not now* y nos aparece un mensaje informándonos de que el micrófono queda desconectado hasta dentro de una hora. En el caso de que dentro de una hora tampoco podamos utilizarlo, tenemos la posibilidad de volver a desconectarlo hasta a otro momento (Imagen 82).

Cuando terminamos cada lección nos aparece un gráfico con la actividad realizada durante los días anteriores, la cantidad de puntos que hemos obtenido mediante la realización de la lección y los puntos que nos faltan para cumplir la meta de hoy. Como vemos en la siguiente imagen, hemos conseguido doce puntos y dos corazones extra por haber mantenido dos vidas. Como nos informa el búho, nos faltan ocho puntos para llegar a los veinte que debemos cumplir cada día (Imagen 83).

2.6. Fun Spanish

Fun Spanish es una aplicación disponible de forma gratuita para Android y sistema iOS y dirigida al aprendizaje de español de niños con una edad de entre tres y diez años. A pesar de que la descarga no tiene ningún coste, solo incorpora dos lecciones y el resto se han de pagar: podemos escoger el paquete de 8 lecciones por 12,99 euros, el de cinco lecciones por 6,99 o comprar lecciones sueltas por 2,99 euros cada una.

El hecho de que la aplicación esté dirigida a niños, conlleva una fuerte presencia de la ludificación ya que el curso está estructurado con juegos atractivos y divertidos para hacer más ameno el aprendizaje de los pequeños.

2.6.1 Acceso

El acceso a Fun Spanish es muy sencillo: simplemente debemos descargarnos la aplicación y ya podremos empezar a jugar sin necesidad de registrarnos.

2.6.2 Lección 1

La primera unidad de Fun Spanish se llama «los colores» y está compuesta por seis ejercicios diferentes con el fin de trabajar el léxico de los colores. Cada uno de estos ejercicios viene acompañado de una frase que resume lo que el niño debe hacer en cada uno. El primero, denominado «memoria», indica: «escucha y haz pares» (Imagen 84).

Tal y como ya informaba la aplicación, el primer juego consiste en tocar las cartas para que se giren y hacer parejas con las manchas de colores que aparecen en ellas. El juego está compuesto por tres niveles, de manera que si en el primer nivel aparecían seis cartas en los siguientes niveles el número de cartas aumentará y el niño no solo pondrá en práctica el léxico de los colores en español si no también la memoria (Imagen 85).

Como se puede observar, en cada una de las pantallas del juego aparece un icono en la parte superior izquierda al que podemos pulsar si deseamos pausar el juego para retomarlo en otro momento y en la parte superior derecha nos aparece un contador con la cantidad de segundos que tardamos en superar cada nivel.

Cada vez que giramos una carta una voz femenina dice el nombre en voz alta de ese color con pronunciación latina; en cambio, en otros casos es una voz masculina con acento peninsular que lee en voz alta el color de colores. Como ya hemos dicho, a medida que subimos de nivel aparecen más cartas y, por lo tanto, más colores que aprender (Imagen 86).

La siguiente actividad para trabajar los colores se llama «globos» (Imagen 87) y consiste en estar atento a los globos que aparecen y tocar el que sea del color que pronuncian en voz alta el hombre peninsular o la mujer latina. Cada globo que tocamos correctamente son 50 puntos que ganamos y que se acumulan al contador que aparece en la parte superior izquierda de la pantalla. En la parte superior derecha se muestran cinco corazones que corresponden a las cinco vidas que tenemos y que perdemos a medida que tocamos un globo incorrectamente.

El tercer ejercicio (Imagen 88) se denomina «caza de colores» y el objetivo de este es escuchar el nombre del color pronunciado por la voz femenina o masculina y señalar el color que creamos corresponda a lo que hemos oído. Si acertamos, automáticamente el objeto aparecerá pintado del color que hemos escuchado, pero si nos equivocamos sonará un sonido estridente y tendremos que seleccionar otro objeto. De nuevo, nos aparece en la parte superior derecha el contador que indica la cantidad de tiempo que tardamos en pintar los objetos.

El ejercicio siguiente se llama «paleta» y consiste en escuchar el color que se nombra, buscarlo en la paleta o crearlo mediante la mezcla de colores y pintar el objeto con ese color (Imagen 89). Creo que la actividad está bien porque además de los colores, los niños aprenden también las combinaciones correctas para obtener los colores que se piden, pero pienso que sería positivo que además del dibujo del objeto, apareciera también el nombre de este.

El ejercicio número cinco imita el juego del Tetris y se llama «dos en dos». Creo que de los seis juegos que aparecen en esta primera lección es el menos intuitivo de todos, ya que la descripción de este dice únicamente «frases simples» y no explica qué es lo que se debe hacer exactamente. El objetivo es mover las piezas para que queden las parejas juntas. Si conseguimos juntarlas, estas desaparecen y se muestran otras nuevas que emparejar como si se tratara del juego clásico que ya hemos mencionado. Cada vez que tocamos una de las piezas la voz femenina o la masculina nos leen en voz alta el nombre del color seleccionado (Imagen 90).

La actividad siguiente es «el rebote de letras» (Imagen 91) y consiste en colocar las bolas en los espacios en negro de manera que quede ordenado el nombre del color. Me parece positivo que tanto el color de las bolas como el del fondo de la pantalla sea el mismo que corresponde a las letras que debemos ordenar.

El último ejercicio de esta lección es una autoevaluación, denominada «profesor», dedicada al repaso del léxico trabajado hasta ahora. (Imagen 92) Para ello, nos aparece el profesor —un mono— que señala una pizarra con distintas imágenes. El trabajo del niño es escuchar los colores que pronuncian las voces femenina y masculina y señalar el objeto que creemos que podría ser de ese color. Por ejemplo, si escuchamos «naranja» debemos señalar la zanahoria porque es de ese color.

2.7. Hello-hello spanish

Hello-hello Spanish es una aplicación gratuita tanto para Android como para sistema iOS dedicada a la enseñanza y aprendizaje de español como lengua extranjera para adolescentes y adultos. Se trata de un curso compuesto por tres partes, pero gratuitamente sólo podemos acceder a la primera lección, ya que el curso completo tiene un coste de 19,99 euros.

Hello-Hello Spanish está dirigido únicamente al aprendizaje de español a partir del inglés, de manera que si el usuario no conoce esa lengua no podrá entender las indicaciones que ofrece la aplicación.

2.7.1 Acceso

Para acceder a esta aplicación no debemos realizar ningún tipo de registro si accedemos a las lecciones disponibles de forma gratuita. En caso de que queramos seguir el curso y pagar el precio establecido por la aplicación ya deberemos dar más datos sobre nosotros.

2.7.2 Lección 1

La primera lección se denomina «*introduce yourself and greet others*». El título solo aparece en inglés y creo que si el objetivo es aprender una lengua nueva también se debería mostrar la traducción correspondiente.

Cuando apretamos en *lesson 1* nos aparecen una serie de imágenes que representan la situación que vamos a encontrar en esta lección y a continuación un listado con las competencias que habremos adquirido después de terminar el tema: saludar a alguien, presentarse, presentar otra persona y despedirse.

El primer apartado de esta lección se denomina «aquí está la situación» y, como ya hemos comentado, ningún título aparece en español, sino todos en inglés. En este apartado aparece un vídeo de 35 segundos que simula una situación en una cafetería: Ana está tomando un café cuando Pablo y su amigo Marcos se acercan a ella para presentarse. Pablo es extrovertido, pero su amigo es más tímido y se marcha deprisa con la excusa de que tiene un compromiso (Imagen 93).

El apartado siguiente se llama «así es como se escribe» y nos aparece el diálogo que acabamos de escuchar, pero por escrito (Imagen 94). Como podemos ver, se trata de un diálogo muy sencillo en el que apenas aparecen conectores. Tal vez sería positivo que delante de cada oración figurase el nombre del personaje que la pronuncia.

El siguiente apartado es «entiende el significado» y para ello se muestra de nuevo el vídeo de la situación, con la transcripción debajo tanto en inglés como en español (Imagen 95 y 96)

Una vez trabajadas la expresión auditiva y la escrita pasamos a la pronunciación (Imagen 97). Para ello debemos escuchar lo que dice el personaje y repetirlo. De esta manera, obtendremos una grabación con la misma frase pronunciada por el personaje y por nosotros. Así, podemos establecer una comparación y revisar cuáles son nuestros puntos débiles en la pronunciación del español.

El apartado siguiente es «¡ahora escríbelo!» y debemos escribir lo que escuchamos, que es un fragmento de la situación con la que hemos estado trabajando a lo largo de la lección. Si contestamos correctamente aparece una uve verde y pasamos a escuchar otra frase, pero si nos equivocamos nos aparece una cruz roja y la traducción correcta debajo. (Imagen 98).

En el siguiente apartado, denominado *Now you read it!* se trata de trabajar la comprensión escrita. Para ello, se muestra una frase en la parte superior, justo debajo del nombre del apartado, y debemos escoger, de entre las burbujas que aparecen lentamente, cuál es la que contiene la frase que mejor se adecúa (Imagen 99). Si escogemos la burbuja adecuada, la frase sale de esta y se sitúa al lado de la frase que se nos mostraba al principio (Imagen 100).

El siguiente apartado se denomina «¡ahora escucha!» y consiste en escuchar la frase en español que pronuncia uno de los personajes y seleccionar cuál es la traducción correcta de las oraciones que se proponen (Imagen 101 y 102). En total, tenemos 20 oraciones que debemos traducir y cuatro posibilidades.

