



Escuela de Posgrados

Revisión sistemática de la Literatura de Aplicaciones Móviles para el aprendizaje del inglés: Eficacia, Funcionalidades y Experiencia del usuario

Maestría en Gestión del Aprendizaje Mediado por TIC

Autora:

Andrea Camila Bermúdez Ochoa

Director:

PhD. Diego Felipe Larriva Calle

CUENCA, ECUADOR 2026

Dedicatoria

Dedico este trabajo primeramente a Dios, por haberme guiado e iluminado en este nuevo camino, a mis padres por ser mi motor, mi mayor apoyo y la fuerza que me impulsa en cada nuevo reto y a mi abuelito Paquito, que, aunque partió de este plano terrenal cuando inicié la maestría, sé que desde el cielo estuvo guiándome siempre.

Agradecimiento

Agradezco a mis padres, por motivarme a ser siempre mejor, por ayudarme a ser la persona que soy ahora y por querer que siempre me supere profesionalmente. A mi abuelita Lolita, por estar pendiente de mi durante este proceso e impulsarme a terminar todo satisfactoriamente. A mis 8 amores, por toda la felicidad y amor que me han brindado a lo largo de esta etapa y ser fieles compañeros en todo momento. A mi Mateo, por todas las ayudas que me brindo en este proceso y quedarse en las noches conmigo ayudándome con mis tareas y animarme siempre para que de lo mejor de mí. A mi mejor amigo David, por ser ese ser incondicional que me ha acompañado durante años y me ha brindado su guía siempre que lo he necesitado. Y de igual manera a mi tutor Diego Larriva por su apoyo y guía.

Resumen

La integración de herramientas digitales ha transformado la enseñanza del inglés, particularmente mediante aplicaciones móviles orientadas al desarrollo de habilidades lingüísticas. Esta investigación corresponde a una Revisión Sistemática de Literatura (RSL), desarrollada conforme a las directrices de Kitchenham (2004), estructurada en tres etapas: planificación, ejecución y presentación del informe. El estudio se enmarca en el paradigma positivista, que concibe la realidad como objetiva y medible, fundamentando los resultados en evidencias empíricas y verificables (Mejías-Rivas, 2022). El propósito es identificar y comparar las aplicaciones móviles para el aprendizaje del inglés (AMAI) más relevantes, evaluando su funcionalidad, eficacia pedagógica y experiencia del usuario. Se analizaron cuatro plataformas seleccionadas con base en su respaldo empírico: Duolingo, Babbel, Quizizz y Memrise, descartando ELSA Speak, Busuu y Cake por insuficiente evidencia científica en el corpus revisado. Los resultados evidencian que la efectividad de estas herramientas no depende únicamente de sus características técnicas, sino de su articulación con un diseño centrado en el usuario, una base pedagógica sólida y el contexto educativo del aprendiz. Se concluye con recomendaciones orientadas a las necesidades individuales del estudiante y se identifican vacíos investigativos relevantes, particularmente la escasa producción académica sobre habilidades productivas y la limitada presencia de estudios en Latinoamérica.

Palabras clave: aplicaciones móviles, tecnología educativa, competencias lingüísticas.

Abstract

The integration of digital tools has transformed English language teaching, particularly through mobile applications aimed at developing linguistic skills. This research corresponds to a Systematic Literature Review (SLR), conducted following Kitchenham's (2004) guidelines and structured in three stages: planning, execution, and report presentation. The study is grounded in the positivist paradigm, which conceives reality as objective and measurable, basing results on empirical and verifiable evidence (Mejías-Rivas, 2022). The purpose is to identify and compare the most relevant mobile applications for English language learning (MALL), evaluating their functionality, pedagogical effectiveness, and user experience. Four platforms were analyzed based on their empirical support: Duolingo, Babbel, Quizizz, and Memrise, while ELSA Speak, Busuu, and Cake were excluded due to insufficient scientific evidence in the reviewed corpus. The results show that the effectiveness of these tools depends not only on their technical features, but on their alignment with user-centered design, a solid pedagogical foundation, and the learner's educational context. The study concludes with recommendations tailored to individual student needs and identifies relevant research gaps, particularly the limited academic production on productive skills and the scarce presence of studies conducted in Latin America.

Keywords: mobile applications, educational technology, linguistic competencies.



Índice de contenido

Dedicatoria.....	i
Agradecimiento	ii
Resumen.....	iii
Abstract	iv
Índice de contenido.....	v
Índice de figuras, tablas y anexos	ix
1.Introducción.....	10
2.Estado del arte	11
2.1. Revisión crítica y comparativa de investigaciones relevantes	13
3.Marco Teórico.....	18
3.1.Teorías del aprendizaje	18
3.1.1. El conductismo	18
3.1.2. Teoría sociocultural de Vygotsky.....	21
3.1.3. Teoría del aprendizaje por tareas.....	24
3.2. Aprendizaje de lenguas extranjeras	25
3. 2.1. Importancia del aprendizaje de lenguas extranjeras	25
3.2.2. Tecnologías digitales en la educación	27
3.3.1. Mobile learning	29
3.3.2. Aplicaciones móviles para el aprendizaje del inglés (AMAI)	32

3.4.Criterios de evaluación de las AMAI.....	34
3.4.1.Eficacia.....	34
3.4.2. Funcionalidades	35
3.4.3. Experiencia del usuario.....	37
4. Metodología	39
4.1. Preguntas de investigación.....	41
4.2. Unidad de análisis	42
4.3. Extracción y organización de los datos.....	42
4.4.Selección y justificación de las aplicaciones	47
4.5.Criterios de inclusión y exclusión:	48
4.5.1. Criterios de inclusión:	48
4.5.2. Criterios de exclusión	49
4.6.Evaluación de la calidad metodológica.....	49
4.7.Bases de datos y cadenas de búsqueda	51
5.Resultados	54
5.1.Proceso de selección de estudios según el diagrama de flujo PRISMA	55
5.2. Caracterización descriptiva del corpus	57
5.3.Respuestas a las preguntas de investigación	64

5.3.1.P1. ¿Cómo se comparan entre sí las funcionalidades y herramientas ofrecidas por las diferentes aplicaciones móviles para el aprendizaje del idioma inglés?	64
5.3.2.P2. ¿La efectividad del aprendizaje del idioma inglés mediante aplicaciones móviles puede verse influenciada por la experiencia de usuario, considerando aspectos como el diseño, la motivación y la retroalimentación?	66
5.3.3.P3. ¿Qué factores técnicos (eficacia, funcionalidad y experiencia del usuario) y pedagógicos influyen en la selección de una aplicación móvil para el aprendizaje del idioma inglés?	68
5.3.4.P4. ¿Qué recomendaciones pueden derivarse del análisis comparativo de las aplicaciones móviles para el aprendizaje del idioma inglés según las necesidades de aprendizaje de los usuarios?	71
5.4. Comparación de funcionalidades y herramientas en aplicaciones de aprendizaje de inglés	73
5.5. Análisis comparativo de los hallazgos.....	76
5.6. Efectividad del aprendizaje del idioma usando aplicaciones móviles influenciada por la experiencia de usuario	80
5.7. Factores técnicos y pedagógicos determinantes para elegir la mejor aplicación	82
6.Recomendaciones	85
7.Discusión	87
8.Conclusión.....	91

9. Referencias bibliográficas:	95
10. Anexos:	112
Anexo 1- Tabla 6.	112
<i>Instrumento para la evaluación de la calidad metodológica de los estudios primarios</i>	112
Anexo 2- Tabla 7.	114
Anexo 3- Tabla 8.	119

Índice de figuras, tablas y anexos

Figura 156

Figura 2.57

Figura 359

Figura 460

Figura 5.61

Figura 6.62

Figura 7.63

Tabla 1.....14

Tabla 2.....44

Tabla 3.....51

Tabla 4.....74

Tabla 5.....75

Anexo 1- Tabla 6.....112

Anexo 2- Tabla 7.....114

Anexo 3- Tabla 8.....119

1. Introducción

La educación contemporánea ha sido transformada de manera significativa por el avance de la tecnología, lo que ha facilitado el desarrollo de metodologías más dinámicas, accesibles y adaptadas a diversos estilos de aprendizaje. En este contexto, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han tenido un impacto relevante en el aprendizaje de lenguas extranjeras, particularmente del idioma inglés, (Paladines, 2023) el cual ha adquirido una posición clave a nivel global debido a los procesos de globalización y a la creciente necesidad de comunicación internacional en ámbitos académicos, laborales, científicos y sociales (Ríos et al., 2020).

Asimismo, el dominio del idioma inglés, junto con el manejo de herramientas digitales, se ha consolidado como una competencia esencial para el desenvolvimiento integral de las personas. Ambas áreas se complementan en la medida en que el uso de la tecnología potencia el aprendizaje del idioma mediante escenarios más prácticos, motivadores y personalizados (Espejo et al., 2023). En este sentido, el aprendizaje del inglés implica el desarrollo de cuatro habilidades fundamentales: lectura, escritura, expresión oral y comprensión auditiva (Thomas et al., 2021). Con el fin de fortalecer estos dominios, han surgido numerosas aplicaciones móviles educativas orientadas a facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje a través de recursos interactivos, accesibles y atractivos (Triviño-Curay et al., 2023).

No obstante, ante la amplia variedad de aplicaciones móviles disponibles en el mercado ecuatoriano para el aprendizaje del idioma inglés, surge una problemática central relacionada con la identificación de aquellas que ofrecen las mejores herramientas y resultados específicos para el desarrollo efectivo de las cuatro habilidades lingüísticas. Esta situación se acentúa al considerar que no todas las aplicaciones presentan el mismo nivel de eficacia, funcionalidad o experiencia de usuario. Por tal motivo, el propósito de la presente investigación, desarrollada mediante una

Revisión Sistemática de Literatura (RSL), consiste en identificar y comparar las aplicaciones móviles que mejor se adaptan a las necesidades de los usuarios, proporcionando herramientas efectivas para el desarrollo integral del idioma inglés. (Manterola et al., 2023).

En este marco, la investigación se plantea identificar las aplicaciones móviles actualmente disponibles y orientadas al aprendizaje del inglés, analizar de manera comparativa las funcionalidades que estas ofrecen y examinar la experiencia del usuario en aspectos relacionados con el diseño, la motivación y la retroalimentación. A partir de estos análisis, se busca ofrecer recomendaciones que orienten a los estudiantes en la elección de la aplicación más adecuada según sus necesidades específicas de aprendizaje. Asimismo, se considera relevante evaluar no solo la efectividad en términos de resultados medibles, sino también aspectos relacionados con la interactividad, la accesibilidad y la percepción general del usuario. En conjunto, este trabajo aspira a contribuir con un enfoque práctico y crítico que permita optimizar el uso de recursos digitales para el aprendizaje del inglés, fortaleciendo la competencia lingüística mediante herramientas tecnológicas que respondan a necesidades reales y contextuales. Para orientar el proceso de búsqueda, selección y análisis de la evidencia científica, la presente revisión sistemática se estructura a partir de preguntas de investigación específicas, las cuales se presentan y desarrollan en el apartado metodológico.

2. Estado del arte

Durante las últimas dos décadas, la educación ha experimentado transformaciones significativas como consecuencia de los procesos de digitalización, particularmente en la forma en que se desarrolla el aprendizaje de idiomas mediante el uso de aplicaciones móviles. Este fenómeno se enmarca en un debate de alcance global, en el que la UNESCO reconoce el aprendizaje móvil como una herramienta educativa con múltiples beneficios, debido a que

favorece el acceso al conocimiento para un mayor número de personas (Espejo et al., 2023). Sin embargo, la diversidad de diseños y enfoques pedagógicos presentes en estas aplicaciones plantea interrogantes sobre su efectividad para responder a las necesidades de los usuarios. En este contexto, diversos estudios han reportado resultados favorables tanto en el desarrollo de habilidades matemáticas iniciales (Rodríguez; Castillo & Artega, 2021) como en el fortalecimiento de competencias lingüísticas, lo que sugiere que el impacto del aprendizaje móvil trasciende áreas disciplinares específicas y se relaciona con procesos pedagógicos más amplios.

En el ámbito particular del aprendizaje del inglés, Mounkoro (2024) y Fan et al. (2023) coinciden en señalar que la interactividad, la gamificación y la personalización constituyen factores relevantes para la efectividad de las aplicaciones móviles. No obstante, ambos estudios difieren en sus enfoques metodológicos y analíticos. Mientras Mounkoro (2024) fundamenta sus conclusiones en la comparación entre grupos experimental y de control, aportando evidencia empírica sobre los efectos de estas herramientas en el aprendizaje, Fan et al. (2023) centran su análisis en el contexto académico y destacan el papel de las estrategias lúdicas como recurso para fortalecer el dominio del inglés. Aunque ambos trabajos reportan resultados favorables, las diferencias en sus diseños metodológicos sugieren la necesidad de interpretar sus hallazgos considerando las particularidades de cada contexto de estudio. Asimismo, los dos autores identifican factores que limitan el potencial de estas tecnologías, entre ellos la insuficiente capacitación docente, la ausencia de un diseño pedagógico integral y las restricciones de acceso a recursos tecnológicos. Estas observaciones coinciden con lo señalado por Robaina et al. (2022), quienes enfatizan la importancia de una articulación efectiva entre docentes, desarrolladores y autoridades educativas para favorecer una implementación adecuada de las aplicaciones móviles en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Desde una perspectiva complementaria, Martínez; Fernández & Sánchez (2019) analizan la integración tecnológica en la educación primaria como un proceso que trasciende la incorporación instrumental de recursos digitales, al proponer una transición desde las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) hacia las Tecnologías del Aprendizaje y del Conocimiento (TAC), lo que implica dotar a las herramientas tecnológicas de una intencionalidad pedagógica explícita. Por su parte, Martínez-Moreno; Vergara-Camacho & Kim-Galvez (2019) abordan una dimensión diferente al documentar el diseño y la implementación de una aplicación móvil desarrollada mediante la metodología Mobile-D. Sus resultados coinciden con los reportados por Mounkoro (2024) y Fan et al. (2023) respecto al incremento de la motivación y la participación estudiantil; sin embargo, incorporan un elemento adicional relacionado con la importancia del proceso de desarrollo tecnológico como factor que puede incidir en la calidad pedagógica de la aplicación. En conjunto, la literatura revisada evidencia que las aplicaciones móviles poseen un potencial significativo para apoyar el aprendizaje del inglés; no obstante, su efectividad se encuentra condicionada por factores pedagógicos, tecnológicos y contextuales que influyen en los resultados obtenidos en distintos escenarios educativos.

2.1. Revisión crítica y comparativa de investigaciones relevantes

La revisión crítica y comparativa de las investigaciones relevantes permite examinar los principales aportes, enfoques y resultados relacionados con el uso de aplicaciones móviles en el aprendizaje del idioma inglés. En las últimas décadas, estos recursos digitales han sido reconocidos por su potencial para fortalecer las competencias lingüísticas, especialmente a través de estrategias como la interactividad y la gamificación. No obstante, el análisis de la literatura evidencia diferencias significativas en los objetivos, metodologías y contextos de aplicación de los estudios, así como limitaciones asociadas a la formación docente, al diseño pedagógico y al

acceso tecnológico. En este marco, se hace necesario organizar y contrastar de manera sistemática los estudios analizados; por ello, a continuación, se presenta una tabla comparativa que sintetiza el objetivo del estudio, la metodología, la población o contexto y los hallazgos relevantes.

Tabla 1.

Tabla comparativa que sintetiza el objetivo, la metodología, la población y contexto de los estudios.

Autor(es) y año	Objetivo del estudio	Metodología	Población / contexto	Hallazgos relevantes
Rodríguez et al. (2021)	Analizar el impacto de las aplicaciones móviles en el desarrollo de habilidades de aprendizaje.	Enfoque cuantitativo, diseño experimental.	Estudiantes en etapa inicial de aprendizaje.	El uso de aplicaciones móviles favorece el desarrollo de habilidades cognitivas y mejora el rendimiento académico.
Martínez et al. (2019)	Diseñar e implementar una aplicación móvil para el	Enfoque mixto; desarrollo tecnológico mediante	Estudiantes de cuarto grado de educación primaria.	La aplicación móvil incrementa la motivación, participación y fortalece las

	aprendizaje del idioma inglés en educación primaria.	metodología a Mobile-D.		habilidades lingüísticas en inglés.
Fan et al. (2023)	Explorar el uso de aplicaciones móviles en el aprendizaje del idioma inglés mediante estrategias lúdicas.	Enfoque cualitativo y descriptivo.	Estudiantes en proceso de aprendizaje del inglés.	La gamificación mejora las competencias comunicativas y responde a necesidades académicas del aprendizaje del inglés.
Mounkor o (2024)	Comparar el progreso de habilidades lingüísticas entre estudiantes	Diseño cuasi experiment al con grupo control y	Estudiantes de inglés como lengua extranjera.	El uso de aplicaciones móviles genera avances significativos en habilidades

	que usan aplicaciones móviles y aquellos que no.	experiment al.		lingüísticas gracias a la interactividad, personalización y gamificación.
Robaina et al. (2022)	Analizar los factores que limitan el impacto de las aplicaciones móviles en el ámbito educativo.	Revisión teórica y análisis crítico.	Contextos educativos diversos	La falta de capacitación docente, el diseño pedagógico insuficiente y el acceso limitado a tecnología reducen la efectividad de las aplicaciones móviles.

Fuente: Elaboración propia

Diversas investigaciones han evidenciado el impacto positivo de las aplicaciones móviles en el desarrollo de habilidades lingüísticas. Rodríguez; Castillo & Arteaga (2021), mediante un enfoque cuantitativo experimental con estudiantes en etapa inicial de aprendizaje, demostraron que el uso de estas herramientas favorece el desarrollo de habilidades cognitivas y mejora el rendimiento académico. En una línea similar, Martínez; Batista & Álvarez (2019) diseñaron e implementaron una aplicación móvil para la enseñanza del inglés en educación primaria

empleando la metodología Mobile-D, cuyos resultados indicaron un incremento en la motivación y participación de los estudiantes de cuarto grado, así como un fortalecimiento de sus habilidades lingüísticas.

Por su parte, Fan et al. (2023) exploraron el uso de estrategias lúdicas a través de aplicaciones móviles, concluyendo que la gamificación mejora las competencias comunicativas y responde eficazmente a las necesidades académicas de los aprendices de inglés. Esta perspectiva es reforzada por Mounkoro (2024), quien mediante un diseño cuasi experimental con grupo control y experimental comparó el progreso lingüístico entre estudiantes que utilizaban aplicaciones móviles y quienes no lo hacían, evidenciando avances significativos en el grupo que sí las empleaba, atribuibles a factores como la interactividad, la personalización y la gamificación.

No obstante, no todos los hallazgos son uniformemente positivos. Robaina et al. (2022), a través de una revisión teórica y análisis crítico en contextos educativos diversos, identificaron factores que limitan la efectividad de las aplicaciones móviles, entre ellos la insuficiente capacitación docente, el diseño pedagógico deficiente y el acceso restringido a la tecnología. Estos resultados advierten que la sola disponibilidad de herramientas digitales no garantiza su impacto positivo, siendo indispensable una implementación pedagógicamente fundamentada y contextualmente pertinente

3. Marco Teórico

El presente apartado tiene como finalidad proporcionar el sustento conceptual que permite comprender y fundamentar el desarrollo de la presente investigación. En este apartado se integran diversas corrientes y enfoques teóricos que explican los procesos de enseñanza y aprendizaje, con énfasis en el aprendizaje de lenguas extranjeras y en el uso de recursos tecnológicos en contextos educativos. En este sentido, se aborda el conductismo, el cual concibe el aprendizaje como una respuesta a los estímulos del entorno; la teoría sociocultural de Vygotsky, que resalta la importancia de la interacción, el lenguaje y la mediación en la construcción del conocimiento; y la teoría del aprendizaje por tareas, centrada en la realización de actividades con propósito y en la organización del aprendizaje por fases. Asimismo, se considera el papel de las tecnologías móviles en la ampliación de las oportunidades de práctica y acceso al aprendizaje del idioma inglés, así como el análisis de las aplicaciones móviles para el aprendizaje del inglés (AMAI) en función de su eficacia, funcionalidades y experiencia de usuario. De este modo, se establecen las bases teóricas que orientan las decisiones pedagógicas, garantizando coherencia entre los procesos de aprendizaje, las actividades propuestas y la evaluación.

3.1. Teorías del aprendizaje

3.1.1. El conductismo

El conductismo surge como una corriente cuyos fundamentos se remontan a la filosofía aristotélica, particularmente a la noción de *tabula rasa*, la cual niega la existencia de ideas innatas. Esta perspectiva fue desarrollada posteriormente por pensadores empiristas como Hobbes, Locke y Hume durante los siglos XVII y XVIII, quienes sostuvieron que todo conocimiento proviene del exterior y se adquiere a través de los sentidos. De acuerdo con esta postura, las imágenes percibidas se relacionan entre sí mediante leyes como la contigüidad, la similitud y el contraste, lo que

posibilita la formación de nuevos conocimientos. En el ámbito de la psicología, esta corriente alcanzó su consolidación con el manifiesto de Watson en 1913, autor reconocido como el padre del conductismo. Watson propuso una visión metodológica que rechazaba la introspección y los métodos subjetivos, afirmando que el aprendizaje debía estudiarse a partir de la observación de la adaptación del comportamiento al ambiente, sin atribuir procesos mentales internos a los organismos (Leiva, 2005). En consecuencia, el sujeto experimenta cambios en función del contexto en el que se desenvuelve.

Desde esta perspectiva, el conductismo se caracteriza por explicar el aprendizaje como un proceso de asociación entre eventos previos y posteriores a una acción, es decir, mediante la relación entre estímulos y respuestas. De esta forma, el aprendizaje depende del entorno, dado que los seres vivos asocian determinados estímulos con respuestas específicas. No obstante, dicho aprendizaje no se mantiene de manera autónoma, sino que requiere refuerzo constante. Por esta razón, el conductismo plantea un modelo de aprendizaje basado en la repetición, la memoria y la respuesta a estímulos externos. Entre sus principales aportes se destacan el condicionamiento clásico de Pavlov, el condicionamiento operante de Skinner y el aprendizaje vicario propuesto por Bandura. Asimismo, esta corriente se distingue por rechazar los procesos mentales como objeto de estudio, al sostener que toda variable interna debe tener una relación directa con lo observable. En este sentido, la mente es concebida como un reflejo de la realidad y no como su origen, ubicando la causa del comportamiento humano en el ambiente y no en los procesos internos del individuo (Leiva, 2005).

El ambientalismo constituye una de las características centrales del conductismo propuesto por Watson, ya que plantea que el entorno desempeña un papel determinante en la formación del comportamiento humano. Si bien Watson no negó por completo la influencia de la biología en la

conducta, especialmente en sus estudios neurofisiológicos con animales, niños y adultos, otorgó mayor relevancia a la capacidad del ambiente para moldear al individuo. Esta postura se evidencia en su conocida afirmación, en la cual señaló que, si contara con una docena de niños sanos y con el entorno adecuado para educarlos, podría convertir a cualquiera de ellos en el tipo de especialista que deseara, independientemente de su talento, habilidades o antecedentes familiares (Watson, 1930, citado en Ardila, 2013). Aunque esta postura puede considerarse extrema, representa la visión optimista del conductismo respecto al comportamiento humano y la sociedad, al sostener que las personas pueden ser moldeadas y mejoradas a través del entorno, sin depender de factores genéticos o biológicos. En este sentido, se asumía que la educación y el aprendizaje podían transformar de manera profunda a los individuos, contribuyendo a la construcción de una sociedad basada en principios científicos. La propuesta de Watson se inserta en el contexto cultural estadounidense de inicios del siglo XX, caracterizado por la valoración de la autonomía, el individualismo y la necesidad de controlar el entorno mediante la ciencia y la tecnología. En este marco, el conductismo, con su énfasis en la predicción y el control del comportamiento, ofreció respuestas acordes a una sociedad cada vez más urbana que demandaba nuevos mecanismos para mantener el orden social (Ardila, 2013).

En síntesis, el conductismo representó una transformación significativa en la psicología del siglo XX, al establecer las bases para el estudio científico y objetivo del comportamiento humano. Desde sus orígenes en la filosofía empirista aristotélica hasta su consolidación con Watson, esta corriente modificó la manera de comprender el aprendizaje, al situar al ambiente como el principal factor determinante de la conducta y relegar los métodos introspectivos de la psicología tradicional. Su énfasis en la observación, la medición y el control del comportamiento redefinió los objetivos de la disciplina y respondió a las demandas de una sociedad orientada a

soluciones prácticas sustentadas en la ciencia. Aunque su enfoque ambientalista y su rechazo a los procesos mentales fueron objeto de críticas, el conductismo dejó una influencia duradera al centrar los estudios en el aprendizaje, ampliar los conceptos psicológicos y establecer métodos experimentales rigurosos que continúan influyendo en diversas áreas del conocimiento. De este modo, el conductismo se consolidó no solo como una corriente psicológica, sino también como un paradigma que promovió una investigación científica, práctica y acorde con las exigencias de la modernidad (De la Rosa Gómez, s/f).

3.1.2. Teoría sociocultural de Vygotsky

La teoría sociocultural de Lev Vygotsky constituye uno de los enfoques más relevantes dentro de la psicología del desarrollo y de la educación contemporánea, ya que concibe al ser humano como un sujeto inserto en un entorno social y cultural, y no como un individuo aislado. Desde esta perspectiva, los procesos cognitivos no se originan únicamente en el interior de la persona, sino que se construyen a partir de la interacción con el lenguaje, las herramientas culturales y los sistemas simbólicos que proporciona la sociedad (Carrera & Mazzarella, 2001; Mota de Cabrera & Villalobos, 2007). En consecuencia, el aprendizaje y el desarrollo se encuentran estrechamente vinculados, de modo que, cuando un estudiante interactúa con sus pares, con el docente o con recursos simbólicos como textos o herramientas digitales, no solo adquiere información, sino que participa activamente en la construcción de su pensamiento y en la comprensión del mundo. De esta manera, el aprendizaje se configura como un proceso activo que implica reflexión y comprensión (Ledesma, 2014).

Vygotsky propuso el método genético como una vía para estudiar el origen de los procesos psicológicos superiores, dando lugar a la formulación de la teoría sociocultural. Dicho método sostiene que el comportamiento humano solo puede comprenderse a partir del análisis de su

historia y evolución. Así, el desarrollo se concibe como un proceso dinámico que genera transformaciones en la forma de pensar y actuar de las personas mediante la interacción social (Carrera & Mazzarella, 2001). Para este análisis, el autor identificó cuatro niveles: filogenético, histórico- sociocultural, ontogenético y microgenético, los cuales permiten una comprensión integral del desarrollo humano.

Uno de los aportes más relevantes de Vygotsky radica en el reconocimiento del lenguaje como una herramienta fundamental que articula el pensamiento con la acción. El lenguaje no cumple únicamente una función comunicativa, sino que posibilita la organización y el control del comportamiento individual. En este sentido, Mota de Cabrera et al. (2007) señalan que el lenguaje constituye “el puente entre el mundo sociocultural y el funcionamiento mental del individuo” (p. 412), y que su aprendizaje representa la base del desarrollo cognitivo infantil. De igual manera, Vygotsky explicó que los signos y las herramientas simbólicas desempeñan un papel esencial en la formación del conocimiento, al permitir que los procesos sociales se transformen en procesos psicológicos internos. A este fenómeno lo denominó internalización, entendida como la conversión de las interacciones sociales en estructuras mentales que orientan el pensamiento y la conducta (Carrera & Mazzarella, 2011). En consecuencia, el lenguaje se configura como el elemento que vincula lo social con lo individual, posibilitando el aprendizaje y el desarrollo del conocimiento a través de la interacción.

Desde esta perspectiva, Vygotsky sostuvo que el aprendizaje precede y promueve el desarrollo, y no a la inversa. A partir de esta premisa surge el concepto de Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), uno de los aportes centrales de su teoría sociocultural. La ZDP concibe el aprendizaje como un proceso social que se produce mediante la interacción con otras personas. Según el autor, el desarrollo cognitivo no depende únicamente de lo que el individuo puede

realizar de manera autónoma, sino también de aquello que puede lograr con la ayuda y orientación de sujetos más experimentados (Carrera & Mazzarella, 2001). Asimismo, la ZDP no constituye una capacidad fija, sino un espacio dinámico que varía en función de la interacción social, los recursos disponibles y la mediación pedagógica (Hernández, 1999). En síntesis, este concepto evidencia que el aprendizaje surge de la interacción social y que el desarrollo se ve favorecido por el apoyo y la colaboración con otros.

La aplicación de la ZDP en la práctica educativa requiere diagnóstico, sensibilidad docente y adaptación constante. En este sentido, Venet y Correa (2014) señalan que este concepto permite al profesorado reflexionar sobre su labor pedagógica y ajustar sus estrategias de acuerdo con las necesidades reales de los estudiantes. Asimismo, estudios sobre entornos hipermedia para el aprendizaje han demostrado que la combinación del andamiaje con la co-regulación entre pares favorece el desarrollo de estrategias de autorregulación en estudiantes de educación secundaria (López & Hederich, 2010). De igual manera, investigaciones en el ámbito universitario evidencian que el uso del doble andamiaje, entendido como el apoyo del docente junto con la colaboración entre compañeros, incide positivamente en el desarrollo de tareas académicas, como la ortografía, ya que los estudiantes que reciben este tipo de apoyo alcanzan un mejor desempeño en comparación con aquellos que trabajan sin una guía estructurada (González-Lomelí et al., 2021). Estos hallazgos confirman que la ZDP resulta aplicable no solo en la educación básica, sino también en niveles superiores, y destacan la importancia de la mediación social en el fortalecimiento del aprendizaje.

En consecuencia, la Zona de Desarrollo Próximo se configura como una herramienta teórica y práctica de gran utilidad para orientar la enseñanza hacia objetivos que el estudiante no podría alcanzar de manera autónoma, pero sí con el apoyo adecuado. Al integrar el diagnóstico,

el andamiaje y la retirada progresiva de la ayuda, el docente asume el rol de guía del proceso educativo, promoviendo el desarrollo del pensamiento. De este modo, la educación se concibe como un proceso colaborativo, en el cual el aprendizaje emerge del trabajo conjunto entre quien enseña y quien aprende.

3.1.3. Teoría del aprendizaje por tareas

La teoría del aprendizaje por tareas se fundamenta en la premisa de que los estudiantes aprenden de manera más efectiva cuando realizan actividades con un propósito claro y significativo. En este enfoque, la tarea constituye el eje central del proceso educativo, ya que permite al estudiante aplicar sus conocimientos y habilidades para alcanzar un objetivo concreto (Estaire, 2011). A diferencia de los métodos tradicionales, que fragmentan los contenidos en ejercicios aislados, el enfoque por tareas propone que el aprendizaje se genere a partir de problemas o proyectos desarrollados en contextos reales. En este marco, una tarea educativa se define como una unidad de trabajo con un objetivo comunicativo o funcional, en la cual los estudiantes emplean recursos lingüísticos, conceptuales o estratégicos para elaborar un producto determinado. Según Estaire (2011), las tareas se organizan como unidades completas que orientan la selección de los contenidos lingüísticos en función de las demandas de la tarea, y no de un programa rígido.

