

# *El iPad como herramienta didáctica y estrategia comercial en la enseñanza de lenguas extranjeras. Análisis del desarrollo de una aplicación para niños*

**María Natalia Prunes** / Universidad de Buenos Aires

---

*En una sociedad audiovisual o en una sociedad de la comunicación, hablar de enseñar sin utilizar un soporte para imagen audiovisual es equivocarse de siglo*

*(Antonio R. Bartolomé, 2000).*

---

## › *Introducción*

“El futuro llegó, hace rato”, predijo el Indio Solari alguna vez. Y quienes decidimos tener hijos sabemos que, más allá de todas las injusticias y desigualdades sociales existentes, los traemos a un mundo cada vez más tecnológico que altera y hasta revoluciona de manera constante las formas de comunicación y de aprendizaje. Si los niños tienen la suerte de pertenecer a un nivel socioeconómico medio-alto, desarrollarán destrezas informáticas casi desde la cuna que no dejarán de sorprender a quienes hemos nacido en la era predigital. Así, incluso aunque reneguemos de los llamados “niños *iPad*” (es decir, aquellos cuya capacidad de juego se limita casi exclusivamente al uso de tabletas o dispositivos electrónicos), como padres, no nos quedará más remedio que adaptarnos a su presente, a ese futuro nuestro que ya llegó. Hace rato.

De hecho, en la actualidad, en numerosos países, se están llevando a cabo muchos proyectos y políticas gubernamentales tendientes a incluir las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en los diseños curriculares de escuelas y universidades. Solo por mencionar dos casos, pensemos en el plan de acción global *e\_Europe*, desarrollado en la Unión Europea, y, para dar un ejemplo regional, en la Ley de Educación de Andalucía.

Sanchidrián considera que esta última supone una apuesta a las nuevas tecnologías en el aula:

En dicho documento se establece que una de las competencias básicas que deben incluirse en el currículo de las enseñanzas obligatorias en Andalucía es la competencia digital y tratamiento de la información, que debe ser “entendida como la **habilidad para buscar, obtener, procesar y comunicar la información y transformarla en conocimiento**, incluyendo la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación como un elemento esencial para informarse y comunicarse” (Sanchidrián, 2013: 1)<sup>1</sup>.

En la Argentina, se implementó hace cinco años a nivel nacional la política de inclusión digital a través del programa Conectar Igualdad, y se aprobó en febrero de este año el Plan de Inclusión Digital Educativa (PNIDE ), que integra las diferentes políticas públicas relacionadas con la incorporación de las TIC en las prácticas pedagógicas. A su vez, en diversos colegios privados e instituciones educativas de Buenos Aires, se apuesta a la tecnología tanto del lado del alumno como del docente, mediante el uso de pizarrones digitales o *smart boards*, aunque en algunos casos la experiencia pueden resultar más o menos exitosa.<sup>2</sup> Sin duda, todos estos son pasos hacia un futuro que ya llegó y que hasta nos sobrepasó, aunque no viene al caso discutirlos en esta ocasión.<sup>3</sup> Basta decir que, pese a la escasez de recursos y al alto índice de analfabetismo informático de nuestro país, comparado con el llamado “primer mundo”, es innegable que estamos inmersos en ese planeta tecnológico que se poblará cada vez más de “niños *iPad*”.

Como indica Bartolomé (2000: 10), es importante destacar que “estamos inmersos en una cultura audiovisual, y, sin embargo, educadores e intelectuales parecen ajenos a esta realidad”. Por ende, es fundamental que los adultos nacidos en la era pre-digital nos actualicemos para poder acompañar a nuestros hijos o alumnos en el proceso educativo y

---

1 En este y en todos los casos, el subrayado es nuestro.

2 Realizamos un estudio inédito en el colegio primario Saint Gregory's School sobre la utilidad del *smart board* en alumnos de séptimo grado, en donde nos propusimos comprobar que el uso de dichos dispositivos eran, más bien, una atracción o estrategia de venta del colegio dirigida a los padres de los alumnos, y no una verdadera herramienta informática de peso, salvo por el hecho de que obliga al alumnado a familiarizarse con plataformas digitales, a través de *Edmodo*. Otras instituciones educativas como la Alianza Francesa, se valen del mismo recurso con más éxito y, paradójicamente, no lo utilizan como estrategia de marketing.