Finalmente, una vez hemos terminado todos los ejercicios tenemos un apartado final en el que se almacenan las frases que aprendemos en cada tema y de esta manera podemos contruir nuestro propio diccionario (Imagen 103).

2.8. Kids learn Spanish with Busuu

Busuu presenta otra aplicación de aprendizaje de idiomas para niños de entre 4 y 7 años denominada Kids learn Spanish with Busuu. También está disponible para el aprendizaje de inglés —Kids learn English with Busuu— y está disponible solo para sistema Android.

La descarga desde Google Play es gratuita y nos permite el acceso a tres lecciones de forma libre, pero si una vez superadas esas tres lecciones queremos seguir aprendiendo español con Kids learn Spanish with Busuu podemos comprar las treinta unidades por 7,99 euros o comprar las tres lecciones siguientes por 1,99 euros (Imagen 104).

2.8.1 Acceso

Una vez nos hemos descargado la aplicación, ya podemos jugar sin necesidad de tener que registrarnos, ya que está dirigida a niños y por lo tanto el acceso es lo más fácil y rápido posible.

2.8.2 Lección 1

La interfaz de Kids learn Spanish with Busuu es muy sencilla y dinámica porque presenta el jardín de una casa en el que encontramos distintos parterres de diferentes temáticas que componen las unidades de esta aplicación (Imagen 105).

Kids learn Spanish with Busuu está compuesta por 30 unidades que incluyen 150 palabras en total. Esta aplicación se caracteriza por la fuerte presencia de la ludificación con el fin de que el proceso de aprendizaje sea divertido y muy similar a un juego.

Para empezar con la primera unidad debemos presionar sobre el parterre situado en primera posición. Una vez dentro, la voz de una mujer nos informará que de esta lección se denomina «los colores». Antes de empezar cada ejercicio aparece una pantalla con una planta en crecimiento a la izquierda y una regadera a la derecha (Imagen 106). En esta última siempre nos aparece un personaje de la aplicación, una ardilla en este caso, y un dibujo representativo del tema que vamos a trabajar, los colores en este caso que rodean al animal.

Cada unidad está compuesta por cinco actividades. La primera consiste en descubrir el vocabulario, en este caso los colores (Imagen 107). Para ello, el niño debe tocar cada color para

que aparezca el nombre de este a la vez que la voz femenina lo lee en voz alta. Los colores que se trabajan en esta primera unidad son: el rojo, el verde, el azul, el amarillo y el naranja. Podemos apreciar como a la izquierda de cada pantalla se muestra la planta que debemos regar para que crezca y se convierta en flor. Una vez hemos descubierto el nombres de los cinco colores se muestra la misma regadera llena de agua, que hemos visto al principio, que riega a la planta. Cuantos más ejercicios completemos más veces regaremos la planta y está se convertirá en flor.

El siguiente ejercicio está enfocado al aprendizaje del vocabulario que hemos descubierto en la actividad anterior (Imagen 108). Para ello, nos aparecerán dos nubes: una más pequeña con la mancha de pintura y otra nube más grande con el nombre del color que representa la mancha. Para superar este juego debemos arrastrar las letras moradas situadas debajo de las nubes hacia la palabra para que coincidan las letras. Una vez las letras ya no sean blancas, sino moradas, nos aparecerá la misma actividad pero con el nombre de otro color. Podemos ver como al principio las hormigas que sostienen las letras que debemos arrastrar solo presentan vocales y consonantes sueltas, pero a medida que avanzamos presentan también diptongos como «ua» o «au».

Cada vez que tocamos las letras o grupos de letras la voz femenina de la aplicación las lee en voz alta. De esta manera, el niño trabaja la fonética del español además de la ortografía. De nuevo, cuando terminamos esta actividad la regadera llena de agua se vuelca sobre la planta, esta se riega y crece (Imagen 109).

En el último juego de esta unidad se pretende que el niño termine de familiarizarse con el vocabulario aprendido (Imagen 110). Para ello, el usuario debe tocar cada mancha de color y arrastrarla a las páginas del libro. Cada vez que toca una de las manchas la voz femenina lee el nombre del color en voz alta para que el niño asimile lo que ha aprendido en esta primera lección.

Cuando ya hayamos arrastrado todos los colores a las páginas del libro el juego se terminará y la regadera verterá agua sobre la planta por última vez (Imagen 111). De esta forma, nuestra planta se convertirá en flor y cuando volvamos a la pantalla principal veremos como en el parterre de la primera unidad aparece una flor que indica que hemos superado esa lección (Imagen 112).

Es importante destacar que la voz femenina alenta al niño durante todo el aprendizaje mediante palabras de felicitación como «¡muy bien!» o «¡bien hecho!» y si el usuario comete

un error lo anima mediante interjecciones como «¡ui!» o «¡casi!». Pero un aspecto negativo de esta aplicación es que no presenta actividades con micrófono, posiblemente porque es un poco complicado que un niño comprenda que debe leer en voz alta las palabras que aparecen en la pantalla.

2.9 Learn Spanish With Lingo arcade

Learn Spanish with Lingo Arcade es una aplicación disponible solo para el sistema operativo iOS mediante descarga gratuita que permite acceder al primer tema, aunque para conseguir las veinte lecciones siguientes tendremos que pagar 0,99 euros o 4,99 euros por el curso completo.

Esta aplicación está elaborada únicamente para el aprendizaje de español, aunque la empresa desarrolladora dispone de otras aplicaciones que siguen el mismo patrón que la que vamos a analizar, pero centradas en otras lenguas como el inglés o el alemán.

2.9.1 Acceso

Para utilizar esta aplicación podemos registrarnos o jugar como usuario invitado (Imagen 113). A diferencia de otras aplicaciones el registro es muy sencillo, ya que únicamente debemos seleccionar *add non Facebook user* e introducir nuestro nombre de manera obligatoria y nuestro correo o contraseña de forma opcional. Es decir, que introduciendo sólo el nombre que escojamos ya hemos terminado el registro. Aunque si lo preferimos podemos vincular nuestra cuenta de Facebook para evitar el proceso del registro seleccionando la opción *login with Facebook* (Imagen 114).

2.9.2 Lección 1

Cuando ya nos hemos registrado aparece la página principal que simula al juego Trivial Pursuit, ya que nuestro aprendizaje se encuentra dividido en seis casillas que forman una rueda (Imagen 115). En esta pantalla aparece en la parte izquierda superior el nombre del usuario y debajo de este, el nivel en el que se encuentra. A la derecha, tenemos la cantidad de puntos que debemos conseguir, 128, y la cantidad que tenemos actualmente, 0 en este caso porque todavía no hemos empezado a jugar.

Encima de la rueda aparece un mensaje que nos informa que para desbloquear más de 150 niveles debemos presionar sobre *upgrade now* y se mostrará una ventana con los precios fijados por la aplicación: si queremos acceder a las 19 lecciones siguientes deberemos pagar 0,99 dólares, pero si queremos obtener el curso completo tendremos que pagar 4,99 dólares. Debajo de la rueda tenemos tres comandos: tal y como nos indica la aplicación, el botón situado a la derecha sirve para indicar el nivel de español que queremos aprender; el del medio simula una palanca que debemos accionar para empezar a jugar; y el de la izquierda es el botón al que debemos presionar para que se desplieguen las opciones de configuración de la aplicación (Imagen 116).

Para empezar a jugar tocamos la palanca en la que pone *play* y nos aparece el primer juego denominado *Photo hunt*. Este juego consiste en escoger cuál de las dos opciones hace referencia a la palabra que aparece escrita (Imagen 117).

En la parte superior de cada ejercicio tenemos dos números. A la izquierda, la cantidad de segundos de la que disponemos para realizar el ejercicio y el número de la derecha son los puntos que tenemos y que van aumentando a medida que hacemos más ejercicios. Si respondemos bastantes preguntas seguidas correctamente tenemos la opción de que, si volvemos a contestar de manera correcta, los puntos que consigamos con esa pregunta se multiplicarán por dos. Una vez se hayan acabado los segundos, el ejercicio se cerrará y aparecerá la siguiente pantalla.

En la parte de arriba (Imagen 118) tenemos el *score*, número de puntos que hemos conseguido — 60 en este caso— y debajo de este el *Rank*, es decir, el puesto en el que hemos quedado según nuestra puntuación. En esta ocasión hemos conseguido la quinta mejor puntuación. En el *level completion* nos aparece una barra con color verde que indica la cantidad de ejercicios que hemos realizado y cuánto nos falta para terminar ese nivel y continuar con otro juego. En total, hemos realizado 36 actividades de las 128 que debemos completar.

Debajo, tenemos un listado con las palabras que hemos trabajado en esta actividad, ordenadas alfabéticamente. Las formas que aparecen al lado de cada imagen son el número de palabras que hemos respondido y el lugar que ocupaba esta. Es decir, «bebés» ha sido la primera palabra que nos ha aparecido, «hombre» la quinta, «niña» la segunda... si la forma aparece de color verde, como en el caso de «niñas», significa que hemos relacionado correctamente la imagen que nos aparecía durante el ejercicio con la palabra «niña»; si la forma

es de color rojo quiere decir que esa palabra no la hemos relacionado adecuadamente con su imagen, como en el caso de «niña».