La aplicación de este enfoque se estructura en tres etapas: pre-tarea, tarea y post-tarea (Estaire, 2011). En la fase inicial, el docente introduce el vocabulario, los contenidos o las estrategias necesarias; posteriormente, en la fase de ejecución, los estudiantes desarrollan la actividad y colaboran entre sí; finalmente, en la fase de cierre, reflexionan sobre el proceso y los resultados obtenidos. Las tareas deben contar con objetivos definidos, materiales pertinentes y un producto final esperado. Además, el docente debe ajustar el nivel de dificultad y proporcionar

apoyos que se retiren de manera gradual con el fin de fomentar la autonomía. La evaluación, por su parte, se centra en evidencias reales del desempeño y no únicamente en el resultado final, empleando instrumentos como rúbricas y retroalimentación continua para mejorar el proceso de aprendizaje.

En este enfoque, el rol del docente se transforma, ya que deja de ser un transmisor de información para asumir la función de diseñador y acompañante del aprendizaje. Su labor consiste en planificar tareas pertinentes, anticipar posibles dificultades, brindar apoyo y promover la reflexión (Estaire, 2011). Asimismo, este enfoque ha demostrado resultados favorables más allá del ámbito de la enseñanza de lenguas. Un estudio en el área de lengua y literatura evidenció que las tareas diseñadas de manera adecuada mejoran la participación, la argumentación y el uso funcional del lenguaje en estudiantes de bachillerato (Cantos et al., 2024). En consecuencia, el aprendizaje por tareas se presenta como una propuesta pedagógica activa y práctica, orientada al uso funcional del conocimiento, la reflexión y la evaluación auténtica. Cuando las tareas se estructuran con objetivos claros, apoyos pertinentes y una evaluación formativa, el aprendizaje se fortalece, puesto que el estudiante no solo adquiere información, sino que la aplica y reflexiona sobre ella.

3.2. Aprendizaje de lenguas extranjeras

3.2.1. Importancia del aprendizaje de lenguas extranjeras

En la actualidad, el aprendizaje de lenguas extranjeras constituye una necesidad fundamental para la integración en un contexto globalizado, ya que favorece la comunicación intercultural y contribuye al desarrollo personal y profesional. En este sentido, Ajisoko (2020) sostiene que el dominio de un idioma extranjero no solo mejora la interacción social, sino que también amplía el acceso a oportunidades académicas y laborales. Entre las lenguas extranjeras,

el inglés ocupa un lugar central, al ser reconocido como la lengua internacional por excelencia. A lo largo del tiempo, este idioma ha adquirido una relevancia significativa debido a su carácter universal, lo que lo ha convertido en una herramienta clave en ámbitos como la diplomacia, el comercio y la investigación científica (Garzón et al., 2023). Asimismo, el inglés se configura como un medio esencial para el intercambio de conocimientos, especialmente en el ámbito académico, donde una gran parte de la producción científica y técnica se encuentra escrita en esta lengua, lo que facilita el acceso a información actualizada y promueve la colaboración internacional. De igual manera, su predominio en los entornos digitales refuerza su papel en el desarrollo de competencias tecnológicas y educativas.

En el ámbito educativo, la enseñanza del inglés ha incorporado progresivamente nuevas metodologías impulsadas por las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Estas herramientas han transformado los procesos de aprendizaje al ofrecer recursos como aplicaciones móviles, plataformas interactivas y materiales virtuales que fortalecen las habilidades de comprensión, expresión oral, lectura y escritura (Ríos; Fernández & Ríos, 2020). En consecuencia, dichas tecnologías no solo amplían el acceso al aprendizaje, sino que también permiten su personalización en función de las necesidades de cada estudiante.

A través de estas plataformas, los estudiantes pueden practicar de manera autónoma, flexible e interactiva, lo que contribuye a mejorar su dominio del idioma. Al respecto, Martínez-Martínez-Moreno; Vergara-Camacho & Kim-Galvez, (2019) destacan que el uso de las TIC incrementa la motivación y la participación estudiantil, convirtiendo el aprendizaje en un proceso más dinámico y significativo. Además, la incorporación de tecnologías como la inteligencia artificial en las aplicaciones educativas posibilita el análisis del progreso individual y el ajuste del proceso de enseñanza con el fin de optimizar el aprendizaje. En este contexto, el aprendizaje de

lenguas extranjeras, particularmente del inglés, resulta esencial para el desarrollo de competencias globales, la comunicación efectiva y el crecimiento personal y profesional, mientras que las herramientas digitales, como las aplicaciones móviles, no solo complementan este proceso, sino que lo transforman en respuesta a las exigencias de una sociedad cada vez más interconectada.

3.2.2. Tecnologías digitales en la educación

Las tecnologías digitales se han consolidado como herramientas clave para ampliar las oportunidades de aprendizaje. De acuerdo con la UNESCO (2024), estas tecnologías posibilitan que personas de distintos contextos accedan a recursos educativos en cualquier momento y lugar, lo que contribuye a una educación más inclusiva al reducir las barreras geográficas. En este sentido, el aula deja de ser el único espacio de aprendizaje, ya que recursos como internet, los dispositivos móviles y las plataformas educativas permiten continuar los procesos formativos fuera del horario escolar y desde diversos entornos, adaptándose, en muchos casos, a los horarios de los estudiantes.

En el aprendizaje de lenguas extranjeras, el uso de tecnologías favorece experiencias más dinámicas y motivadoras. Estas herramientas integran recursos multimedia, como audios, videos y ejercicios interactivos, que enriquecen el proceso de enseñanza-aprendizaje al involucrar distintos sentidos y estilos de aprendizaje (Trujillo et al., 2019). De este modo, el aprendizaje se vuelve más participativo y se ajusta a las diversas formas en que los estudiantes construyen su conocimiento. No obstante, Gauto (2023) advierte que la incorporación de la tecnología en la enseñanza requiere una planificación cuidadosa, ya que no se trata únicamente de utilizar dispositivos, sino de diseñar estrategias pedagógicas adecuadas, capacitar a los docentes y garantizar que las herramientas promuevan la interacción, evitando la simple reproducción de modelos tradicionales. En consecuencia, la tecnología debe responder a objetivos pedagógicos

claramente definidos.

Zambrano & Chancay (2024) señalan que, cuando las tecnologías digitales se emplean de manera adecuada y con orientación pedagógica, generan un impacto positivo en el aprendizaje, al facilitar el acceso a la información y fomentar entornos de aprendizaje participativos y personalizados. En este contexto, los dispositivos móviles representan una de las innovaciones más relevantes en el ámbito educativo. Según Mejía-Rivas (2022), su uso ha permitido el desarrollo de estrategias más dinámicas que fortalecen la autonomía y la colaboración entre los estudiantes. Gracias a su accesibilidad y a la disponibilidad de materiales interactivos, los dispositivos móviles se han convertido en herramientas esenciales, especialmente en el aprendizaje de idiomas.

De acuerdo con Domínguez & Vázquez (2023), las aplicaciones móviles educativas ofrecen un aprendizaje adaptativo, ajustado al ritmo y estilo de cada estudiante. Plataformas como Busuu y Duolingo, basadas en la gamificación y la práctica interactiva, han demostrado ser efectivas para mejorar el vocabulario, la comprensión auditiva y la pronunciación (Susanto et al., 2022). Asimismo, los modelos de aprendizaje híbrido o B-learning combinan la enseñanza presencial con actividades virtuales, integrando metodologías activas como el aprendizaje basado en proyectos (Gaona et al., 2022), lo que promueve la autonomía y el aprendizaje colaborativo mediante el apoyo de herramientas digitales.

Sin embargo, Covarrubias & Piña (2004) advierten que un uso inadecuado de la tecnología puede generar distracciones y afectar la concentración. Además, la falta de acceso a dispositivos o a una conexión estable a internet continúa siendo una limitante en determinados contextos, lo que restringe la equidad educativa. A pesar de estos desafíos, las tecnologías móviles siguen expandiéndose en el ámbito educativo y, con los avances en inteligencia artificial y análisis

educativo, se prevé que continúen mejorando los procesos de enseñanza- aprendizaje, al ofrecer experiencias más inclusivas, personalizadas y efectivas. En este sentido, las tecnologías móviles han transformado la educación contemporánea al aportar mayor accesibilidad, personalización y dinamismo al aprendizaje.

3.3.1. Mobile learning

El mobile learning o m-learning se define como el uso de dispositivos móviles, como teléfonos inteligentes y tabletas, con fines educativos, lo que permite aprender en distintos momentos y espacios. Esta modalidad se caracteriza por su flexibilidad, portabilidad, interactividad y acceso inmediato a los contenidos (Baque; Quimi & Zuñiga, 2023). De este modo, el m-learning supera las limitaciones del aula tradicional y posibilita el aprendizaje en contextos formales e informales, siempre que las experiencias estén adecuadamente planificadas desde una perspectiva pedagógica. Uno de los principales retos del m-learning radica en mantener la motivación de los estudiantes frente a las distracciones propias de los dispositivos móviles. En este contexto, la motivación intrínseca, entendida como aquella que surge del interés, la curiosidad o el disfrute por aprender, resulta fundamental, ya que promueve la constancia y el compromiso con los contenidos. Por otro lado, la motivación extrínseca, basada en recompensas como puntos, medallas o clasificaciones, puede resultar útil para iniciar o reforzar el aprendizaje; sin embargo, cuando se utiliza de manera inadecuada, puede tornarse superficial (Huamaní & Vega, 2023). Por esta razón, los desarrolladores de aplicaciones educativas deben procurar un equilibrio entre los incentivos externos y las estrategias que fomenten un interés genuino por el aprendizaje.

Las aplicaciones móviles educativas suelen incorporar elementos de gamificación con el propósito de incentivar la participación estudiantil. La gamificación consiste en la aplicación de dinámicas propias de los juegos, como retos, niveles y recompensas, en contextos educativos

(Zambrano et al., 2020). En el aprendizaje digital, este enfoque facilita la retroalimentación inmediata, estimula la participación activa y adapta la enseñanza a las necesidades de cada estudiante (Quenema et al., 2025). En este sentido, Zambrano et al (2020) señalan que la gamificación, como herramienta innovadora, permite promover el aprendizaje autorregulado y valorar el progreso del proceso de enseñanza-aprendizaje de forma personalizada y en tiempo real (p. 350).

No obstante, la gamificación por sí sola no garantiza un aprendizaje efectivo si no se acompaña de procesos de autorregulación y estrategias metacognitivas. En el contexto del m-learning, la autorregulación implica que el estudiante planifique su estudio, supervise su progreso y ajuste sus estrategias cuando sea necesario. Diversos estudios destacan que muchas aplicaciones pueden fortalecer esta capacidad mediante recordatorios, establecimiento de metas y seguimiento del progreso, dado que la autorregulación resulta esencial en la educación a distancia para mejorar el rendimiento, fomentar la autonomía y mantener el control del aprendizaje (Rodríguez et al., 2025).

De esta manera, el m-learning promueve el aprendizaje autónomo al otorgar al estudiante una mayor responsabilidad sobre su propio proceso formativo. Las aplicaciones bien diseñadas ofrecen rutas personalizadas, materiales variados y la posibilidad de avanzar a un ritmo propio. Investigaciones en educación superior confirman que los estudiantes que gestionan de manera independiente su tiempo y sus estrategias obtienen mejores resultados (Lay et al., 2024). Asimismo, la tutoría ligera, a través de mensajes o recordatorios breves, contribuye a sostener esta autonomía (García et al., 2020). Para que el aprendizaje sea significativo, el conocimiento debe relacionarse con los saberes previos del estudiante y aplicarse en contextos reales; en entornos móviles, esto puede lograrse mediante actividades prácticas y materiales de apoyo que orienten el

proceso. En consecuencia, el diseño pedagógico debe centrarse en que los estudiantes comprendan el sentido de las tareas y no se limiten únicamente a su ejecución.

Un aspecto relevante para mantener la motivación y mejorar el aprendizaje es el uso adecuado de los refuerzos. En el m-learning, las recompensas, como insignias, puntos o niveles desbloqueables, pueden funcionar como indicadores de avance y reconocimiento, siempre que no se conviertan en el objetivo principal del aprendizaje. Al respecto, Zambrano et al. (2020) evidencian que la gamificación personalizada incrementa la motivación y el progreso del estudiante, aunque advierten que un uso excesivo de recompensas externas sin un propósito pedagógico claro puede debilitar la motivación intrínseca.

La retroalimentación constituye una estrategia fundamental para orientar el aprendizaje. En el m-learning, la retroalimentación más efectiva es aquella que se centra en la tarea, explica el proceso y proporciona sugerencias claras sobre cómo mejorar. De acuerdo con investigaciones educativas, la retroalimentación debe estar alineada con los objetivos y criterios establecidos para que resulte significativa, y puede aplicarse en distintos niveles, como las metas, los procesos o la autorregulación, siempre que los estudiantes comprendan cómo utilizarla (Quenema et al., 2021). En este sentido, una retroalimentación efectiva guía al estudiante en su progreso y fortalece su aprendizaje autónomo dentro del m-learning.

Finalmente, el momento en que se ofrece la retroalimentación influye en su efectividad. En muchas aplicaciones, la retroalimentación inmediata permite corregir errores de manera oportuna y mantener la motivación, mientras que la retroalimentación diferida favorece la reflexión y el desarrollo de estrategias de aprendizaje. Algunos estudios recomiendan la aplicación de ciclos cortos con correcciones instantáneas u orientaciones sobre los siguientes pasos, así como una retroalimentación continúa centrada en el progreso del estudiante (Núñez- Valdés et al., 2024). En

conjunto, el mobile learning propone la integración de tareas con sentido, gamificación equilibrada, apoyo a la autorregulación y retroalimentación oportuna; cuando estos elementos se articulan con objetivos claros y práctica constante, las aplicaciones móviles no solo motivan, sino que fortalecen la capacidad del estudiante para aprender de manera autónoma.

3.3.2. Aplicaciones móviles para el aprendizaje del inglés (AMAI)

En los últimos años, las aplicaciones móviles se han consolidado como herramientas relevantes para el aprendizaje de idiomas, debido a que permiten a los usuarios desarrollar habilidades lingüísticas de manera accesible, personalizada y dinámica. En este sentido, Ajisoko (2020) señala que el uso de aplicaciones como Duolingo ha resultado efectivo para la mejora del vocabulario en inglés, gracias a la implementación de estrategias como la repetición espaciada, la gamificación y las actividades interactivas.

El aprendizaje del inglés mediante aplicaciones móviles ha experimentado un avance significativo con la incorporación de tecnologías como la inteligencia artificial y el análisis adaptativo de datos. Al respecto, Susanto et al. (2022) indican que plataformas como Busuu han optimizado la enseñanza del idioma al integrar ejercicios autónomos, retroalimentación inmediata y evaluaciones personalizadas. Sin embargo, pese a su popularidad entre los usuarios, aplicaciones como Busuu, ELSA Speak y Cake fueron descartadas del análisis comparativo de la presente investigación debido a la escasa o nula evidencia científica que documente su eficacia pedagógica dentro del corpus académico revisado, lo que habría comprometido la rigurosidad metodológica del estudio. Asimismo, la combinación de aprendizaje individual y colaborativo ha contribuido al fortalecimiento de la motivación y el desempeño de los estudiantes. Este desarrollo se ha visto favorecido por la amplia disponibilidad de dispositivos móviles y por la necesidad de métodos de enseñanza más flexibles. De acuerdo con Mejía-Rivas (2022), el crecimiento tecnológico ha

posibilitado que personas de distintos niveles accedan a recursos educativos en cualquier momento y lugar, lo que ha hecho que el aprendizaje de idiomas sea más accesible.

Entre las principales características de estas aplicaciones se destacan la personalización de los contenidos según el nivel de competencia del usuario, el refuerzo visual y auditivo a través de ejercicios multimodales y el uso de la gamificación como estrategia para mantener la motivación durante el proceso de aprendizaje (Domínguez Palma et al., 2023). Asimismo, la incorporación de tecnologías de reconocimiento de voz ha favorecido la enseñanza de la pronunciación, mientras que la inteligencia artificial permite adaptar las lecciones en función del progreso del usuario. En este contexto, plataformas como ELSA Speak han desarrollado enfoques específicos orientados a mejorar la precisión fonética, mientras que otras, como Cake English App, emplean contenidos audiovisuales interactivos y narrativas inmersivas para optimizar la comprensión del idioma (Xiaoyu He, 2018; Yosintha & Rekha, 2022). No obstante, su mención en la literatura se limita a descripciones funcionales generales, sin que se identifiquen estudios empíricos suficientes que validen su efectividad pedagógica de manera sistemática y replicable.

No obstante, a pesar de los beneficios que presentan estas aplicaciones, su eficacia varía en función de diversos factores. Thomas et al. (2021) sostienen que su impacto depende del nivel de involucramiento del usuario, la calidad de los recursos interactivos y la coherencia de los materiales con los enfoques pedagógicos tradicionales. En este sentido, diversos estudios señalan que las aplicaciones móviles pueden complementar, mas no sustituir completamente, la enseñanza presencial, dado que la interacción humana continúa siendo fundamental para el desarrollo de las habilidades comunicativas. De manera similar, Espíritu Martínez et al. (2022) destacan que, aunque estas plataformas han favorecido la retención del conocimiento y la autonomía en el

aprendizaje, aún presentan limitaciones para consolidar la fluidez y la capacidad de conversación espontánea.

Por otro lado, la experiencia del usuario constituye un aspecto determinante en la aceptación y el éxito de estas aplicaciones. Factores como la facilidad de uso, la accesibilidad tecnológica y la percepción de progreso influyen de manera directa en la motivación y la permanencia dentro de las plataformas digitales (Espejo et al., 2023). Además, la adaptabilidad de los contenidos a distintos tipos de estudiantes ha sido un elemento clave para mejorar su eficacia, especialmente en el aprendizaje del inglés como segunda lengua. En consecuencia, con el avance de la inteligencia artificial y la analítica educativa, se prevé que estas herramientas continúen evolucionando y optimizando la experiencia de aprendizaje. De este modo, las aplicaciones móviles han transformado la enseñanza del inglés al ofrecer métodos alternativos para el desarrollo de habilidades lingüísticas en entornos flexibles y accesibles

3.4.Criterios de evaluación de las AMAI

La evaluación de las aplicaciones móviles para el aprendizaje del inglés (AMAI) se sustenta en diversos criterios que permiten determinar su impacto y utilidad dentro de los procesos educativos. Entre los principales factores de análisis se encuentran la eficacia, las funcionalidades y la experiencia del usuario, cuyo examen resulta fundamental para identificar las herramientas que ofrecen mejores resultados y para optimizar su implementación en contextos académicos y de aprendizaje autónomo.

3.4.1.Eficacia

Uno de los criterios esenciales para evaluar las AMAI es su eficacia en la enseñanza del idioma. Según Thomas et al. (2021), la efectividad de estas aplicaciones depende de su capacidad para mejorar la comprensión y producción del inglés, considerando aspectos como el desarrollo

del vocabulario, la gramática, la fluidez comunicativa y la precisión en la pronunciación. Diversos estudios han evidenciado que aplicaciones como Duolingo y Busuu han obtenido resultados positivos en la adquisición de vocabulario y estructuras gramaticales mediante el uso de técnicas de repetición espaciada y gamificación (Susanto et al., 2022). De igual manera, Xiaoyu He (2018) señala que herramientas como Cake English App se han destacado por su enfoque en la práctica de la conversación y la pronunciación a través de contenidos audiovisuales, lo que facilita una interacción más cercana con el idioma.

Asimismo, la eficacia de las AMAI se evalúa en función de la retención del conocimiento y de la capacidad de los usuarios para aplicar lo aprendido en contextos prácticos. Mejía-Rivas (2022) indica que estas plataformas fomentan la autonomía en el aprendizaje; sin embargo, resulta necesario complementarlas con métodos tradicionales que promuevan la interacción directa con hablantes del idioma. En concordancia con ello, Espíritu Martínez et al. (2022) sostienen que la eficacia de estas aplicaciones también está relacionada con el nivel de motivación y compromiso de los estudiantes, dado que el uso constante de dichas herramientas suele asociarse con mejores resultados.

3.4.2. Funcionalidades

Las funcionalidades del diseño de la interfaz desempeñan un papel fundamental en la facilidad de uso de las aplicaciones, ya que determinan las acciones que el usuario puede realizar y la manera en que interactúa con el sistema. Domínguez et al. (2023) afirman que las aplicaciones más efectivas integran actividades interactivas orientadas al desarrollo de las habilidades esenciales del aprendizaje de idiomas, tales como la comprensión, la expresión, la lectura y la escritura. Estas funcionalidades se apoyan en tecnologías como la inteligencia artificial, que permite ajustar los contenidos en función del progreso del usuario. Además, recursos como el

reconocimiento de voz y la gamificación no solo incrementan la motivación, sino que también contribuyen a una mejor retención del conocimiento (Yosintha et al., 2022; Susanto et al., 2022). En este sentido, la funcionalidad no constituye un elemento accesorio, sino un componente esencial que otorga sentido a la interfaz como herramienta educativa.

Para el diseño de interfaces funcionales y fáciles de usar, las teorías del diseño se centran en criterios como la eficiencia, la eficacia y la satisfacción, los cuales forman parte de los principios básicos de la usabilidad. Esta se define como la capacidad de un sistema para ser utilizado por personas específicas con el fin de alcanzar objetivos determinados de manera efectiva, eficiente y satisfactoria dentro de un contexto concreto (Carrión et al., 2014). Desde esta perspectiva, las interfaces deben permitir la realización adecuada de las tareas, optimizando el tiempo y los recursos, y ofreciendo una experiencia de uso positiva. Por consiguiente, la funcionalidad adquiere valor únicamente cuando se integra de manera coherente con los principios de usabilidad.

Las teorías contemporáneas de la usabilidad incorporan, además, el enfoque del Diseño Centrado en el Usuario (DCU), el cual plantea que las funcionalidades deben responder a las necesidades reales de los usuarios y al contexto de uso. Un desafío adicional consiste en integrar la funcionalidad con la innovación tecnológica sin comprometer la usabilidad. En estudios recientes sobre diseños que incorporan machine learning, se reconoce que las interfaces automáticas pueden aportar funciones predictivas o adaptativas; no obstante, estas deben estructurarse bajo criterios de usabilidad para evitar una complejidad excesiva (Quispe, 2022). En consecuencia, los diseñadores deben equilibrar la incorporación de funciones avanzadas con la claridad y simplicidad de la interfaz, evitando que la innovación se imponga sobre la comprensión funcional.

Finalmente, la usabilidad se concibe también como un proceso de comunicación entre el sistema y el usuario. Palacio et al. (2021) sostienen que una interfaz verdaderamente usable debe proporcionar información clara sobre las funcionalidades disponibles y orientar al usuario sobre cómo interactuar con ellas sin generar ambigüedades. Desde esta perspectiva, la interfaz actúa como mediadora entre el sistema tecnológico y el usuario, de modo que una comunicación deficiente incrementa la carga cognitiva y dificulta el uso de las funciones. Por ello, las funcionalidades deben ser visibles, coherentes y acordes con el modelo mental del usuario. La evaluación de estas interfaces suele realizarse mediante técnicas como la evaluación heurística, las pruebas de usabilidad y los métodos híbridos. Al respecto, Toribio et al. (2019) aplicaron la evaluación heurística de Nielsen para analizar módulos de un sistema administrativo, y concluyeron que diversas fallas se originaban en la falta de priorización de funciones esenciales y en la ausencia de previsión de errores por parte de los usuarios.

3.4.3. Experiencia del usuario

La experiencia del usuario constituye un factor determinante en la aceptación y efectividad de las aplicaciones móviles para el aprendizaje del inglés (AMAI). Este concepto, proveniente del ámbito del diseño de interacción, hace referencia a la percepción global que desarrolla el usuario al interactuar con un sistema digital. En el contexto educativo, dicha experiencia no depende únicamente del diseño visual o de la facilidad de uso, sino también de la usabilidad pedagógica, entendida como la capacidad del entorno digital para apoyar de manera efectiva los procesos cognitivos y motivacionales implicados en el aprendizaje (García et al., 2020). En este sentido, Garzón et al. (2023) señalan que aspectos como la facilidad de uso, la claridad de la interfaz y la accesibilidad tecnológica influyen de forma directa en los niveles de satisfacción y compromiso de los estudiantes con su proceso formativo.

Asimismo, Espíritu et al. (2022) destacan que la adaptabilidad de los contenidos constituye un componente esencial de la experiencia del usuario, especialmente en entornos multiculturales y multilingües. Las aplicaciones que permiten ajustar el nivel, el ritmo y los métodos de aprendizaje a las necesidades de cada estudiante favorecen la autorregulación y la autonomía, las cuales son consideradas pilares fundamentales del aprendizaje móvil. Desde la perspectiva sociocultural, este proceso se relaciona con la zona de desarrollo próximo propuesta por Vygotsky, en la cual el aprendizaje se produce cuando las tareas se sitúan entre lo que el estudiante puede realizar de manera autónoma y aquello que puede alcanzar con apoyo (Gómez et al., 2020).

No obstante, uno de los retos más frecuentes en la experiencia del usuario se vincula con la accesibilidad tecnológica. En este sentido, no todos los estudiantes disponen de dispositivos adecuados o de una conexión a internet estable, lo que puede limitar el uso continuo de las plataformas digitales. Al respecto, Suárez et al. (2024) señalan que la inclusión digital no se reduce únicamente al acceso a la tecnología, sino que también implica el diseño de materiales que funcionen con conectividad limitada y que sean compatibles con distintos tipos de dispositivos. Esta situación pone de relieve la necesidad de desarrollar aplicaciones inclusivas y sostenibles, capaces de responder tanto a las restricciones tecnológicas como a la diversidad cultural y lingüística de los usuarios.

Por otra parte, la retroalimentación desempeña un papel relevante en la experiencia de aprendizaje. Hattie y Timperley (2007) sostienen que el feedback resulta más efectivo cuando se ofrece de manera oportuna, es claro y se centra en el proceso de aprendizaje. En el caso de las AMAI, la retroalimentación inmediata posterior a la realización de una actividad refuerza la percepción de progreso y contribuye a la mejora del desempeño del estudiante. De este modo, el refuerzo positivo se configura como un factor motivador que favorece el aprendizaje significativo

(Ausubel, 1983 citado en Baque, 2021), al establecer vínculos entre el nuevo conocimiento y las experiencias previas.

En síntesis, la experiencia del usuario en las aplicaciones móviles para el aprendizaje del inglés se consolida como un componente esencial que articula la usabilidad tecnológica con la eficacia pedagógica. Su impacto trasciende la simple interacción con la interfaz, ya que condiciona el nivel de motivación, autonomía y compromiso del estudiante frente al aprendizaje. En consecuencia, un diseño centrado en el usuario, que considere la accesibilidad, la adaptabilidad y una retroalimentación efectiva, contribuye a la creación de entornos inclusivos y sostenibles que potencian el desarrollo de competencias lingüísticas. Desde esta perspectiva, las AMAI no solo deben priorizar la funcionalidad y la estética, sino también responder a principios de equidad y personalización del aprendizaje, garantizando experiencias significativas que fortalezcan la participación activa y la construcción del conocimiento.

4. Metodología

La metodología empleada en el presente trabajo de investigación corresponde a una

Revisión Sistemática de Literatura (RSL), desarrollada conforme a las directrices propuestas por Kitchenham (2004), cuyo propósito es analizar de manera detallada y comparativa diversas aplicaciones móviles, con el fin de evaluar su eficacia, sus funcionalidades y la experiencia del usuario en el aprendizaje del idioma inglés. El estudio se enmarca en el paradigma positivista, el cual concibe la realidad como objetiva y medible, de modo que los resultados se fundamentan en evidencias empíricas y verificables (Mejías-Rivas, 2022).

De acuerdo con Kitchenham (2004), la RSL se estructura en tres etapas: planificación, ejecución y presentación del informe. En la fase de planificación se establecen el objetivo del estudio, las preguntas de investigación, los criterios de inclusión y exclusión, las fuentes de información y los métodos de búsqueda, lo cual garantiza un proceso sistemático, claro y reproducible. En consecuencia, esta etapa resulta fundamental para consolidar una base metodológica sólida y asegurar que la selección de los estudios sea coherente con los objetivos planteados.

Posteriormente, durante la fase de ejecución, se aplica el protocolo de búsqueda definido, que consiste en la identificación, selección y análisis crítico de los estudios más relevantes. Según Kitchenham (2004), este proceso contempla la búsqueda sistemática en bases de datos académicas reconocidas, tales como Scopus, Web of Science, Dialnet, Scielo y Redalyc, así como la extracción de la información pertinente y la evaluación de la calidad metodológica de cada estudio. En este sentido, Gómez, Fernando, Aponte y Betancourt (2014) señalan que la revisión sistemática permite recopilar y analizar información procedente de fuentes confiables, como artículos científicos, libros, actas de congresos y tesis, priorizando las publicaciones revisadas por pares. De este modo, se garantiza la validez de los resultados y se obtiene una visión integral y fundamentada sobre el estado actual del conocimiento en torno a las aplicaciones móviles para el

aprendizaje del inglés (Guamán et al., 2021).

Finalmente, en la fase de reporte, se lleva a cabo la síntesis e interpretación de los resultados obtenidos, organizando la información mediante esquemas, tablas comparativas o mapas conceptuales que facilitan la identificación de tendencias, fortalezas y vacíos existentes en la literatura. Kitchenham (2004) destaca que esta etapa es clave para presentar los hallazgos de forma clara y coherente, evidenciando tanto las implicaciones teóricas como las prácticas del estudio. En consecuencia, el análisis crítico y la organización sistemática de los resultados permiten determinar áreas que requieren mayor profundización investigativa y posibles oportunidades de mejora en el diseño de las aplicaciones móviles educativas. De esta manera, la RSL no solo sistematiza el conocimiento existente, sino que también proporciona una base sólida para futuras investigaciones orientadas al fortalecimiento del aprendizaje móvil en la enseñanza del idioma inglés.

4.1. Preguntas de investigación

- P1. ¿Cómo se comparan entre sí las funcionalidades y herramientas ofrecidas por las diferentes aplicaciones móviles para el aprendizaje del idioma inglés?
- P2. ¿La efectividad del aprendizaje del idioma inglés mediante aplicaciones móviles puede verse influenciada por la experiencia de usuario, considerando aspectos como el diseño, la motivación y la retroalimentación?
- P3. ¿Qué factores técnicos (eficacia, funcionalidad y experiencia del usuario) y pedagógicos influyen en la selección de una aplicación móvil para el aprendizaje del idioma inglés?
- P4. ¿Qué recomendaciones pueden derivarse del análisis comparativo de las aplicaciones móviles para el aprendizaje del idioma inglés según las necesidades de aprendizaje de los usuarios?

