

BUSINESSAPP: UNA APLICACIÓN PARA EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS MEDIANTE DISPOSITIVOS MÓVILES EN EL CAMPO DE LOS NEGOCIOS¹

ANTONIO PAREJA LORA

Universidad Complutense, Madrid / ATLAS (UNED)

CRISTINA CALLE MARTÍNEZ

Universidad Complutense, Madrid / ATLAS (UNED)

LOURDES POMPOSO YANES

ATLAS (UNED)

RESUMEN

Poco a poco, el aprendizaje de lenguas asistido por dispositivos móviles (o simplemente MALL, sus siglas en inglés) va abriéndose un hueco cada vez mayor en el panorama de los recursos educativos disponibles actualmente. Las aplicaciones para móviles facilitan el aprendizaje mixto (Bueno y López, 2013; Rodríguez et al., 2012) y ubicuo (Peng, Su et al., 2009); y, generalmente, también un aprendizaje práctico, interactivo, adaptativo y dinámico que, además, suele tener en cuenta las situaciones y contextos socioculturales habituales de sus usuarios (Kukulska-Hulme, 2012; Pareja et al., 2013).

En este artículo presentamos BusinessApp, una aplicación para móviles que hemos desarrollado para ayudar a sus usuarios a crear y realizar buenas presentaciones profesionales, y con una sólida base pedagógica y lingüística. La utilidad y el interés generales de BusinessApp son claros, pues las presentaciones de productos, negocios y/o servicios en inglés son cada vez más habituales en un mundo cada día más globalizado. Se ha intentado que su uso sea natural e interactivo; y, dado que la aplicación contiene ejercicios de autoevaluación corregidos automáticamente, ésta posibilita no sólo el aprendizaje mixto y ubicuo, sino también autónomo.

Palabras clave: EFL, móvil, aplicación, BusinessApp, app, aprendizaje de lenguas, MALL, negocio.

ABSTRACT

Mobile Assisted Language Learning (or, simply, MALL) is gradually gaining ground in the field of education, as it supports (1) blended learning (Bueno y López, 2013; Rodríguez et al., 2012); (2) ubiquitous learning (Peng et al., 2009); and (3) a learning method that is usually also practical, interactive, adaptive, dynamic and deeply rooted in daily socio-cultural situations and contexts (Kukulska-Hulme, 2012; Pareja et al., 2013).

In this paper, we present BusinessApp, a particular mobile application we have recently developed. BusinessApp uses a solid pedagogy to help its users create and perform successful business presentations. The potential users of this application are professionals and students in general, since business presentations in English are an almost compulsory and essential activity in most professional environments nowadays. BusinessApp contains self-evaluating (automatically corrected) exercises and is intended to be a natural and interactive tool. This will allow not only blended and ubiquitous language learning, but also autonomous language learning.

Keywords: EFL, mobile, application, language learning, MALL, business, app, BusinessApp.

1. INTRODUCCIÓN

Cada día más alumnos universitarios compaginan sus estudios con otras actividades no menos importantes (trabajo, becas, cuidado del hogar y/o de los hijos, etc.) que reclaman su atención durante muchas horas al día. Esto reduce considerablemente el tiempo que pueden dedicarle al estudio y/o a la práctica y aprendizaje de los contenidos de sus asignaturas. Normalmente, aprovechan para ello los huecos libres que les dejan los cambios de actividad, en cualquier momento y allá donde se encuentren (en casa, en la universidad, o en el transporte público, por ejemplo). Esto es lo que se denomina aprendizaje ubicuo (Peng et al., 2009; Kukulska-Hulme, 2012).

En este contexto, las nuevas tecnologías y tendencias educativas cobran cada vez mayor relevancia (Vázquez y Martín, 2014). Los cursos *online* masivos y abiertos (COMA, o *MOOCs*, en inglés) y las aplicaciones para móviles (*apps*) facilitan en gran medida este aprendizaje ubicuo y mixto (*blended learning*: presencial y no presencial) que necesitan nuestros alumnos (Bueno y López, 2013; Rodríguez et al., 2012). El principal catalizador de estas nuevas modalidades de aprendizaje son, sin duda, los teléfonos móviles de

última generación (*smartphones*), que permiten un acceso también ubicuo (en principio) a la red.

Las estadísticas sitúan la proporción de móviles por individuo por encima del número de ordenadores de mesa e incluso portátiles por usuario. Además, se ha incrementado enormemente el acceso a tarifas de datos en dispositivos móviles (INE, nota de prensa, octubre de 2013 – <http://www.ine.es/prensa/np803.pdf>). El móvil es ya, de hecho, un elemento casi imprescindible en la vida de nuestros estudiantes. Lo utilizan tanto para temas personales (jugar, comunicarse, fijar citas, planificarse, etc.) como académicos (consultar el campus virtual, realizar búsquedas relacionadas con sus asignaturas, etc.).