A continuación tenemos dos opciones, apretar el botón inferior de color verde con una flecha para repetir el ejercicio las veces que necesitemos hasta llenar la barra verde superior por completo o presionar sobre el botón de al lado que incluye el dibujo de una casa y mediante el cual volvemos a la pantalla de inicio, *home* en inglés.

La siguiente casilla de la rueda corresponde al juego de *Does it match?*. En esta actividad debemos decidir si la palabra que aparece corresponde con la imagen que se muestra. Si creemos que no se corresponde presionaremos sobre la cruz roja; en cambio, si pensamos que hay correspondencia apretaremos la uve de color verde (Imagen 119). Si nos equivocamos, aparece una ventana en la que se muestra la *correct answer*, es decir, la respuesta correcta. De manera que si nos aparecía una foto que no correspondía con unos «bebés» se le enseña al usuario cuál es la imagen que realmente se corresponde con ese sustantivo (Imagen 120).

El siguiente juego se denomina *Tag it* y consiste en decidir cuál de las opciones que aparecen hace referencia a la foto mostrada. Como en los juegos anteriores, cuando terminamos cada uno de estos aparece un resumen con las palabras que hemos acertado, las que no, cuántos puntos hemos conseguido y cuántos nos faltan para llegar al siguiente nivel.

El siguiente juego es el *Word puzzle* en el que el niño debe ordenar las letras para formar la palabra correcta que corresponde a la imagen que se muestra. De nuevo, como ha sucedido con los juegos anteriores, aparece la *scorecard* con el resumen de nuestras puntuaciones (Imagen 121).

Como ocurre con algunas aplicaciones, Lingo Arcade incluye publicidad sobre otros juegos que se pueden descargar en el móvil y que molestan al usuario.

Una vez hemos conseguido completar el 80% del nivel actual podemos desbloquear el último juego denominado *challenge*. Esta última actividad es un resumen de todos los ejercicios completados anteriormente; de manera que se trata de una autoevaluación para comprobar que hemos asimilado correctamente el léxico del primer nivel.

2.10. LingLing Cursos de Español

LingLing es una aplicación infantil desarrollada para el aprendizaje y enseñanza de español para extranjeros. Esta aplicación está disponible de forma gratuita tanto para Android como para iOS, aunque para acceder al curso completo debemos suscribirnos.

A pesar de que esta aplicación está centrada en el aprendizaje de español, la empresa desarrolladora dispone de otras aplicaciones para la enseñanza de lenguas como el tailandés, el chino o el francés.

2.10.1 Acceso

Para acceder a LingLing no es necesario registrarse; simplemente tenemos que seleccionar cuál es nuestra lengua de origen de la lista que nos ofrecen y ya podremos empezar a jugar (Imagen 122).

Un punto negativo de esta aplicación es la presencia de publicidad (Imagen 123); ya que una vez hemos seleccionado nuestra lengua nativa nos aparece el primer anuncio que incita al jugador a comprar otra aplicación. El segundo anuncio que encontramos a continuación sí tiene que ver con LingLing y consiste en una oferta que podemos conseguir si compramos tres paquetes a la vez: el básico, el avanzado y el experto (Imagen 124).

El último paso que debemos llevar a cabo antes de iniciar el juego es seleccionar el paquete que vamos a utilizar en función de nuestro nivel de español. En este caso, seleccionaremos el primer paquete: básico, principiante (Imagen 125).

2.10.2 Lección 1

LingLing, a diferencia de otras aplicaciones, no se divide por lecciones, sino por días. Cada día debemos aprender un número de palabras en función de nuestro criterio. Para ello, debemos presionar sobre la tuerca que aparece en el extremo superior izquierdo de la pantalla principal y a continuación se desplegarán una serie de opciones (Imagen 126).

Entre esas opciones debemos seleccionar *select language packets* y acto seguido nos dice *new words per day: 25* (imagen 127). Ese es el número de palabras predeterminado para

aprender cada día, pero el usuario puede escoger la cantidad que desee entre 10 y 40 palabras. En este caso elijiremos 25 que es la cantidad recomendada por la aplicación.

Para aprender el número de palabras que hemos elegido tenemos dos juegos que nos ayudarán a conseguirlo: para acceder a la primera actividad debemos presionar sobre la bombilla lila y para acceder al segundo ejercicio tenemos que hacer click en el botón de *play*.

Antes de empezar a aprender palabras en español podemos escoger si queremos jugar con música o sin, dependiendo del lugar en el que nos encontremos, simplemente presionando sobre el dibujo con forma de altavoz, situado debajo del icono de opciones en la parte superior izquierda.

Cuando apretamos sobre la bombilla morada la aplicación nos muestra una serie de instrucciones para que el niño entienda qué debe hacer para superar la actividad (Imagen 128). El funcionamiento es sencillo.

En primer lugar, aparece la palabra en la lengua nativa del niño, en este caso el inglés. A continuación, debemos pensar si sabemos la traducción de esa palabra y presionar sobre el interrogante. De esta manera, aparecerá la traducción en español y si hemos acertado, y por lo tanto, tenemos memorizada esa palabra, apretaremos sobre el tick blanco de la redonda verde y esta quedará almacenada; en cambio, si no conocíamos esa traducción y creemos que la olvidaremos, tendremos que presionar sobre la cruz blanca en fondo rojo y automáticamente la aplicación recordará esa palabra por nosotros y nos la volverá a preguntar más tarde para comprobar si somos capaces de recordarla. Cada vez que aparece la palabra en español una voz femenina latina o una voz masculina peninsular la lee en voz alta.

A pesar de la sencillez de las instrucciones, en este caso no son aplicables a LingLing Spanish porque son órdenes incorrectas, ya que estas corresponden a los pasos que debemos seguir en LingLing English porque nos dice en la segunda imagen: *just think for a while –do you know the English word- and the tap the ‘?’ button*. Esta orden es incorrecta porque el niño no tiene que pensar si conoce la palabra en inglés, pues es obvio que la sabe porque es su lengua nativa; sino que lo que debe preguntarse es si conoce la palabra en español. Lo mismo sucede cuando nos dice: *you can hear the mysterious voice, saying the English word?*, pero no se trata de que escuchemos la palabra en inglés, sino la palabra en español que es la traducción que debemos aprender.

Una vez hemos entendido las explicaciones se inicia el juego en el que aparecen las 25 palabras que hemos fijado anteriormente. En cada pantalla de esta actividad (Imagen 129) aparece en el extremo izquierdo superior un icono en forma de flecha para volver al menú, debajo tenemos la mascota predeterminada por la aplicación y en la parte central superior tenemos dos marcadores: el número de la derecha corresponde al número de palabras que hemos elegido aprender ese día y el número de la izquierda son las palabras que nos quedan por aprender. De manera que la aplicación nos preguntará las 25 palabras hasta que las hayamos aprendido todas y, por lo tanto, el número de la izquierda sea cero.

Me parece curioso que en las traducciones en español se incluya el artículo que no aparece en la palabra en inglés y que además ni la voz femenina ni la masculina los lean en voz alta; de manera que lo único que pronuncian es la palabra, pero el artículo no. Al final de cada actividad aparece otra pantalla en la que dice «enhorabuena!» con un solo signo de exclamación y no con dos como corresponde en español. En esta se indica en inglés que es el primer día de aprendizaje y la cantidad de palabras que hemos aprendido, 25 en este caso. Cuando presionamos sobre *ok* de nuevo aparece la publicidad del principio.

La actividad siguiente está diseñada con el objetivo de comprobar si hemos memorizado correctamente las palabras de la actividad anterior. Como en el caso que ya hemos comentado, de nuevo nos aparecen una serie de instrucciones para superar el ejercicio satisfactoriamente (Imagen 130). Como sucedía con las instrucciones del ejercicio anterior, de nuevo las indicaciones que se dan no se corresponden con LingLing Spanish, pues nos dice que en la parte superior aparecerá una palabra y de la lista que se mostrará a continuación debemos señalar la que corresponda a la traducción en inglés; pero no es así, ya que si lo que aparece en la parte superior es la palabra en inglés –*Word*– nosotros debemos señalar la traducción al español —palabra—.

El tiempo que tardamos en realizar el ejercicio se muestra en dos contadores distintos situados uno al lado del otro: el de la izquierda, que muestra un 30 de color amarillo, es la cantidad de segundos en total de los que disponemos para acertar todas las palabras, de manera que cuantas más palabras acertemos más tiempo tendremos ya que el contador aumentará; el de abajo, en el que aparece un 100 de color verde, es la cantidad de segundos que tenemos para responder cada pregunta.

El marcador de puntos que tenemos en total, y que aumentará a medida que acertemos las traducciones, es el que se encuentra situado al lado del primer contador que hemos explicado anteriormente y que en las imágenes orientativas corresponde al 0 de color blanco.

El tubo de color naranja que aparece a la derecha de la pantalla se llena de un líquido naranja a medida que contestamos correctamente. Si conseguimos que el líquido naranja alcance la mitad del tubo aparecerá un número acompañado de una *x* que significa que si contestamos bien esa pregunta los puntos que ganemos se multiplicarán por el número de veces que aparezca en lo que la aplicación denomina *bonus*. Cuando hayamos conseguido llenar el tubo completamente, el juego nos compensará con un *mini game* con el que podremos conseguir más puntos y el niño podrá desconectar del aprendizaje durante unos minutos. Justo al lado del tubo de color naranja aparece otro tubo que indica el nivel en el que nos encontramos. Cuando consigamos llenarlo pasaremos al siguiente nivel y lo notaremos porque el tiempo pasará más rápido, las palabras desaparecerán con mayor rapidez y la música también sonará a un ritmo más acelerado.