4.2. Unidad de análisis

La unidad de análisis estuvo constituida por estudios científicos primarios relacionados con aplicaciones móviles para el aprendizaje del idioma inglés. Estos estudios fueron recuperados mediante búsquedas sistemáticas en las bases de datos académicas seleccionadas y posteriormente sometidos a procesos de selección, evaluación de calidad metodológica y extracción de datos. La información obtenida permitió analizar la eficacia, las funcionalidades y la experiencia del usuario asociadas a las aplicaciones móviles orientadas al aprendizaje del inglés.

De acuerdo con Kitchenham (2004), los estudios primarios constituyen la fuente principal de evidencia en una revisión sistemática, ya que aportan resultados empíricos originales que pueden ser analizados y comparados de manera rigurosa. En consecuencia, el corpus de análisis estuvo integrado por los estudios que cumplieron los criterios de inclusión establecidos y que fueron incorporados al proceso de revisión sistemática. Adicionalmente, se consultaron libros, trabajos de grado, documentos institucionales y sitios web oficiales con el propósito de fortalecer la fundamentación teórica y contextual de la investigación. Sin embargo, estas fuentes fueron utilizadas exclusivamente como apoyo para la construcción del estado del arte y del marco teórico, por lo que no formaron parte del corpus de estudios incluidos en el análisis sistemático.

4.3. Extracción y organización de los datos

Con el propósito de garantizar la trazabilidad y transparencia del proceso de síntesis, se elaboró una matriz de extracción de datos en la que se registró información relevante de cada estudio seleccionado, incluyendo autor, año de publicación, aplicación analizada, diseño metodológico, contexto de estudio y principales hallazgos relacionados con la eficacia, las funcionalidades y la experiencia del usuario. Esta matriz permitió identificar patrones, contrastar resultados y fundamentar la construcción de las categorías analíticas empleadas en la presente

revisión sistemática.

Tabla 2*Matriz de extracción de datos de los estudios incluidos (extracto)*

Autor y año	Aplicación	Diseño metodológico	Muestra/contexto	Eficacia	Funcionalidades	Experiencia de usuario
Ajisoko (2020)	Duolingo	Preexperimental, pretest-postest	10 estudiantes, Universidad de Borneo Tarakan; 30 días de uso	Mejóro el vocabulario	Práctica diaria, actividades móviles, 20 XP por día	Cuestionario sobre uso/percepción
Alsaif & Deris (2019)	Duolingo	Estudio sobre aceptación docente	Docentes / contexto educativo	La aceptación no asegura implementación efectiva	Vocabulario, rasgos preferidos y problemas de uso	Analiza aceptación, preferencias y limitaciones
Chung & Lo (2025)	Apps móviles, incluye Duolingo	Estudio comparativo	Estudiantes de Hong Kong y Corea del Sur	Favorece autonomía y aprendizaje autorregulado	Apps de aprendizaje móvil fuera del aula	Percepciones y uso de apps en contexto pospandemia

Tabssam et al. (2025)	Duolingo y Babbel	Mixto: análisis de sentimientos, análisis de redes y rasgos lingüísticos	190 reseñas de usuarios por cada aplicación	No mide aprendizaje directo; analiza valoración de usuarios	Comparación de Duolingo y Babbel	Experiencia de usuario mediante reseñas
Pham (2022)	Quizizz	Diseño pretest- posttest con grupo control	63 estudiantes de primer año, especialidad inglés; intervención de 10 semanas	Mejóro el logro gramatical	20 cuestionarios de opción múltiple en Quizizz	Gamificación aplicada al aprendizaje gramatical
Esmaeili & Shahrokhi (2020)	Memrise	Cuasiexperimental	75 estudiantes iraníes EFL de nivel intermedio, instituto privado Farahan	Mejóro aprendizaje y retención de colocaciones	Repetición espaciada / vocabulario	No se centra principalmente en UX; analiza resultados de aprendizaje.

Nota. La matriz completa de extracción de datos correspondiente a los 58 estudios incluidos en la revisión sistemática se presenta en el Anexo 3. Elaboración propia

4.4. Selección y justificación de las aplicaciones

Tras realizar una revisión exhaustiva de la literatura académica disponible sobre aplicaciones móviles orientadas al aprendizaje del inglés, inicialmente se consideraron diversas plataformas para su análisis, entre ellas ELSA Speak, Busuu y Cake. Sin embargo, durante el proceso de búsqueda, selección y evaluación de la evidencia científica, se constató que estas aplicaciones presentaban una cantidad limitada de estudios empíricos que permitieran analizar de manera rigurosa su eficacia pedagógica, funcionalidades y experiencia de usuario. En consecuencia, la información disponible no resultó suficiente para sustentar un análisis comparativo sistemático acorde con los criterios metodológicos establecidos en la presente investigación. Por el contrario, las aplicaciones Duolingo, Babbel, Quizizz y Memrise evidenciaron una presencia recurrente en la literatura científica revisada, respaldada por estudios empíricos que permitieron evaluar de forma consistente los criterios de eficacia, funcionalidades y experiencia de usuario. Por esta razón, estas cuatro plataformas fueron seleccionadas como objeto de análisis del presente estudio, garantizando la rigurosidad, coherencia metodológica y validez de los resultados obtenidos. Aunque durante el análisis se identificaron estudios que reportaban resultados relacionados con otras aplicaciones móviles para el aprendizaje del inglés, estas se utilizaron únicamente como evidencia complementaria para contextualizar los hallazgos del corpus. En consecuencia, la comparación principal y sistemática desarrollada en esta investigación se limitó exclusivamente a Duolingo, Babbel, Quizizz y Memrise, por ser las aplicaciones que presentaron suficiente respaldo empírico dentro de los estudios incluidos.

La selección también se sustentó en la diversidad funcional y pedagógica que cada plataforma aporta al análisis. Duolingo se distingue por sus dinámicas de gamificación, recompensas y tablas de clasificación que sostienen la motivación y la participación constante del

usuario (Chung & Lo, 2025; Pham, 2022; Tabssam et al., 2025). Babbel ofrece una metodología estructurada con explicaciones gramaticales sistemáticas y contextualización cultural, orientada a estudiantes que demandan mayor formalidad y profundidad conceptual (Tabssam et al., 2025). Quizizz, por su parte, ha demostrado una correlación significativa entre la actitud positiva del usuario y su satisfacción con la plataforma, lo que sustenta su eficacia como herramienta de evaluación interactiva (Pham, 2022). Finalmente, Memrise destaca por su modelo de repetición espaciada, con efectos documentados en la retención de vocabulario y colocaciones léxicas a largo plazo (Esmaeili & Shahrokhi, 2020). En conjunto, estas cuatro aplicaciones cubren enfoques pedagógicos complementarios que permiten una comparación pertinente, equilibrada y coherente con los objetivos del estudio.

4.5. Criterios de inclusión y exclusión:

Con el propósito de garantizar la pertinencia, rigor metodológico y coherencia interna de la presente revisión sistemática de literatura, se establecieron criterios de inclusión y exclusión que orientaron de manera sistemática y transparente el proceso de selección de los estudios primarios. Dichos criterios fueron aplicados sobre los metadatos de título, resumen y palabras clave de cada registro recuperado en las bases de datos consultadas, siguiendo las recomendaciones de Kitchenham (2004), quien señala que la definición explícita de estos parámetros constituye un elemento fundamental para asegurar la reproducibilidad y validez del proceso de búsqueda.

4.5.1. Criterios de inclusión:

CI1: Artículos que aborden el uso de aplicaciones móviles para el aprendizaje del idioma inglés.

CI2: Artículos que analicen específicamente el desarrollo de uno o más de los cuatro dominios del inglés (lectura, escritura, comprensión auditiva, expresión oral) mediante aplicaciones móviles.

CI3: Artículos que evalúen la efectividad, funcionalidad o experiencia de usuario de aplicaciones móviles para el aprendizaje del inglés.

CI4: Artículos que comparen diferentes aplicaciones móviles para el aprendizaje del idioma inglés.

CI5: Artículos que analicen las preferencias o necesidades de los usuarios respecto a aplicaciones para el aprendizaje del inglés.

CI6: Artículos completos publicados en revistas académicas, conferencias o capítulos de libros.

CI7: Estudios primarios publicados entre 2018 y 2025.

4.5.2. Criterios de exclusión

Los criterios para la exclusión de estudios son:

CE1: Editoriales, prólogos, opiniones, discusiones, entrevistas, noticias, publicidad, paneles o posters.

CE2: Artículos que no se enfoquen específicamente en aplicaciones móviles (por ejemplo, software de escritorio, plataformas web no optimizadas para móviles).

CE3: Artículos que analicen aplicaciones para el aprendizaje de idiomas distintos al inglés.

CE4: Artículos que no evalúen al menos uno de los cuatro dominios del inglés (lectura, escritura, comprensión auditiva, expresión oral).

CE5: Artículos que no aborden aspectos de funcionalidad, herramientas, experiencia de usuario o efectividad de las aplicaciones.

CE6: Artículos que no se disponga del documento completo.

CE7: Artículos duplicados en otras bases bibliográficas.

4.6. Evaluación de la calidad metodológica

Previo a la utilización de los estudios seleccionados, se llevó a cabo un proceso de evaluación crítica de la calidad metodológica y del riesgo de sesgo de cada uno de ellos. Este

procedimiento constituye una etapa fundamental en toda revisión sistemática, ya que permite determinar en qué medida los estudios han abordado adecuadamente posibles fuentes de sesgo derivadas de su diseño, ejecución y análisis (Kitchenham, 2004). Asimismo, la valoración metodológica de la evidencia contribuye a fortalecer la confiabilidad y la rigurosidad de los hallazgos obtenidos (Universidad de Navarra, 2026).

La calidad metodológica se refiere al grado en que un estudio minimiza la presencia de errores sistemáticos mediante un diseño y una ejecución adecuados, mientras que el riesgo de sesgo corresponde a la probabilidad de que dichos errores afecten la validez de los resultados reportados (Universidad de Navarra, 2026). En consecuencia, la evaluación de estos aspectos resulta indispensable para garantizar la solidez de la evidencia incorporada en la revisión.

En concordancia con las recomendaciones de Kitchenham (2004) y las orientaciones metodológicas para revisiones sistemáticas, se diseñó un instrumento ad hoc en formato de lista de verificación (checklist) para evaluar la calidad metodológica de los estudios primarios incluidos. La construcción del instrumento se fundamentó en criterios adaptados de herramientas de evaluación crítica ampliamente reconocidas, como CASP (Critical Appraisal Skills Programme) y JBI (Joanna Briggs Institute), ajustándolos a los objetivos de la presente investigación. El instrumento se estructuró en cinco dimensiones: (1) claridad de los objetivos de investigación, (2) adecuación del diseño y la metodología, (3) pertinencia y consistencia de los resultados, (4) relación entre objetivos, resultados y conclusiones, y (5) suficiencia de la evidencia empírica. Cada criterio fue valorado mediante una escala dicotómica, asignando 1 punto cuando el estudio cumplía satisfactoriamente con el criterio establecido y 0 puntos cuando no lo cumplía o cuando la información reportada no permitía verificarlo con claridad.

La aplicación de este instrumento permitió examinar de manera sistemática la calidad

metodológica de los estudios incluidos y garantizar que la evidencia considerada en el análisis comparativo presentara un nivel adecuado de rigor científico. El instrumento completo utilizado para esta evaluación se presenta en el Anexo 1. Asimismo, los resultados de la evaluación individual de cada uno de los 58 estudios primarios, incluyendo la puntuación obtenida en cada criterio y el puntaje total de calidad metodológica, se presentan de forma detallada en el Anexo 2, con el fin de asegurar la trazabilidad, transparencia y auditabilidad del proceso de selección y valoración de la evidencia científica.

4.7.Bases de datos y cadenas de búsqueda

Con el propósito de garantizar la exhaustividad y reproducibilidad del proceso de búsqueda, se consultaron las siguientes bases de datos académicas: Scopus, Google Scholar, Dialnet, Redalyc y SciELO. La selección de estas fuentes respondió a la necesidad de cubrir producción científica tanto en inglés como en español, considerando la naturaleza bilingüe del campo de estudio y la relevancia de incorporar investigaciones provenientes del contexto latinoamericano. Las búsquedas se realizaron entre julio del 2025 hasta marzo del 2026, empleando términos en ambos idiomas combinados mediante operadores booleanos (AND, OR), los cuales permitieron ampliar o restringir los resultados según la pertinencia temática. Los términos utilizados se construyeron en torno a los tres ejes centrales de la investigación: eficacia pedagógica, funcionalidades y experiencia del usuario. En todos los casos se aplicaron filtros de fecha (2018–2025) y acceso a texto completo. Las cadenas de búsqueda empleadas en cada base de datos se detallan en la siguiente tabla:

Tabla 3

Bases de datos y cadenas de búsqueda utilizadas en la revisión sistemática

Bases	Cadena de búsqueda	Filtros	Resultados
--------------	---------------------------	----------------	-------------------

de datos			obtenidos
Scopus	("mobile app*" OR "mobile application*" OR "m-learning" OR "MALL") AND ("English learning" OR "English language learning" OR "EFL" OR "English as a foreign language") AND ("effectiveness" OR "efficacy" OR "user experience" OR "functionality") (	2018-2025	120
Google Scholar	("aplicaciones móviles" OR "aprendizaje móvil") AND ("inglés" OR "EFL") AND ("efectividad" OR "funcionalidades" OR "experiencia de usuario")	2018-2025	142
Dialnet	("aplicaciones móviles" OR "m-learning") AND ("aprendizaje del inglés" OR "inglés como lengua extranjera") AND ("eficacia" OR "funcionalidades" OR "experiencia de usuario") ("Duolingo" OR "Babbel" OR "Quizizz" OR "Memrise" OR "Busuu" OR "ELSA Speak" OR "Cake")	2018-2025	416
Redalyc	("mobile apps" OR "m-learning") AND ("English learning" OR "EFL") AND ("effectiveness" OR "user experience") AND ("Duolingo" OR "Babbel" OR "Quizizz" OR "Memrise") / ("aplicaciones móviles") AND ("aprendizaje del inglés") AND	2018-2025	614

	("eficacia" OR "experiencia de usuario") AND ("Duolingo" OR "Babbel" OR "Quizizz" OR "Memrise")		
SciEL O	("mobile learning" OR "aplicaciones móviles") AND ("inglés" OR "EFL") AND ("eficacia" OR "experiencia del usuario") AND ("Duolingo" OR "Babbel" OR "Quizizz" OR "Memrise")	2018- 2025	573
Total			1865

Fuente: Elaboración propia

Los resultados obtenidos en cada base de datos fueron sometidos a un proceso de depuración en el que, en primera instancia, se eliminaron los registros duplicados identificados en más de una fuente. Posteriormente, se aplicaron los criterios de inclusión y exclusión definidos en el protocolo de búsqueda, evaluando en una primera fase los títulos y resúmenes de los registros recuperados, y en una segunda fase el texto completo de los artículos preseleccionados. Este proceso de selección se encuentra detallado en el diagrama de flujo PRISMA presentado en la sección de Resultados (Figura 1), el cual sintetiza de manera transparente cada etapa del proceso hasta la conformación del corpus final de 58 artículos incluidos en la revisión.

5. Resultados

El presente apartado expone los hallazgos derivados de la revisión sistemática de literatura desarrollada conforme a las directrices de Kitchenham (2004), cuyo propósito central fue analizar la eficacia, las funcionalidades y la experiencia del usuario en aplicaciones móviles orientadas al aprendizaje del inglés. Los resultados se organizan en función de las preguntas de investigación planteadas y responden a un proceso riguroso de búsqueda, selección y evaluación de calidad metodológica del corpus:

En una primera instancia, se presenta la revisión bibliográfica y descriptivos del corpus analizado, sintetizados a través de figuras que permiten caracterizar la distribución de los estudios incluidos según criterios como la calidad metodológica, la frecuencia de citación, el cuartil de las revistas, el año de publicación, el país de origen y el dominio de habilidades lingüísticas abordado. Este análisis permite establecer el perfil del campo de investigación y contextualizar los hallazgos que se desarrollan posteriormente.

A continuación, los resultados se articulan en torno a tres ejes temáticos centrales. El primero aborda la comparación de funcionalidades y herramientas entre las aplicaciones móviles identificadas, evidenciando la diversidad de enfoques pedagógicos y tecnológicos que las distinguen. El segundo eje examina la relación entre la experiencia del usuario y la efectividad del aprendizaje del inglés, destacando el papel de variables como la gamificación, la retroalimentación inmediata, la accesibilidad y los componentes emocionales implicados en el proceso formativo. El tercer eje analiza los factores técnicos y pedagógicos que determinan la selección óptima de una aplicación, reconociendo que dicha elección no responde a criterios universales, sino a la convergencia entre el perfil del estudiante, el contexto de uso y los objetivos de aprendizaje. En su conjunto, los resultados ofrecen una visión integral y fundamentada sobre el estado actual del aprendizaje móvil del inglés, permitiendo identificar tendencias, fortalezas y limitaciones del campo, así como formular recomendaciones orientadas al diseño, la implementación y la mejora continua de estas herramientas digitales en contextos educativos diversos.

5.1. Proceso de selección de estudios según el diagrama de flujo PRISMA

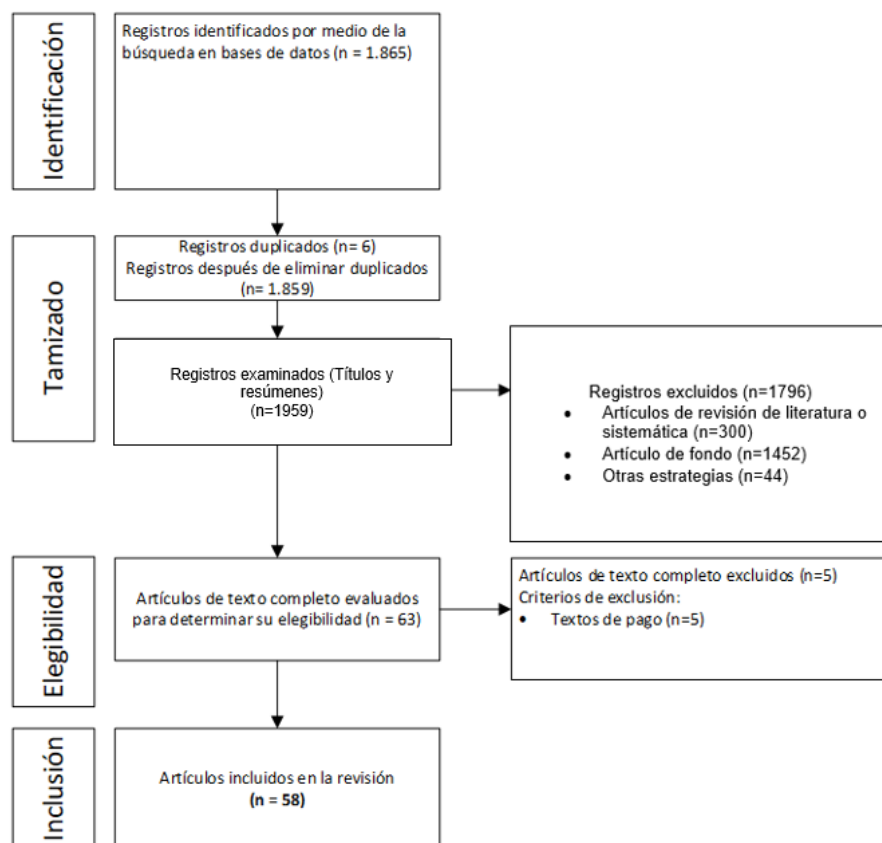
El diagrama ilustra el proceso metodológico de selección de literatura científica empleado en la presente revisión, siguiendo las directrices del modelo PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses). Este procedimiento se desarrolló en cuatro fases secuenciales: identificación, tamizado, elegibilidad e inclusión. En la fase de identificación, se localizaron un total de 1.865 registros mediante la búsqueda sistemática en las bases de datos seleccionadas. Posteriormente, durante la fase de tamizado, se eliminaron 6 registros duplicados, obteniéndose 1.859 referencias únicas para su análisis. Estas referencias fueron examinadas mediante la revisión de títulos y resúmenes. Como resultado, se excluyeron 1.796 registros por no cumplir con los criterios de inclusión establecidos, de los cuales 300 correspondían a artículos de

revisión de literatura o revisiones sistemáticas, 1.452 eran artículos de carácter general o de fondo y 44 abordaban estrategias de aprendizaje distintas al objeto de estudio.

En la fase de elegibilidad, los 63 artículos restantes fueron evaluados en texto completo para determinar su pertinencia metodológica y temática. Durante esta etapa, se excluyeron 5 estudios debido a la imposibilidad de acceder al texto completo, por lo que finalmente 58 investigaciones cumplieron con todos los criterios de selección establecidos. Finalmente, en la fase de inclusión, se incorporaron 58 artículos al corpus definitivo de la revisión sistemática. Este procedimiento garantiza la transparencia, trazabilidad y replicabilidad del proceso de selección de estudios, conforme a los estándares metodológicos establecidos para las revisiones sistemáticas y a las recomendaciones de la declaración PRISMA (Sánchez et al., 2023).

Figura 1

Diagrama de flujo

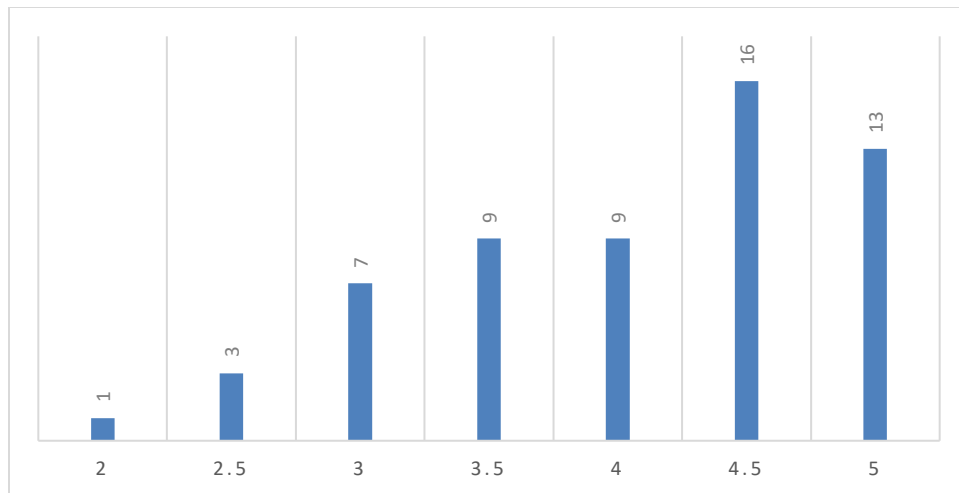


La evaluación de la calidad metodológica constituye un paso fundamental en toda revisión sistemática de literatura, puesto que permite determinar el grado de confiabilidad y validez de los estudios incluidos en el corpus de análisis, y con ello, garantizar que las conclusiones derivadas se sustenten en evidencia sólida y científicamente rigurosa (Kitchenham, 2004). Los resultados de este proceso de valoración, representados en la Figura 2, revelan un perfil altamente favorable del conjunto de investigaciones seleccionadas.

5.2. Caracterización descriptiva del corpus

Figura 2.

Evaluación de la calidad de las investigaciones



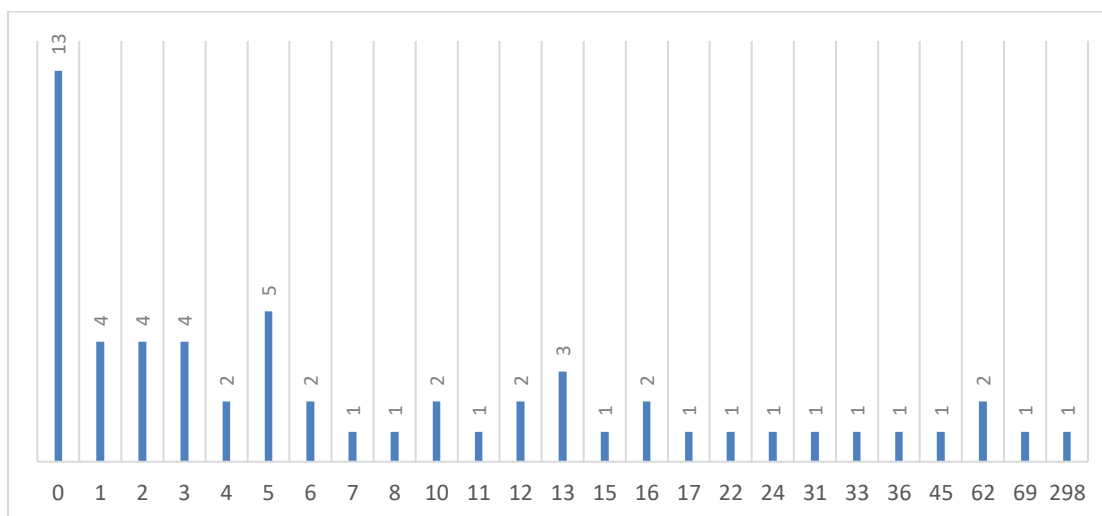
Como se observa en el gráfico, la distribución de las puntuaciones se concentra de manera notoria en los valores superiores de la escala: 16 estudios obtuvieron una calificación de 4,5 y 13 alcanzaron la puntuación máxima de 5, constituyendo juntos la mayoría absoluta del corpus. A estos se suman 9 estudios con calificación de 3,5 y 9 con calificación de 4, lo que refuerza la tendencia hacia estándares metodológicos elevados. En el extremo opuesto, solo 3 estudios registraron una puntuación de 2,5 y 1 obtuvo una calificación de 2, evidenciando que la presencia de investigaciones con bajo rigor metodológico es marginal dentro del conjunto analizado.

Esta distribución asimétrica, inclinada hacia los valores altos de la escala, no es un resultado insignificante; puesto que, refleja que el proceso de selección de estudios cumplió eficazmente su propósito de filtrar la evidencia disponible en función de criterios de calidad explícitos y verificables. La escasa representación de estudios con calificaciones inferiores a 3 confirma que la inclusión de investigaciones metodológicamente débiles fue prácticamente nula, lo cual fortalece la coherencia interna de la revisión y reduce el riesgo de sesgo en la interpretación de los hallazgos. Desde una perspectiva analítica, el predominio de estudios con puntuaciones entre 4 y 5 indica que el campo de investigación sobre aplicaciones móviles para el aprendizaje del inglés cuenta con una base empírica consolidada, caracterizada por diseños metodológicos

robustos, consistencia en el análisis de datos y rigor en la fundamentación teórica. Este escenario otorga validez y credibilidad a los resultados obtenidos en la presente revisión, al tiempo que respalda la pertinencia de las conclusiones formuladas en torno a la eficacia, las funcionalidades y la experiencia de usuario de las herramientas digitales examinadas.

Figura 3

Frecuencia de citaciones

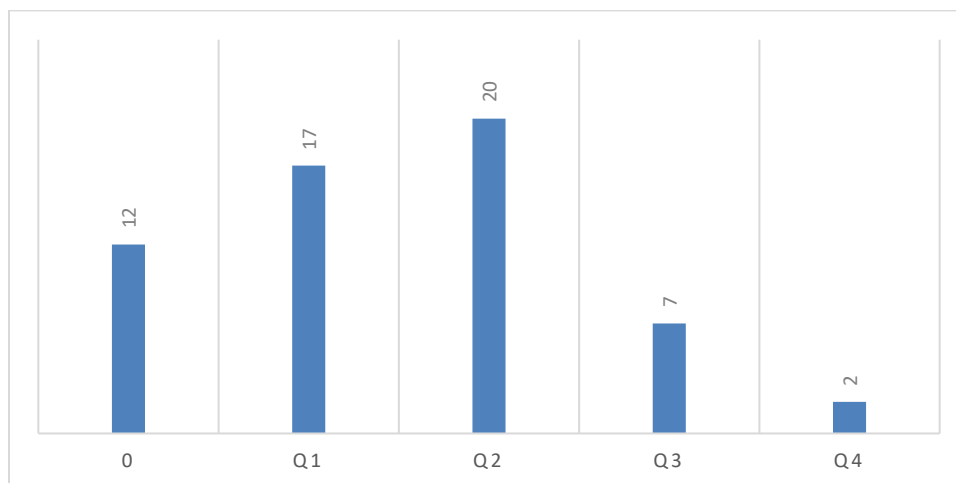


Los datos representados en la Figura 3 revelan una distribución asimétrica. El valor más frecuente corresponde a 0 citas, con 13 estudios en esta categoría, seguido de grupos de 4 estudios con 1, 2 y 3 citas respectivamente, configurando un bloque considerable de investigaciones con escasa repercusión académica registrada. Este patrón no indica necesariamente baja calidad metodológica, sino que puede responder a la reciente fecha de publicación de varios trabajos o a su difusión en revistas de circulación regional limitada. En el extremo opuesto, el corpus incluye estudios de alto impacto con 62, 69 e incluso 298 citas, lo que evidencia que la revisión integra tanto publicaciones emergentes como investigaciones seminales que han orientado decisivamente el desarrollo del campo. No obstante, la coexistencia de estudios con 0 citas y estudios con casi

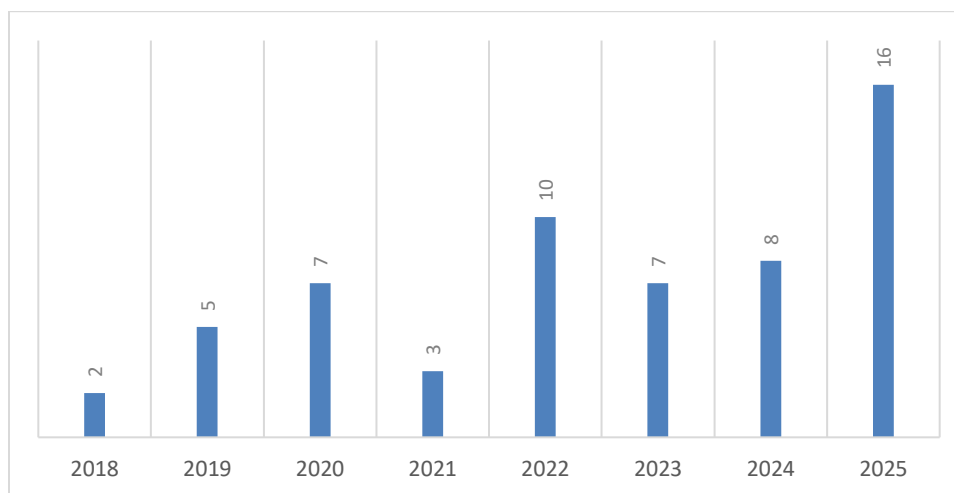
300 genera una brecha de impacto académico pronunciada dentro del mismo corpus, lo que implica que el peso argumentativo de los hallazgos no es homogéneo entre las fuentes analizadas.