3 No disponemos aquí del tiempo suficiente para debatir los programas nacionales y regionales de inclusión digital implementados en la Argentina. No obstante, a grandes rasgos, debemos decir que deberían considerarse obsoletos, en la medida que se centren en el uso de *netbooks*, un dispositivo ya en desuso en el panorama tecnológico actual, ampliamente superado por las tabletas digitales, aunque cuente con la ventaja de ser mucho más económico.

en el propio desarrollo personal de descubrimiento del mundo. El autor también afirma que la escuela, a veces, pone demasiado énfasis en actividades a las que el niño no dedicará tanto tiempo, como, por ejemplo, la lectura de libros físicos. Sin ánimo de enterrar las librerías –aunque sabemos que algún día morirán, como murieron casi todas las disquerías– nos interesa esta idea para advertir sobre el cambio de paradigma: la tradición nos induce a pensar que la llamada “alta cultura” se encuentra en los libros físicos, cuando la realidad nos empuja hacia el formato digital. De esta manera, no podemos negar un cambio que resulta positivo por definición, en la medida en que el hombre avanza hacia el futuro para comunicarse cada vez más y mejor, ni el hecho de que jamás en la historia de la humanidad el ser humano leyó, ni escribió tanto, no solo por el alto grado de alfabetización mundial respecto a épocas pasadas, sino, fundamentalmente, por el acceso masivo a dispositivos electrónicos tales como computadoras, tabletas digitales y teléfonos inteligentes, que sirven para realizar todo tipo de consultas por internet y que requieren que estemos en contacto permanente con la lectura y escritura de correos electrónicos, mensajes de texto, etcétera.<sup>4</sup>

En suma, no podemos ser ajenos a la realidad tecnológica que nos circunda, por lo que los profesores deben capacitarse para aumentar el potencial de las TIC en el aula.<sup>5</sup> En palabras de Sanchidrián:

En este panorama actual, se dan varios hechos importantes en el aula; el primero de ellos es que **el profesor pierde el monopolio como única fuente de conocimiento**, y el alumnado tiene acceso a la información tanto en el aula como fuera de ella. El segundo aspecto reseñable es que **el profesor cambia por lo tanto de rol**. Su papel ahora no es exclusivamente el de aportar información y generar conocimiento, sino más bien tendrá que ser capaz de guiar al alumno a lo largo de su proceso de aprendizaje orientándole sobre la manera de proceder más adecuada y evaluar sus progresos. Cabría añadir aquí que las nuevas tecnologías suponen también una forma muy valiosa de actualización constante para el profesorado, ya que según Palacios (2005: 204) “se han convertido en una vía más de formación y desarrollo profesional del profesorado” (Sanchidrián, 2013: 2).

A su vez, los padres debemos estar muy atentos al material lúdico-didáctico audiovisual al que acceden nuestros hijos, ya que, al igual que sucede con los libros físicos,

---

<sup>4</sup> En este punto, vale abrir un interrogante respecto al futuro, ya que se puede percibir una cierta tendencia en las nuevas tecnologías (por ejemplo, en el programa *Siri* de *iPhone*) de que los controladores de voz sustituyan la escritura por el dictado.

<sup>5</sup> Consultar a Aguilera sobre las características propias de las TIC que debemos tener en cuenta a la hora de recurrir a ellas: hiperinformación, omnipresencia, velocidad, desigualdad, heterogeneidad, desorientación, pasividad, multilateralidad-centralidad, interactividad-unilateralidad.

no todo lo que se publica (en este caso, en formato digital) es de calidad, ni todos los contenidos son adecuados para cualquier edad. La gran diferencia es que antes los padres podían controlar casi al cien por ciento el material de lectura al que accedían sus hijos en tanto tenía una presencia física e implicaba la adquisición del objeto libro en persona, mientras que ahora es muy fácil hasta para los más pequeños, hacer compras virtuales o acceder a contenidos y aplicaciones gratis casi infinitos. En consecuencia, si queremos asumir de forma responsable el desarrollo y la educación de nuestros hijos, es fundamental, desde nuestro punto de vista, pensar en el concepto de pantalla activa (elegir los contenidos digitales de forma deliberada y con horarios definidos) y, aunque es difícil no caer en la tentación de entretener a los chicos de esa forma, evitar que utilicen la pantalla como “chupete electrónico”, debemos monitorear los contenidos y acompañarlos en el uso de dispositivos electrónicos, para evitar la automatización, ya que a veces, los chicos, con el propósito de avanzar en el juego, no se preocupan por conocer las respuestas, sino por agudizar sus reflejos y probar todas las opciones posibles hasta avanzar como sea, casi a ciegas.