Una vez hemos entendido las indicaciones, ya podremos empezar con el juego. Podemos observar que, como ya sucedía en el ejercicio anterior, algunas traducciones no están bien hechas ya que en español incluye unos artículos que no aparecen en inglés y la traducción que nos da de *I* dice la aplicación que es «yo soy»; pero no es así, ya que la traducción correcta de *I* es «yo», puesto que «yo soy» debería ser *I am*.

Cuando terminamos el ejercicio nos aparece una pantalla con los detalles de la puntuación obtenida y podemos volver a realizar la actividad tantas veces como queramos hasta que el propio usuario se dé cuenta de que ha contestado todas las preguntas correctamente. En esta segunda ronda que hemos realizado nos ha aparecido uno de los *mini games* (Imagen 131) que hemos mencionado anteriormente y que consistía en tocar la mayor cantidad de objetos que saltaban para conseguir más puntos y más tiempo para realizar los ejercicios de los próximos días. Además, si presionamos sobre *leaderboard* nos aparece una lista con nuestras mejores puntuaciones. En este caso, como hemos repetido la actividad dos veces aparece nuestra peor marca en segundo lugar y la mejor en primera posición.

Y, como también ya habíamos dicho más arriba, hemos subido de nivel porque hemos llenado la barra de la derecha y la aplicación nos ha premiado con la posibilidad de

poder cambiar de ropa a nuestra mascota o incluso elegir otra. En este caso, hemos escogido un perro de los distintos seres que aparecían (Imagen 132).

De manera que LingLing consiste en aprender palabras, y no su colocación, y cuantos más puntos obtenemos más mascotas, escenarios y prendas podremos desbloquear; pero no se trabaja la pronunciación ni la comprensión oral.

2.11. Lingualia

Lingualia es una aplicación disponible tanto para el sistema operativo iOS como para Android mediante descarga gratuita. Se trata de una red social para aprender idiomas con la posibilidad de conocer gente y practicar con nativos de la lengua que estamos aprendiendo. Para ello, se presenta la figura de «Lingu» (Imagen 133), un profesor creado con inteligencia artificial que personaliza el curso a cada estudiante dependiendo de diversos aspectos como el nivel, el progreso, el tiempo disponible o la motivación de cada estudiante.

Lingualia está dirigido a aquellas personas que no buscan el sistema tradicional de aprendizaje de idiomas, definido por la propia página como «caro, difícil y aburrido», sino para aquella gente que busca un sistema flexible que se adapte a sus necesidades y personalice su aprendizaje en función del tiempo disponible de cada usuario y la sincronización de todos los dispositivos utilizados —como el ordenador, la tableta o el teléfono móvil— que ofrece la posibilidad de aprender idiomas en cualquier lugar y momento.

2.11.1 Acceso

El primer paso necesario para poder acceder a Lingualia es crear una cuenta (Imagen 134). Para ello, debemos indicar nuestro nombre y apellidos, correo electrónico y contraseña. Una vez lo hayamos hecho, recibiremos un correo para confirmar nuestro registro y de esta manera ya estaremos dados de alta en Lingualia .

A continuación, debemos señalar cuál es nuestro nivel de español: A1 (Principiante), A2 (Elemental), B1 (Intermedio) o B2 (Avanzado). Si no sabemos qué nivel tenemos podemos realizar un test para comprobarlo. En este caso, hemos señalado que el nivel de nuestro estudiante hipotético es A1 (Imagen 135).

Una vez realizados estos pasos aparece un mensaje que nos informa de que por el hecho de habernos registrado nuestra cuenta será *Premium* durante tres días y por lo tanto disfrutaremos de algunas ventajas, como la posibilidad de descargar todo el contenido en PDF (Imagen 136).

2.11.2 Lección 1

En Lingualia nuestro conocimiento en español se divide por etapas. En la primera etapa encontramos lo que la aplicación denomina «80 conceptos pendientes» (Imagen 137). Estos conceptos que el estudiante debe asimilar se encuentran repartidos en unidades de cinco lecciones y un *checkpoint* final, es decir, un examen de autoevaluación para que el estudiante pueda comprobar si ha asimilado lo que se ha trabajado. (Imagen 138)

La primera unidad se llama «Presentaciones» y la primera lección que encontramos se denomina «¡Hola!». Cada una de estas lecciones está dividida según las áreas de la lengua que se van a trabajar: diálogo, vocabulario, gramática, fonética y el *checkpoint* final. No todas las lecciones tienen el mismo número de áreas que se trabajan, pues por ejemplo en algunas se hace más hincapié en la gramática que no en los campos restantes. Antes de empezar a trabajar estos campos, podemos ver de forma más concreta qué es lo que vamos a aprender, como podemos ver en la imagen 139.

En cuanto al diálogo, aprenderemos los saludos y las despedidas; en relación con el vocabulario aprenderemos el significado de palabras como «nombre», «apellido» o «alfabeto»; respecto a la gramática, aprenderemos a conjugar el verbo ser y en cuanto a la fonética descubriremos cuáles son los sonidos de las letras que forman el abecedario español.

Como ya hemos dicho, la primera actividad de la lección 1 trabaja el diálogo. Para ello, se muestra una conversación entre Juan y Mario compuesta por frases sencillas como por ejemplo «¡Hola! ¿Cómo te llamas?» (Imagen 140). Delante de cada frase aparece un símbolo al que podemos presionar si queremos escuchar esas frases en voz alta para poder saber cómo se pronuncian las palabras y reproducirlas tantas veces como queramos.

La siguiente actividad está dirigida con el fin de trabajar el vocabulario. Para ello, nos aparecen cuatro palabras: «saludar, alfabeto, nombre y abrazo» (Imagen 141). El objetivo de este ejercicio es seleccionar la palabra que se reproducirá en voz alta y que podemos repetir si de nuevo apretamos el mismo comando que el de la actividad anterior. El siguiente ejercicio

del apartado de vocabulario consiste en ordenar las letras correctamente para formar la palabra adecuada que complete la frase (Imagen 142). De nuevo, vemos en el extremo superior derecho el símbolo al que debemos apretar si queremos escuchar la frase en voz alta y así poder trabajar, además del vocabulario, la comprensión auditiva. Una vez hemos ordenado las letras y creemos que esa es la palabra que falta en la frase presionamos «responder» y la aplicación nos indicará si hemos acertado o hemos introducido un término incorrecto.

En cuanto a la gramática, nos aparece una tabla en la que se conjuga el verbo «ser» en singular, acompañado de un ejemplo final en el que podemos ver que en español el verbo se coloca detrás del sujeto «ella» (Imagen 143). A continuación aparece una frase para comprobar que el usuario ha entendido la conjugación del verbo «ser». Para ello, debemos seleccionar la forma correcta que completa la frase teniendo en cuenta que el sujeto es «ella» (Imagen 144).

Por último, llegamos al apartado de fonética (Imagen 145). En este, se informa que el abecedario español está compuesto por 27 letras y se muestran las diez primeras letras que lo componen, tanto en minúscula como en mayúscula, junto con sus respectivos nombres entre paréntesis. Como hemos visto en los ejercicios anteriores, nos aparece el mismo comando para escuchar el nombre de estas letras en voz alta.

Una vez hemos terminado los cuatro apartados básicos de cada lección llegamos al *checkpoint* final en el que el usuario comprobará si ha asimilado los conceptos trabajados (Imagen 146). Esta autoevaluación final la componen 15 preguntas que presentan la misma metodología que los ejercicios que hemos trabajado a lo largo de la lección, como por ejemplo escoger de las frases que nos proporcionan, cuál es la que incluye algún error (Imagen 147); o como ya hemos practicado en actividades anteriores, ordenar letras para crear la palabra que complete la frase correctamente (Imagen 148); o completar un diálogo (Imagen 149).

Cuando terminamos la autoevaluación aparece un gráfico en el que se detalla la cantidad de preguntas que forman el *checkpoint*: el 60% eran ejercicios de gramática, el 33,3% eran de vocabulario y el 6,7% de comprensión (Imagen 150).

Bien, pues del primer grupo hemos contestado correctamente siete preguntas de nueve; del segundo cuatro de cinco y de comprensión hemos acertado todo correctamente. Por último, la aplicación recomienda al usuario que teniendo en cuenta que la gramática es el ámbito en el que ha fallado más preguntas, revise el verbo «ser». De esta manera, podemos ver que los resultados de la autoevaluación son muy detallados y personalizados dependiendo del usuario que lo realice.

2.12. Memrise

Memrise es otra aplicación con la que podemos aprender español y que basa su sistema de aprendizaje sobretodo en la memoria visual mediante sesiones de poca duración —entre unos cinco y diez minutos como máximo— espaciadas en el tiempo para que asimilemos bien los conceptos y no sobrecarguemos nuestra mente con una gran cantidad de información.

Esta aplicación está orientada especialmente al aprendizaje de léxico mediante elementos tomados de juegos como Farmville. Así, vemos como la ludificación es una característica destacada de Memrise, ya que nuestro objetivo es plantar un jardín —nuestro léxico— mediante las semillas —las palabras— que debemos regar para que en lugar de quedarse en el invernadero —nuestra memoria a corto plazo— consigan llegar al jardín —nuestra memoria a largo plazo—. Una vez el ítem haya sido asimilado y, por lo tanto, se haya instalado en nuestro jardín, la aplicación dejará de preguntarnos de forma tan repetida por ese elemento para hacerlo un tiempo más tarde y así comprobar si realmente permanece en nuestra memoria a largo plazo.