Figura 4

Cuartil de la revista de las investigaciones



La Figura 4 muestra la distribución de los estudios según el cuartil de la revista en que fueron publicados. La mayor concentración se observa en Q2 con 20 estudios y Q1 con 17, lo que indica que la mayoría de las investigaciones del corpus fueron publicadas en revistas académicas de alto impacto. Esta preponderancia respalda la calidad y fiabilidad de los resultados seleccionados, dado que dichas publicaciones han superado procesos rigurosos de revisión científica. No obstante, 12 estudios permanecen fuera del sistema de cuartiles, mientras que 7 se ubican en Q3 y apenas 2 en Q4. Aunque estos últimos representan una proporción menor, su presencia introduce cierta heterogeneidad en el corpus. En conjunto, la estructura general del análisis se sustenta predominantemente en fuentes de alto estándar científico, lo que fortalece la validez de los hallazgos y marcos conceptuales desarrollados en la presente revisión.

Figura 5.*Frecuencia del año de publicación*

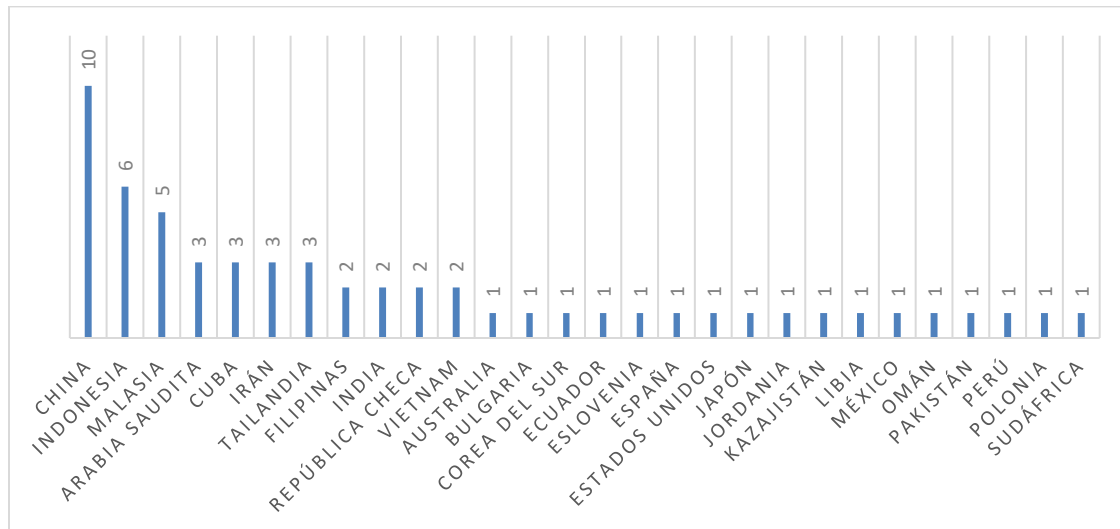
La Figura 5 muestra la distribución de los estudios incluidos según su año de publicación, abarcando el período comprendido entre 2018 y 2025. Los datos evidencian una tendencia de crecimiento progresivo en la producción científica, con un punto de partida moderado de 2 estudios en 2018 y 5 en 2019, seguido de un incremento sostenido que alcanza 7 estudios en 2020, una leve contracción a 3 en 2021, y una recuperación notable con 10 publicaciones en 2022. A partir de ese año, la producción se mantiene activa con 7 estudios en 2023 y 8 en 2024, culminando en un pico máximo de 16 publicaciones en 2025, la cifra más alta del período analizado.

Este patrón ascendente confirma que el aprendizaje móvil del inglés es un campo en rápida expansión, impulsado en gran medida por la transformación educativa digital acelerada tras la pandemia. El aumento significativo de publicaciones a partir de 2022 refleja no solo un mayor interés académico en esta área, sino también la consolidación de líneas de investigación más sofisticadas que integran inteligencia artificial, gamificación, aprendizaje autorregulado y tecnologías inmersivas. Este crecimiento sostenido otorga vigencia y pertinencia a la presente

revisión sistemática, al sustentarse en un corpus predominantemente reciente y representativo del estado actual del conocimiento en el campo.

Figura 6.

País de publicación

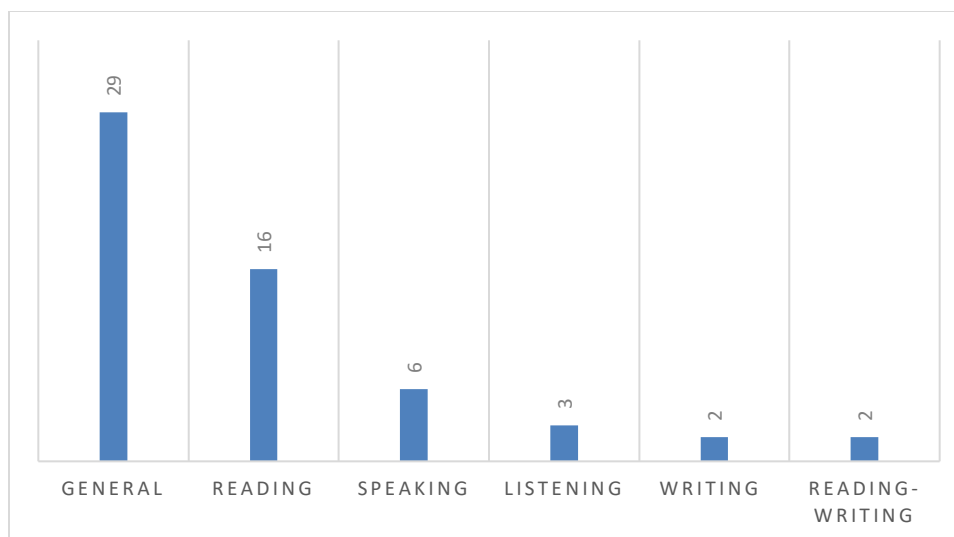


La Figura 6 muestra de dónde provienen los estudios incluidos en esta revisión, y el resultado es elocuente: Asia domina la producción científica en este campo. China encabeza la lista con 10 estudios, seguida de Indonesia con 6 y Malasia con 5. Más atrás, con 3 estudios cada uno, aparecen Arabia Saudita, Irán, Cuba y Tailandia, mientras que Filipinas, India, República Checa, Vietnam, Australia y Bulgaria aportan 2 publicaciones cada uno. El resto de países (Corea del Sur, Ecuador, Eslovenia, España, Estados Unidos, Japón, Jordania, Kazajistán, Libia, México, Omán, Pakistán, Perú, Polonia y Sudáfrica) contribuyen con 1 estudio cada uno, dibujando una presencia global amplia, aunque dispersa. Lo que estos datos revelan va más allá de una simple estadística geográfica: la concentración asiática refleja la escala de sus demandas educativas y la rapidez con que sus sistemas han adoptado la tecnología móvil como herramienta de enseñanza. Pero lo verdaderamente significativo es que el resto del mundo también está presente. Que Ecuador, España, México o Sudáfrica aparezcan en este mapa confirma que el aprendizaje móvil

del inglés no es una preocupación exclusiva de una región, sino un fenómeno genuinamente global que se vive, investiga y debate desde realidades muy distintas. Esa diversidad de contextos es, precisamente, lo que le otorga mayor riqueza y alcance a los hallazgos de esta revisión.

Figura 7.

Dominio de habilidades de inglés



La Figura 7 revela cómo se distribuye el foco de investigación según las habilidades lingüísticas abordadas en los estudios analizados. El dato más llamativo es que 29 estudios adoptan un enfoque general, es decir, abordan las cuatro habilidades del idioma de manera integrada, convirtiéndose en la categoría más frecuente por amplio margen. Le sigue reading con 16 estudios, mientras que speaking aparece con 6, listening con 3, y tanto writing como la combinación reading-writing registran apenas 2 estudios cada uno. Esta distribución dibuja un panorama donde la comprensión lectora ocupa un lugar privilegiado entre las habilidades específicas, mientras que la escritura y la escucha quedan notablemente rezagadas.

Lo que estos números evidencian es un desequilibrio que merece atención crítica. Si bien la tendencia hacia enfoques generales es positiva en tanto promueve una visión integral del aprendizaje del idioma, la escasa producción específica sobre writing, listening y sus

combinaciones sugiere que estas habilidades no han recibido la misma profundidad investigativa. Esto es relevante porque speaking y writing son habilidades productivas esenciales para la comunicación real, y su subrepresentación en la literatura indica un vacío que futuras investigaciones deberían atender con mayor sistematicidad para garantizar un desarrollo comunicativo verdaderamente integral.

5.3.Respuestas a las preguntas de investigación

5.3.1.P1. ¿Cómo se comparan entre sí las funcionalidades y herramientas ofrecidas por las diferentes aplicaciones móviles para el aprendizaje del idioma inglés?

No todas las aplicaciones móviles para aprender inglés funcionan de la misma manera ni persiguen los mismos objetivos. Cada una responde a un enfoque pedagógico distinto, y entender esas diferencias es clave para aprovecharlas bien. Hay aplicaciones que claramente apuestan por mantener al usuario conquistado mediante la competencia y el juego. Duolingo y Quizizz son el ejemplo más claro: sus insignias, tablas de clasificación y recompensas logran que el estudiante vuelva día tras día (Chung & Lo, 2025; Pham, 2025; Tabssam et al., 2025). Babbel toma un camino diferente y ofrece explicaciones gramaticales más sistemáticas con contextualización cultural, pensado para quienes quieren entender el idioma con mayor profundidad (Tabssam et al., 2025). Memrise, por su parte, se apoya en la repetición espaciada, una estrategia que ha demostrado ser efectiva para retener vocabulario y colocaciones léxicas a largo plazo (Esmaeili & Shahrokhi, 2020).

También existen aplicaciones que se especializan en una habilidad concreta. Flipgrid y SPEAK, por ejemplo, trabajan específicamente la expresión oral y ayudan a reducir la ansiedad que muchos estudiantes sienten al hablar en inglés, integrando grabaciones de voz e interacción entre pares (Chust-Pérez et al., 2025; Espiritu & Buaraphan, 2024). Write Better se enfoca en la

producción escrita con retroalimentación ágil y colaborativa (Li, T., 2024), y TOEFL Learning English apunta directamente a la comprensión auditiva (Johan et al., 2025). En otro nivel de complejidad, plataformas como A2 y Buana Online Course integran inteligencia artificial, realidad aumentada y realidad virtual para desarrollar habilidades cognitivas de orden superior (Siahaan et al., 2025; Zhang & Miao, 2025).

Sin embargo, uno de los hallazgos más importantes de esta revisión es que las funcionalidades por sí solas no explican la efectividad de una aplicación. Sun & Asmawi (2023) muestran que WeChat, que en principio es solo una app de mensajería, genera mejoras sustantivas en escritura de inglés comercial cuando se integra en una secuencia didáctica bien diseñada. En cambio, Kahoot, con todo su atractivo visual, vio limitada su implementación por problemas de conectividad (Nguyen & Yukawa, 2019). Algo similar sucede con las flashcards digitales y Memrise: herramientas aparentemente simples que producen efectos significativos en la retención cuando se combinan con la práctica formal (Esmaeili & Shahrokhi, 2020; Zakian et al., 2022). En definitiva, la comparación entre aplicaciones confirma que no existe una herramienta universalmente superior. Lo que determina su utilidad es la manera en que se articula con el contexto educativo, el perfil del estudiante y los objetivos de aprendizaje (Alsaif & Deris, 2019). Estos hallazgos pueden interpretarse desde la teoría del aprendizaje por tareas propuesta por Estaire (2011), la cual sostiene que el aprendizaje se produce con mayor efectividad cuando los estudiantes realizan actividades orientadas a objetivos concretos y significativos. Las funcionalidades identificadas en aplicaciones como Duolingo, Babbel, Quizizz y Memrise permiten estructurar tareas progresivas, ejercicios contextualizados y actividades de práctica continua que favorecen el uso funcional del idioma. Desde esta perspectiva, las diferencias observadas entre aplicaciones responden no solo a sus características tecnológicas, sino también a

la forma en que organizan experiencias de aprendizaje orientadas al cumplimiento de tareas lingüísticas específicas.

5.3.2.P2. ¿La efectividad del aprendizaje del idioma inglés mediante aplicaciones móviles puede verse influenciada por la experiencia de usuario, considerando aspectos como el diseño, la motivación y la retroalimentación?

La experiencia de usuario no es un componente periférico del diseño de una aplicación, sino una variable estructural que articula diseño, pedagogía y condiciones tecnológicas, y cuya presencia o ausencia incide directamente en los resultados de aprendizaje. En primer lugar, los hallazgos confirman que un diseño atractivo, interactivo y con retroalimentación inmediata genera motivación, compromiso y satisfacción, lo que se traduce en mejores resultados académicos (Mounkoro, 2024; Pham, 2022; Sofiana & Mubarak, 2020). El caso de Quizizz es ilustrativo: se demostró una correlación altamente significativa entre una actitud positiva hacia la plataforma y la satisfacción del usuario, lo que explica su impacto pedagógico sostenido (Pham, 2022). En la misma línea, Tu (2021) señala que las aplicaciones móviles no solo mejoran el rendimiento, sino que transforman el aprendizaje de un evento puntual en una práctica distribuida y continua que trasciende el espacio del aula. Las dimensiones sociales de la experiencia de usuario también contribuyen a este proceso: el intercambio de insignias y el aprendizaje colaborativo en plataformas como WhatsApp y WeChat mejoran la autorregulación y la persistencia del estudiante, incidiendo positivamente en las tasas de finalización y en la profundidad cognitiva del proceso (Ahmed, 2019; F. Li, 2023; Xu & Richardson, 2024; Buitrago, 2021).

En segundo lugar, la experiencia de usuario impacta dimensiones emocionales que con frecuencia se subestiman en el análisis pedagógico. La accesibilidad, la flexibilidad y la retroalimentación inmediata no solo mejoran el rendimiento, sino que reducen la ansiedad

comunicativa y fortalecen la autoconfianza del estudiante, como lo demuestran aplicaciones como Flipgrid, SPEAK y TOEFL Learning English (Chust-Pérez et al., 2025; Espiritu & Buaraphan, 2024; Johan et al., 2025). Esto confirma que el aprendizaje de un idioma no es exclusivamente un proceso cognitivo, sino también afectivo, y que el diseño de una aplicación puede facilitar o bloquear ese proceso dependiendo de cómo gestione esas variables. En estudiantes universitarios y escolares, las interfaces amigables y las actividades interactivas extienden el tiempo de uso, aumentan la persistencia y mejoran el rendimiento lingüístico (Poláková & Klimova, 2022; Raj & Baisel, 2024). Kohnke (2020) refuerza esta idea al señalar que cuando una aplicación integra elementos lúdicos, favorece la continuidad del uso, un factor crucial para la acumulación de resultados en vocabulario. VocabGame, por su parte, reporta incrementos de motivación y confianza especialmente en estudiantes con bajo rendimiento inicial, confirmando que la experiencia de usuario gamificada actúa como mecanismo que impulsa la mejora sostenida (Elaish et al., 2019).

Sin embargo, la experiencia de usuario no opera de manera aislada, sino que está condicionada por el entorno tecnológico en el que se desarrolla. Kahoot fue percibido como beneficioso por los estudiantes, pero los problemas técnicos y de conectividad limitaron su implementación efectiva, demostrando que un diseño atractivo no es suficiente si las condiciones del entorno no lo sostienen (Nguyen & Yukawa, 2019). WhatsApp y WeChat, por su parte, requieren orientación pedagógica clara para que la interacción sea sostenida y significativa, y no derive en participaciones mal estructuradas (Ahmed, 2019). En ese sentido, cuando cualquiera de los componentes de la experiencia de usuario falla (ya sea el diseño, la motivación, la retroalimentación o la estabilidad técnica) la efectividad pedagógica puede verse comprometida incluso cuando el contenido es adecuado (Alsaif Sarah Ali & Deris, 2019; Elaish et al., 2019;

Nguyen & Yukawa, 2019).

En síntesis, la gamificación y la interactividad son mecanismos valiosos para sostener la motivación y la retención, pero solo resultan genuinamente efectivos cuando están enmarcados en objetivos pedagógicos claros. De lo contrario, generan motivación superficial sin conducir a un aprendizaje profundo y duradero. La experiencia de usuario, entendida de manera integral, es la variable que determina si una aplicación móvil se convierte en una herramienta real de aprendizaje o simplemente en una plataforma de entretenimiento educativo. Los resultados obtenidos también pueden explicarse desde la teoría sociocultural de Vygotsky y el concepto de Zona de Desarrollo Próximo (ZDP). Las funciones de retroalimentación inmediata, seguimiento del progreso, adaptación de contenidos y orientación continua presentes en las aplicaciones móviles actúan como mecanismos de mediación que apoyan al estudiante durante su proceso de aprendizaje. De acuerdo con Carrera y Mazzarella (2001), el desarrollo cognitivo no depende únicamente de lo que el individuo puede realizar de manera autónoma, sino también de aquello que puede alcanzar con ayuda y orientación. En este sentido, las aplicaciones móviles proporcionan formas de andamiaje digital que facilitan el avance progresivo del estudiante hacia niveles superiores de desempeño lingüístico.

5.3.3.P3. ¿Qué factores técnicos (eficacia, funcionalidad y experiencia del usuario) y pedagógicos influyen en la selección de una aplicación móvil para el aprendizaje del idioma inglés?

La evidencia analizada permite afirmar que elegir una aplicación no debería basarse en su popularidad, sino en la convergencia entre lo que ofrece técnicamente y lo que el contexto educativo realmente necesita. Desde el plano técnico, la eficacia empírica, la usabilidad, la retroalimentación inmediata y la estabilidad funcional son factores decisivos. Investigaciones

realizadas en China, Tailandia, Indonesia y Arabia Saudita evidencian mejoras estadísticamente significativas en competencia lingüística al usar aplicaciones móviles en comparación con métodos tradicionales (Azi, 2023; Chaisuriya & Rungsiri, 2023; Gou, 2023; K. Li, 2025). En esa misma línea, Eltalhi et al. (2021) identifican dos dimensiones críticas: el incremento de conocimientos y la usabilidad, advirtiendo que en niveles como el preescolar la efectividad depende casi exclusivamente de esta última, ya que las fricciones técnicas mínimas se convierten en barreras insalvables para el aprendizaje.

Desde el plano pedagógico, la profundidad del aprendizaje depende de la capacidad de la aplicación para personalizarse y adaptarse a distintos estilos cognitivos. Las aplicaciones orientadas al aprendizaje autorregulado, como SRVL-MAPP, han demostrado mejoras sustanciales en motivación y rendimiento (Chen et al., 2024). Del mismo modo, los modelos híbridos que combinan el uso de aplicaciones con la enseñanza presencial permiten optimizar los beneficios del m-learning sin sacrificar la interacción humana que el desarrollo de habilidades comunicativas requiere (Criollo-C et al., 2022; John & Lo, 2024). La incorporación de inteligencia artificial, realidad aumentada y realidad virtual añade una dimensión adicional al estimular el pensamiento crítico y el aprendizaje inmersivo, aunque también plantea desafíos reales de accesibilidad y costo que no pueden ignorarse (Qian, 2024; Zhang & Miao, 2025).

El nivel educativo del estudiante constituye otro factor determinante en la selección. En la educación superior, existe una relación significativa entre el uso de m-learning y el desarrollo de competencias ($r = 0.640$; $p = 0.000$), lo que indica que la selección debe orientarse hacia herramientas capaces de integrarse en estrategias competenciales más amplias (Soncco, 2022). En la educación primaria, en cambio, la prioridad recae en la usabilidad, la simplicidad y el estímulo visual, pues son estos elementos los que sostienen la motivación y el aprendizaje básico (Martínez

et al., 2019). Esta diferencia es relevante porque una aplicación adecuada para un nivel puede resultar completamente inapropiada para otro.

La dimensión curricular e institucional también es un factor que la evidencia señala de manera consistente. AbdAlgane (2022) concluye que el determinante del éxito no es la aplicación en sí misma, sino el marco de uso, la guía docente y la integración institucional. Esto coincide con los hallazgos de Alsaif & Deris (2019), quienes advierten que una herramienta técnicamente robusta puede fracasar si no se alinea con los objetivos curriculares o con las condiciones reales del aula. Adicionalmente, Paradiž (2021) señala que la selección debe considerar si la plataforma permite el desarrollo de tareas auténticas y facilita el aprendizaje situado, condiciones que marcan la diferencia entre un uso instrumental y un uso genuinamente pedagógico. Asimismo, estos resultados guardan relación con la teoría del aprendizaje por tareas, ya que la selección de una aplicación debe considerar su capacidad para proponer actividades auténticas que permitan al estudiante utilizar el idioma para resolver problemas, alcanzar objetivos comunicativos y construir productos concretos. Tal como plantea Estaire (2011), las tareas constituyen el núcleo del aprendizaje significativo, por lo que aquellas aplicaciones que facilitan la realización de actividades contextualizadas y funcionales presentan mayores posibilidades de contribuir al desarrollo efectivo de las competencias lingüísticas.

En síntesis, seleccionar una aplicación móvil para el aprendizaje del inglés es una decisión pedagógica antes que tecnológica. Zakian (2022) aporta una perspectiva clave al respecto: el uso de aplicaciones puede producir efectos a largo plazo en la retención de vocabulario, superando incluso a los grupos de control en pruebas diferidas, siempre que la herramienta sea accesible y mantenga al estudiante activo en el tiempo. En última instancia, la idoneidad de una aplicación no radica en su popularidad ni en su sofisticación tecnológica, sino en el grado en que se integra de

manera significativa en el proceso educativo, respondiendo al perfil del estudiante, al nivel académico, al contexto institucional y a los objetivos específicos de aprendizaje (Zhang & Miao, 2025).

5.3.4.P4. ¿Qué recomendaciones pueden derivarse del análisis comparativo de las aplicaciones móviles para el aprendizaje del idioma inglés según las necesidades de aprendizaje de los usuarios?

Los hallazgos de la presente revisión sistemática permiten formular un conjunto de recomendaciones orientadas tanto al diseño tecnológico como a la implementación pedagógica de estas herramientas en contextos educativos diversos. En primer lugar, se recomienda fortalecer la personalización mediante inteligencia artificial, incorporando sistemas adaptativos que ajusten contenidos, rutas de aprendizaje y retroalimentación según el progreso individual de cada usuario (Mirza et al., 2025; Qian, 2024). De manera complementaria, resulta prioritario ampliar la accesibilidad offline y multiplataforma, con el fin de garantizar el acceso al aprendizaje en contextos de conectividad limitada, donde actualmente la falta de estabilidad técnica constituye una barrera significativa para la adopción efectiva de estas herramientas (Carreras et al., 2018; Mirza et al., 2025). En este mismo sentido, se recomienda optimizar la precisión del reconocimiento de voz y la retroalimentación en el habla, dado que múltiples estudios reportan debilidades en este componente que afectan directamente el desarrollo de la expresión oral (Espíritu & Buaraphan, 2024; John & Lo, 2024).

En segundo lugar, desde el plano del diseño pedagógico, se recomienda que las aplicaciones estén estructuradas para cubrir las cuatro habilidades lingüísticas de manera equilibrada e integrada, superando la tendencia actual de concentrarse en vocabulario y comprensión lectora en detrimento de la escritura y la comprensión auditiva (Mounkoro, 2024).

Asimismo, se sugiere potenciar los componentes sociales y la gamificación con propósito pedagógico, integrando dinámicas como el intercambio de insignias, la colaboración entre pares y el aprendizaje comunitario, siempre que estas estén subordinadas a objetivos lingüísticos medibles y no se reduzcan a incentivos superficiales (Elaish et al., 2019; Vigil et al., 2020; Xu & Richardson, 2024).

En tercer lugar, la evidencia señala la necesidad de desarrollar aplicaciones con un diseño consciente del contexto y del usuario objetivo, es decir, herramientas cuya interfaz y contenido respondan a escenarios concretos como la educación a distancia, la educación primaria o el aprendizaje de inglés con fines específicos (Makoe & Shandu-Phetla, 2018; Martínez et al., 2019; Paradiž, 2021). Igualmente, se recomienda mejorar la alineación curricular mediante la incorporación de paneles docentes que permitan configurar contenidos, secuenciar actividades y generar reportes de progreso, de manera que el profesorado pueda integrar estas herramientas de forma coherente con los objetivos formales del aula (AbdAlgane, 2022; Alsaif Sarah Ali & Deris, 2019).

En síntesis, las recomendaciones derivadas de esta revisión apuntan a una conclusión central: la eficacia de una aplicación móvil para el aprendizaje del inglés no depende únicamente de su corrección técnica, sino del grado en que se integra de manera significativa en el proceso educativo, respondiendo a las necesidades reales del estudiante, al contexto institucional y a los objetivos pedagógicos específicos (Zhang & Miao, 2025). En última instancia, el contexto institucional y la mediación docente son los factores que determinan si una herramienta tecnológicamente robusta se convierte en un recurso genuinamente transformador del aprendizaje o permanece como un complemento periférico sin impacto pedagógico sostenido. Estos hallazgos también dialogan con la teoría sociocultural de Vygotsky y con la teoría del aprendizaje por tareas

desarrolladas en el marco teórico. Desde la perspectiva de la Zona de Desarrollo Próximo, las aplicaciones más efectivas son aquellas que proporcionan mecanismos de apoyo, orientación y retroalimentación continua que permiten al estudiante avanzar progresivamente hacia niveles superiores de desempeño lingüístico mediante procesos de mediación y andamiaje. De igual manera, la teoría del aprendizaje por tareas permite comprender que la eficacia de estas herramientas depende de su capacidad para organizar actividades significativas, contextualizadas y orientadas a objetivos comunicativos concretos. En consecuencia, los resultados evidencian que el valor pedagógico de una aplicación móvil no radica únicamente en sus características tecnológicas, sino en la forma en que incorpora principios educativos que favorecen la construcción activa del conocimiento y el uso funcional del idioma.

5.4. Comparación de funcionalidades y herramientas en aplicaciones de aprendizaje de inglés

Antes de realizar el análisis comparativo principal, se identificaron diversas aplicaciones móviles orientadas al aprendizaje del inglés, entre ellas ELSA Speak, Busuu y Cake. La literatura revisada reporta que estas plataformas incorporan funcionalidades relacionadas con el reconocimiento de voz, la inteligencia artificial, la personalización del aprendizaje, la retroalimentación inmediata y el uso de recursos audiovisuales interactivos para fortalecer distintas habilidades lingüísticas. Sin embargo, estas aplicaciones fueron excluidas del análisis comparativo principal debido a que, dentro del corpus de estudios seleccionado para la revisión sistemática, no se encontraron suficientes investigaciones empíricas que permitieran evaluar de manera rigurosa y sistemática su efectividad pedagógica. Por esta razón, la información presentada en la Tabla 3 se limita a describir las funcionalidades identificadas en la literatura, sin emitir valoraciones sobre su eficacia en el aprendizaje del idioma inglés.

Tabla 4

Comparación descriptiva de funcionalidades y herramientas de aplicaciones excluidas del análisis principal

Aplicación	Funcionalidades y herramientas identificadas en la literatura revisada	Evidencia encontrada
ELSA Speak	Desarrolla enfoques específicos orientados a mejorar la precisión fonética. Incorpora tecnologías de reconocimiento de voz y adaptación del aprendizaje mediante inteligencia artificial.	Se identificaron descripciones funcionales generales; sin embargo, no se encontraron estudios empíricos suficientes que validen de manera sistemática su efectividad pedagógica dentro del corpus revisado.
Busuu	Integra ejercicios autónomos, retroalimentación inmediata y evaluaciones personalizadas. La literatura señala que optimiza la enseñanza del idioma mediante tecnologías de análisis adaptativo.	Aunque se identificaron características funcionales y referencias a sus beneficios, la evidencia científica encontrada fue insuficiente para incorporarla al análisis comparativo principal.
Cake	Emplea contenidos audiovisuales interactivos y narrativas inmersivas para favorecer la comprensión del idioma.	Su presencia en la literatura se limita a descripciones generales de funcionamiento, sin estudios empíricos suficientes que permitan validar rigurosamente su eficacia pedagógica.

Fuente: Elaboración propia.

Estas aplicaciones fueron identificadas durante la revisión de literatura; no obstante, fueron excluidas del análisis comparativo principal debido a la insuficiencia de evidencia científica dentro del corpus seleccionado. Por ello, la información presentada se limita exclusivamente a las funcionalidades descritas en las fuentes revisadas y no constituye una evaluación de su eficacia pedagógica.

Una vez aplicados los criterios de inclusión y exclusión, el análisis comparativo se centró en las aplicaciones Duolingo, Babbel, Quizizz y Memrise, debido a que cuentan con respaldo empírico suficiente dentro de los estudios seleccionados. Estas plataformas presentan enfoques diferenciados para el aprendizaje del inglés, incorporando herramientas como la gamificación, la personalización de contenidos, la repetición espaciada, la retroalimentación inmediata y el uso de recursos multimodales. Como se observa en la Tabla 4, Duolingo destaca por el uso de actividades gamificadas y estrategias de repetición espaciada que favorecen la adquisición y retención de vocabulario. Babbel se orienta hacia la personalización del aprendizaje mediante contenidos adaptados al nivel y progreso del usuario. Por su parte, Quizizz utiliza dinámicas interactivas y mecanismos de retroalimentación que incrementan la motivación y la participación activa, mientras que Memrise combina recursos visuales y auditivos con actividades interactivas que fortalecen la comprensión y retención de contenidos lingüísticos.

Tabla 5

Comparación de funcionalidades y herramientas de Duolingo, Babbel, Quizizz y Memrise

Aplicación	Funcionalidades	Herramientas	Aporte al aprendizaje

Duolingo	Aprendizaje progresivo de vocabulario.	Repetición espaciada, gamificación y actividades interactivas.	Favorece la adquisición y retención de vocabulario en inglés.
Babbel	Aprendizaje adaptado al nivel y progreso del usuario.	Personalización de contenidos y actividades autónomas.	Facilita un aprendizaje ajustado a las necesidades individuales.
Quizizz	Aprendizaje interactivo basado en la participación activa.	Gamificación y retroalimentación.	Incrementa la motivación y la práctica continua.
Memrise	Aprendizaje mediante recursos multimodales.	Refuerzo visual y auditivo, actividades interactivas y personalización.	Favorece la comprensión y retención de contenidos lingüísticos.

Nota. Elaboración propia a partir de Ajisoko (2020), Susanto et al. (2022), Domínguez Palma et al. (2023), Mejía-Rivas (2022), Thomas et al. (2021) y Espíritu Martínez et al. (2022), quienes destacan el uso de estrategias como la repetición espaciada, la gamificación, la personalización de contenidos, la retroalimentación inmediata y los recursos multimodales en las aplicaciones móviles para el aprendizaje del inglés.