De esta manera, las TIC han modificado “los papeles que tradicionalmente jugaban profesores y alumnos en los procesos de enseñanza-aprendizaje” (Gutiérrez, 2009: 102), para lo que hay que sumar también la alfabetización digital y reflexiva de la comunidad educativa. Para ello, tanto padres como docentes tienen recursos diversos muy útiles en internet como la página web *Eduapps*, que se puede usar como guía para elegir aplicaciones educativas. En esta ocasión, nos dedicaremos a analizar una de ellas: *Learning Spanish with Cleo/ Aprende español con Cleo*.

### › ***Análisis de la aplicación “Aprende español con Cleo”***

La aplicación que desarrollamos, llamada “Aprende español con Cleo” (disponible en el *Apple Store: Learning Spanish with Cleo*), fue pensada como proyecto educativo de enseñanza de lenguas extranjeras para niños de un rango de edad de tres a ocho años. En principio, lanzamos el episodio “Cleo va a la escuela” como piloto de una futura colección de cuentos animados con ejercicios interactivos, en donde Cleo, el personaje protagónico, es un perro testarudo que se escapa de su casa para acompañar a la escuela a su dueño, Gastón, pese a que sus padres se lo habían prohibido. La trama es sencilla y se apoya en la repetición de ideas y estructuras (uso del verbo modal “querer” en la frase “quiero ir a la escuela”) como base del aprendizaje. Dado que la mayor parte de la inversión y, quizás, del atractivo del juego, radica en su diseño, quisimos aprovecharlo al máximo y, así, hicimos cinco versiones distintas, con mínimas adaptaciones: para aprender o ejercitar el español,

francés, italiano, inglés y alemán<sup>6</sup>. Sin embargo, por cuestiones técnicas, por el momento, solo están disponibles las versiones en español y en francés. En este punto, valga decir que nos encontramos con una gran dificultad: ¿Qué variedad lingüística elegir? Si bien no podemos entrar ahora a analizar en profundidad este tema, diremos que respecto al francés, italiano y alemán no tuvimos grandes dudas, ya que la aplicación apuntaba a un público generalmente amplio (Francia, Italia, Alemania) y no a variedades dialectales con un menor número de hablantes (Bélgica, Canadá, Suiza, Austria, etcétera). Incluso para el caso del inglés, no fue tan difícil la cuestión, porque apostamos por el mercado norteamericano, dado que la mayor parte de las ventas de aplicaciones se sitúa en los Estados Unidos. En cambio, respecto al español, tuvimos muchas dudas: como el objetivo era captar el mayor número posible de usuarios (muchos de ellos, hispanohablantes que viven en los Estados Unidos), no podíamos ceñirnos a la variedad rioplatense, sobre todo, por la gran diferencia que implica el uso del “vos” como pronombre de segunda persona del singular respecto a la mayor parte de las demás variedades, así como también por la característica pronunciación de las palatales (“yo”, “playa”). Por ese motivo, consideramos mejor recurrir a una variedad que, si bien no es lo que se puede entender como “español neutro”, elimina ciertos rasgos rioplatenses o los hace menos marcados (uso del “tú”, la no aspiración de “s” final o en posición implosiva, etcétera). No obstante, el resultado final no nos resultó satisfactorio y, en el caso de hacer una nueva versión, tendríamos que revisar con mayor profundidad ese punto.

Por lo demás, como hemos dicho, es una aplicación para niños de entre tres y ocho años de edad, dependiendo de su grado de alfabetización, ya que hay ejercicios que se pueden hacer con ayuda de un adulto, sin necesidad de leer y escribir, y de su nivel de L2. Si bien luego el público se amplió a niños monolingües, en principio, nos orientamos a los bilingües: por ejemplo, a un niño de padres argentinos (al menos, uno de ellos) que vive en los Estados Unidos en un entorno en donde se habla inglés, pero, al escuchar o al hablar español en su casa, posee un alto grado de comprensión de la lengua y un nivel, generalmente, bastante inferior de producción oral y escrita, por lo que necesita reforzar ciertas estructuras gramaticales básicas (género y número, conjugación de verbos regulares e irregulares en presente, etcétera).

---

<sup>6</sup> Cabe destacar que los ejercicios gramaticales de la versión alemana fueron los que resultaron más difíciles de adaptar por la dificultad y diferencia respecto a las otras lenguas, pues conlleva el uso de las declinaciones.