Uno de los elementos destacados de Memrise son los «mems», definidos por los creadores de la aplicación como «cualquier cosa que te ayude a crear una conexión entre una palabra y su significado». Este «mem» puede ser una fotografía o un vídeo que ayude al usuario a memorizar una nueva palabra.

Otro rasgo destacado de Memrise es que los cursos son creados por usuarios que eligen la temática sobre la que desean profundizar: arte y literatura, historia y geografía, matemáticas y ciencias... de manera que un estudiante de español puede crear un nuevo curso y compartirlo con otros usuarios o mantenerlo de forma privada para su propio estudio.

La descarga de Memrise está disponible de forma gratuita tanto para Android como para iOS y no es necesario pagar suscripción, pues son los propios usuarios los que crean los cursos.

2.12.1 Acceso

Para acceder a Memrise podemos hacerlo a través de nuestra cuenta de Facebook o registrarnos (Imagen 151). Para realizar el registro, tenemos que elegir un nombre, una

contraseña e introducir nuestro correo electrónico. Una vez recibamos el correo de confirmación podremos empezar a aprender español a través de Memrise .

Cuando nos mandan el correo electrónico de confirmación, se muestra un enlace que nos llevará a nuestra página principal, personalizada para cada usuario. En esta podemos ver el número de personas que nos siguen, las personas a las que seguimos, las palabras que hemos aprendido, la cantidad de puntos de la que disponemos... es decir, que copia bastante el formato de Facebook, ya que, a diferencia de otras aplicaciones para aprender español, es más social y hace más hincapié en la interacción con otras personas que estudien el mismo idioma que nosotros o con gente que domine el español y nos pueda ayudar.

Como podemos ver en la imagen 152, lo primero que debemos hacer es escoger el idioma que queremos aprender. Entre las lenguas más demandadas nos aparece el español, el francés, el alemán o el italiano, pero podemos acceder a 172 lenguas más.

Después de haber seleccionado la lengua que queremos aprender, en este caso el español, se muestran los distintos ámbitos en los que se agrupan los conocimientos que vamos a trabajar. El aprendizaje de español en Memrise está compuesto por ocho niveles que incluyen 328 ítems en total. Por lo tanto, empezaremos por el primer nivel denominado *the basics*, es decir, los básicos (Imagen 153).

2.12.2 Lección 1

La primera pantalla nos indica qué significa «por favor» y para qué se usa. Además, si presionamos sobre el altavoz que aparece en el extremo derecho superior escuchamos la expresión leída en voz alta. Para seguir con la lección debemos apretar sobre *continue* (Imagen 154). A continuación nos aparecen distintos *mems* para ayudarnos a memorizar: dibujos e imágenes acompañadas de frases que nos ayudan a entender y a recordar cuando debemos usar «por favor» (Imagen 155 y 156).

El mismo sistema seguimos con el aprendizaje de la expresión «un poco». Nos aparece la expresión en español, la traducción en inglés, el dibujo del altavoz para saber cómo se pronuncia y distintos *mems* para ayudarnos a memorizar. Entre estos *mems* encontramos uno que hace un juego de palabras para establecer una relación entre el español y el inglés. Para ello, vemos la imagen 157 en la que se nos explica que algo muy pequeño es aquello que cabe en el bolsillo, *pocket* en inglés, que se parece fonéticamente a «poco».

Una vez hemos memorizado las expresiones mediante los trucos que nos proporcionan los *mems* se pone a prueba al usuario. Para ello, aparece la expresión en español y cuatro posibles traducciones al inglés. Debemos seleccionar la opción que creemos que es correcta.

A lo largo de la aplicación se combinan estos ejercicios con otros *mems* de otras expresiones, como este tan ingenioso (Imagen 158) que hace una combinación en inglés con «goose» que significa «ganso» y un supuesto nombre de este animal, Taria, para aprender «me gustaría».

A continuación, vemos una combinación de los distintos términos que hemos trabajado en una misma frase y su correspondiente traducción al inglés (Imagen 159). Como ya hemos visto, de nuevo aparece la posibilidad de escuchar la frase en voz alta. Debajo tenemos una indicación que nos anima a no asustarnos cuando ves una frase aparentemente larga, ya que, como ya hemos dicho, se trata de una combinación de lo que hemos trabajado hasta ahora. Posteriormente, encontramos una actividad que sigue la misma metodología que consiste en seleccionar la traducción correcta de las cuatro que se muestran.

Antes de terminar esta primera lección nos vuelven a aparecer ejercicios que hemos hecho anteriormente para seguir entrenando la memoria y si nos equivocamos la opción incorrecta se señalará en rojo y Memrise nos indicará en verde la opción que deberíamos haber marcado (Imagen 160). Cuando terminamos la lección se muestra una pantalla en la que se resume nuestro aprendizaje: hemos conseguido 960 puntos, hemos acertado el 80% de las preguntas y hemos aprendido 5 palabras (Imagen 161).

2.13. Mirai Spanish

Mirai es una aplicación con la que se pueden aprender múltiples idiomas y que ha desarrollado una aplicación en específico para el aprendizaje del español, denominada Mirai Spanish. Sólo se encuentra disponible para el sistema iOS mediante una descarga gratuita que permite el acceso únicamente a veinte módulos; de manera que debemos suscribirnos si queremos acceder a los 100 módulos disponibles. Cada módulo incluye cinco lecciones y un examen final.

Mirai Spanish está indicada únicamente a hablantes nativos o que conozcan la lengua inglesa; pues solo se puede aprender español desde el inglés y no desde otros idiomas como el

francés o el ruso. Por esta razón, todas las lecciones presentan los nombres en inglés e incluso las indicaciones también las encontramos en este idioma.

2.13.1 Acceso

Una vez nos hemos descargado la aplicación, ya podemos empezar con la primera lección sin necesidad de registrarnos (Imagen 162).

2.13.2 Lección 1

Cada lección está formada por cuatro partes diferenciadas: la primera es la *Tutor section*, es decir, la sección del tutor; la segunda es lo que los creadores de esta aplicación denominan *Summary*, donde se resumen los aspectos lingüísticos más importantes trabajados en cada lección; la tercera sección es *Vocab*, donde encontramos una lista con el nuevo léxico adquirido en cada tema; y, por último, el *Quiz* que es un pequeño examen de autoevaluación para comprobar si hemos asimilado los conocimientos practicados a lo largo de la lección.

Al inicio de cada lección encontramos una pequeña descripción con lo que vamos a aprender y el tiempo que vamos a tardar en llevarlo a cabo. Una vez decidimos acceder a la primera parte de la lección, denominada *Tutor section*, encontramos una serie de «burbujas» que corresponden a un diálogo entre un hablante inglés y dos hablantes de español (Imagen 163). Uno de estos hablantes es español peninsular y el otro corresponde a un hablante de América Latina. Podemos escuchar este diálogo si apretamos sobre el *play* situado en la esquina superior derecha de la pantalla; de manera que se reproducen automáticamente todas las indicaciones que aparecen en la pantalla y las podemos pausar en el momento que deseamos para retomar la reproducción en otro momento apretando el *pause*.

En este apartado de la primera lección el tutor, Tom de Inglaterra, nos presenta a los dos narradores que serán los encargados de leer en voz alta las palabras que tendremos que aprender: Tania, que es la chica española, y Jorge, que es el chico mexicano. De esta forma tenemos la posibilidad de escuchar las mismas palabras leídas en español peninsular y en español latino para así reconocer las diferencias de pronunciación que se establecen entre estas.

Como ya hemos dicho, el primer tema de Mirai Spanish se denomina «el alfabeto» y por esta razón lo que se va a trabajar ahora son las letras del alfabeto español (Imagen 164). El

tutor explica al usuario que en 2010 la Asociación de Academias de la Lengua Española hizo algunas modificaciones en el alfabeto español y a partir de entonces este presenta 27 letras, dos menos que el alfabeto anterior a 2010.

A continuación, se muestra la misma letra pronunciada por la chica española, Tania, y el chico mexicano, Jorge, acompañada de una imagen para estimular la memoria visual junto con la auditiva. Las letras aparecen tanto en mayúscula como en minúscula y se muestra entre paréntesis como se deletrea cada una en español. En algunos casos, como por ejemplo la letra *c*, aparece una nota en la que se explica al usuario que preste atención a la pronunciación de esta letra, ya que varía dependiendo de si se trata de un hablante peninsular o latino.

Por último, se ofrece más información acerca de los cambios que ha sufrido el alfabeto español a partir del año 2010. Así, se dice que antes del año mencionado, la *che* y la *elle* tenían entradas separadas en el diccionario, pero actualmente las reglas se simplificaron para hacerlo más fácil a los estudiantes de español. También, se dice que la *w* a partir de ahora se debe leer «doble uve», ya que antes era posible denominarla «doble ve» o «doble u», que no son denominaciones incorrectas, pero la oficial es la que hemos mencionado en primer lugar.

Creo que esta información es positiva porque no solo se enseña cómo es el alfabeto español, sino porque actualmente es así, pero creo que se debería haber explicado también que a partir del año 2010 la *y* también sufrió un cambio en su denominación, ya que de «i griega» pasó a llamarse «ye», que es el nombre más extendido en Latinoamérica.