5.5. Análisis comparativo de los hallazgos

Las investigaciones evidencian que las aplicaciones móviles para aprender inglés no

constituyen un grupo homogéneo, sino que presentan enfoques funcionales diferenciados según sus objetivos pedagógicos, población destinataria y fundamentos tecnológicos. Ciertas aplicaciones se centran en la gamificación y la motivación, como Duolingo y Quizizz, conocidas por el uso de insignias, tablas de clasificación, recompensas y dinámicas competitivas que fomentan la participación constante (Chung & Lo, 2025; Pham, 2022; Tabssam et al., 2025). Otras, en la misma línea, como Babbel, se diferencian por proporcionar metodologías estructuradas, explicaciones gramaticales sistemáticas y contextualización cultural, diseñadas para satisfacer los requisitos de los estudiantes que buscan mayor formalidad y profundidad conceptual (Tabssam et al., 2025). En contraste, existen aplicaciones diseñadas para trabajar habilidades muy específicas: Bai CiZhan se concentra en la memorización estratégica de vocabulario mediante la interpretación, la ortografía y la asociación léxica (Wu, 2025). TOEFL Learning English fortalece la comprensión auditiva, mientras que Write Better mejora la producción escrita con retroalimentación más ágil y colaborativa (Johan et al., 2025; Li, T., 2024). Asimismo, aplicaciones como Flipgrid y SPEAK priorizan la expresión oral, la confianza comunicativa y la reducción de la ansiedad, integrando grabaciones de voz, interacción entre pares y retroalimentación instantánea (Chust-Pérez et al., 2025; Espiritu & Buaraphan, 2024).

Más allá de las funcionalidades individuales, varios estudios destacan que la efectividad de una aplicación no depende únicamente de sus características técnicas, sino del modelo instruccional con el que se implementa. Sun & Asmawi (2023) evidencian que WeChat, integrado en un modelo didáctico definido, mejora el rendimiento en escritura de inglés comercial, lo que demuestra que es el enfoque pedagógico, y no la aplicación por sí sola, el factor determinante (Bonilla et al., 2005). En la misma línea, el desarrollo de VocUp ilustra cómo una app verdaderamente efectiva debe concebir su arquitectura e interfaz en función del contexto de

aprendizaje, en este caso a distancia (Makoe & Shandu, 2018), mientras que la aplicación documentada por Martínez et al. (2019) para cuarto grado evidencia que en niveles escolares las funcionalidades deben priorizar la simplicidad, la progresión guiada y el reforzamiento frecuente por encima de la complejidad metodológica. Estos hallazgos guardan relación con la teoría sociocultural de Vygotsky, particularmente con el concepto de Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), ya que las aplicaciones más efectivas no actúan únicamente como herramientas tecnológicas, sino como mediadoras del aprendizaje mediante apoyos, orientaciones y retroalimentaciones que facilitan el avance progresivo del estudiante. Asimismo, emergen plataformas con funcionalidades más complejas e integradas, como A2, Buana Online Course y herramientas que incorporan inteligencia artificial, realidad aumentada y realidad virtual, las cuales articulan múltiples recursos para promover no solo el dominio lingüístico, sino también habilidades cognitivas de orden superior (Siahaan et al., 2025; Suhardiman et al., 2024; Zhang & Miao, 2025).

Otro criterio relevante para comparar estas herramientas es su rol dentro del proceso educativo. Kahoot funciona principalmente como instrumento de evaluación y retroalimentación rápida, aunque su uso está limitado por problemas de conectividad (Nguyen & Yukawa, 2019). WhatsApp, por su parte, propicia oportunidades de práctica informal de lectura y escritura fuera del aula (Ahmed, 2019). Las flashcards digitales, según Zakian et al. (2022), contribuyen significativamente al aprendizaje y retención de vocabulario con efectos a largo plazo, especialmente cuando complementan la educación formal. De manera similar, Memrise muestra un impacto relevante en la retención de colocaciones léxicas, asociado al modelo de repetición espaciada implícito en su diseño (Esmaeili & Shahrokhi, 2020). Esta diversidad de roles (práctica estructurada, evaluación gamificada y comunicación colaborativa) confirma que las aplicaciones no son intercambiables, sino que responden a propósitos pedagógicos distintos. Desde la

perspectiva del aprendizaje por tareas, estas diferencias funcionales reflejan diversas formas de organizar el proceso educativo mediante actividades orientadas al logro de objetivos concretos. De acuerdo con Estaire (2011), las tareas permiten que los estudiantes utilicen la lengua para alcanzar metas comunicativas significativas, por lo que aplicaciones como Duolingo, Memrise, Quizizz, WhatsApp o WeChat pueden interpretarse como entornos que estructuran el aprendizaje mediante secuencias de actividades progresivas y contextualizadas, favoreciendo la participación activa y el uso funcional del idioma.

Finalmente, los estudios también advierten sobre las tensiones que surgen al implementar estas herramientas en contextos reales. Miranda et al. (2021) destacan que elementos como un personaje animado, la alternancia entre modos de instrucción y juego, y la retroalimentación correctiva contribuyen a mantener el compromiso del usuario más allá de lo visual. Alzhanova & Chaklikova (2022) amplían el alcance de la comparación al demostrar mejoras en competencias comunicativas profesionales avanzadas (entonación, suficiencia léxica y corrección gramatical) cuando el idioma se utiliza como herramienta para el desempeño en contextos laborales. Sin embargo, Alsaif & Deris (2019), al analizar Duolingo desde la perspectiva docente, señalan que la aceptación de una aplicación no garantiza su implementación efectiva, pues la alineación con los objetivos curriculares y las condiciones reales del aula representan desafíos que la funcionalidad técnica por sí sola no puede resolver. En conjunto, estos hallazgos permiten afirmar que no existe una aplicación universalmente superior, sino que la utilidad de cada herramienta depende de su articulación con el contexto educativo, el perfil del estudiante y los objetivos específicos de aprendizaje.

5.6. Efectividad del aprendizaje del idioma usando aplicaciones móviles influenciada por la experiencia de usuario

La evidencia empírica confirma de forma consistente que la experiencia de usuario constituye un factor determinante en la efectividad del aprendizaje del inglés mediante aplicaciones móviles. Un diseño atractivo, la interactividad, la gamificación y la retroalimentación inmediata generan alta motivación, compromiso y satisfacción, lo que conduce directamente a mejores resultados académicos (Mounkoro, 2024; Pham, 2022; Sofiana & Mubarok, 2020). En el caso de Quizizz, se demostró una correlación altamente significativa entre una actitud positiva y la satisfacción con la plataforma, lo que explica su impacto pedagógico sostenido (Pham, 2022). De manera complementaria, Tu (2021) concluye que el uso de aplicaciones móviles como apoyo a la enseñanza no solo mejora el rendimiento en múltiples aspectos, sino que también amplía el alcance del aprendizaje más allá del aula, transformándolo de un evento puntual en una práctica distribuida y continua. En esta misma dirección, las dimensiones sociales de la experiencia de usuario, como el intercambio de insignias o el aprendizaje colaborativo en plataformas como WhatsApp y WeChat, mejoran la autorregulación y la persistencia, lo que incide positivamente en las tasas de finalización y en la profundidad cognitiva del proceso (Ahmed, 2019; F. Li, 2023; Xu & Richardson, 2024; Buitrago, 2021).

Estos hallazgos pueden interpretarse desde la teoría sociocultural de Vygotsky y, específicamente, desde el concepto de Zona de Desarrollo Próximo (ZDP). La evidencia revisada muestra que las aplicaciones móviles incorporan mecanismos de retroalimentación inmediata, recomendaciones personalizadas y secuencias progresivas de aprendizaje que funcionan como formas de mediación. En este sentido, las aplicaciones no solo presentan contenidos, sino que ofrecen apoyos que permiten al estudiante desarrollar actividades que inicialmente requerirían

orientación adicional. De esta manera, los resultados respaldan el planteamiento de Carrera y Mazzarella (2001), quienes sostienen que el desarrollo cognitivo depende también de aquello que el estudiante puede lograr con ayuda y orientación, así como la idea de Hernández (1999) de que la ZDP se configura a partir de la interacción, los recursos disponibles y la mediación pedagógica. Asimismo, estas formas de acompañamiento favorecen la construcción progresiva del aprendizaje y refuerzan el papel de la mediación como elemento central en el desarrollo de competencias lingüísticas.

La experiencia de usuario también influye de manera significativa en variables emocionales como la ansiedad y la autoconfianza, lo que evidencia que el aprendizaje de idiomas no es únicamente un proceso cognitivo, sino también afectivo. La accesibilidad, la flexibilidad de acceso y la retroalimentación inmediata no solo alivian la ansiedad comunicativa, sino que contribuyen al desarrollo de la autonomía del estudiante, como lo demuestran aplicaciones como Flipgrid, SPEAK y TOEFL Learning English (Chust-Pérez et al., 2025; Espiritu & Buaraphan, 2024; Johan et al., 2025). En estudiantes universitarios y escolares, las interfaces amigables y las actividades interactivas extienden el tiempo de uso, aumentan la persistencia y mejoran el rendimiento lingüístico (Poláková & Klimova, 2022; Raj & Baisel, 2024). Kohnke (2020) refuerza esta idea al señalar que la efectividad de una aplicación de vocabulario está fuertemente vinculada a la motivación y la experiencia de usuario, y que cuando la herramienta integra elementos lúdicos favorece la continuidad del uso, factor crucial para la acumulación de resultados en vocabulario. En concordancia, VocabGame reporta un incremento de motivación y confianza, especialmente en estudiantes con bajo rendimiento inicial, confirmando que la experiencia de usuario gamificada actúa como mecanismo que impulsa la mejora sostenida (Elaish et al., 2019). De forma consistente, el uso de aplicaciones en iPad en clases de inglés como lengua extranjera (Rico, 2017) genera

actitudes muy positivas y mayor participación, evidenciando que la experiencia de usuario funciona como puente hacia el aprendizaje activo frente a los métodos tradicionales (Al-Bogami & Elyas, 2020).

Los resultados también pueden analizarse desde la teoría del aprendizaje por tareas propuesta por Estaire (2011), la cual sostiene que el aprendizaje se fortalece cuando los estudiantes desarrollan actividades organizadas en torno a objetivos concretos y significativos. En las aplicaciones móviles revisadas se observan ejercicios secuenciados, desafíos progresivos, actividades interactivas y metas de aprendizaje claramente definidas que favorecen la participación activa del usuario durante el proceso formativo. Del mismo modo, la retroalimentación inmediata, el seguimiento del progreso y la práctica constante permiten que los estudiantes desarrollen competencias lingüísticas mediante actividades orientadas al logro de objetivos específicos. Desde esta perspectiva, la efectividad observada en las aplicaciones móviles puede explicarse no solo por sus características tecnológicas, sino también por la incorporación de principios propios del aprendizaje por tareas, los cuales promueven la práctica significativa, la participación activa y el uso funcional del idioma.

5.7. Factores técnicos y pedagógicos determinantes para elegir la mejor aplicación

Los estudios demuestran que no existe una “mejor aplicación universal”, sino que la elección óptima depende de la convergencia entre factores técnicos y pedagógicos. Desde el plano técnico, la eficacia empírica, la usabilidad, la retroalimentación inmediata y la estabilidad funcional son decisivos. Investigaciones en China, Tailandia, Indonesia y Arabia Saudita evidencian mejoras estadísticamente significativas en competencia lingüística al usar aplicaciones móviles en comparación con métodos tradicionales (Azi, 2023; Chaisuriya & Rungsiri, 2023; Gou, 2023; K. Li, 2025).

En el ámbito pedagógico, el nivel de profundidad del aprendizaje está supeditado a la personalización, el enfoque metodológico y la adaptación de los métodos empleados. De acuerdo con los diversos estilos cognitivos, las aplicaciones orientadas al aprendizaje autorregulado, como SRVL-MAPP, propician una mejora sustancial en la motivación y el rendimiento (Chen et al., 2024), asimismo, los modelos híbridos que integran la enseñanza presencial permiten optimizar los beneficios del aprendizaje móvil (Criollo-C et al., 2022; John & Lo, 2024). Paralelamente, la incorporación de Inteligencia Artificial (IA), Realidad Aumentada (RA) y Realidad Virtual (RV) estimula el desarrollo de la experiencia cognitiva, promoviendo el pensamiento crítico y el aprendizaje inmersivo (Qian, 2024; Zhang & Miao, 2025). Al respecto Eltalhi et al. (2021) identifican dos dimensiones críticas: el incremento de conocimientos y la usabilidad, advirtiendo que, en niveles como el preescolar, la efectividad depende estrictamente de esta última, ya que las fricciones técnicas mínimas se convierten en barreras insalvables para el aprendizaje.

En consecuencia, la idoneidad de una aplicación no radica en su popularidad, sino en la articulación entre su eficacia tecnológica, la coherencia pedagógica y su adaptabilidad al contexto del estudiante. Los estudios sugieren que "elegir la mejor app" implica considerar el propósito educativo y el nivel académico. En la educación superior, se observa una relación significativa entre el uso de *m-learning* y el desarrollo de competencias ($r = 0.640$; $p = 0.000$), lo que respalda que la selección debe basarse en la capacidad de la herramienta para integrarse en una estrategia competencial (Soncco, 2022). Por el contrario, en la educación primaria, la prioridad recae en la motivación y las habilidades básicas, donde la usabilidad, la simplicidad y el estímulo visual adquieren mayor relevancia (Martínez et al., 2019).

En cuanto a la sostenibilidad de los resultados Zakian (2022), destaca que el uso de aplicaciones puede producir efectos a largo plazo en la retención de vocabulario, superando los

resultados de los grupos de control en pruebas diferidas. Este hallazgo enfatiza que la experiencia de usuario y la efectividad están asociadas a la etapa de desarrollo: si la herramienta es accesible y atractiva para los jóvenes aprendices, el uso se mantiene y se consolidan los conocimientos. Por ello, se recomienda la incorporación de mecanismos de repetición espaciada y actividades multisensoriales que faciliten el seguimiento del progreso tanto para alumnos como para docentes.

Desde una perspectiva curricular, la evidencia sobre las redes sociales como medio educativo concluye que el determinante del éxito no es la aplicación *per se*, sino el marco de uso, la guía docente y la integración institucional (AbdAlgane, 2022). Esto coincide con hallazgos que señalan que una herramienta técnicamente robusta puede fracasar si no se ajusta a los objetivos curriculares o a las realidades del aula (Alsaif & Deris, 2019). Finalmente, el estudio de glosarios bilingües colaborativos refuerza que la elección también debe considerar si la plataforma soporta tareas auténticas y facilita el aprendizaje situado (Paradiž, 2021).

A partir de estos hallazgos, se concluye que la "mejor aplicación" es un concepto relativo. La eficacia no es solo una cuestión de corrección técnica, sino del grado de integración significativa en el proceso educativo. Si bien las tecnologías emergentes (IA, RA, RV) aumentan las posibilidades de aprendizaje, también plantean desafíos de accesibilidad y costo que requieren condiciones adecuadas para su adopción.

A partir de estos hallazgos, se concluye que la "mejor aplicación" es un concepto relativo. La eficacia no es solo una cuestión de corrección técnica, sino del grado de integración significativa en el proceso educativo. Si bien las tecnologías emergentes (IA, RA, RV) aumentan las posibilidades de aprendizaje, también plantean desafíos de accesibilidad y costo que requieren condiciones adecuadas para su adopción (Zhang & Miao, 2025). En última instancia, el contexto institucional y la mediación docente son los contribuyentes finales de la efectividad, exigiendo un

enfoque integral que priorice la razón pedagógica sobre la innovación tecnológica aislada.

6. Recomendaciones

Las investigaciones permiten delinear recomendaciones claras para el desarrollo futuro de aplicaciones de inglés. En primer lugar, se recomienda fortalecer la personalización mediante inteligencia artificial, incorporando sistemas adaptativos que ajusten contenidos, rutas de aprendizaje y retroalimentación según el progreso individual (Mirza et al., 2025; Qian, 2024). En segundo lugar, se sugiere ampliar la accesibilidad offline y multiplataforma, para facilitar el aprendizaje en contextos de conectividad limitada (Carreras et al., 2018; Mirza et al., 2025).

Otra mejora esencial es optimizar aún más la precisión del reconocimiento de voz y la retroalimentación en el habla, ya que múltiples estudios reportan debilidades en este componente (Espíritu & Buaraphan, 2024; John & Lo, 2024). Se recomienda además que el diseño pedagógico esté equilibrado para cubrir todas las habilidades lingüísticas de manera integrada (Mounkoro, 2024). Finalmente, se recomienda potenciar los componentes sociales y de gamificación significativa, como el intercambio de insignias, la colaboración entre pares y el aprendizaje comunitario, ya que se ha demostrado que estos incrementan la persistencia, la autorregulación y la motivación (Vigil et al., 2020; Xu & Richardson, 2024).

Además, se pueden derivar recomendaciones más concretas de mejora de software:

- Robustez técnica y funcionamiento en condiciones reales: los problemas de red y fallas técnicas reducen adopción incluso cuando la herramienta es útil; por eso es clave optimizar rendimiento, tolerancia a conexiones inestables y modos alternativos de acceso (Nguyen & Yukawa, 2019).
- Mejor alineación curricular y panel docente: el profesorado puede aceptar la app, pero reporta desafíos por inadecuaciones; se recomienda incluir herramientas para docentes (configuración de contenidos, secuenciación, reportes y control de aula) y mecanismos para adaptar el contenido a programas formales (AbdAlgane, 2022; Alsaif Sarah Ali & Deris, 2019).
- Gamificación con propósito pedagógico: el juego aumenta motivación y confianza, pero debería integrarse con objetivos lingüísticos medibles (por ejemplo, rutas por habilidad, retroalimentación correctiva explicativa y progresión por dominio) para evitar que la gamificación se quede en incentivo superficial (Elaish et al., 2019).

- Diseño consciente del contexto y del usuario objetivo: el diseño debe responder a escenarios concretos (distancia, primaria, ESP, aula presencial). La recomendación es construir apps “context-aware”: interfaz y contenido adaptados al nivel, edad y entorno, como se evidencia en apps diseñadas específicamente para distancia o para cursos/usuarios concretos (Makoe & Shandu-Phetla, 2018; Martínez et al., 2019; Paradiž, 2021).
- Componentes sociales guiados: WhatsApp mostró eficacia para motivación y lectura/escritura, pero su valor aumenta cuando existe orientación para que la interacción sea significativa. A nivel de software, esto se traduce en integrar moderación, guías de tareas, roles, y mecanismos de participación que eviten baja interacción o dispersión (Ahmed, 2019).

7. Discusión

Los hallazgos de esta revisión sistemática invitan a una reflexión que va más allá de la descripción de funcionalidades y cifras. El trabajo se enfoca en brindar respuestas que, lejos de ser simples, revelan la complejidad del aprendizaje de lenguas en entornos digitales: la efectividad de una aplicación no es una propiedad intrínseca de la herramienta, sino el resultado de su articulación con el contexto pedagógico, el perfil del aprendiz y las condiciones reales de uso. Este hallazgo, que atraviesa toda la evidencia analizada, es a la vez el más valioso y el más incómodo, porque obliga a cuestionar la tendencia extendida de buscar soluciones tecnológicas únicas para problemas educativos complejos. En este marco, es necesario reconocer una limitación metodológica relevante del presente estudio: aplicaciones de amplia popularidad y uso masivo como ELSA Speak, Busuu y Cake no pudieron ser incorporadas al análisis comparativo debido a la escasa o

nula presencia de artículos científicos que documenten empíricamente su eficacia pedagógica dentro del corpus académico revisado. Esta ausencia no implica necesariamente que dichas plataformas carezcan de valor formativo, sino que evidencia un vacío investigativo significativo en torno a ellas, lo que restringió el alcance del análisis y refuerza la necesidad de que la comunidad académica dirija mayor atención investigativa hacia herramientas digitales de uso extendido que aún carecen de respaldo empírico suficiente.

Uno de los aspectos que más llama la atención es la tensión entre gamificación y aprendizaje genuino. Aplicaciones como Duolingo y Quizizz generan alta motivación y participación sostenida gracias a sus dinámicas lúdicas (Chung & Lo, 2025; Pham, 2025; Tabssam et al., 2025), pero la evidencia también advierte que cuando los elementos de juego no están subordinados a objetivos lingüísticos claros, el resultado es motivación superficial sin consolidación real del idioma (Elaish et al., 2019). Esta tensión no es un defecto exclusivo de las aplicaciones: es el reflejo de un debate más amplio en pedagogía sobre la diferencia entre involucrar al estudiante y lograr que aprenda profundamente. El conductismo, presente en el marco teórico de esta investigación a través de sus principios de refuerzo y repetición, explica por qué los sistemas de recompensas funcionan para iniciar y mantener comportamientos de estudio; sin embargo, no es suficiente para garantizar la internalización de estructuras lingüísticas complejas, lo que demanda procesos cognitivos de orden superior que la gamificación por sí sola no activa.

En este punto, la teoría sociocultural de Vygotsky ofrece una perspectiva esclarecedora. Los resultados muestran que las aplicaciones más efectivas no son necesariamente las más sofisticadas tecnológicamente, sino aquellas que operan como instrumentos de mediación dentro de un proceso pedagógico estructurado. El caso de WeChat es paradigmático: implementado un modelo didáctico definido, es apenas una aplicación de mensajería; integrado en una secuencia de

enseñanza de escritura comercial, genera mejoras sustantivas en el rendimiento (Sun & Asmawi, 2023). Esta distinción entre la herramienta y el uso que se hace de ella es fundamental, y remite directamente al concepto de Zona de Desarrollo Próximo: las aplicaciones solo potencian el aprendizaje cuando median entre lo que el estudiante puede hacer solo y lo que puede alcanzar con apoyo, y ese andamiaje no lo provee la tecnología por sí misma, sino el diseño instruccional que la rodea.

Otro elemento que merece discusión crítica es el rol de la experiencia del usuario como variable pedagógica. Que el diseño de una interfaz, la accesibilidad de una plataforma o la calidad de la retroalimentación influyan directamente en los resultados de aprendizaje (Mounkoro, 2024; Poláková & Klimova, 2022) no es un dato menor: significa que las decisiones de diseño son, en realidad, decisiones pedagógicas. Una interfaz confusa no es solo un problema de usabilidad; es una barrera para el aprendizaje. Una retroalimentación tardía o imprecisa no es solo un inconveniente técnico; puede desalentar al estudiante y romper el ciclo de práctica que sostiene la adquisición del idioma. Esta comprensión desafía la separación tradicional entre diseñadores tecnológicos y educadores, y sugiere que el desarrollo de aplicaciones efectivas para el aprendizaje del inglés requiere equipos interdisciplinarios donde la pedagogía no sea una variable secundaria.

La dimensión emocional del aprendizaje es otro eje que los resultados iluminan con fuerza. El hecho de que aplicaciones como Flipgrid, SPEAK y TOEFL Learning English no solo mejoren el rendimiento lingüístico, sino que reduzcan la ansiedad comunicativa y fortalezcan la autoconfianza (Chust-Pérez et al., 2025; Espiritu & Buaraphan, 2024; Johan et al., 2025), confirma algo que la investigación en adquisición de segundas lenguas lleva décadas señalando: el aprendizaje de un idioma no es un proceso puramente cognitivo. El miedo a equivocarse, la vergüenza ante los errores y la inseguridad frente a la pronunciación son barreras afectivas reales

que condicionan el progreso. En este sentido, las aplicaciones que crean entornos de práctica seguros, donde el error es parte del proceso y no un fracaso, contribuyen no solo al desarrollo de habilidades lingüísticas, sino a transformar la relación del estudiante con el idioma.

Es necesario también discutir lo que esta revisión no pudo responder, porque esas ausencias son igualmente reveladoras. La marcada concentración geográfica del corpus en países asiáticos (China, Indonesia y Malasia) limita la transferencia directa de los hallazgos a contextos latinoamericanos como el ecuatoriano, donde las condiciones de acceso tecnológico, los perfiles socioculturales de los aprendices y las demandas del sistema educativo presentan características propias. El hecho de que Ecuador aparezca en el mapa de publicaciones con apenas un estudio es, en sí mismo, un dato que interpela: hay una deuda investigativa en la región respecto al uso de aplicaciones móviles para el aprendizaje del inglés, y esta revisión puede funcionar como punto de partida para saldarla. Del mismo modo, el desequilibrio en el estudio de las cuatro habilidades lingüísticas (con amplia evidencia sobre vocabulario y lectura, pero escasa investigación sobre escritura y comprensión auditiva) revela que el campo aún no ofrece una base empírica suficientemente equilibrada para orientar decisiones pedagógicas integrales.

Finalmente, la evidencia sobre barreras de acceso tecnológico, conectividad inestable, dispositivos insuficientes, ausencia de modos sin internet, (Nguyen & Yukawa, 2019; Robaina & Páez, 2022) obliga a plantear una pregunta incómoda pero necesaria: ¿para quién se están diseñando estas aplicaciones? Si la mayor parte de la investigación proviene de contextos con alta penetración tecnológica, y si los hallazgos positivos están condicionados por condiciones de conectividad que no todos los estudiantes tienen, entonces existe el riesgo de que las aplicaciones móviles reproduzcan, en lugar de reducir, las brechas educativas existentes. Que la tecnología

pueda transformar el aprendizaje del inglés es algo que esta revisión confirma; que lo haga de manera equitativa y contextualmente pertinente es todavía, en gran medida, una tarea pendiente.

8. Conclusión

La presente Revisión Sistemática de Literatura tuvo como propósito identificar y comparar aplicaciones móviles para el aprendizaje del idioma inglés, analizando su eficacia, funcionalidades y experiencia de usuario a partir de la evidencia científica disponible. Siguiendo las directrices metodológicas de Kitchenham (2004), se examinó un corpus de estudios que permitió responder a las preguntas de investigación planteadas y establecer una visión integral sobre el papel que desempeñan las aplicaciones móviles en los procesos de aprendizaje de lenguas extranjeras.

En relación con la primera pregunta de investigación, los hallazgos evidencian que las aplicaciones móviles para el aprendizaje del inglés presentan diferencias significativas en cuanto a sus funcionalidades y herramientas. Duolingo y Quizizz destacan por la incorporación de elementos de gamificación que favorecen la participación constante del usuario, mientras que Babbel se orienta hacia una enseñanza más estructurada basada en contenidos lingüísticos organizados progresivamente. Por su parte, Memrise se caracteriza por el uso de estrategias de repetición espaciada y recursos audiovisuales que facilitan la retención de vocabulario. Estas diferencias demuestran que no existe una aplicación universalmente superior, sino herramientas con fortalezas específicas que responden a distintas necesidades y objetivos de aprendizaje.

Respecto a la segunda pregunta de investigación, los resultados confirman que la experiencia de usuario constituye un factor determinante en la efectividad del aprendizaje. Aspectos como la facilidad de navegación, la claridad de la interfaz, la accesibilidad, la retroalimentación inmediata y los elementos motivacionales influyen directamente en la

permanencia del estudiante dentro de la plataforma y en su nivel de compromiso con el proceso formativo. En concordancia con lo planteado en el marco teórico sobre mobile learning y experiencia del usuario, la evidencia demuestra que las aplicaciones que ofrecen entornos intuitivos, retroalimentación oportuna y experiencias de aprendizaje motivadoras generan mejores resultados educativos.

En cuanto a la tercera pregunta de investigación, se identificó que la selección de una aplicación móvil para el aprendizaje del inglés depende de la interacción entre factores técnicos y pedagógicos. Entre los factores técnicos destacan la usabilidad, la accesibilidad, la calidad de la retroalimentación, la personalización de contenidos y la estabilidad de la plataforma. Entre los factores pedagógicos sobresalen la presencia de objetivos de aprendizaje claros, el diseño de actividades significativas, la promoción de la autonomía y la posibilidad de desarrollar habilidades lingüísticas específicas. Estos resultados coinciden con los planteamientos de la teoría sociocultural de Vygotsky, la teoría del aprendizaje por tareas y los principios del aprendizaje móvil, que destacan la importancia de la mediación pedagógica y la participación activa del estudiante en la construcción del conocimiento.

En relación con la cuarta pregunta de investigación, el análisis comparativo permite concluir que la elección de una aplicación debe realizarse en función de las necesidades particulares de cada usuario. Los estudiantes que buscan desarrollar hábitos de práctica diaria y mantener altos niveles de motivación pueden beneficiarse de aplicaciones con fuerte componente de gamificación, mientras que aquellos interesados en una formación más estructurada pueden encontrar mayores ventajas en plataformas orientadas al aprendizaje secuencial de contenidos. De igual manera, quienes desean fortalecer principalmente el vocabulario pueden optar por aplicaciones especializadas en memorización y repetición espaciada. En consecuencia, la

efectividad de una aplicación no depende únicamente de sus características técnicas, sino de su adecuación a los objetivos, preferencias y contexto de aprendizaje del estudiante.

Desde una perspectiva más amplia, la revisión evidencia que las aplicaciones móviles constituyen herramientas valiosas para complementar el aprendizaje del inglés, ya que favorecen la flexibilidad, la accesibilidad y la autonomía del estudiante. Sin embargo, los resultados también muestran que estas tecnologías no sustituyen completamente la mediación pedagógica ni la interacción humana, especialmente en el desarrollo de habilidades comunicativas complejas. En este sentido, su mayor potencial se alcanza cuando forman parte de estrategias educativas planificadas y coherentes con los objetivos de aprendizaje.

Finalmente, la investigación permitió identificar importantes vacíos en la literatura científica. Se constató una limitada producción académica relacionada con determinadas aplicaciones ampliamente utilizadas, como ELSA Speak, Busuu y Cake, lo que impidió su inclusión en el análisis comparativo debido a la insuficiente evidencia empírica disponible. Asimismo, se observó una concentración significativa de estudios en contextos asiáticos y una menor presencia de investigaciones desarrolladas en Latinoamérica, particularmente en Ecuador. Del mismo modo, persiste un desequilibrio en la investigación de las habilidades lingüísticas, con mayor atención al vocabulario y la lectura que a la escritura y la comprensión auditiva. Por ello, se recomienda ampliar futuras investigaciones hacia contextos latinoamericanos y profundizar en el estudio de aplicaciones y habilidades que aún presentan escasa evidencia científica. La revisión confirma que las aplicaciones móviles representan un recurso educativo con potencial para fortalecer el aprendizaje del inglés, siempre que su implementación se sustente en principios pedagógicos sólidos, un diseño centrado en el usuario y una adecuada correspondencia entre las características de la herramienta y las necesidades reales del aprendiz. Esta integración entre

tecnología, pedagogía y contexto constituye el elemento fundamental que determina su verdadera contribución al desarrollo de las competencias lingüísticas.

9. Referencias bibliográficas:

- AbdAlgane, M. (2022). The EFL Learning Process: An Examination of the Potential of Social Media. *World Journal of English Language*, 12(7), 69-75.
<https://doi.org/10.5430/wjel.v12n7p69>
- Ahmed, S. T. S. (2019). Chat and learn: Effectiveness of using whatsapp as a pedagogical tool to enhance efl learners' reading and writing skills. *International Journal of English Language and Literature Studies*, 8(2), 61-68. <https://doi.org/10.18488/journal.23.2019.82.61.68>
- Ajisoko, P. (2020). The use of duolingo apps to improve English vocabulary learning. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(7).
<https://doi.org/10.3991/IJET.V15I07.13229>
- Al-Bogami, B., & Elyas, T. (2020). Promoting Middle School Students' Engagement Through Incorporating iPad Apps in EFL/ESL Classes. *SAGE Open*, 10(2).
<https://doi.org/10.1177/2158244020926570>
- Alsaif Sarah Ali, M., & Deris, F. D. (2019). Vocabulary learning through duolingo mobile application: Teacher acceptance, preferred application features and problems. *International Journal of Recent Technology and Engineering*, 8(2), 79-85.
<https://doi.org/10.35940/ijrte.B1017.0982S919>
- Alzhanova, A., & Chaklikova, A. (2022). Multilingual Education: Development of Professional Foreign Language Communicative Competence of Students in a Digital Environment. *International Journal of Web-Based Learning and Teaching Technologies*, 17(1).
<https://doi.org/10.4018/IJWLTT.294572>
- Ardila, R. (2013). Los orígenes del conductismo, Watson y el manifiesto conductista de 1913. *Revista Latinoamericana de Psicología*, vol. 45, núm. 2. Pp. 315-319.