Por consiguiente, es cada vez más urgente añadir tanto COMA como *apps* al conjunto de recursos a los que el estudiante universitario tiene acceso. Ambos tienen cabida en la programación de cada asignatura concreta (cf. Vázquez y Martín, 2014). Los primeros son más adecuados para la exposición de contenidos teóricos, por ser menos interactivos y/o participativos para el alumno. Las segundas, por su parte, son adecuadas no sólo para la presentación de contenidos teóricos, sino también prácticos, dado que permiten una mayor interactividad y están menos limitadas que los COMA (por el formato que los define, básicamente). En consecuencia, las *apps* son más versátiles y adaptables a cada alumno y permiten además un aprendizaje más autónomo.

Por ello, el trabajo que aquí se presenta tuvo por objetivo desde su concepción desarrollar *BusinessApp*, una *app* para el aprendizaje del inglés en un dominio especializado y con un propósito muy específico. En particular, el dominio de *BusinessApp* es el campo de los negocios y su propósito es ayudar a sus usuarios a crear y realizar buenas presentaciones profesionales de sus productos, negocios y/o servicios. Este dominio y este propósito no habían sido cubiertos aún por las *apps* gratuitas existentes en el mercado (mucho más básicas y generalistas) hasta la fecha (Calle et al., 2014, en prensa).

A continuación se presentan los principales detalles del desarrollo de *BusinessApp*.

2. DESARROLLO DE *BUSINESSAPP*

La idea de desarrollar *BusinessApp* surgió en el contexto del proyecto de investigación *SO-CALL-ME*¹. El propósito final de este proyecto es el desarrollo de *apps* con una sólida base pedagógica que faciliten el aprendizaje de contenidos y el desarrollo de destrezas en inglés. Se pretende así proporcionar un conjunto de recursos para el aprendizaje del inglés que sean flexibles, prácticos, interactivos, dinámicos y que se adapten adecuadamente al contexto sociocultural de cada usuario (Pareja et al., 2013).

En concreto, *BusinessApp* se concibió con dos objetivos principales en mente, uno más general y otro más específico. El primero de ellos es trabajar las competencias orales (expresión y comprensión auditiva) del inglés en general; el segundo, ayudar a practicar estas competencias orales en la presentación de productos, servicios, negocios y/o empresas en entornos profesionales.

Aunque, inicialmente, los usuarios de esta aplicación iban a ser únicamente los alumnos (de nivel universitario) de las autoras de este artículo, pronto se hizo evidente que el conjunto de usuarios potenciales sería mucho más amplio. Por un lado, en nuestros días, las presentaciones profesionales son esenciales (y prácticamente ineludibles) en el mundo laboral. En un mundo cada vez más globalizado, la lengua en que deben realizarse estas presentaciones es, cada día más, la lingua franca en la ciencia, las empresas internacionales y los negocios: el inglés. Por otro lado, algunos autores, como Cotton y Robbins (1993), Ellis y Johnson (1994) o Matthews (1987), señalan la importancia de realizar actividades prácticas en el aprendizaje de lenguas que ayuden a adquirir las competencias que deberán ponerse en práctica en algún momento de la vida laboral y/o profesional.

De esta manera, *BusinessApp* se ha desarrollado finalmente de forma que sea útil tanto para personas incorporadas ya al mundo laboral o profesional como para estudiantes de cualquier nivel (universitario o no). Todos ellos, en mayor o en menor medida, necesitan o necesitarán hacer buenas presentaciones en inglés en algún momento de su carrera profesional.

Desde un punto de vista más técnico, el desarrollo de *BusinessApp* se ha llevado a cabo siguiendo la metodología DRA (desarrollo rápido de aplicaciones – *RAD* en inglés; cf. Maurer y Martel, 2002). En esta metodología, la etapa de diseño se limita casi en exclusiva a especificar la interfaz con el usuario (es decir, las distintas ventanas o pantallas de las que va a constar la aplicación). Se especifican asimismo mínimamente las acciones que han de realizarse cada vez que se acciona alguno de los componentes de cada pantalla. De esta manera, siguiendo DRA, el primer prototipo se implementa casi inmediatamente, y éste se va mejorando paulatinamente en la fase de evaluación y pruebas, que realizan usuarios típicos previamente seleccionados.