De esta manera se pone fin a la primera sección de la lección número uno y pasamos al bloque siguiente: *summary*. Como ya hemos dicho anteriormente, esta sección es un resumen de lo que ha explicado el tutor. Podemos ver que la traducción de *lesson 1* es incorrecta, pues en español no se dice «lección una», sino lección primera o lección número uno (Imagen 165).

En este resumen, leído en voz alta por la voz masculina de Tom, se vuelve a decir que el alfabeto español tiene 27 letras, una más que en inglés debido a la letra española *ñ*, y de nuevo se muestran las letras que componen nuestro alfabeto con sus nombres al lado y la lectura en voz alta de estas por parte de Tania únicamente (Imagen 166).

A continuación, pasamos a la siguiente sección, *Vocab*, en la que encontramos el vocabulario que hemos trabajado hasta ahora. Así, encontramos todas las letras del alfabeto español y las palabras: lección, una, hola y adiós. En la parte izquierda encontramos las palabras en inglés, pero si seleccionamos cualquiera de ellas nos aparece en español a la derecha. Debajo

de cada una de estas, nos dice la clase de palabra que es desde el punto de vista morfológico y el género. Por ejemplo, de «lección» nos informa de que es un sustantivo de género femenino. Debajo de esta información nos vuelve a aparecer la traducción en inglés y una comparación con el español de la forma en singular y en plural de la palabra que estamos trabajando.

En el extremo derecho tenemos tres botones: el corazón es el dibujo sobre el que debemos presionar si queremos almacenar esta palabra en *My Vocab* para indicar a la aplicación que hemos aprendido esa palabra y ya forma parte de nuestro vocabulario; el altavoz azul sirve para escuchar la palabra española pronunciada en español latino por Jorge; y el altavoz naranja es para poder escuchar la misma palabra leída en español peninsular por Tania para que el usuario sea capaz de apreciar las diferencias que se establecen entre las dos pronunciaci

En este apartado de la lección las letras del alfabeto van acompañadas de notas aclaratorias como en el caso de la *y* en la que se hace referencia al cambio de denominación que sufrió y que no ha sido comentado anteriormente; o en el caso de la *z* en la que se explica que se escribe «zeta» aunque la forma ortográfica correcta debería ser «ceta».

Por último, tenemos las interjecciones «hola» y «adiós» acompañadas de dos imágenes pragmáticas, ya que es una representación de la manera de saludar en español, y con una breve descripción de su uso (Imagen 167 y 168).

Para terminar la primera lección debemos completar el *Quiz*, examen breve de cinco preguntas para repasar el contenido trabajado en el tema y comprobar si lo hemos asimilado correctamente (Imagen 169). Son cinco preguntas teóricas breves formuladas en inglés con cuatro posibilidades de las cuales solo una es la correcta. Estas preguntas son: «¿cuántas letras tiene el nuevo alfabeto español?», «¿cómo se deletrea en español la letra «H»?», «¿cuál de las letras siguientes no pertenece al alfabeto español?», «¿cuál de las siguientes letra se pronuncia de forma diferente en español peninsular y en español latino americano?» y «¿cuál de las letras siguientes no tiene una entrada separada en el diccionario?». Cuando terminamos el examen, la aplicación nos da la posibilidad de repetirlo, pero con otras preguntas distintas a las que acabamos de contestar.

2.14. Rosetta Stone

Rosetta Stone es una única aplicación a través de la cual podemos aprender múltiples idiomas, entre los que encontramos el español. Está disponible tanto para iOS como para

Android a través de descarga gratuita que nos permite acceder únicamente a la primera lección; pues debemos pagar 199,99 euros para conseguir el curso completo. El precio de este curso es bastante más elevado que el resto de aplicaciones que hemos analizado porque se trata de la adaptación al móvil de un curso creado para ordenador.

2.14.1 Acceso

Para acceder a Rosetta Stone tenemos que registrarnos, como ocurre con la mayoría de aplicaciones que hemos analizado (Imagen 170). Debemos introducir nuestro nombre, apellido, correo electrónico, una contraseña, el país del que procedemos y el tipo de voz que se asemeje más a la nuestra de las tres que aparecen, rasgo que no hemos encontrado en otras aplicaciones. También, debemos aceptar la política de privacidad y la licencia. Se trata de una «cuenta de demostración» ya que la primera lección es gratuita, pero el resto se han de pagar mediante suscripciones, como ya hemos comentado anteriormente.

2.14.2 Lección 1

A continuación, nos aparece una pantalla con todos los niveles. Como podemos ver en la imagen 171, cada uno de estos está formado por cuatro lecciones. La aplicación nos informa de que la primera lección tiene una duración de 30 minutos. Cada lección está compuesta por: pronunciación, lectura, vocabulario y gramática. Antes de iniciar la primera lección debemos configurar los ajustes de sonido para decidir si en estos momentos podemos utilizar el micrófono y el sonido (Imagen 172).

El primer ejercicio consiste en tocar cada una de las imágenes para que aparezca el nombre de lo que se representa en ellas y escuchar en voz alta cómo se pronuncian (Imagen 173 y 174). Podemos volver a escuchar las palabras, en el caso de que no las hemos entendido correctamente, si presionamos el altavoz situado en el extremo derecho superior de cada imagen.

En el segundo ejercicio debemos repetir, a través del micrófono de nuestro dispositivo, las palabras que aparecen escritas y que son leídas en voz alta por una mujer en español latino (Imagen 175). Podemos pausar el aprendizaje cuando lo deseemos si presionamos sobre el

icono situado en el extremo inferior derecho o podemos hacer las imágenes más grandes si apretamos sobre la lupa del extremo inferior izquierdo.

En el ejercicio siguiente debemos leer y escuchar la oración mostrada e indicar a cuál de las cuatro fotos hace referencia (Imagen 176). Las frases que nos proponen son las que ya hemos trabajado en los ejercicios anteriores. Por ejemplo, si el enunciado que nos dan es «la mujer bebe» deberemos presionar sobre la segunda foto en la que vemos a una mujer beber agua. Si nos equivocamos y señalamos la imagen que no es, aparecerá una cruz de color rojo sobre la imagen equivocada y nos señalará la imagen que deberíamos haber seleccionado (Imagen 177).

Por último, tenemos una actividad dedicada exclusivamente a la pronunciación de las palabras trabajadas por sílabas. Como podemos ver en la imagen 178, la aplicación nos muestra las palabras divididas por sílabas, una voz masculina las lee en voz alta en español latino y nosotros debemos repetirlas. Una vez hemos leído correctamente las sílabas, tenemos que leer en voz alta la palabra completa.

De manera que en la aplicación de Rosetta Stone encontramos cuatro ejercicios en el primer módulo: la actividad en la que nos aparecen las imágenes, con su nombre correspondiente y la lectura en voz alta de estas; el ejercicio en el que nos aparece de nuevo la imagen con la frase y debemos leerla nosotros en voz alta; la tercera actividad en la que debemos relacionar la frase que nos proporcionan con la imagen que le corresponde; y la cuarta actividad en la que trabajamos la pronunciación de forma más concreta mediante la lectura en voz alta de las sílabas que componen una palabra.

De esta forma aprendemos, en primer lugar, estructuras sencillas formadas por un artículo y un sustantivo como «la niña» o «el hombre» y después se añaden los verbos: «la mujer bebe», «las niñas corren» o «los niños comen». Posteriormente, se introducen los nombres personales «él», «ella», «ellos» y «ellas» y, como ya hemos visto antes, se añaden los verbos que los acompañan: «ella escribe», «él nada», «ellos comen» o «ellas cocinan».

De las catorce aplicaciones analizadas, creo que esta es la más monótona, ya que durante los treinta minutos que dura la primera lección repetimos los mismos ejercicios con frases distintas, pero muy parecidas. Es decir, que el usuario tiene la sensación de que hace lo mismo todo el tiempo y esto lo desanima. Creo que esta falta de motivación se debe, especialmente, a la falta de ludificación que hace las actividades menos atractivas.

3. Clasificación

Después de haber descrito y analizado las catorce aplicaciones, las clasificaremos en función de sus rasgos en las siguientes tablas para mostrar qué aspectos comparten y cuáles las diferencian.

En la tabla 1 se clasifican las aplicaciones a partir del sistema operativo con el que son compatibles, el coste de la descarga y de si es necesario suscribirse para acceder al curso completo o no:

APLICACIÓN	SISTEMA		DESCARGA		SUSCRIPCIÓN	
	Android	iOS	De pago	Gratuita	Sí	No
1. Babbel	X	X		X	X	
2. Busuu	X	X		X	X	
3. Byky Mobile	X	X		X	X	
4. Cat Spanish		X		X	X	
5. Duolingo	X	X		X		X
6. Fun Spanish	X	X		X	X	
7. Hello-Hello Spanish	X	X		X	X	
8. Kids learn Spanish with Busuu	X			X	X	
9. Learn Spanish with Lingo Arcade		X		X	X	
10. LingLing Cursos de Español	X	X		X	X	
11. Lingualia	X	X		X	X	
12. Memrise	X	X		X		X
13. Mirai Spanish		X	X	X	X	
14. Rosetta Stone	X	X		X	X	

11 13 1 14 12 2
 79% 93% 7% 100% 86% 14%

Tabla 1: aplicaciones móviles clasificadas por sistema operativo, descarga y suscripción

Como puede observarse, los dos sistemas operativos más importantes, y los que predominan en el mercado de las aplicaciones de enseñanza y aprendizaje de español, son Android y iOS. Otros sistemas, como Windows Phone o Blackberry, no son considerados por las empresas desarrolladoras de estas aplicaciones pues, a excepción de Duolingo que presenta una versión para Windows Phone, las otras aplicaciones solo están disponibles para los dos sistemas mencionados.