<https://www.redalyc.org/pdf/805/80528401013.pdf>

Azi, Y. (2023). Use of Mobile Apps for Enhanced Vocabulary Acquisition: A Comparative Study among Saudi EFL Students. *Arab World English Journal*, 14(4), 94-110. <https://www.redalyc.org/pdf/805/80528401013.pdf>

Baque, L.; Quimis, D. & Zúñiga, M. (2023). Aprendizaje móvil (m-learning) en el proceso de enseñanza aprendizaje en lengua y literatura en el cantón Puerto López periodo 2023. *Polo del conocimiento*, Vol. 8, N.11. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9252584>

Baque-Reyes, G. & Portilla-Faican, G. (2021). El aprendizaje significativo como estrategia didáctica para la enseñanza-aprendizaje. *Revista Polo del Conocimiento*, Vol,6. No.5. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7927035>

Bonilla Murillo, E., Bajonero Santillán, J. N., & Solís Herebia, V. S. (2005). El aprendizaje móvil y su relación con la motivación para aprender inglés. *Didáctica, Innovación y Multimedia*, 34, 0001–0013. <https://ddd.uab.cat/record/166490>

Buitrago García, H. C. (2021). Perspectivas sobre el aprendizaje colaborativo en clases mediadas por tic como potenciador del aprendizaje de idiomas. *Rastros Rostros*, 23(2). <https://doi.org/10.16925/2382-4921.2021.02.04>

Cantos, D.; Loor, M.; Medina, K.; Daquilema, V.; Tipán, E. & Jumbo, B. (2024). Aprendizaje basado en tareas para la enseñanza y aprendizaje de la lengua y literatura. OGMA. *Revista Científica Multidisciplinaria*, Vol. 3, N. 3. <https://revistaogma.com/index.php/home/article/view/42/74>

Carrera, B. & Mazzarella, C. (2001). Vygotsky: Enfoque sociocultural. *Educere*, N. 13. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3650617>

Carreras, G., Chacón, F. G., & Valle, R. R. D. (2018). El aprendizaje móvil como herramienta de

trabajo en la enseñanza de inglés en la Universidad Médica. *Revista Habanera de Ciencias Médicas*, 17(6), 995-1004.

Carrión, R. & Padilla, A. (2014). Usabilidad WEB: Pensando en el bienestar del usuario. *Revista tecnológica ESPOL-RTE*, VOL.27, N. 2. Pp.67-78.

<https://rte.espol.edu.ec/index.php/tecnologica/es/article/view/302/219>

Chaisuriya, A., & Rungsiri, A. (2023). The Effectiveness of Developing the Mobile Application for Learning English for Academic Purposes in a Thai Regional University. *International Journal of Language Education*, 7(4), 785-799. <https://doi.org/10.26858/ijole.v7i4.59494>

Chen, C., Jamiat, N., & Du, S. (2024). Effect of a Self-Regulated Vocabulary Learning Mobile. Application on EFL Students' Vocabulary Learning Achievement and Motivation. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 18(16), 25-37. <https://doi.org/10.3991/ijim.v18i16.49755>

Chung, B., & Lo, N. (2025). A comparative study of self-regulated English learning through mobile language-learning applications in post-pandemic Hong Kong and South Korea. *Smart Learning Environments*, 12(1). <https://doi.org/10.1186/s40561-025-00399-w>

Chust-Pérez, V., Esteve-Faubel, R. P., del Carmen Fernandez Morante, M., & Esteve-Faubel, J.M. (2025). The utilisation of the Flipgrid application through mobile devices to enhance motivation and oral expression skills in secondary school students learning English as a foreign language. *Pixel-Bit, Revista de Medios y Educacion*, 73. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.113494>

Criollo-C, S., Guerrero-Arias, A., Vidal, J., Jaramillo-Alcázar, Á., & Luján-Mora, S. (2022). A Hybrid Methodology to Improve Speaking Skills in English Language Learning Using Mobile Applications. *Applied Sciences (Switzerland)*, 12(18).

<https://doi.org/10.3390/app12189311>

- Covarrubias, P., & Piña, M. (2004). La interacción maestro-alumno y su relación con el aprendizaje. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (México)*, 1.
- De la Rosa Gómez, A. (Coord). (S/f). 104. La psicología norteamérica: El conductismo y neoconductismo. En La psicología científica y sus sistemas teóricos. Universidad Nacional Autónoma de México, Facultad de Estudios Superiores Iztacala, Coordinación de Educación a Distancia. <https://enlinea.iztacala.unam.mx/resources/guias/M104/M104U5.pdf>
- Domínguez Palma, D. G., & Morales Vázquez, Mtro. E. (2023). Uso de aplicaciones móviles como herramienta de apoyo en el aprendizaje del idioma inglés. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4). https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7139
- Elaish, M. M., Ghani, N. A., Shuib, L., & Al-Haiqi, A. (2019). Development of a Mobile Game Application to Boost Students' Motivation in Learning English Vocabulary. *IEEE Access*, 7, 13326-13337. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2019.2891504>
- Eltalhi, S., Kutrani, H., Imsallim, R., & Elrfadi, M. (2021). The Usability of BenKids Mobile Learning App in Vocabulary Teaching for Preschool. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 15(24), 4-18. <https://doi.org/10.3991/IJIM.V15I24.22237>
- Esmaceli, Z., & Shahrokhi, M. (2020). The impact of memrise application on Iranian EFL learners' collocation learning and retention. *International Journal of Language Education*, 4(2), 221-233. <https://doi.org/10.26858/ijole.v4i2.10672>
- Espejo, B.; Lázaro, L. & Álvarez, G.. (2023). Digitalización educativa y aprendizaje móvil: tendencias en las narrativas políticas de los Organismos Internacionales. *Foro de Educación*, 21 (2) 45-66. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9262557>
- Espíritu Martínez, Y. N., Barrantes Santos, F. E., & Sigvas Chavarria, P. (2022). La integración

- de las TIC en la educación superior: Aprendizajes a partir del contexto covid-19. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(2). https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i2.2162
- Espíritu, J. G. M., & Buaraphan, K. (2024). Innovative Approach to Teaching EFL through a Game-Based Speaking Mobile Application. *International Journal of Information and Education Technology*, 14(10), 1421-1434. <https://doi.org/10.18178/ijiet.2024.14.10.2173>
- Estaire, S. (2011). Principios básicos y aplicación del aprendizaje mediante tareas. MARCOELE. *Revista de didáctica español como lengua extranjera*, N. 12. <https://marcoele.com/descargas/12/estaire-tareas.pdf>
- Fan, X.; Liu, K.; Wang, X. & Yu, J. (2023). Explorando aplicaciones móviles en el aprendizaje del inglés. *Journal of Education, Humanities and Social Sciences*, Vol.8. https://www.researchgate.net/publication/368377800_Exploring_Mobile_Apps_in_English_Learning
- Gaona, M., Luna, M. Peralta, L. & Dávila, O. (2022). La estrategia metodológica B-learning en el aprendizaje de idiomas: una revisión de la literatura académica. (2022). *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(3). https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i3.2424
- García, C.; López-Vargas, O. & Cabero-Almenara, J.(2020). Autorregulación del aprendizaje en la Formación Profesional a Distancia. Efectos de la gestión del tiempo. RED. *Revista de Educación a Distancia*. N. 62, Vol. 20. <https://digitum.um.es/server/api/core/bitstreams/b9336484-558d-4b47-8d88-23468fb160ba/content>
- Garzón, J., Monsalve, A., & Valencia, E. (2023). Impacto de las tecnologías de la información en los estudiantes del grado aceleración del aprendizaje en un curso de inglés. *Revista Virtual Universidad Católica Del Norte*, 68, 37–62. <https://doi.org/10.35575/rvucn.n68a3>

- Gauto, C. (2023). La integración de las tecnologías digitales en la enseñanza-aprendizaje de los alumnos de la Universidad Nacional de Villarrica del Espíritu Santo-Facultad de Ciencias Sede Carapeguá. Año 2023. *Ciencia Latina Revista Multidisciplinar*, Vol. 7, Núm. 6. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/9279/13790>
- Gómez, E.; Fernando, D.; Aponte, G. & Betancourt, L. (2014). Metodología para la revisión bibliográfica y la gestión de información de temas científicos, a través de su estructuración y sistematización. *Dyna*, vol.81, núm.184,pp.158-163. <https://www.redalyc.org/pdf/496/49630405022.pdf>
- Gómez, J. & Covarrubias, M. (2020). Zona de Desarrollo Próximo: Características del guía, del aprendiz y de los procesos psicológicos superiores potencializados. *Revista EDUCA Amazonía*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7618411>
- González-Lomelí, D.; Maytorena-Noriega, M.; González, V.; López, M. & Fuentes, M. (2021). Zona de Desarrollo Próximo y Desempeño de Universitarios en una Prueba de Ejecución. *Revista Iberoamericana de Diagnóstico y Evaluación*, N.58. Vol. 1. Pp.93-103. <https://www.redalyc.org/journal/4596/459669141008/html/>
- Guamán Chacha, K. A., Hernández Ramos, E. L., & Lloay Sánchez, S. I. (2021). El proyecto de investigación: La metodología de la investigación científica o jurídica. *Revista Conrado*,17(81).
- Gou, P. (2023). Teaching english using mobile applications to improve academic performance and language proficiency of college students. *Education and Information Technologies*, 28(12), 16935-16949. <https://doi.org/10.1007/s10639-023-11864-9>
- Hattie, J. & Timperley, H. (2007). The Power of Feedback. *Review of Educational Research*, Vol.77, N.1.

<https://bibliotecadigital.mineduc.cl/bitstream/handle/20.500.12365/17390/Feedback.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Hernández, G. (1999). La Zona de Desarrollo Próximo comentarios en torno a su uso en los contextos escolares. *Perfiles educativos*, N.86.<https://www.redalyc.org/pdf/132/13208604.pdf>

Huamaní, M.& Vega, C. (2023). Efectos de la gamificación en la motivación y el aprendizaje. HORIZONTES. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación. <https://revistahorizontes.org/index.php/revistahorizontes/article/view/1023>

Johan, A. N., Fitriati, S. W., Mujiyanto, J., & Widhiyanto, n. (2025). Enhancing University Students' Listening Comprehension Using the TOEFL Learning English Application (MALL): A Quantitative Study. *Journal of Educational Technology Development and Exchange*, 18(3), 186-206. <https://doi.org/10.18785/jetde.1803.10>

John, J., & Lo, Y. Y. (2024). Improving English Speaking Proficiency Among Non-English Major Learners in Malaysia Through Mobile Language Learning Applications. *Pertanika Journal of Social Sciences and Humanities*, 32(4), 1599-1618. <https://doi.org/10.47836/pjssh.32.4.17>

Kitchenham, B. (2004). Procedures for performing systematic reviews. Keele University, UK and National ICT Australia, 33. <https://doi.org/10.1.1.122.3308>

Kohnke, L. (2020). Exploring learner perception, experience and motivation of using a mobile app in L2 vocabulary acquisition. *International Journal of Computer-Assisted Language Learning and Teaching*, 10(1), 15-26. <https://doi.org/10.4018/IJCALLT.2020010102>

Lay, N., Ortega, E., & Flores, Y. (2024). Impacto de la Integración de las TIC en la Educación Superior. *Revista Científica Orbis Cognitiona*,

- 8(1).<https://doi.org/10.48204/j.orbis.v8n1.a4609>
- Ledesma, M. (2014). Análisis de la teoría de Vygotsky para la reconstrucción de la inteligencia social. Universidad Católica de Cuenca.
- Leiva, C. (2005). Conductismo, cognitivismo y aprendizaje. *Tecnología en Marcha*. Vol. 18 N. 1. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4835877>
- Li, F. (2023). Student and Language Teacher Perceptions of Using a WeChat-Based MALL Program during the COVID-19 Pandemic at a Chinese University. *Education Sciences*, 13(3). <https://doi.org/10.3390/educsci13030236>
- Li, K. (2025). College english teaching in a digital environment: The experience of china. *Revista Española de Pedagogía*, 83(290), 201-222. <https://doi.org/10.22550/2174-0909.4152>
- Li, T. (2024). The Role of Interactive Mobile Learning in Enhancing University Students' Foreign Language Writing Skills. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 18(14), 28-43. <https://doi.org/10.3991/ijim.v18i14.50405>
- López, O. & Hederich, C. (2010). Efecto de un andamiaje para facilitar el aprendizaje autorregulado en ambientes hipermedia. *Revista Colombiana de Educación*, N. 58, pp. 14-39. <https://www.redalyc.org/pdf/4136/413635664002.pdf>
- Makoe, M., & Shandu-Phetla, T. (2018). Developing a mobile app for learning english vocabulary in an open distance learning context. *International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 19(4), 208-221. <https://doi.org/10.19173/irrodl.v19i4.3746>
- Manterola, C., Hernández-Leal, M. J., Otzen, T., Espinosa, M. E., & Grande, L. (2023). Estudios de Corte Transversal. Un Diseño de Investigación a Considerar en Ciencias Morfológicas. *International Journal of Morphology*, 41(1). <https://www.scielo.cl/pdf/ijmorphol/v41n1/0717-9502-ijmorphol-41-01-146.pdf>

- Martínez, L.; Fernández, G. & Sánchez, L. (2019). Aplicación móvil para el aprendizaje del idioma inglés en el cuarto grado. *RITI Journal*, Vol. 7, 13. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7107357>
- Martínez-Moreno, P., Vergara-Camacho, J. A., & Kim-Galvez, M. I. (2019). Uso de las TIC's en el Aprendizaje del Inglés. *Vinculatégica EFAN*, 5(2). <https://doi.org/10.29105/vtga5.2-761>
- Martínez, L., Batista, G. F., & Álvarez, L. Á. S. (2019). APLICACIÓN MÓVIL PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN EL CUARTO GRADO. *Revista de Investigación en Tecnologías de la Información*, 7(13), 70-76.
- Mejía-Rivas, J. (2022). Los paradigmas en la investigación científica. *Revista Ciencia Agraria*, 1(3). <https://doi.org/10.35622/j.rca.2022.03.001>
- Miranda, J. P. P., Dianelo, R. F. B., Yabut, A. M., Paguio, C. A. L., Cruz, A. G. D., Mangahas, H.W. G., & Malabasco, K. C. (2021). Development of INSVAGRAM: An English Subject-Verb Agreement Mobile Learning Application. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 16(19), 219-234. <https://doi.org/10.3991/ijet.v16i19.24071>
- Mirza, C., Teymoori, H., Khessibi, E., Atashian, S., Al-Mawali, H., & Al-Khaldi, M. (2025). Implementing Interactive Language Learning Mobile Apps in Higher Education: Students' Perceptions and Perspectives. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 24(8), 925-941. <https://doi.org/10.26803/ijlter.24.8.41>
- Mounkoro, I. (2024). Revolucionando el aprendizaje de idiomas: el impacto transformador de las aplicaciones móviles. *Apertura*, vol. 16, núm.2, pp. 22-35. <https://www.scielo.org.mx/pdf/apertura/v16n2/2007-1094-apertura-16-02-22.pdf>
- Mota de Cabrera, C. & Villalobos, J. (2007). El aspecto socio-cultural del pensamiento y del lenguaje. Visión Vygotskyana. *Educere-Artículos arbitrados*, N. 38, pp. 411-418.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3155215>

- Nguyen, T. T. T., & Yukawa, T. (2019). Kahoot with smartphones in testing and assessment of language teaching and learning, the need of training on mobile devices for vietnamese teachers and students. *International Journal of Information and Education Technology*, 9(4), 286-296. <https://doi.org/10.18178/ijiet.2019.9.4.1214>
- Núñez-Valdés, K.; Núñez-Valdés, G. & Castillo-paredes, A. (2024). Retroalimentación en el contexto educativo: Una revisión sistemática. *Formación Universitaria*. Vol. 17, pp. 61- 72. <https://www.scielo.cl/pdf/formuniv/v17n2/0718-5006-formuniv-17-02-61.pdf>
- Palacio, D.; Zulueta, F.; Diez, R. & Giménez, J. (2021). La usabilidad como problema de comunicación. *Revista Latina de Comunicación Social*, 79, 135-150. <https://nuevaepoca.revistalatinacs.org/index.php/revista/article/view/1072/2335>
- Paladines, N. (2023). Implementación efectiva de las TIC en la educación para mejorar el aprendizaje: una revisión sistemática. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1). https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.4862
- Paradiž, M. (2021). Colecter kin: Mobile application for collaborative bilingual glossary compilation in the esp classroom. *ELOPE: English Language Overseas Perspectives and Enquiries*, 18(1), 91-106. <https://doi.org/10.4312/elope.18.1.91-106>
- Pham, A. T. (2022). University Students' Attitudes towards the Application of Quizizz in Learning English as a Foreign Language. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 17(19), 278-290. <https://doi.org/10.3991/ijet.v17i19.32235>
- Poláková, P., & Klimova, B. (2022). Vocabulary Mobile Learning Application in Blended English Language Learning. *Frontiers in Psychology*, 13. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.869055>

- Qian, W. (2024). Enhancing University English Teaching through Mobile Interactive Applications from an Educational Technology Perspective. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 18(20), 51-65. <https://doi.org/10.3991/ijim.v18i20.51885>
- Quenema, N.; Cordeso, S.; Castillo, F.; Otero, P. & Hernández, E. (2025). Gamificación en la evaluación educativa: transformando el aprendizaje en experiencias interactivas desde una revisión sistemática https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2739-00632026000103061
- Quispe, J. (2022). Diseño de interfaces de sistemas interactivos utilizando técnicas de machine learning: una revisión del diseño y la usabilidad. *INTERFASES*, Vol. 2, N. 16, pp.200-212. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9039512>
- Raj, K. A., & Baisel, A. (2024). Empirical Study on the Influence of Mobile Apps on Improving English Speaking Skills in School Students. *World Journal of English Language*, 14(2), 339-348. <https://doi.org/10.5430/wjel.v14n2p339>
- Rico Sirvent, C. (2017). La ayuda de las Nuevas Tecnologías en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera. In Abril. <https://repositorio.comillas.edu/xmlui/bitstream/handle/11531/21568/TFG001517.pdf?se>
- Ríos Rodríguez, L. R., Fernández Quesada, M., & Ríos Rodríguez, M. E. (2020). La enseñanza del inglés basada en las tecnologías de la información y la comunicación. *Pedagogía y Sociedad*, 23, 121–144.
- Robaina, R. & Páez, M. (2022). Limitaciones de la tecnología móvil en la enseñanza- aprendizaje del Idioma Inglés. *Mendive* Vol. 20 No. 3. Pp.917-926. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8730134>

- Rodríguez, A.; Chicaiza, D.; Bayas, R. & Tapia, M. (2025). Estrategias para fomentar la autorregulación del aprendizaje en la educación a distancia. *Revista Perspectivas sociales y administrativas*, vol. 3. N.1. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=10303686>
- Rodríguez, M.; Castillo, H. & Arteaga, B. (2021). EL USO DE APLICACIONES MÓVILES EN EL APRENDIZAJE DE LAS MATEMÁTICAS: UNA REVISIÓN SISTEMÁTICA. *Revistade la Facultad de Educación de Albacete*, 36(1). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8468978>
- Sánchez, M.; Pedreño, M.; Ponce, A. & Navarro, F. (2023). And, at first, it was the research question... The PICO, PECO, SPIDER and FINER formats. *Espiral. Cuadernos del Profesorado*, 16(32), 126-136. <https://ojs.ual.es/ojs/index.php/ESPIRAL/article/view/9102/7715>
- Siahaan, M. M., Sijabat, A., Samosir, H., Purba, R., & Terizla, R. F. (2025). Enhancing Hots and Entrepreneurial Competencies Through Avnet Academic Applications in English Learning. *APTISI Transactions on Technopreneurship*, 7(1), 206-216. <https://doi.org/10.34306/att.v7i1.496>
- Sofiana, N., & Mubarak, H. (2020). The impact of englishgame-based mobile application on students' reading achievement and learning motivation. *International Journal of Instruction*, 13(3), 247-258. <https://doi.org/10.29333/iji.2020.13317a>
- Soncco, R. B. (2022). Aprendizaje móvil y las competencias del idioma inglés en la educación superior. *Comuni@cción, Revista de Investigación en Comunicación y Desarrollo*, 13 (2), 1138-148. <http://www.scielo.org.pe/pdf/comunica/v13n2/2219-7168-comunica-13-02-138.pdf>
- Suárez, R.; Córdova, M.; Cabrera, A. & Plaza, S. (2024). Innovación y accesibilidad en la

educación inclusiva: tecnologías móviles, motivación y recursos en línea como catalizadores del aprendizaje en entornos regulares. *Reincisol*.
[https://doi.org/10.59282/reincisol.V3\(6\)4291-4313](https://doi.org/10.59282/reincisol.V3(6)4291-4313)

Suhardiman, S., Margana, M., Putro, N. H. P. S., Hakiki, M., & Fadli, R. (2024). Using the Buana Online Course web-based mobile application to improve English for specific purpose engineering courses. *International Journal of English Language and Literature Studies*, 13(3), 449-463. <https://doi.org/10.55493/5019.v13i3.5189>

Sun, L., & Asmawi, A. (2023). The Effect of WeChat-Based Instruction on Chinese EFL Undergraduates' Business English Writing Performance. *International Journal of Instruction*, 16(1), 43-60. <https://doi.org/10.29333/iji.2023.1613a>

Susanto, A., Nuwrun, S., Tegor, T., Azhari, W., Megah, M., & Yuliani, S. (2022). Busuu as Online Learning Platform on Vocabulary Learning Motivation and Vocabulary Achievement among

Students. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(1).
<https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i1.1295>

Tabssam, H. A., Chattha, S. A., Javeed, M. F., & Hayat, A. (2025). Sentiment analysis of user reviews: Exploring Duolingo and Babbel in English language learning. *Frontiers in Computer Science*, 7. <https://doi.org/10.3389/fcomp.2025.1569058>

Toribio, G.; Polvo, Y.; Hernández, J.; Sánchez, M.; Nava, H.; Collazos, C. & Hurtado, J. (2019). Medición de la usabilidad del diseño de interfaz de usuario con el método de evaluación heurística: dos casos de estudio. *Revista Colombiana de Computación*, vol. 20, N.1.
<https://revistas.unab.edu.co/index.php/rcc/article/view/3605/3029>

Tu, H. (2021). Application of Mobile App in English Teaching in an Intelligent Environment.

Mobile Information Systems, 2021. <https://doi.org/10.1155/2021/9973931>

Thomas, N., Bowen, N. E. J. A., Reynolds, B. L., Osment, C., Pun, J. K. H., & Mikolajewska, A. (2021). A Systematic Review of the Core Components of Language Learning Strategy Research in Taiwan. *English Teaching and Learning*, 45(3). <https://doi.org/10.1007/s42321-021-00095-1>

Triviño-Curay, J., Jaramillo-Bacilio, M., & Zamora-Bustamate, J. (2023). Influencia de las aplicaciones móviles interactivas para el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de educación superior. *REVISTA REVICC*, 3(4). <https://doi.org/10.59764/revicc.v3i4.33>

Trujillo, F.; Salvadores, C. & Gabarrón, A. (2019). Tecnología para la enseñanza y el aprendizaje de lenguas extranjeras revisión de la literatura. RIED. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*. <https://www.redalyc.org/journal/3314/331459398008/331459398008.pdf>

UNESCO (2024). Qué necesita saber acerca del aprendizaje digital y la transformación de la educación. <https://www.unesco.org/es/digital-education/need-know>

Universidad de Navarra (26 de mayo del 2026). *Revisiones sistemáticas: 6º. Evaluación. Guía introductoria sobre qué es una revisión sistemática, los tipos de revisiones, los pasos para realizar una revisión sistemática y otros recursos de utilidad*. Biblioteca Universidad de Navarra. Recuperado el 14 de junio del 2026. <https://biblioguias.unav.edu/revisionessistematicas/evaluacion>

Venet, M. & Correa, E. (2014). El concepto de la zona de desarrollo próximo: un instrumento psicológico para mejorar su propia práctica pedagógica. *Pensando Psicología*, V. 10, N. 17. <https://revistas.ucc.edu.co/index.php/pe/article/view/775>

Vigil García, P. A., Acosta Padrón, R., Andarcio Betancourt, E. E., Dumpierrés Otero, E., Licor Castillo, O., Vigil García, P. A., Acosta Padrón, R., Andarcio Betancourt, E. E., Dumpierrés

- Otero, E., & Licor Castillo, O. (2020). Mobile learning: El uso de Whatsapp en el aprendizaje del inglés. *Conrado*, 16(77), 201-208. <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v16n77/1990-8644-rc-16-77-201.pdf>
- Wu, X. (2025). The Effectiveness Study on the Application of Bai CiZhan to High School English Vocabulary Memory Strategy. *Forum for Linguistic Studies*, 7(7), 730-746. <https://doi.org/10.30564/fls.v7i7.9123>
- Xiaoyu HE. (2018). A Study of Cake English App-One of Children's Picture Books Reading Apps in Improving Primary School Students' English Speaking. *Studies in Literature and Language*, 17(2).
- Xu, Q., & Richardson, J. C. (2024). The Impact of Social Media and Gamification of a Mobile Vocabulary Learning App: Self-Regulation and Learning Persistence. *Online Learning Journal*, 28(4), 4-32. <https://doi.org/10.24059/olj.v28i4.4592>
- Yosintha, R., & Rekha, A. (2022). "ELSA SPEAK" IN AN ONLINE PRONUNCIATION CLASS:STUDENTS' VOICES. *IJEE (Indonesian Journal of English Education)*, 9(1). <https://doi.org/10.15408/ijee.v9i1.23033>
- Zakian, M. (2022). Using Mobile Applications for Teaching English Vocabulary to Young Language Learners (YLLs): Investigating the Short-and Long-term Impacts. *Language Related Research*, 13(5), 541-564. <https://doi.org/10.52547/LRR.13.5.19>
- Zakian, M., Xodabande, I., Valizadeh, M., & Yousefvand, M. (2022). Out-of-the-classroom learning of English vocabulary by EFL learners: Investigating the effectiveness of mobile assisted learning with digital flashcards. *Asian-Pacific Journal of Second and Foreign Language Education*, 7(1). <https://doi.org/10.1186/s40862-022-00143-8>
- Zhang, Y., & Miao, Z. (2025). Enhancing EFL Learners' Engagement and Motivation Through

Immersive Technologies: The Role of Artificial Intelligence, Augmented Reality, Virtual Reality, and Mobile Applications. *European Journal of Education*, 60(2).
<https://doi.org/10.1111/ejed.70128>

Zambrano, A.; Lucas-Zambrano, M.; Luque, K. & Lucas-Zambrano, A. (2020). La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. *Revista Científica. Dominio de las ciencias*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8231614>

Zambrano, I. & Chancay, L. (2024). Impacto de las tecnologías digitales en el aprendizaje y la enseñanza en entornos educativos. *Qualitas Revista Científica*, 28 (28).
<https://revistas.unibe.edu.ec/index.php/qualitas/article/view/263/366>

10. Anexos:**Anexo 1- Tabla 6**

Instrumento para la evaluación de la calidad metodológica de los estudios primarios

N°	Dimensión	Criterio	Cumple (1)	No cumple (0)	Observaciones
1	Claridad de los objetivos de investigación	El estudio presenta de manera explícita, precisa y alineada con su desarrollo los objetivos, preguntas o hipótesis que guían la investigación.			
2	Adecuación del diseño y la metodología	El enfoque metodológico, el diseño y los procedimientos de recolección y análisis de datos son pertinentes y coherentes con los objetivos planteados.			

N°	Dimensión	Criterio	Cumple (1)	No cumple (0)	Observaciones
3	Pertinencia y consistencia de los resultados	Los resultados presentados responden directamente a las preguntas de investigación, están sustentados en los datos recolectados y se presentan de manera clara y lógica.			
4	Relación entre objetivos, resultados y conclusiones	Las conclusiones derivan de manera lógica y directa de los resultados obtenidos, evitando generalizaciones excesivas o afirmaciones no respaldadas por la evidencia.			
5	Suficiencia de la evidencia empírica	El estudio aporta una base de datos o evidencia empírica suficiente (tamaño de muestra adecuado, profundidad en el análisis cualitativo,			

N°	Dimensión	Criterio	Cumple (1)	No cumple (0)	Observaciones
		triangulación de fuentes, etc.) para sustentar las afirmaciones realizadas.			

Fuente: Elaboración propia

Anexo 2- Tabla 7

Evaluación de la calidad metodológica de los estudios primarios incluidos en la revisión sistemática (n = 58).