2.1 Diseño de *BusinessApp*

De acuerdo con lo anterior, el diseño de *BusinessApp* se estructuró en torno a cuatro módulos o ventanas principales: (1) *STRUCTURE*, que describe cómo estructurar una presentación, es decir: la macroestructura de una buena presentación, los bloques que debe incluir, en qué orden y con qué contenidos; (2) *BODY LANGUAGE*, que muestra el lenguaje corporal que se considera adecuado en una presentación; (3) *DESCRIBING GRAPHS y TRENDS*, que detalla el vocabulario que se usa normalmente para describir gráficos y tablas en inglés, pues estos elementos no suelen faltar en presentaciones profesionales; y (4) *GOOD y BAD PRESENTATIONS*, que desgana aspectos adicionales que mejoran la calidad de una presentación (entonación, ritmo, etc.). El diseño de la aplicación contempla, asimismo, la implementación de un módulo secundario, *GLOSSARY*, destinado a la autogestión del vocabulario aprendido por el usuario con la aplicación.

Todos los materiales asociados a cada una de las ventanas (o apartados) de la aplicación se crearon previamente como una unidad didáctica usual, con los mismos criterios pedagógicos y lingüísticos, de forma que la aplicación estuviera bien fundamentada desde estos dos puntos de vista. Por consiguiente, cada apartado va a acompañado de ejemplos, y especifica las unidades léxicas y discursivas más útiles y recurrentes en ese apartado concreto. Aprender estas unidades ayuda

enormemente a afrontar con éxito una presentación en inglés. Asimismo, cada módulo va acompañado de un juego de ejercicios de autoevaluación, corregidos automáticamente, y que ayudan a practicar lo aprendido de forma prácticamente autónoma. La Figura 1 muestra una captura de pantalla con el diseño de uno de los múltiples ejercicios de *BusinessApp*.

2.2 Implementación de *BusinessApp*

Algunas recomendaciones y estándares para el aprendizaje con dispositivos móviles (v. g., *VET E-standards for Training*, http://e-standards.flexiblelearning.net.au/documents/2014-recommen-ded-vet-estandards_v1.1.docx) hacen hincapié en la necesidad de desarrollar *apps* que puedan ejecutarse en cualquier plataforma (dispositivo móvil, ordenador portátil o de sobremesa, etc.) y/o con independencia del sistema operativo en el que se ejecuten (*Android*, *iOS*, *Windows*, etc.). En general, esto implica la implementación de los contenidos de la *app* en *HTML5* y su gestión directa o indirecta con el lenguaje de programación *Java*.

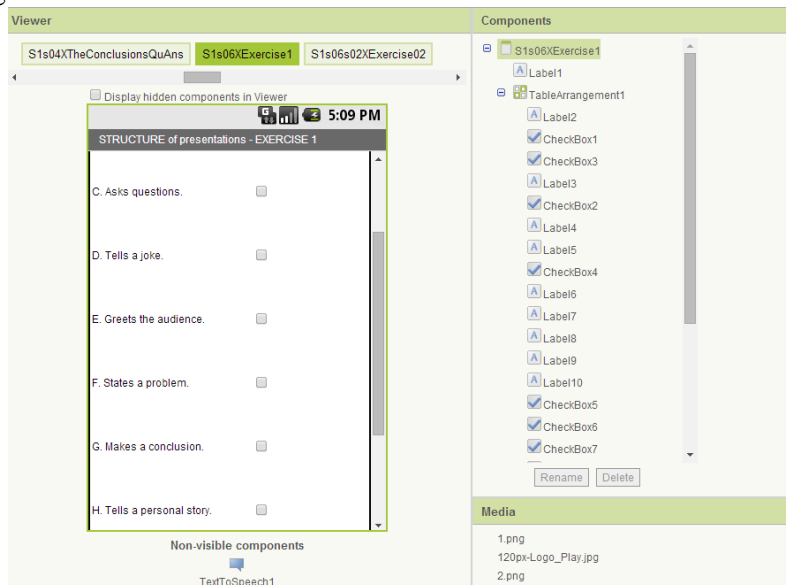


Figura 1. Captura de pantalla con el diseño de uno de los ejercicios de *BusinessApp*

No obstante, la implementación de *BusinessApp* se llevó a cabo mediante la herramienta *MIT App Inventor Classic* (<http://appinventor.mit.edu/explore/classic.html>), pues se deseaba evaluar la idoneidad de esta herramienta para implementar *apps* en el campo de *MALL*. El motivo es que *MIT App Inventor Classic* es un entorno de desarrollo semiautomático, con una interfaz muy fácil de usar por personas no necesariamente acostumbradas a programar. Además, encajaba perfectamente con la metodología de desarrollo seleccionada (DRA). El principal inconveniente de esta herramienta (heredado por *BusinessApp*) es que genera aplicaciones dependientes del sistema operativo, y sólo pueden ser ejecutadas en *Android*. El resultado de esta evaluación, aunque interesante, no puede presentarse aquí por razones de espacio, al igual que ocurre con otros aspectos importantes de la implementación de *BusinessApp*.