Como se muestra en la tabla 1, el 93% de las catorce aplicaciones analizadas dispone de descarga para sistema iOS, pero el 79% está disponible para Android, ya que Cat Spanish, Learn Spanish with Ligo Arcade y Mirai Spanish no disponen de descarga para Android De manera que la única aplicación que solo está disponible para Android es Kids learn Spanish with Busuu, y el 71% de las aplicaciones disponen de descarga tanto para Android como para iOS.

En cuanto a la descarga, esta puede ser gratuita o de pago. Como ya hemos dicho en la introducción del trabajo, solo hemos analizado aplicaciones de descarga gratuita, por lo que las catorce están disponibles gratuitamente, a excepción de Mirai Spanish que permite la descarga gratuita desde Google Play, pero tiene un coste de 2,99 euros si la descargamos desde el Apple Store.

Por último, en esta tabla, hemos clasificado las aplicaciones según si debemos pagar suscripción o no para poder acceder a todos los temas que componen el curso de español. Como podemos ver, a excepción de Duolingo y Memrise, el 86% nos obliga a suscribirnos para realizar el curso completo. En este caso, hemos incluido Memrise en la columna de no suscripción, porque a pesar de que existe una cuenta *Premium* esta no interfiere en el acceso a los cursos completos; pues lo que obtenemos con esa cuenta de pago son una serie de gráficos que nos informan con mayor detalle cuál es el progreso de nuestro aprendizaje.

Babbel nos ofrece probar el primer tema de forma gratuita, mientras que para acceder al resto de lecciones debemos pagar 9,95 euros mensuales o aprovechar algunas de las ofertas que nos proponen, como pagar 9,40 euros por 12 meses.

Busuu se trata de un caso particular, ya que nos permite acceder de forma gratuita al curso, pero hay determinados ejercicios disponibles solo para aquellos usuarios que dispongan de cuenta *premium*. Esta cuenta tiene distintos precios dependiendo de los meses que la vayamos a usar: el pago mensual es de 14,99 euros mientras que el de dos años tiene un precio total de 199,99 euros. Esta cuenta *premium* nos permite acceder: a los exámenes de

autoevaluación, a una mayor cantidad de ejercicios y unidades de gramática, a un curso específico para aprender vocabulario relacionado con los viajes, entre otras ventajas.

Byki Mobile incluye los tres primeros temas de forma gratuita, pero tendremos que pagar 7,99 euros por el curso completo. Lo mismo ocurre con Cat Spanish, ya que incorpora tres temas gratis, pero nos obliga a pagar 6,99 dólares para conseguir las lecciones restantes.

Por el hecho de descargar Fun Spanish disponemos de dos lecciones gratis, pero para seguir con el curso debemos pagar 2,99 euros por cada lección o aprovechar las ofertas que nos ofrece la aplicación, como pagar 12,99 euros por ocho lecciones o 7,99 euros por cuatro lecciones.

En el caso de Hello-Hello Spanish, podemos realizar solo la primera lección gratuitamente, ya que el curso completo tiene un precio de 19,99 euros.

Kids learn Spanish with Busuu nos deja realizar las tres primeras lecciones, mientras que para acceder al resto de temas que forman el curso de español tenemos dos opciones: pagar 7,99 euros por las treinta lecciones o 1,99 euros para conseguir las tres lecciones siguientes.

Learn Spanish with Lingo Arcade nos permite acceder de manera gratuita solo al primer nivel, pues tenemos que pagar 0,99 dólares por los 19 niveles siguientes o 4,99 dólares por el curso completo.

Con la descarga de LingLing Español tenemos acceso sólo a tres temas: el inicial del nivel básico, el inicial del nivel avanzado y el inicial del nivel experto. Para conseguir los temas restantes tenemos que pagar el precio fijado por la aplicación.

Lingualia funciona de forma parecida a Busuu, ya que podemos trabajar todas las lecciones, pero hay contenido disponible únicamente para las cuentas *premium*. Entre estos contenidos exclusivos encontramos: el examen de autoevaluación, el seguimiento personalizado y aconsejado por la propia aplicación o más de 10.000 audios para mejorar la pronunciación del usuario. Solo por descargarnos la aplicación disfrutamos de estos contenidos *premium* de forma gratuita durante una semana.

Mirai Spanish nos permite completar las cuatro primeras lecciones gratuitamente, pero para acceder a los temas restantes debemos suscribirnos. El precio de esta suscripción es de 9,99 euros cada mes, 49,99 euros por seis meses u 89,99 euros al año.

Por último, tenemos la aplicación de Rosetta Stone que incluye la primera lección de forma gratuita, mientras que para conseguir el curso al completo debemos pagar 199,99 euros.

En la tabla 2 encontramos los aspectos relacionados con el público: si se trata de una aplicación dirigida a un público general o infantil; si está desarrollada solo para el aprendizaje de español o también de otras lenguas; si solo la pueden utilizar usuarios que se sepan inglés; o si también pueden aprender español usuarios que conozcan otras lenguas que no incluyan al inglés.

PÚBLICO						
	Público General	Infantil	Solo aprendizaje del español	Aprendizaje de otras lenguas	Usuarios que sepan inglés	Usuarios con otras lenguas nativas
1. Babbel	X			X		X
2. Busuu	X			X		X
3. Byky Mobile	X			X	X	
4. Cat Spanish	X		X		X	
5. Duolingo	X			X	X	
6. Fun Spanish		X	X			X
7. Hello-Hello Spanish	X		X		X	
8. Kids learn Spanish with Busuu		X	X			X
9. Learn Spanish with Lingo Arcade	X		X		X	
10. LingLing Cursos de Español	X		X			X
11. Lingualia	X			X		X
12. Memrise	X			X	X	
13. Mirai Spanish	X		X		X	
14. Rosetta Stone	X			X		X
	12	2	7	7	7	7
	86%	14%	50%	50%	50%	50%

Tabla 2: aplicaciones clasificadas en función del público al que van dirigidas

Si analizamos el primer aspecto (esto es, si se trata de una aplicación dirigida a un público general o infantil), podemos apreciar que el 86% de las aplicaciones están dirigidas a un público general, mientras que solo el 14% están dirigidas a un público infantil. Esta clasificación se ha llevado a cabo en función de la información que aparecía en el apartado de descripción de cada una de las aplicaciones, ya fuera en Google Play o Apple Store. Esto quiere decir que, a pesar de que hay aplicaciones que por el hecho de presentar ejercicios muy simples e incluir una ludificación notable, lo cual pudiera parecer que están desarrolladas para un público infantil, como Lingo Arcade o LingLing Español, los propios creadores de estas aplicaciones no afirman que estén enfocadas a ese tipo de público.

Los responsables de Fun Spanish dirigen su aplicación a un público de entre tres y diez años, mientras que los creadores de Kids learning Spanish with Busuu afirman que su aplicación es para niños de entre cuatro y siete años.

En relación con el aspecto siguiente, el 50% del total son aplicaciones desde las cuáles solo podemos aprender español, mientras que el otro 50% restante son aplicaciones con las que podemos aprender varios idiomas —además del español— desde una sola descarga. Es importante matizar que, aunque Fun Spanish, Hello-hello Spanish, Kids learn Spanish with Busuu, Lingo Arcade, LingLing y Mirai Spansih estén dirigidas exclusivamente a la enseñanza-aprendizaje de español, tal y como señala la palabra *spanish* en sus nombres, las empresas desarrolladoras de estas disponen de otras aplicaciones para aprender otros idiomas como el inglés, el alemán, el francés o el chino.

El hecho de que aplicaciones como Babel, Duolingo o Memrise ofrezcan cursos no solo para aprender español, sino también para otras lenguas como el polaco, el indonesio, el tailandés o el persa, demuestra que el aprendizaje-enseñanza de lenguas a través de aplicaciones móviles es un mercado con un público amplio y con un gran futuro por delante.

El último aspecto analizado en esta tabla es la lengua de origen de los usuarios que quieren aprender español como lengua extranjera. De las catorce aplicaciones analizadas el 50% están dirigidas al aprendizaje de español desde el inglés, mientras que el otro 50% están destinadas a otros usuarios que no necesariamente tienen que saber inglés para poder aprender español.

Las aplicaciones destinadas al aprendizaje de español desde el inglés presentan enunciados e indicaciones únicamente en esa lengua, mientras que las otras aplicaciones permiten al usuario escoger otras lenguas a partir de las cuales aprender español.

Esto demuestra la influencia que tiene el inglés a nivel mundial, ya que muchas aplicaciones proponen el aprendizaje de español únicamente desde el inglés, pues saben que es una lengua conocida y usada internacionalmente por el público.

En la tabla 3, se han clasificado las aplicaciones siguiendo dos criterios: la variedad de español que se enseña y la procedencia del léxico trabajado en estos cursos de español a través de los móviles inteligentes.