Autor y año	C1	C2	C3	C4	C5	Puntaje total
Ajisoko (2020)	1	1	1	1	1	5
Alsaif & Deris (2019)	1	0	1	1	1	4
Azi (2023)	1	1	1	1	1	5
Chaisuriya & Rungsiri (2023)	1	1	1	1	1	5
Chen et al. (2024)	1	1	1	1	1	5
Chung & Lo (2025)	1	0	1	1	1	4

Chust-Pérez et al. (2025)	1	1	1	1	1	5
Criollo et al. (2022).	1	0	1	1	1	4
Domínguez & Morales (2023).	1	1	1	1	1	5
Elaish, Ghani, Shiib & Al-Haiqi (2019).	1	1	1	1	1	5
Eltalhi, Huda, Reem & Mikal (2021).	1	1	1	1	1	5
Esmaeili & Shahrokhi (2020)	1	1	1	1	1	5
Espíritu & Buaraphan (2024).	1	1	1	1	1	5
Fan et al. (2023).	1	0	1	1	1	4
Gou (2023).	1	1	1	1	1	5
Johan, Fitriati, Mujiyanto y Widhiyanto (2025).	1	1	1	1	1	5
John & Lo (2024).	1	0	1	1	1	4
Kohnke (2020).	1	1	1	1	1	5
Li (2023).	1	1	1	1	1	5
Li (2024).	1	1	1	1	1	5
Makoe & Shand (2018).	1	0	1	1	1	4

Martínez et al. (2019).	1	0	1	1	1	4
Miranda, Fernández y Sánchez, (2021).	1	0	1	1	1	4
Mirza, Teymoori, Khessibi, Atashian, Al-Mawali y Al-Khaldi (2025).	1	1	1	1	1	5
Mounkoro (2024).	1	1	1	1	1	5
Nguyen & Yukawa (2019).	1	1	1	1	1	5
Paradiž (2021).	1	1	1	1	1	5
Pham (2022)	1	1	1	1	1	5
Poláková & Klimova (2022).	1	1	1	1	1	5
Qian (2024).	1	1	1	1	1	5
Raj & Baisel (2024).	1	0	1	1	1	4
Robaina & Páez (2022).	1	1	1	1	1	5
Sofiana & Mubarok (2020).	1	1	1	1	1	5
Soncco (2022).	1	1	1	1	1	5
Suhardiman, Margana, Hidayanto, Putro, Hakiki y Fadli, (2024).	1	1	1	1	1	5

Sun & Asmawi (2023).	1	1	1	1	1	5
Susanto, Nuwrun, Tegor, Azhari, Megah y Yuliani (2022)	1	1	1	1	1	5
Tabssam, Chattha, Javeed y Hayat (2025)	1	1	1	1	1	5
Tu (2021).	1	1	1	1	1	5
Triviño-Curay, Jaramillo Bacilio y Zamora Bustamante (2023).	1	1	1	1	1	5
Vigil García, Acosta Padrón, Andarcio Betancourt, Dumpierrés Otero y Licor Castillo (2020).	1	1	1	1	1	5
Wu (2025).	1	1	1	1	1	5
Xiaoyu He (2018)	1	1	1	1	1	5
Xu & Richardson (2024).	1	1	1	1	1	5
Yosintha & Rekha (2022)	1	1	1	1	1	5
Zakian (2022).	1	1	1	1	1	5
Zakian, Xodabande, Valizadeh y	1	1	1	1	1	5

Yousefvand (2022).						
Zhang & Miao (2025).	1	1	1	1	1	5
Bonilla, Bajonero Santillán y Solís Herebia. (2005).	1	1	1	1	1	5
Buitrago (2021).	1	0	1	1	0	3
Carreras López, Gamallo Chacón y Díaz Valle (2018).	1	0	1	1	0	3
Gaona Portal, Luna Acuña, Peralta Roncal y Dávila Rojas (2022).	1	0	1	1	1	4
Garzón Álvarez, Monsalve Franco y Valencia Valencia (2023).	1	1	1	1	1	5
Martínez-Moreno, Vergara-Camacho y Gálvez. (2019)	1	1	1	1	1	5
Paladines (2023).	1	0	1	1	1	4
Rico (2017).	1	1	1	1	1	5
Ríos-Rodríguez, Fernández-Quesada y	1	0	1	1	1	4

Ríos-Rodríguez (2020).						
Trujillo et al. (2019).	1	0	1	1	1	4

Nota: Los criterios de evaluación corresponden a: C1 = Claridad de los objetivos de investigación; C2 = Adecuación del diseño y la metodología; C3 = Pertinencia y consistencia de los resultados; C4 = Relación entre objetivos, resultados y conclusiones; C5 = Suficiencia de la evidencia empírica. Fuente: Elaboración propia.

Anexo 3- Tabla 8

Matriz completa de extracción de datos de los estudios incluidos

Autor y año	Aplicación	Diseño metodológico	Muestra/contexto	Eficacia	Funcionalidades	Experiencia de usuario
Ajisoko (2020)	Duolingo	Preexperimental, pretest-posttest	10 estudiantes, Universidad de Borneo Tarakan; 30 días de uso	Mejoró el vocabulario	Práctica diaria, actividades móviles, 20 XP por día	Cuestionario sobre uso/percepción
Alsaif & Deris	Duolingo	Estudio sobre aceptación	Docentes / contexto	La aceptación no asegura	Vocabulario, rasgos preferidos	Analiza aceptación,

(2019)		docente	educativo	implementación efectiva	y problemas de uso	preferencias y limitaciones
Azi (2023)	Aplicaciones móviles de aprendizaje de vocabulario (no analiza una app específica).	Encuesta cuantitativa mediante cuestionario en línea.	428 estudiantes EFL de una universidad pública de Arabia Saudita (324 intermedios y 104 elementales).	Las aplicaciones móviles mejoraron la adquisición de vocabulario, la comunicación y el recuerdo de palabras en inglés	Traducción, audio, ejemplos visuales, juegos, cuestionarios interactivos, flashcards y retroalimentación personalizada.	Los estudiantes percibieron el aprendizaje como más entretenido, menos estresante y más motivador que los métodos tradicionales.
Chaisuriya & Rungsiri (2023)	Aplicación móvil desarrollada para el aprendizaje de inglés con fines académicos	Estudio cuasi experimental con grupo experimental y grupo control,	79 estudiantes universitarios tailandeses; 63 utilizaron la aplicación y 16	Los estudiantes que utilizaron la aplicación mejoraron significativamente	Flashcards, cuestionarios de significado, uso, gramática, ortografía,	Los estudiantes manifestaron satisfacción con la aplicación, destacando su

	(English for Academic Purposes - EAP).	utilizando pretest y posttest.	conformaron el grupo control.	sus resultados en inglés académico, mientras que el grupo control no mostró mejoras significativas	ejercicios de emparejamiento y sección de noticias.	facilidad de uso, ejercicios interactivos y utilidad para aprender inglés.
Chen et al. (2024)	Self-Regulated Vocabulary Learning Mobile Application (SRVL-MAPP), diseñada para el aprendizaje autónomo de vocabulario en inglés como	Estudio experimental con diseño pretest-posttest y grupo de control. Se comparó una versión con mecanismos de autorregulación (SRVL-MAPP)	60 estudiantes de cuarto grado de una escuela primaria de Henan, China. Se distribuyeron en dos grupos de 30 participantes cada uno.	La aplicación SRVL-MAPP mejoró significativamente el rendimiento en aprendizaje de vocabulario y la motivación de los estudiantes en comparación con el	Establecimiento de metas de aprendizaje, seguimiento del progreso, módulo de vocabulario, cuaderno de palabras conocidas y desconocidas,	La aplicación permitió aprendizaje autónomo, monitoreo continuo del progreso, personalización del estudio según el dominio de

	lengua extranjera (EFL).	frente a una aplicación sin dichos mecanismos (NSRVL-MAPP) durante tres semanas.		grupo de control. Los beneficios fueron especialmente evidentes en estudiantes con estilo cognitivo dependiente de campo.	cuestionarios de evaluación, recordatorios de metas y almacenamiento de registros de aprendizaje	palabras y apoyo mediante recordatorios, favoreciendo una mayor motivación y participación en el aprendizaje.
Chung & Lo (2025)	Apps móviles, incluye Duolingo	Estudio comparativo	Estudiantes de Hong Kong y Corea del Sur	Favorece autonomía y aprendizaje autorregulado	Apps de aprendizaje móvil fuera del aula	Percepciones y uso de apps en contexto pospandemia
Chust-Pérez, V.,	Flipgrid, complementada con la herramienta	Estudio exploratorio con enfoque mixto	40 estudiantes de 1.º de Educación Secundaria	El grupo que utilizó Flipgrid y Copilot mostró mejoras	Grabación y compartición de videos,	Los estudiantes valoraron positivamente el

Esteve- Faubel, R. P., Fernán dez- Morant e, M. C. y Esteve- Faubel, J. M. (2025).	de inteligencia artificial generativa Copilot para la creación de imágenes y apoyo a actividades de expresión oral.	secuencial explicativo (cuantitativo- cualitativo). Se aplicaron pretest y posttest a un grupo experimental y un grupo control, complementados con grupos focales.	Obligatoria (ESO) de un instituto de Alicante, España. Dos grupos de 20 alumnos cada uno: grupo experimental (uso de Flipgrid y Copilot mediante dispositivos móviles) y grupo control (sin tecnología).	significativas en fluidez, vocabulario y gramática, además de mayor motivación y menor ansiedad al comunicarse en inglés. No se encontraron mejoras significativas en pronunciación.	interacción síncrona y asíncrona, retroalimentación audiovisual, aprendizaje colaborativo, acceso móvil, creación de contenidos con apoyo de IA y seguimiento de la participación estudiantil.	uso de Flipgrid por su facilidad de uso, carácter lúdico y similitud con redes sociales. Reportaron mayor motivación, confianza, participación dentro y fuera del aula, reducción de la ansiedad y mayor disposición para
---	---	--	--	---	---	--

						comunicarse en inglés.
Criollo et al. (2022).	Duolingo. Fue seleccionada entre diversas aplicaciones móviles para apoyar el desarrollo de la habilidad oral (speaking) en inglés dentro de una metodología híbrida.	Investigación de tipo propositiva. Se realizó una revisión de metodologías de enseñanza del inglés y una evaluación de aplicaciones móviles mediante una rúbrica, para diseñar una metodología híbrida de ocho	La propuesta está dirigida a estudiantes de secundaria hispanohablantes de 17 a 19 años con nivel B1 de inglés, con el objetivo de alcanzar un nivel B2.	El estudio no reporta resultados experimentales de aprendizaje. Propone una metodología que busca mejorar las habilidades comunicativas y motivar a los estudiantes mediante el uso combinado de Duolingo y metodologías activas de enseñanza.	Duolingo ofrece ejercicios de vocabulario, gramática, traducción, comprensión auditiva, pronunciación, formación de oraciones y conversaciones temáticas. Guarda el progreso del estudiante, realiza	La aplicación se caracteriza por actividades lúdicas, personalización según el nivel previo, seguimiento del progreso, aprendizaje autónomo y motivación mediante juegos y ejercicios

		semanas que combina enseñanza tradicional y aprendizaje móvil.			pruebas de ubicación y organiza el aprendizaje por niveles.	interactivos.
Domín guez & Morale s (2023).	Estudia el uso de diversas aplicaciones móviles para aprender inglés, destacando Duolingo, Busuu, Tandem y British Council como las más utilizadas.	Enfoque mixto, de alcance descriptivo. Se utilizó una encuesta estructurada de 18 ítems.	35 estudiantes de octavo semestre de la Licenciatura en Idiomas de la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco (México), con edades entre 20 y 30 años.	Los estudiantes consideran que las aplicaciones móviles contribuyen positivamente al aprendizaje del inglés y ayudan a mejorar habilidades comunicativas y el rendimiento	Práctica de vocabulario, gramática, pronunciación, speaking, reading, writing y listening; además permiten el aprendizaje autónomo y	Los participantes valoran la accesibilidad, la posibilidad de aprender en cualquier momento y lugar, el aprendizaje didáctico y la

				académico.	acceso flexible.	facilidad de uso de las aplicaciones móviles.
Elaish, Ghani, Shiiib & Al-Haiqi (2019).	VocabGame, una aplicación móvil basada en juegos para fortalecer el aprendizaje de vocabulario en inglés en estudiantes árabes de EFL.	Estudio cuasi experimental con grupo experimental y grupo control. Se aplicaron pretest, posttest y cuestionarios de motivación.	64 estudiantes árabes de primaria (8-11 años) de una escuela internacional en Malasia. El grupo experimental utilizó la aplicación móvil y el grupo control siguió el aprendizaje	La aplicación mejoró significativamente la motivación de los estudiantes con bajo rendimiento inicial. También se observó una mejora en el desempeño y una relación positiva entre motivación y resultados posteriores ($\eta^2 =$	Incluye juegos de “Guess the Word” y “Spell the Word”, imágenes de apoyo, puntuaciones, insignias, pistas, niveles, diccionario en línea, personalización, retroalimentación	Los estudiantes mostraron disfrute, mayor confianza y motivación al usar la aplicación. Algunos indicaron que continuaban jugando en casa durante su

			tradicional.	0.148).	inmediata y opción de compartir resultados.	tiempo libre.
Eltalhi, Huda, Reem & Mikal (2021).	BenKids, aplicación móvil para Android diseñada para enseñar vocabulario de inglés como segunda lengua a niños de preescolar (3 a 5 años).	Estudio experimental con grupo experimental y grupo control. Se aplicaron pretest, posttest y pruebas de usabilidad.	20 niños de preescolar (3-5 años) de Daar Alallam Preschool, en Bengasi (Libia), divididos en dos grupos de 10 participantes. El estudio duró 45 días.	El grupo experimental mejoró significativamente su conocimiento de vocabulario (alfabeto, números, animales y objetos) en comparación con el grupo control. Pasó de un nivel bajo a un nivel moderado de conocimiento.	Incluye vocabulario (alfabeto, números, animales y objetos), práctica de escritura, juegos de memoria y preguntas, canciones, imágenes,	La usabilidad fue evaluada como buena. Los niños comprendieron los íconos, navegaron con facilidad y mostraron satisfacción con la aplicación; además, solicitaron

					pronunciación de palabras y ejercicios de trazado.	volver a usarla. Sin embargo, algunos tuvieron dificultades para localizar elementos específicos dentro de la aplicación.
Esmaei li & Shahro khi (2020)	Memrise, plataforma móvil de aprendizaje de idiomas basada en tarjetas de memoria (flashcards) y	Estudio cuantitativo con diseño cuasi experimental, utilizando grupo experimental (Memrise) y	75 estudiantes iraníes de inglés como lengua extranjera (EFL) de nivel intermedio, pertenecientes a	Memrise produjo mejoras estadísticamente significativas en el aprendizaje y la retención de colocaciones en	Uso de flashcards como ayudas de memoria, cursos de idiomas y aprendizaje móvil accesible mediante	Las aplicaciones móviles favorecen actitudes positivas, aumentan la motivación, la

	cursos de idiomas.	grupo control (enseñanza tradicional), con pretest, posttest inmediato y posttest diferido.	un instituto privado de idiomas en Farahan, Irán. Tras la homogenización, participaron 60 estudiantes distribuidos en dos grupos de 30. Edad: 17 a 25 años.	comparación con la enseñanza tradicional. Los estudiantes del grupo experimental obtuvieron mejores resultados tanto en el posttest inmediato como en el diferido	teléfonos inteligentes.	autonomía y el compromiso con el aprendizaje, aspectos que pueden explicar los mejores resultados obtenidos con Memrise.
Espíritu & Buaraphan	SPEAK APP, una aplicación móvil educativa basada en juegos,	Investigación y desarrollo (Research and Development,	Participaron 287 estudiantes tailandeses (123 de secundaria y	La aplicación mejoró significativamente las habilidades de expresión oral,	Integra gamificación, preguntas por niveles de	Los estudiantes destacaron que la aplicación era fácil de usar,

(2024).	diseñada por los investigadores para desarrollar la expresión oral en inglés mediante tareas comunicativas, reconocimiento automático de voz (ASR), gamificación y aprendizaje móvil.	R&D) desarrollada en tres fases: análisis de necesidades, diseño y desarrollo de la aplicación, e implementación y evaluación. Se emplearon encuestas, pruebas de habla antes y después de la intervención, y entrevistas.	164 universitarios) en el análisis de necesidades. La implementación final se realizó con 16 estudiantes (8 de secundaria y 8 universitarios) en contextos de aprendizaje de inglés como lengua extranjera (EFL).	especialmente la fluidez y la pronunciación. Los estudiantes percibieron que contribuía al desarrollo de su competencia comunicativa en inglés.	la dificultad, actividades basadas en tareas, reconocimiento automático de voz, retroalimentación, interacción entre compañeros, puntuaciones y escenarios comunicativos auténticos.	motivadora y divertida, favorecía la confianza para hablar en inglés y promovía la participación activa. No obstante, señalaron limitaciones relacionadas con la velocidad y precisión del reconocimiento de voz.
---------	---	--	---	---	--	---

Fan et al. (2023).	El estudio no analiza una aplicación específica; realiza una revisión de la literatura sobre aplicaciones móviles para el aprendizaje del inglés dentro del enfoque de Mobile-Assisted Language Learning (MALL).	Revisión documental de investigaciones publicadas durante los últimos diez años sobre aplicaciones móviles para el aprendizaje del inglés.	El análisis se centra en estudios sobre el uso de aplicaciones móviles para aprender inglés, especialmente en el contexto educativo chino, donde el inglés es una asignatura obligatoria y relevante para exámenes académicos	La evidencia revisada muestra que las aplicaciones móviles favorecen el desarrollo de habilidades lingüísticas, mejoran el rendimiento académico, incrementan la motivación y pueden complementar eficazmente la enseñanza tradicional del	Se destacan el diseño amigable, la disponibilidad de materiales variados, actividades gamificadas, acceso flexible a contenidos, herramientas para vocabulario, lectura, escritura, escucha y expresión oral, además de	Los estudios revisados indican que los usuarios valoran la facilidad de uso, la accesibilidad y la motivación que generan estas aplicaciones. Sin embargo, también se identifican limitaciones relacionadas con

			nacionales.	inglés.	recursos de apoyo al aprendizaje autónomo.	la escasa retroalimentación, la falta de interacción social, problemas de conexión a internet y distracciones derivadas del uso de dispositivos móviles.
Gou (2023).	El estudio analizó el uso de las aplicaciones móviles Busuu,	Investigación cuasi experimental con grupo control y	Participaron estudiantes de segundo año de la Mianyang Normal	Los resultados evidenciaron una mejora significativa en el rendimiento	Las aplicaciones incorporaron ejercicios interactivos,	La percepción estudiantil fue positiva. El 95 % indicó que las

	Lingoda, LinguaLeo y BBC Learning English como complemento para el aprendizaje del inglés y la colaboración en línea entre estudiantes universitarios chinos.	grupo experimental. Se aplicaron pruebas de dominio del inglés, encuestas, análisis de confiabilidad mediante alfa de Cronbach y análisis estadístico ANCOVA.	University (China). De 423 estudiantes evaluados, se seleccionaron 140 con nivel B2 o inferior, distribuidos en dos grupos de 70 participantes.	académico y en la competencia lingüística del grupo experimental. La puntuación media final fue superior a la del grupo control (74,71 frente a 65,9), y varios estudiantes avanzaron desde niveles B2 y B1 hasta C1 y C2.	cuestionarios, materiales audiovisuales, actividades colaborativas, proyectos grupales, videoconferencia s mediante Zoom o Google Meet y acceso permanente a recursos de aprendizaje.	aplicaciones eran fáciles de utilizar y la mayoría consideró que el aprendizaje móvil y la colaboración en línea resultaban interesantes, útiles y adecuados para el aprendizaje del inglés.
Johan, Fitriati,	TOEFL Learning English	Estudio cuantitativo con	45 estudiantes universitarios del	La aplicación mejoró significativamente la	Materiales de escucha tipo	Los estudiantes reportaron

Mujiya nto y Widhiy anto (2025).	Application (MALL), orientada al desarrollo de la comprensión auditiva en inglés y la preparación para el TOEFL.	diseño preexperimental de un solo grupo con pretest y postest.	programa de Educación en Inglés de la Universitas Muhammadiyah Purworejo (Indonesia).	comprensión auditiva. La media pasó de 59,64 en el pretest a 74,96 en el postest, mostrando un efecto positivo considerable	TOEFL, control de velocidad, repetición de audios, apoyo de vocabulario, seguimiento del progreso y práctica autónoma mediante dispositivos móviles.	percepciones favorables respecto a la accesibilidad, facilidad de uso, reducción de ansiedad, aumento de la motivación y mejora de la confianza para escuchar inglés.
John & Lo (2024).	Duolingo y Tandem, utilizadas para mejorar la	Estudio cualitativo con enfoque etnográfico	20 estudiantes universitarios de Malasia, pertenecientes a	Los participantes reportaron mejoras en la pronunciación, adquisición de	Duolingo incorporó gamificación, ejercicios	Los estudiantes valoraron positivamente la accesibilidad,

expresión oral en inglés de estudiantes universitarios no especializados en inglés.	basado en entrevistas en profundidad.	carreras no relacionadas con el inglés (ingeniería, negocios y ciencias).	vocabulario, fluidez oral y confianza para comunicarse en inglés.	interactivos, seguimiento del progreso y recompensas. Tandem ofreció intercambio lingüístico en tiempo real mediante mensajes, llamadas de audio y videollamadas con hablantes nativos.	flexibilidad e interacción de las aplicaciones. Sin embargo, señalaron dificultades relacionadas con la precisión de la retroalimentación sobre pronunciación, la autodisciplina para mantener la práctica y las limitaciones de las aplicaciones
---	---------------------------------------	---	---	---	---

						frente a la enseñanza presencial.
Kohnke (2020).	Alphabet vs Aliens @PolyU, aplicación móvil diseñada para el aprendizaje de vocabulario en inglés como segunda lengua.	Estudio de caso cualitativo con enfoque interpretativo y entrevistas semiestructuradas .	14 estudiantes universitarios de Hong Kong pertenecientes a distintas carreras, quienes utilizaron la aplicación durante tres semanas.	Los participantes consideraron que la aplicación favorecía la adquisición de vocabulario, especialmente por su flexibilidad, acceso rápido a palabras y apoyo al aprendizaje autónomo.	Niveles progresivos, retroalimentación inmediata, pronunciación, definiciones, ejemplos en oraciones, banco de palabras, sistema de puntuación, clasificación y compartición en	La experiencia fue positiva; los estudiantes valoraron la facilidad de uso, la gamificación y la motivación generada por la competencia. Como limitaciones, mencionaron problemas de

					redes sociales.	interfaz, tamaño de pantalla y algunas dificultades técnicas.
Li (2023).	WeChat-Assisted Language Learning Program (WALL), basado en WeChat para el aprendizaje de vocabulario en inglés.	Estudio de caso cualitativo con entrevistas semiestructuradas .	Cinco estudiantes universitarios y tres docentes de inglés de una universidad del norte de China durante la pandemia de COVID-19.	Los participantes consideraron que el programa favoreció el aprendizaje de vocabulario, aumentó la motivación y apoyó el aprendizaje colaborativo	Recursos multimodales (texto, audio y video), ejercicios diarios, pruebas de vocabulario, materiales complementarios y comunicación mediante WeChat.	La valoración fue mayormente positiva por su accesibilidad, facilidad de uso y flexibilidad; sin embargo, se identificaron distracciones derivadas de la propia aplicación

						y dudas sobre algunos resultados de aprendizaje.
Li (2024).	Write Better, una aplicación de aprendizaje móvil interactivo orientada al desarrollo de habilidades de escritura en inglés como lengua extranjera (EFL).	Estudio cuasiexperimental con pretest y posttest. Comparó un grupo experimental que utilizó la aplicación con un grupo control que siguió métodos tradicionales de enseñanza.	200 estudiantes universitarios de cursos de inglés como lengua extranjera (EFL), distribuidos en 100 participantes para el grupo experimental y 100 para el grupo control.	El grupo que utilizó la aplicación mostró mejoras significativamente mayores en las habilidades de escritura en comparación con el grupo control. Además, un mayor uso de la aplicación se asoció con	Incluye actividades de escritura interactiva, revisión entre pares, ejercicios de gramática y vocabulario, retroalimentación inmediata basada en IA, seguimiento del	Los estudiantes reportaron percepciones positivas, destacando la facilidad de uso, la retroalimentación inmediata, la colaboración con compañeros y el aumento de la

				mejores resultados de escritura.	progreso y recomendaciones personalizadas.	motivación. Como limitación, se mencionaron algunos problemas técnicos ocasionales.
Makoe & Shand (2018).	VocUp, aplicación móvil desarrollada para fortalecer el aprendizaje del vocabulario en inglés en contextos de	Investigación basada en diseño (Design-Based Research), centrada en el desarrollo, implementación, y evaluación	Estudiantes universitarios de primer año en un entorno de educación a distancia de la Universidad de Sudáfrica	La aplicación favoreció el aprendizaje de vocabulario mediante enseñanza explícita, práctica repetida y actividades de	Incluye “Word Capsules” con palabra del día, categoría gramatical, definición, ejemplos de uso, ejercicios de	Los participantes destacaron la facilidad de uso, la accesibilidad, la retroalimentación inmediata y los recordatorios de

	educación abierta y a distancia (ODL).	refinamiento de la aplicación.	(UNISA). Participaron 29 estudiantes y 18 respondieron las entrevistas de evaluación.	evaluación. Los estudiantes reportaron que apoyó el desarrollo léxico y facilitó el estudio autónomo.	práctica, historial de palabras aprendidas y notificaciones automáticas.	aprendizaje. Como limitaciones, señalaron problemas de conectividad, dificultades técnicas y la necesidad de incorporar mayor interacción entre estudiantes y docentes.
Martínez et al. (2019).	Aprende Jugando, aplicación móvil diseñada para el	Estudio de desarrollo e implementación	26 estudiantes de cuarto grado de la Escuela Primaria	Se observó mayor motivación e interés por el aprendizaje	Incluye actividades para desarrollar	Los estudiantes mostraron alta satisfacción,

	aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de cuarto grado de educación primaria.	de software educativo mediante la metodología Mobile-D, complementado con observación de clases, entrevistas a docentes y evaluación de satisfacción mediante la técnica de Iadov.	República de Chile (Las Tunas, Cuba) y docentes de la asignatura de inglés.	del inglés, incremento en los resultados académicos y un nivel satisfactorio de aceptación (ISG = 0,73).	listening, speaking, reading y writing, ejercicios interactivos, cuentos, canciones, imágenes, videos, seguimiento del progreso y gestión de estudiantes y ejercicios por parte del docente	participación activa y preferencia por el uso de la aplicación, destacando su carácter interactivo, lúdico y motivador.
Miranda,	Aprende Jugando, aplicación móvil	Estudio de desarrollo	26 estudiantes de cuarto grado de la	Se observó mayor motivación, interés y	Incluye actividades para	Los estudiantes manifestaron un

Fernández y Sánchez, (2021).	para el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de cuarto grado de educación primaria.	tecnológico educativo; diseño e implementación de una aplicación móvil utilizando la metodología Mobile-D	Escuela Primaria República de Chile (Las Tunas, Cuba) y docentes de la institución.	participación estudiantil; los docentes reportaron mejoras en los resultados académicos. El 92,3 % de los estudiantes se mantuvo atento durante las actividades y el índice de satisfacción grupal fue de 0,73.	desarrollar las habilidades de listening, speaking, reading y writing mediante juegos, imágenes, audios, videos, cuentos, canciones, ejercicios interactivos y seguimiento del progreso del estudiante.	alto nivel de satisfacción con la aplicación, destacando su carácter interactivo, motivador y atractivo para el aprendizaje del inglés
Mirza, Teymo	ENGL150152, aplicación móvil	Enfoque mixto con diseño	780 estudiantes universitarios de	Los estudiantes percibieron que la	Incluye textos interactivos,	Los participantes valoraron

ori, Khessi bi, Atashia n, Al- Mawali y Al- Khaldi (2025).	interactiva diseñada para mejorar el aprendizaje de vocabulario y la comprensión lectora en estudiantes universitarios.	exploratorio; recopilación de datos mediante cuestionario en línea y análisis descriptivo y temático.	primer año de una institución de educación superior en Omán, usuarios de la aplicación ENGL150152.	aplicación mejoró el aprendizaje de vocabulario y comprensión lectora, favoreciendo la autonomía, la motivación y el aprendizaje flexible. Más del 90 % expresó satisfacción con la herramienta.	ejercicios de vocabulario, retroalimentación automática e inmediata, contenido multimedia, personalización, accesibilidad multiplataforma y seguimiento del aprendizaje.	positivamente la usabilidad, interactividad, accesibilidad, flexibilidad y personalización de la aplicación, destacando una experiencia de aprendizaje atractiva y fácil de utilizar.
Mounk oro (2024).	Aplicaciones móviles para el aprendizaje de idiomas	Estudio longitudinal con enfoque mixto; análisis	300 estudiantes de idiomas de distintos niveles de competencia,	El grupo que utilizó aplicaciones móviles mostró mejoras significativas en	Las aplicaciones incorporan interactividad, personalización,	Los estudiantes valoraron positivamente las actividades

	(Duolingo, Babel, Rosetta Stone, Memrise)	cuantitativo y cualitativo mediante pruebas de habilidades lingüísticas, cuestionarios de motivación, entrevistas y diarios de aprendizaje.	distribuidos en grupo experimental y grupo control, en centros de idiomas de San Luis Potosí, México.	habla, escucha, lectura y escritura, además de mayores niveles de motivación respecto al grupo control.	gamificación, retroalimentación inmediata, reconocimiento de voz, ejercicios adaptativos, práctica con hablantes nativos y repetición espaciada.	interactivas, la adaptación al nivel individual y los elementos de gamificación, destacando mayor compromiso, satisfacción y motivación durante el aprendizaje.
Nguyen & Yukawa	Kahoot, utilizada como herramienta de evaluación y repaso en la	Estudio de caso con enfoque mixto; aplicación de cuestionarios,	20 docentes y 20 estudiantes del Departamento de Inglés de la	Kahoot favoreció la revisión de contenidos, mejoró la motivación, la	Incluye cuestionarios interactivos, retroalimentación	Docentes y estudiantes mostraron actitudes

(2019).	enseñanza del inglés como lengua extranjera.	entrevistas y un programa piloto de tres semanas.	University of Foreign Language Studies, Universidad de Da Nang (Vietnam).	participación y la memorización, además de optimizar los procesos de evaluación y seguimiento del aprendizaje.	automática, clasificación de resultados, control de tiempo, incorporación de imágenes y videos, y generación de reportes de desempeño.	positivas hacia la herramienta, destacando su facilidad de uso, carácter competitivo, dinamismo y utilidad para reforzar el aprendizaje, aunque señalaron limitaciones relacionadas con la conectividad.
Paradiž (2021).	CoLecTer KIN, aplicación móvil	Estudio descriptivo con	Estudiantes de primer año de	La aplicación facilitó la adquisición y	Permite recopilar términos	Los estudiantes destacaron la

	para la compilación colaborativa de un glosario bilingüe inglés-esloveno de terminología especializada en kinesiología.	enfoque cuantitativo basado en una encuesta de usabilidad y experiencia de usuario aplicada tras el uso de la aplicación	Kinesiología Aplicada de la Universidad de Primorska (Eslovenia), participantes en cursos de Inglés para Fines Específicos durante los años académicos 2018/2019 y 2019/2020. Participaron 35 estudiantes en la encuesta.	revisión de terminología especializada mediante el aprendizaje colaborativo y autónomo. Obtuvo una valoración positiva de usabilidad (84,1%) y experiencia de usuario (79,2%).	bilingües, crear una base terminológica compartida, buscar términos, revisar contenido mediante tarjetas didácticas (flashcards) y acceder a diccionarios y corpus en línea.	facilidad de uso, la utilidad para aprender terminología y la posibilidad de estudiar en cualquier momento. Como limitaciones señalaron que solo funciona en Android y que podría incorporar más recursos visuales.
--	---	--	---	--	--	---