4. FUTUROS ESTUDIOS

Queda aún pendiente la evaluación de esta aplicación por parte de usuarios reales. Dicha evaluación se realizará con alumnos matriculados en los cursos impartidos por las autoras de este artículo. *BusinessApp* se cargará en sus cursos del campus virtual propio de sus universidades y, tras probar la *app*, los alumnos tendrán que realizar una presentación oral, que será evaluada de acuerdo con las pautas presentadas en *BusinessApp*. Esto ayudará a determinar el nivel de efectividad de esta aplicación en el aprendizaje de sus contenidos y/o la adquisición de las competencias mencionadas. Asimismo, los alumnos tendrán que rellenar un formulario relativo a aspectos más técnicos de la *app* (como su usabilidad, por ejemplo), confeccionado a partir de la rúbrica presentada en Martín et al. (2014, en prensa). Los resultados de este formulario permitirán mejorar la implementación de *BusinessApp* en el futuro, en caso necesario.

5. CONCLUSIONES

En este artículo se ha presentado *BusinessApp*, una aplicación para dispositivos móviles (*Android*) concebida para ayudar a sus usuarios a preparar y realizar buenas presentaciones profesionales en inglés y también, en general, para desarrollar sus capacidades orales y comunicativas. Esta aplicación ha sido diseñada de acuerdo con sólidos criterios pedagógicos y para ser usada en el aprendizaje ubicuo, tanto mixto como autónomo, de sus contenidos y competencias asociadas. A ello ayudan en gran medida los ejercicios de autoevaluación con los que termina cada uno de los módulos de la aplicación (corregidos automáticamente).

AGRADECIMIENTOS

Queremos dar las gracias al grupo de investigación ATLAS, de la UNED, por su constante inspiración, aliento y apoyo.

NOTAS

¹ Este trabajo ha sido parcialmente financiado por el Ministerio de Ciencia e Innovación, en el contexto del proyecto *SO-CALL-ME* (*Social Ontology-based Cognitively Augmented Language Learning Mobile Environment* – Entorno de aprendizaje de lenguas con dispositivos móviles, social, basado en ontologías y cognitivamente aumentado, ref. **FFI2011-29829**).

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bueno Alastuey, M. C., López Pérez, M. V. 2013. “Evaluation of a blended learning language course: students’ perceptions of appropriateness for the development of skills and language areas”, *Computer Assisted Language Learning*, 2013(1): 1-19.
- Calle Martínez, C., Rodríguez Arancón, P. y Arús Hita, J. 2014 (en prensa). “A Scrutiny of the Educational Value of EFL Mobile Learning Applications”, en *Cypriot Journal of Educational Sciences*.
- Cotton, D., Robbins S. 1993. *Business Class*. London: Nelson.

- Ellis, M., Johnson, C. 1994. *Teaching Business English*. Oxford: Oxford University Press.
- Kukulka-Hulme, A. 2012. "Language learning defined by time and place: A framework for next generation designs", Díaz-Vera, J.E. (ed.) *Left to My Own Devices: Learner Autonomy and Mobile Assisted Language Learning. Innovation and Leadership in English Language Teaching*, 6, 1-13. Bingley, UK: Emerald Group Publishing Limited.
- Martín Monje, E., Arús Hita, J., Calle Martínez, C., y Rodríguez Arancón, P. 2014 (en prensa). REALL: "Rubric for the evaluation of apps in language learning", *Actas de Jornadas ML: 13*, Logroño, Spain.
- Matthews, C. 1987. *Business Interactions*. Hemel Hempstead: Prentice Hall.
- Maurer F., Martel, S. 2002. Extreme Programming: Rapid Development for Web-Based Applications. *IEEE Internet Computing*, 6(1): 86-91. January/February 2002.
- Pareja Lora, A., Arús, J., Martín Monje, E., Read, T., Pomposo Yanes, L., Rodríguez Arancón, P., Calle Martínez, C. y Bárcena, E. (2013). "Toward Mobile Assisted Language Learning apps for professionals that integrate learning into the daily routine", en L. Bradley y S. Thouësy (Eds.), *Proceedings of EUROCALL 2013: 20 years of EUROCALL: Learning from the Past, Looking to the Future*, 206-210. Dublin: Research Publishing.
- Peng, H., Su, Y.J., Chou, C. y Tsai, C. 2009. "Ubiquitous Knowledge Construction: Mobile Learning Re-Defined and a Conceptual Framework", *Innovations in Education Technology*, 46 (2): 171-183.
- Rodríguez Arancón, P., Bárcena, E. y Arús, J. 2012. "A Novel Approach for the Development of Communicative Competence in English in a Blended Learning Context", *Journal of Language Teaching and Research*, 3(2): 256-272.
- Vázquez Cano, E., Martín Monje, E. 2014. *Nuevas tendencias en la elaboración y utilización de materiales digitales para la enseñanza de lenguas*. Aravaca (Madrid): McGraw-Hill/Interamericana de España, S.L.