	VARIEDAD		LÉXICO UTILIZADO		
	Español (peninsular)	Español (latino)	MCER	Otras vías	No especificado
1. Babbel	X				X
2. Busuu	X		X		
3. Byky Mobile	X	X		X	
4. Cat Spanish	X				X
5. Duolingo		X			X
6. FunSpanish	X	X		X	
7. Hello-Hello Spanish		X			X
8. Kids learn Spanish with Busuu	X		X		
9. Learn Spanish with Lingo Arcade		X			X
10. LingLing Cursos de Español	X				X
11. Lingualia	X		X		
12. Memrise		X		X	
13. Mirai Spanish	X	X			X
14. Rosetta Stone		X		X	
	9	8	3	4	7
	64%	57%	21%	29%	50%

Tabla 3: aplicaciones clasificadas por variedad de español y corpus léxicos utilizados

De las catorce aplicaciones, solo Fun Spanish y Mirai Spanish trabajan las dos variedades de español, ya que incluyen audios tanto en español peninsular como en latino, con la diferencia de que una variedad corresponde a una voz femenina y otra a una voz masculina. Byky Mobile se diferencia de las otras aplicaciones porque es la única que nos permite decidir si queremos aprender español peninsular, latino o español para portugueses.

La variedad de español que predomina en las aplicaciones que solo ofrecen el aprendizaje de una variante es la peninsular, ya que el 64% incorpora audios y léxico solo en la variedad española. A pesar de que la variedad peninsular sea la predominante, la latina tiene una gran presencia también ya que la encontramos en el 57% de las aplicaciones analizadas. Por lo tanto, está bastante equilibrado.

En las siguientes columnas se han clasificado las aplicaciones dependiendo de los corpus de los que obtienen el léxico utilizado en los cursos de español. Para averiguarlo, se envió un correo electrónico a los responsables de cada una de las catorce aplicaciones para saber de qué corpus obtenían las palabras utilizadas y solo se obtuvo respuesta de cinco aplicaciones: Busuu, Fun Spanish, Kids learn Spanish with Busuu, Lingualia, Memrise y Rosetta Stone. Por lo tanto, el 50% de las aplicaciones analizadas no especifican de qué manera obtienen el léxico utilizado en sus aplicaciones. Del 50% restante que sí se obtuvo respuesta al correo electrónico enviado, solo el 21% utilizan corpus léxicos: para Lingualia el corpus de referencia es el Corpus de Referencia del Español Actual (CREA), siguiendo el Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas (MCER); mientras que Busuu y Kids Learn Spanish with Busuu generan el contenido de sus aplicaciones a través de un equipo de educación siguiendo también el MCER y los objetivos que deben cumplirse para alcanzar cada uno de los niveles que ofrece el curso de español, desde el A1 al B2.

El 29% restante está compuesto por: Fun Spanish, Memrise y Rosetta Stone. En el caso de Fun Spanish y Rosetta Stone no se utiliza ningún corpus específico, sino que los responsables de estas aplicaciones disponen de un equipo especializado que traduce del inglés al español las palabras que creen convenientes.

Por último, tenemos Memrise que sigue una mecánica diferente, ya que los cursos son creados por los usuarios de la comunidad desde la web y si estos lo permiten el curso estará disponible en la aplicación. Esto conlleva que el creador de cada curso decide qué palabras quiere incluir en sus lecciones.

4. Conclusiones

Finalmente, después de haber analizado las catorce aplicaciones de español como lengua extranjera para móviles inteligentes y haberlas clasificado en función de sus rasgos, concluimos que:

- Todas las aplicaciones analizadas son: fáciles de utilizar, defienden la intuición como método de aprendizaje —especialmente de la gramática— e incluyen imágenes y sonido para poner en práctica la memoria visual del usuario y hacer más ameno el proceso de aprendizaje de una nueva lengua.
- Los ejercicios que componen las aplicaciones analizadas son bastante mecánicos y no trabajan la creatividad del estudiante de español, pues, a no ser que dispongamos de una cuenta *premium* en Busuu, no se incorporan actividades de expresión oral para poder entablar conversaciones en voz alta con otros usuarios y así poder trabajar la comprensión auditiva. Lo que sí encontramos, en algunos casos como Lingualia, es la posibilidad de redactar textos en español y pedir a hablantes nativos que los corrijan; pero se trata de actividades extra no incluidas en las lecciones y totalmente optativas. Por último, la comprensión lectora se trabaja en ejercicios que presentan diálogos con espacios en los que el usuario debe decidir que palabras son las adecuadas en cada contexto.
- El sistema operativo compatible con el mayor número de aplicaciones, el 93%, es iOS.
- El 86% de las aplicaciones nos obligan a pagar una suscripción mensual, de seis meses o incluso anual; o comprar las lecciones de manera individual o por paquetes para acceder a los cursos completos.
- El 86% de las aplicaciones están dirigidas a un público general, de manera que no se desarrollan los cursos de español para satisfacer las necesidades de un sector de la población en concreto, sino con el fin de que una sola aplicación pueda llegar al mayor número de personas posibles.
- Con la descarga del 50% de las aplicaciones podemos aprender exclusivamente español, mientras que con la descarga del 50% restante podemos llevar a cabo distintos cursos de aprendizaje de otras lenguas, al mismo tiempo que estudiamos español.

- La mitad de las aplicaciones analizadas están destinadas al aprendizaje de español solo desde el inglés, mientras que la mitad restante corresponde con aplicaciones que ofrecen cursos de español a partir de otras lenguas, además del inglés.
- Solo Byki Mobile nos permite escoger la variante de español que queremos aprender —español peninsular o latino—, mientras que las aplicaciones que incluyen voces en las dos variantes son solo tres. De las aplicaciones que solo presentan una modalidad de español, la predominante es la variante peninsular.
- El 50% de las aplicaciones no especifican de donde obtienen las palabras, a excepción de solo tres aplicaciones que siguen el MCER.
- La presencia de la ludificación es fuerte en las aplicaciones, pues todas —en mayor o menor grado— imitan los modelos de los videojuegos, tanto que en ocasiones nos encontramos con aplicaciones que parecen estar dirigidas a un público infantil, aunque sus creadores no lo afirmen.

5. Cibergrafía

Babbel. (2015). Información acerca de la aplicación desde la página oficial de esta. Recuperado el 4 de junio de 2015 de <http://es.babbel.com/mobile>

Barbarapvn. (19 de abril de 2013). Cinco formas de aprender idiomas usando internet. [Mensaje en un blog]. Recuperado el 3 de junio de 2015 de <http://hipertextual.com/archivo/2013/04/aplicaciones-para-aprender-idomas/>

Busuu (2015). Información acerca de la aplicación desde la página oficial de esta. Recuperado el 5 de junio de 2015 de <https://www.busuu.com/es/about>

Byki Mobile. (2015). Información acerca de la aplicación desde la página oficial de esta. Recuperado el 4 de junio de 2015 de <http://www.byki.com/mobile/>

Cat Academy. Información acerca de la aplicación desde la página oficial de la empresa desarrolladora. Recuperado el 4 de junio de 2015 de <http://www.catacademy.com/>

Duolingo. Sistemas operativos móviles compatibles con la descarga de la aplicación. Recuperado el 4 de junio de 2015 de <https://www.duolingo.com/mobile>

Escobar, N. (12 de mayo de 2015). 10 excelentes webs para aprender nuevos idiomas gratis. [Mensaje en un blog]. Recuperado el 3 de junio de 2015 de <http://hipertextual.com/2015/05/aprender-idomas-gratis>

Kids learn Spanish with Busuu. (2015). Información acerca de la aplicación desde la página oficial de esta. Recuperado el 4 de junio de 2015 de <https://www.busuu.com/mobile/kids>

Lingualia. (2015). Información acerca de la aplicación desde la página oficial de esta. Recuperado el 4 de junio de 2015 de <https://www.lingualia.com/es/sobre-nosotros/>

Lingualia. *Lingu*. [Imagen]. Recuperado el 3 de junio de 2015 de <https://www.lingualia.com/statics-ssl/201426/contenidos/img/lingu.png>

Memrise. Descripción de la cuenta *premium* de la aplicación. Recuperado el 4 de junio de 2015 de <http://feedback.Memrise.com/knowledgebase/articles/524849--cu%C3%A1l-es-Memrise-premium>

Memrise. Información acerca de la aplicación desde la página oficial de esta. Recuperado el 4 de junio de 2015 de <http://www.memrise.com/about/>

Méndez, M.A. (23 de octubre de 2013). 5 grandes aplicaciones para aprender idiomas gratis y online. [Mensaje en un blog]. Recuperado el 3 de junio de 2015 de <http://es.gizmodo.com/5-grandes-aplicaciones-para-aprender-idiomasyo-1450804921>

Nebirous. (22 de febrero de 2015). Las mejores aplicaciones para aprender idiomas [Mensaje en un blog]. Recuperado el 3 de junio de 2015 de <http://www.elandroidelibre.com/2015/02/las-mejores-aplicaciones-para-aprender-idiomasyo.html>

Rosetta Stone. (2015). Información acerca de la aplicación desde la página oficial de esta. Recuperado el 4 de junio de 2015 de <http://espanol.rosettastone.com/aprende-espanol>

Santolbo, J. (17 de junio de 2013). Las mejores aplicaciones Android para aprender idiomas. *ABC*. Recuperado el 3 de junio de 2015 de http://sevilla.abc.es/mobility/las_mejores_app/android/las-mejores-app-android/las-mejores-aplicaciones-android-para-aprender-idiomasyo/

Studycat. Información acerca de la aplicación Fun Spanish desde la página oficial de la empresa responsable. Recuperado el 4 de junio de 2015 de <http://studycat.net/apps/fun-spanish/>