Observemos, entonces, en qué consiste nuestra aplicación<sup>7</sup>. Como se ha dicho, es un cuento cuyo texto se puede leer y escuchar a la vez, y en cada página hay un dibujo con elementos que se pueden tocar para que se activen las animaciones correspondientes. A su vez, al final de cada página, hay dos ejercicios interactivos, por ejemplo, en la primera página, al escuchar el nombre de un personaje, el niño debe asociarlo con su imagen (en este caso, no se requiere que el niño sepa leer ni escribir) y el otro ejercicio consiste en escuchar distintas frases (“hola”, “buenas noches”, “buenos días”, etcétera) e identificar los correspondientes textos (aquí sí se requiere un nivel básico de lectocomprensión). En otras páginas, hay ejercicios para completar frases o palabras en espacios en blanco, ubicar prendas de ropa en dos armarios para diferenciar singular y plural, distinguir artículos determinativos de las palabras del campo léxico “comida” (ejemplo: “la leche”, “el pan”, “los cereales”, “las galletas”, etcétera), encontrar la palabra intrusa en un campo léxico, ordenar las letras para formar una palabra, ordenar una secuencia dialogal, reconocer los colores y los números, saber leer la hora, distinguir sinónimos y antónimos, agrupar palabras por campos léxicos (útiles escolares, comida, ropa) y, finalmente, determinar si las frases son verdaderas o falsas, para comprobar la comprensión global de la historia.

Además de estos ejercicios gramaticales, se intercalan a lo largo del texto algunos juegos interactivos cuya función es, fundamentalmente, lúdica, aunque siempre se sigue reforzando el vocabulario y la comprensión lectora o auditiva, para que los chicos no se cansen a mitad de camino y quieran abandonar la actividad. Así, por ejemplo, en un caso, tienen que vestir al protagonista, Gastón; en otro, deben armar un rompecabezas para poder escuchar una canción; también, tienen que armar al personaje que está recortado en tres partes (cabeza, cuerpo, piernas); y, por último, hay un ejercicio de memoria o “memotest”, en el que deben asociar imágenes con palabras. Por supuesto, en todos los casos, el vocabulario y las estructuras gramaticales están tomadas del propio texto, por consiguiente, el aprendiente debe inferir las reglas gramaticales y aplicarlas a los ejercicios.

Ahora bien, en la práctica, el gran problema con el que nos enfrentamos es que en muchas ocasiones los niños escuchan la historia y juegan con las animaciones, pero se niegan a realizar los ejercicios o saltan directamente a aquellos que les resultan más interesantes (sobre todo, a los que tienen una función mayormente lúdica como lo habíamos comentado en el párrafo anterior). Por ello, es fundamental que el padre o

---

<sup>7</sup> Por cuestiones de espacio, nos centramos exclusivamente en la versión en español.

docente esté atento al juego del niño para que este resulte lo más productivo posible desde el punto de vista del aprendizaje de la lengua.

## › *Conclusiones*

Teniendo en cuenta lo dicho anteriormente, creemos haber cumplido con los requisitos pedagógicos propuestos por Raúl Santiago que debe tener una buena aplicación didáctica:

Contenido educativo y formatos específicos para el almacenamiento o transmisión de datos, pertinencia de la aplicación para su uso en el área para la que fue creada, perfil de los usuarios en cuanto a nivel de conocimientos, características demográficas, conocimientos previos adquiridos, curva de aprendizaje (tiempo necesario para aprender a usar la aplicación), limitaciones físicas, soporte multimedia utilizado para distribuir contenido, facilidad de uso de la interfaz en cuanto a gráficos y navegación (Sáenz de Viguera, 2014: 20).

Sin embargo, más allá de los aspectos pedagógicos, en todo proceso de aprendizaje y, especialmente, en el ámbito de las lenguas extranjeras, sabemos que lo fundamental es generar motivación en el aprendiente. En efecto, en el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER) se emplea repetidamente el término “motivación” como esencial para lograr que los alumnos se interesen por seguir aprendiendo de forma autónoma la lengua que estudian. Así, una aplicación didáctica, gracias a las tabletas digitales, tan atractivas por diversos aspectos para el usuario (tamaño, peso, facilidad de uso, interactividad, etcétera), puede resultar muy motivadora tanto en el aula como en el hogar, ya que mejora el ritmo de enseñanza y aprendizaje, y motiva al alumnado para trabajar de manera más interactiva e incrementar su atención (Sáenz de Viguera, 2014: 21).

En palabras de José Gallardo Camacho (2013: 402):

Pero las tabletas son plataformas que trascienden a lo lúdico, ya que nuestro futuro inmediato está al alcance de nuestro dedo índice en la interacción con dispositivos por lo que “cada vez será más complicado no incorporarlos al día a día de los más pequeños” (León, 2012: 180). Y, en ese día a día, la escuela, el instituto y la universidad han de adaptarse a las nuevas costumbres de interacción y comunicación.

En conclusión, respecto a nuestra propia experiencia en la aplicación “Aprende español con Cleo”, notamos que, pese al fracaso de ventas debido, probablemente, a una falta de estrategias comerciales, ha resultado ser un éxito entre los niños y ha recibido muy buenas

críticas por parte de los especialistas.<sup>8</sup> Creemos que esto se debe a que fue realizada por lingüistas especializados en educación, por lo cual las nuevas tecnologías también pueden entenderse como un recurso económico más para profesiones que, tradicionalmente, tenían poca salida laboral o resultaban poco redituables.

Por último, no debemos dejar de advertir que gran parte del éxito de nuestra aplicación, como de muchas otras –por no decir, de todas–, se lo debemos al formato de la tableta digital. Entonces, ¿podemos considerar que nuestra aplicación es un éxito o que la clave de la atracción radica en el *iPad*? La realidad es que eso poco importa, ya que basta con que la aplicación cumpla con los requisitos pedagógicos mencionados y refuerce la motivación del aprendiente. Recuperemos la siempre vigente máxima horaciana: *prodesse et delectare*. Si cumplimos con ese objetivo, podemos sentirnos más que satisfechos de nuestro trabajo en este futuro que nos toca vivir.

## **Bibliografía**

- Acuña, L. (2003). “El español como recurso económico: de Colón al Mercosur”. *Boletín del INAPL, La enseñanza de lenguas en la educación intercultural*. Buenos Aires, Programa DIRLI.
- Bartolomé, A. R. (2000). *Nuevas Tecnologías en el Aula. Guía de supervivencia*. Barcelona, Graó.
- Cabero Almenara, J. (coord.). (2007). *Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación*. Madrid, McGraw Hill.
- Gallardo Camacho, J. (2013). “Análisis de la integración del iPad en el aula desde la perspectiva del alumno: proyecto piloto de la UCJC”. *Historia y Comunicación Social*, vol. 18. Especial octubre, pp. 399-410.
- Klein, W. (1986). *Second language acquisition*. Cambridge, Cambridge University Press.
- Lightbown, P. y Spada, N. (1994). *How Languages are Learned*. Oxford, Oxford University Press.

---

<sup>8</sup> Al momento de su lanzamiento, fue nombrada “mejor aplicación de la semana” por *Corona Labs*, la página web de desarrolladores del lenguaje Lua en el que fue realizada nuestra aplicación.



Majó, J. y Marqués, P. (2002). *La revolución educativa en la era internet*. Barcelona, Praxis.

Menegotto, A. (1994). "Gramática, comunicación y cultura: la base teórica de un enfoque metodológico para la enseñanza de español como lengua extranjera". *Primeras Jornadas "De la teoría lingüística a la enseñanza del español"*. Buenos Aires, Argentina, Facultad de Filosofía y Letras, UBA.

Salomé, I. y suñé, F. X. (2011). *La escuela 2.0 en tus manos*. Madrid, Anaya.

Sanchidrián, N. V. (2013). "Nuevos recursos tecnológicos en la escuela oficial de idiomas: el uso de tabletas digitales en el aula de inglés". *Temas para la educación*, nº 24.

### La autora

Natalia Prunes es licenciada en Letras por la Universidad de Buenos Aires (UBA) y doctoranda en Sociolingüística por la Universidad de Salamanca. Es responsable en Argentina del proyecto Tradition et réinvention de la traduction en Argentine. Un triangle comparatif des intraduisibles avec l'anglo-américain et les langues espagnoles post-coloniales por la Université Sorbonne Paris Cité. Desde 2002 es ayudante de trabajos prácticos de la materia Historia de la Lengua en la Universidad de Buenos Aires (UBA). Ha sido docente de Dialectología Hispanoamericana y Lingüística Diacrónica en la UBA y de enseñanza de español como segunda lengua en diversas universidades privadas. Se especializa en enseñanza de lenguas extranjeras, y también es traductora independiente de francés, italiano e inglés.

#### Para citar este artículo:

Prunes, M. N. (2015). "El iPad como herramienta didáctica y estrategia comercial en la enseñanza de lenguas extranjeras. Análisis del desarrollo de una aplicación para niños". En Casanovas, I., Gómez, M. G. y Rico, E. J. (eds.), *Actas de las III Jornadas de Investigación en Edición, Cultura y Comunicación*. Buenos Aires, Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Buenos Aires. ISBN: 978-987-3617-99-7.