Pham (2022)	Quizizz, plataforma de aprendizaje gamificado utilizada para el aprendizaje del inglés como lengua extranjera	Estudio de enfoque mixto (cuantitativo y cualitativo) mediante cuestionario tipo Likert y entrevistas semiestructuradas .	116 estudiantes universitarios de una universidad privada en Vietnam, usuarios de Quizizz durante más de seis meses; además, 20 estudiantes participaron en entrevistas.	Los estudiantes mostraron actitudes positivas hacia Quizizz y altos niveles de satisfacción. La aplicación favoreció la motivación, la participación, la retención de contenidos, especialmente vocabulario y gramática, y el repaso de lecciones.	Incluye cuestionarios gamificados con múltiples tipos de preguntas, modos en vivo y asincrónicos, retroalimentación inmediata, panel de seguimiento en tiempo real y revisión detallada de resultados.	Los estudiantes valoraron positivamente la competitividad, el compromiso y la facilidad de uso. Como limitaciones señalaron errores en algunos cuestionarios, dependencia de la conexión a Internet y escasa presencia de preguntas de
----------------	--	--	---	--	--	---

						pensamiento crítico.
Poláková & Klimov (2022).	Angličtina Today, aplicación móvil diseñada para el aprendizaje de vocabulario en inglés dentro de un entorno de aprendizaje combinado (blended learning).	Estudio de caso con enfoque mixto. Se empleó un diseño cuasiexperimental con pretest y posttest, complementado con cuestionarios, minute papers y grupos focales virtuales.	36 estudiantes eslovacos de inglés como lengua extranjera (nivel intermedio), de entre 17 y 18 años, divididos en grupo experimental (17) y grupo control (19).	El grupo que utilizó la aplicación obtuvo resultados significativamente superiores en el posttest. Los estudiantes reportaron mejora en el vocabulario, mayor retención léxica y mejor fluidez comunicativa.	Incluye aprendizaje de vocabulario y frases, traducción, pronunciación mediante tecnología Text-to-Speech, retroalimentación correctiva inmediata, comunicación con el docente,	Los estudiantes manifestaron alta satisfacción debido a la facilidad de uso, acceso rápido a los contenidos, motivación y aprendizaje flexible. La retroalimentación inmediata fue valorada. Como

					seguimiento del progreso y notificaciones.	limitaciones señalaron problemas con las notificaciones y la necesidad de conexión a Internet.
Qian (2024).	Aplicaciones móviles interactivas para la enseñanza universitaria del inglés, orientadas a la recomendación personalizada de	Estudio cuantitativo de desarrollo y validación de un modelo algorítmico basado en confianza global, confianza local y	Contexto de enseñanza universitaria del inglés en entornos de aprendizaje móvil interactivo, utilizando datos de interacción, participación,	El algoritmo propuesto mejoró la precisión, el recall y la calidad de las recomendaciones frente a otros métodos, favoreciendo la personalización de	Incluye interacción móvil entre estudiantes y docentes, análisis de comportamientos de aprendizaje, cálculo de confianza	El sistema busca mejorar la experiencia de aprendizaje mediante recomendaciones más precisas, mayor personalización,

	recursos de aprendizaje y compañeros de estudio mediante modelos dinámicos de confianza.	comportamientos interactivos móviles, evaluado mediante simulaciones experimentales y métricas de rendimiento.	intercambio de recursos y evaluaciones entre estudiantes.	recursos y colaboradores de aprendizaje.	dinámica, recomendación personalizada de recursos, seguimiento de actividades y selección de compañeros de estudio.	flexibilidad de acceso y fortalecimiento de la interacción y colaboración entre estudiantes.
Raj & Baisel (2024).	Aplicaciones móviles para el aprendizaje del inglés (Mobile-Assisted Language Learning, MALL)	Estudio empírico con diseño concurrente embebido; aplicación de un cuestionario de 26 ítems y análisis	660 estudiantes EFL de distintos países, con diversos niveles de dominio del inglés y características	El uso de aplicaciones móviles mostró una mejora moderada pero consistente en las habilidades de expresión oral en	Aprendizaje móvil flexible, práctica del idioma en cualquier momento y lugar, acceso a recursos	Los estudiantes reportaron percepciones favorables, destacando mayor motivación,

	enfocadas en el desarrollo de la expresión oral.	estadístico mediante pruebas t, correlación y regresión.	sociodemográfica s.	inglés; la automotivación influyó positivamente en los resultados.	educativos, ejercicios interactivos y oportunidades de comunicación.	participación y utilidad de las aplicaciones para el aprendizaje del inglés.
Robaina & Páez (2022).	Tecnología móvil y aprendizaje móvil (m-learning) para la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en educación superior.	Estudio descriptivo con enfoque dialéctico-materialista. Empleó métodos teóricos (análisis-síntesis, inducción-deducción, histórico-lógico),	31 estudiantes de primer año de Agronomía de la Universidad de Pinar del Río, Cuba.	Se evidenciaron mejoras en la colaboración, competencia comunicativa, habilidades profesionales, cooperación y apropiación de contenidos mediante el uso de tecnología	Uso de aplicaciones móviles para desarrollar tareas, grabar videos, acceder a recursos educativos, interactuar en plataformas virtuales y crear situaciones reales	Los estudiantes utilizan ampliamente los dispositivos móviles con fines académicos y perciben que favorecen la motivación, el aprendizaje autónomo y la

		análisis bibliográfico, encuesta y observación.		móvil.	de comunicación en inglés.	participación en actividades de aprendizaje del idioma.
Sofiana & Mubarak (2020).	Englishgame-Based Mobile Application (EBMA), aplicación móvil basada en juegos para el aprendizaje de la lectura en inglés.	Estudio experimental verdadero con diseño pretest-posttest y grupo control; análisis mediante MANOVA.	119 estudiantes de octavo grado de secundaria en zonas urbanas y rurales de Jepara, Indonesia (58 en grupo experimental y 61 en grupo control).	El uso de EBMA mejoró significativamente el rendimiento en lectura (71,12 frente a 65,52) y aumentó la motivación de aprendizaje de los estudiantes.	Integra textos, audio de hablantes nativos, preguntas tipo juego, sistema de puntuación, interacción por pares y acceso mediante teléfonos inteligentes.	Los estudiantes mostraron mayor interés, entusiasmo, participación activa y disfrute durante el aprendizaje, percibiendo la aplicación como una herramienta motivadora y

						atractiva.
Soncco (2022).	Aprendizaje móvil (m-learning) mediante dispositivos móviles para el desarrollo de competencias del idioma inglés en educación superior.	Estudio no experimental, descriptivo-correlacional, con enfoque cuantitativo; aplicación de dos cuestionarios virtuales y análisis mediante correlación de Pearson.	114 estudiantes de la especialidad de Lengua, Comunicación e Idioma Inglés de la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión (Perú).	Se encontró una relación positiva y alta entre el uso del aprendizaje móvil y las competencias del idioma inglés ($r=0,640$; $p=0,000$), favoreciendo la expresión oral, escrita, comprensión auditiva, lectora y audiovisual.	Movilidad, ubicuidad, acceso flexible a contenidos, interactividad, diseño instruccional y recursos virtuales accesibles desde dispositivos móviles.	El aprendizaje móvil incrementa la motivación, facilita el autoaprendizaje, promueve la autonomía y permite aprender desde cualquier lugar y momento
Suhardi man, Margan	Buana Online Course (BOC), aplicación móvil	Estudio cuantitativo descriptivo;	49 estudiantes de Ingeniería Industrial de la	El uso de BOC mejoró la comprensión lectora	Sistema LMS con asistencia, tareas, foros, chat,	Los estudiantes reportaron satisfacción con

a, Hidayanto, Putro, Hakiki y Fadli, (2024).	basada en la web para la enseñanza de Inglés para Fines Específicos (ESP) en ingeniería.	recolección de datos mediante cuestionario tipo Likert y análisis descriptivo de respuestas.	Universitas Buana Perjuangan Karawang (Indonesia), matriculados en cursos ESP.	de textos técnicos (49%), la escritura (38,8%), la comunicación oral (38,8%) y la aplicación del inglés en contextos de ingeniería (40,8%).	cuestionarios, encuestas, certificados, módulos, videos, prácticas de escritura y pronunciación; integración con Moodle y YouTube.	los contenidos y percibieron mejoras en sus habilidades de inglés; sin embargo, señalaron limitaciones en la interacción y en el desarrollo de la confianza para comunicarse en contextos técnicos.
Sun &	WeChat Public	Enfoque mixto	80 estudiantes	El grupo que utilizó	Integración de	Los estudiantes

Asmaw i (2023).	Platform (WPP), plataforma móvil utilizada para la enseñanza de escritura de inglés de negocios.	con diseño cuasiexperimental ; aplicación de pretest y postest, complementado con entrevistas semiestructuradas .	universitarios chinos de inglés como lengua extranjera (EFL), distribuidos en grupo experimental y grupo control durante 12 semanas.	WPP obtuvo mejoras significativas en el desempeño de escritura de inglés de negocios, superando al grupo que recibió enseñanza tradicional.	textos, imágenes, videos y audios; distribución de materiales, ejercicios en línea, retroalimentación , interacción docente- estudiante, evaluación entre pares y aprendizaje colaborativo.	percibieron la plataforma como fácil de usar, útil para incrementar la confianza en la escritura, mejorar vocabulario y gramática, favorecer la colaboración y aumentar la motivación hacia el aprendizaje
Susanto ,	Busuu, plataforma de aprendizaje de	Estudio cuantitativo	98 estudiantes universitarios de	El uso de Busuu contribuyó	Seguimiento de palabras	Los estudiantes percibieron la

Nuwru n, Tegor, Azhari, Megah y Yuliani (2022)	idiomas en línea orientada al desarrollo del vocabulario en inglés.	correlacional; empleó cuestionarios de motivación, prueba de vocabulario (Vocabulary Levels Test) y análisis PLS.	primer semestre en Indonesia que cursaban inglés.	significativamente a la motivación para aprender vocabulario y al logro en vocabulario, mostrando relaciones positivas entre el desempeño en la plataforma y los resultados de aprendizaje.	aprendidas, nivel de fluidez, registro del tiempo de estudio, ejercicios de pronunciación, vocabulario, gramática, lectura, traducción, grabación de voz, corrección entre pares y chat.	plataforma como atractiva, flexible y fácil de usar; destacaron que el aprendizaje fue más dinámico, motivador y diferente al aprendizaje convencional.
Tabssa m, Chattha	Duolingo y Babbel.	Estudio mixto con análisis de sentimientos,	380 reseñas de usuarios de aplicaciones	Ambas aplicaciones fueron valoradas positivamente para	Duolingo incorpora gamificación,	Los usuarios percibieron a Duolingo como

, Javeed y Hayat (2025)		análisis de redes y análisis lingüístico de reseñas de usuarios.	móviles para aprendizaje de inglés (190 de Duolingo y 190 de Babbel).	el aprendizaje del inglés. Duolingo destacó por favorecer la motivación y el compromiso mediante la gamificación, mientras que Babbel fue reconocida por su enseñanza estructurada y enfoque gramatical.	actividades interactivas y lecciones sencillas; Babbel ofrece lecciones estructuradas, contenidos gramaticales detallados y contextualización cultural.	divertida, atractiva y fácil de usar, aunque señalaron repetición y limitada profundidad en niveles avanzados. Babbel fue valorada por la organización y calidad de sus contenidos, pero recibió críticas por el costo de
-------------------------------	--	--	---	--	---	--

						suscripción y la escasa personalización del aprendizaje.
Tu (2021).	Aplicaciones móviles para la enseñanza y aprendizaje del inglés en un entorno inteligente (mobile learning).	Estudio cuasiexperimental con grupo experimental y grupo de control; utilizó cuestionarios, entrevistas, observación y comparación de resultados antes y después de la	61 estudiantes de una escuela de inglés para negocios en China, distribuidos en una clase experimental y una clase de control, dirigidas por el mismo docente.	El uso de aplicaciones móviles mejoró el rendimiento académico, incrementó la puntuación promedio en 12 puntos, redujo el número de estudiantes con bajo desempeño y	Aprendizaje móvil mediante teléfonos inteligentes y tabletas, interacción en tiempo real, comunicación con docentes y compañeros, acceso flexible a recursos	Los estudiantes mostraron mayor motivación, interés y participación. Percibieron el aprendizaje móvil como más atractivo, flexible y acorde con sus necesidades,

		intervención.		aumentó el interés y la participación en el aprendizaje del inglés.	educativos, aprendizaje dentro y fuera del aula y apoyo de tecnologías inteligentes.	favoreciendo el aprendizaje autónomo y la práctica continua del inglés.
Triviño -Curay, Jaramil lo Bacilio y Zamora Bustam ante (2023).	Aplicaciones móviles interactivas para el aprendizaje del inglés, con énfasis en Duolingo y referencia a Memrise, HelloTalk y Quizlet.	Estudio cuantitativo descriptivo basado en una encuesta aplicada a estudiantes universitarios.	26 estudiantes de distintas facultades de la Universidad de Guayaquil (Ecuador).	Los resultados indican una percepción favorable sobre el uso de aplicaciones móviles para mejorar el aprendizaje del inglés y el rendimiento académico; el 92,3	Ofrecen actividades de vocabulario, gramática, pronunciación, ejercicios interactivos, juegos educativos y práctica comunicativa.	Los estudiantes valoraron positivamente la facilidad de uso, la interactividad y el apoyo al aprendizaje autónomo, aunque se reconoce que

				% consideró que Duolingo es una buena herramienta de aprendizaje.		estas aplicaciones funcionan mejor como complemento de la enseñanza tradicional
Vigil García, Acosta Padrón, Andarcio Betancourt, Dumpi	WhatsApp como herramienta de mobile learning para el aprendizaje del inglés y el desarrollo de competencias comunicativas,	Investigación participativa de enfoque descriptivo, basada en el análisis de interacciones en un grupo de WhatsApp y un	Estudiantes de quinto curso de la carrera Educación de Lenguas Extranjeras de la Universidad de Pinar del Río “Hermanos Saíz Montes de Oca”	WhatsApp favoreció el desarrollo de habilidades comunicativas y lingüísticas, el enriquecimiento del vocabulario, la motivación, la reflexión	Mensajería instantánea, intercambio de audios y materiales multimedia, debates, juegos lingüísticos, interacción	Los estudiantes valoraron positivamente la facilidad de acceso, la interacción continua, la reducción del miedo a

errés Otero y Licor Castillo (2020).	interactivas e interculturales.	cuestionario tipo Likert.	(Cuba); 18 estudiantes participaron en la evaluación final.	metalingüística y la retroalimentación inmediata.	colaborativa y seguimiento docente.	comunicarse en inglés y el aumento de la motivación hacia el aprendizaje.
Wu (2025).	Bai CiZhan, aplicación móvil para el aprendizaje y memorización de vocabulario en inglés mediante recursos visuales y multimedia.	Estudio cuasi experimental con pretest y posttest, grupo experimental y grupo control, durante un semestre académico.	100 estudiantes de primer año de bachillerato en Shangluo, China (50 en grupo experimental y 50 en grupo control).	El grupo que utilizó Bai CiZhan obtuvo puntuaciones significativamente superiores en vocabulario, especialmente en interpretación de palabras, análisis de sinónimos y ortografía, además	Integra ilustraciones, ejemplos contextualizados, recursos multimedia, planes de estudio y repaso, asociación imagen-palabra y ejercicios	Favoreció la motivación, el aprendizaje autónomo y el uso de estrategias de asociación, formación de palabras y ortografía; los estudiantes

				de mejorar estrategias de memorización.	interactivos de vocabulario.	mostraron mayor participación e interés en el aprendizaje del vocabulario.
Xiaoyu He (2018)	Cake English App, una aplicación de lectura de cuentos ilustrados orientada al desarrollo de la expresión oral en inglés en estudiantes de primaria.	Estudio descriptivo y teórico que analiza las ventajas pedagógicas de la aplicación y propone su integración en las etapas previa, durante y	Contexto de estudiantes de educación primaria en Nan Chong, China, enfocado en problemáticas del aprendizaje y enseñanza de la expresión oral en inglés.	La aplicación favorece el desarrollo de la competencia oral, incrementa el interés por aprender inglés y mejora la pronunciación, el vocabulario y la participación en actividades	Incluye aprendizaje de vocabulario, juegos de asociación palabra-imagen, lectura de historias ilustradas con audio de hablantes nativos	Los estudiantes perciben un entorno atractivo e interactivo que reduce la ansiedad al hablar inglés, fortalece la confianza y promueve el aprendizaje

		posterior a la práctica oral.		comunicativas.	y pruebas de completar espacios en blanco.	autónomo mediante actividades lúdicas y contextualizadas .
Xu & Richard son (2024).	Aplicación: Shanbay Danci (SBDC), una aplicación móvil para el aprendizaje de vocabulario en inglés que incorpora gamificación y	Estudio mixto secuencial explicativo. Incluyó una fase cuasi experimental con pretest y posttest, complementada con entrevistas semiestructuradas	77 estudiantes universitarios chinos matriculados en cursos de inglés. El grupo experimental utilizó SBDC con compartición de insignias en redes	La función de compartición de insignias mejoró significativamente la autorregulación del aprendizaje (gestión del tiempo, establecimiento de metas, autoevaluación y	Planes personalizados de vocabulario, establecimiento de metas diarias, audio de pronunciación, traducciones, ejemplos contextualizados,	Los estudiantes reportaron mayor motivación, sensación de acompañamiento , monitoreo entre pares, desarrollo de hábitos de estudio y conciencia sobre

	funciones de interacción social mediante compartición de insignias (badges).	.	sociales; el grupo control utilizó la aplicación sin esta función.	estrategias de estudio). También mostró mayores tasas de persistencia en el aprendizaje del vocabulario	panel de progreso, insignias digitales y compartición de logros en redes sociales.	su progreso. Algunos participantes también señalaron presión social derivada de las comparaciones con otros usuarios.
Yosintha & Rekha (2022)	ELSA Speak, aplicación móvil basada en inteligencia artificial para el aprendizaje y	Estudio de método mixto; utilizó cuestionarios y entrevistas semiestructuradas	112 estudiantes de la carrera de Educación en Inglés de una universidad pública de	Los estudiantes percibieron que la aplicación favorece el aprendizaje autónomo de la pronunciación,	Reconocimiento automático de voz, retroalimentación instantánea, actividades	Predominaron percepciones positivas debido a la facilidad de uso, interactividad,

	mejora de la pronunciación del inglés.	para analizar las percepciones estudiantiles.	Indonesia que utilizaron ELSA Speak en una asignatura de pronunciación en modalidad virtual.	proporciona retroalimentación inmediata y contribuye al desarrollo de habilidades de pronunciación en entornos de aprendizaje en línea.	interactivas, práctica de pronunciación, conversaciones simuladas, seguimiento del progreso y panel de control para docentes.	motivación y flexibilidad para aprender en cualquier momento; las principales limitaciones fueron problemas de conexión, consumo de recursos del dispositivo y algunas actividades repetitivas.
--	--	---	--	---	---	---

Zakian (2022).	Aplicación móvil Learn English Vocabulary – Kids para la enseñanza de vocabulario en inglés a niños pequeños.	Estudio cuasi experimental con grupo experimental y grupo control; aplicó pretest, postest y postest diferido para evaluar efectos a corto y largo plazo.	71 aprendices jóvenes de inglés (6 a 8 años) de un instituto privado de idiomas; 39 integraron el grupo experimental y 32 el grupo control.	El grupo que utilizó la aplicación obtuvo mejoras significativamente superiores en vocabulario tanto en el postest como en el postest diferido, evidenciando mayor retención a largo plazo.	Incluye actividades gamificadas de vocabulario sobre números, colores, animales y frutas; ejercicios de escucha e identificación de imágenes, asociación palabra-imagen, juegos de memoria y escritura de palabras.	Favoreció el aprendizaje autónomo y flexible fuera del aula, incrementó la participación de los niños y aprovechó recursos visuales y auditivos que facilitaron la comprensión y retención del vocabulario.
-------------------	--	---	---	---	--	--

Zakian, Xodabande, Valizadeh y Yousefvand (2022).	NGSL Builder, aplicación móvil de tarjetas digitales (digital flashcards) para el aprendizaje del vocabulario esencial del inglés basado en la New General Service List (NGSL).	Estudio cuasi experimental con grupo experimental y grupo control; aplicó pretest, postest y postest diferido durante seis meses.	86 estudiantes iraníes de inglés como lengua extranjera (EFL); el grupo experimental utilizó la aplicación fuera del aula y el grupo control empleó listas tradicionales de palabras.	El uso de NGSL Builder mejoró significativamente el aprendizaje y la retención a largo plazo del vocabulario en inglés; el grupo experimental obtuvo resultados superiores al grupo control.	Tarjetas digitales con definiciones, pronunciación, categoría gramatical, repaso espaciado, niveles de aprendizaje y modos para desarrollar vocabulario receptivo y productivo.	Favoreció el aprendizaje autónomo fuera del aula, incrementó la motivación y facilitó el estudio flexible del vocabulario mediante el uso de dispositivos móviles.
Zhang & Miao (2025).	Herramientas de inteligencia artificial (IA),	Estudio cuantitativo basado en	357 estudiantes chinos de inglés como lengua	La alfabetización tecnológica en IA y RA/RV predijo	Uso de herramientas inmersivas y	Los estudiantes con mayor alfabetización

	realidad aumentada/realidad virtual (RA/RV) y aplicaciones móviles para el aprendizaje del inglés como lengua extranjera (EFL).	encuestas; análisis mediante Modelado de Ecuaciones Estructurales (SEM).	extranjera (EFL) en entornos educativos con apoyo tecnológico.	significativamente mayores niveles de participación académica y motivación. También se asoció con experiencias de aprendizaje más significativas y el desarrollo de habilidades cognitivas y pensamiento crítico.	tecnológicas que favorecen experiencias de aprendizaje personalizadas, interactivas y cognitivamente estimulantes.	tecnológica reportaron mayor interacción, inmersión y participación en el proceso de aprendizaje.
Bonilla, Bajoner o	Aplicaciones móviles para el aprendizaje del	Estudio cuantitativo de alcance	39 estudiantes universitarios de la Unidad	Los estudiantes percibieron que las aplicaciones móviles	Acceso móvil a contenidos, conectividad a	Se reportó una actitud altamente favorable hacia

Santillán y Solís Herebía . (2005).	inglés en dispositivos móviles (no se especifica una aplicación concreta)	descriptivo mediante cuestionario de 10 preguntas cerradas.	Académica Multidisciplinaria Valle Hermoso de la Universidad Autónoma de Tamaulipas, México.	favorecen el aprendizaje del inglés, incrementan la motivación y facilitan el aprendizaje cuando incorporan elementos lúdicos.	internet, interacción social, aprendizaje ubicuo, descarga de materiales y actividades con componentes lúdicos.	el uso de aplicaciones móviles; los estudiantes valoraron especialmente la motivación, accesibilidad, portabilidad y carácter entretenido de las actividades.
Buitrago (2021).	Tecnologías TIC y herramientas Web 2.0 para el aprendizaje	Investigación documental basada en la revisión y análisis	Literatura científica relacionada con el aprendizaje	El aprendizaje colaborativo mediado por TIC mejora el	Interacción síncrona y asíncrona, construcción	Los estudiantes muestran mayor participación, compromiso,

	colaborativo de lenguas extranjeras (blogs, wikis, redes sociales y herramientas de presentación).	de artículos académicos sobre aprendizaje colaborativo mediado por TIC.	colaborativo, la enseñanza de idiomas y el uso educativo de las TIC.	rendimiento académico, la motivación, el pensamiento crítico, la creatividad, la inclusión y el desarrollo de competencias lingüísticas.	colaborativa del conocimiento, retroalimentación inmediata, creación y compartición de contenidos digitales y trabajo en equipo mediante herramientas Web 2.0.	cooperación y motivación al trabajar en entornos colaborativos apoyados por TIC, favoreciendo experiencias de aprendizaje significativas.
Carreras López, Gamall	Aprendizaje móvil (m-learning) mediante	Artículo de revisión documental y bibliográfica	Literatura científica consultada en bases de datos	El m-learning favorece la construcción autónoma del	Portabilidad, conectividad inalámbrica, acceso inmediato	Los estudiantes muestran mayor compromiso, interacción,

o Chacón y Díaz Valle (2018).	dispositivos móviles y aplicaciones educativas para la enseñanza del inglés en Ciencias Médicas.	sobre aprendizaje móvil y enseñanza del inglés.	especializadas sobre el uso del aprendizaje móvil en la educación médica y la enseñanza del inglés	conocimiento, el desarrollo de la competencia comunicativa, la motivación y el acceso flexible a recursos educativos	a información, retroalimentación , aprendizaje ubicuo, personalización, traducción, ejercicios de gramática, vocabulario y audición	autonomía y motivación al utilizar dispositivos móviles para actividades colaborativas y aprendizaje dentro y fuera del aula.
Gaona Portal, Luna Acuña, Peralta Roncal	Estrategia metodológica B- learning (Blended Learning) para el aprendizaje de idiomas, apoyada	Revisión de literatura con enfoque cualitativo, paradigma interpretativo,	Artículos indexados en Latindex, SciELO, EBSCO, Scopus y Web of Science sobre B-	El B-learning favorece el aprendizaje de idiomas al incrementar la motivación,	Integración de actividades síncronas y asíncronas, videoconferencia s, chats, foros,	Los estudiantes muestran mayor participación, flexibilidad, autonomía y satisfacción

y Dávila Rojas (2022).	en plataformas como Moodle, Duolingo, Memrise, Edmodo, Vocabla y Schoology.	diseño documental y alcance explicativo. Se analizaron 28 artículos científicos.	learning y aprendizaje de idiomas.	fortalecer el aprendizaje autónomo y colaborativo, mejorar la comunicación y facilitar el desarrollo de competencias lingüísticas.	correo electrónico, recursos multimedia, plataformas virtuales y herramientas interactivas.	debido al acceso permanente a recursos, la facilidad de comunicación y la personalización del aprendizaje.
Garzón Álvarez , Monsal ve Franco y	Guías didácticas mediadas por Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para la enseñanza del	Estudio de caso cuantitativo con diseño pretest- posttest, grupo experimental y grupo control.	40 estudiantes de 10 a 14 años del grado aceleración del aprendizaje de una institución pública de Bello, Colombia.	Las guías mostraron un impacto medio en las ganancias de aprendizaje ($d = 0.64$) y un impacto muy grande en la motivación para	Integración de recursos multimedia, Microsoft Word, PowerPoint, Paint, teléfonos móviles, videos,	Los materiales fueron diseñados con imágenes, colores llamativos, interactividad y actividades

Valencia (2023).	inglés en estudiantes de aceleración del aprendizaje			aprender ($d = 1.21$), evidenciando la efectividad de las TIC en la enseñanza del inglés.	páginas interactivas, actividades prácticas y formato flipbook interactivo.	multimedia para aumentar el interés, la participación y la motivación de los estudiantes.
Martínez-Moreno, Vergara-Camacho y Gálvez. (2019)	Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) para el aprendizaje del inglés, incluyendo aplicaciones móviles, plataformas virtuales, recursos	Estudio cuantitativo, no descriptivo, no experimental y transeccional, mediante cuestionario tipo Likert validado con Alfa de Cronbach (0,71).	30 estudiantes de cursos de inglés (niveles 1–9) del Centro de Idiomas de la Facultad de Contaduría y Administración de una universidad mexicana.	Los estudiantes consideran que el uso de las TIC favorece el aprendizaje del inglés, incrementa sus posibilidades de aprendizaje y fortalece sus competencias	Uso de aplicaciones móviles, plataformas virtuales, recursos multimedia, libros digitales, redes sociales, YouTube, videotutoriales,	Las TIC generan motivación, flexibilidad de tiempo y espacio, dinamismo y una percepción positiva hacia el aprendizaje del idioma.

	multimedia, redes sociales y videos educativos.			lingüísticas.	películas, series y canciones en inglés.	
Paladin es (2023).	Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) aplicadas a la educación; no analiza una aplicación móvil específica.	Revisión sistemática de literatura. Se analizaron 20 estudios seleccionados de Scopus, SciELO y Latindex publicados entre 2018 y 2023.	Estudios sobre implementación de TIC en distintos niveles educativos y contextos latinoamericanos.	La implementación efectiva de las TIC mejora el aprendizaje, la motivación, la participación estudiantil y favorece una enseñanza centrada en el estudiante.	Uso de herramientas tecnológicas para enseñanza digital, acceso a recursos educativos, aprendizaje colaborativo, interacción docente-estudiante y desarrollo de competencias	Se reportan percepciones positivas asociadas a mayor motivación, participación activa y aprendizaje más dinámico; sin embargo, la experiencia depende de la

					digitales.	capacitación docente, la infraestructura tecnológica y el acceso a recursos.
Rico (2017).	Nuevas tecnologías para el aprendizaje del inglés como lengua extranjera (YouTube, chats, videoconferencias, redes sociales, blogs, podcasts y plataformas e-	Estudio descriptivo basado en revisión teórica y encuesta aplicada a usuarios de diferentes edades y niveles de inglés.	25 participantes de distintos grupos etarios y niveles de dominio del inglés, consultados sobre el uso de tecnologías en el aprendizaje del	Las tecnologías favorecen especialmente la expresión oral, el vocabulario, la comprensión y la motivación, además de reducir el miedo a comunicarse en inglés.	Acceso a recursos audiovisuales, interacción con hablantes nativos, retroalimentación, aprendizaje autónomo, trabajo colaborativo y aprendizaje combinado	Los participantes perciben las tecnologías como herramientas flexibles, motivadoras y útiles para aprender inglés, destacando la

	learning); no analiza una aplicación específica.		idioma.		(blended learning).	autonomía y la posibilidad de adaptar el aprendizaje a sus necesidades y horarios.
Ríos- Rodríguez, Fernández- Quesada y Ríos- Rodríguez	Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) aplicadas a la enseñanza del inglés, incluyendo Moodle, blogs, foros, Skype, YouTube, podcasts,	Revisión bibliográfica de investigaciones publicadas durante la última década sobre el uso de TIC en la enseñanza- aprendizaje del inglés.	Estudios desarrollados principalmente en educación superior y contextos de aprendizaje del inglés como lengua extranjera.	La evidencia revisada indica mejoras en las habilidades lingüísticas, la motivación, la autonomía, la comunicación y el aprendizaje colaborativo de los	Retroalimentación, interacción síncrona y asíncrona, acceso a recursos multimedia, aprendizaje móvil, trabajo colaborativo, autoevaluación y	Los estudiantes reportan percepciones positivas, mayor participación, flexibilidad, motivación y satisfacción con el aprendizaje mediado por

(2020).	aplicaciones móviles y entornos virtuales.			estudiantes.	práctica de las cuatro destrezas lingüísticas.	tecnologías digitales
Trujillo et al. (2019).	Examina tecnologías digitales para la enseñanza y aprendizaje de lenguas extranjeras (CALL, MALL, blogs, wikis, redes sociales, aprendizaje móvil, realidad aumentada, entre	Revisión narrativa y crítica de la literatura con enfoque diacrónico sobre la evolución de la tecnología aplicada al aprendizaje de idiomas.	Estudios y publicaciones relevantes sobre tecnología y aprendizaje de lenguas extranjeras localizados principalmente en bases de datos como ProQuest y Scopus.	La evidencia muestra beneficios potenciales para el aprendizaje de idiomas, pero los autores señalan que los resultados son variables y que existe escasez de pruebas concluyentes sobre el impacto directo de la tecnología por sí	Comunicación colaborativa, aprendizaje móvil, interacción en línea, aprendizaje ubicuo, retroalimentación digital, entornos inmersivos, adaptación de contenidos y apoyo al	Se destaca que las tecnologías favorecen la interacción, la autonomía, la colaboración y el acceso flexible al aprendizaje; sin embargo, la motivación y el compromiso dependen más del diseño

	otras)			sola.	aprendizaje autónomo.	pedagógico que de la tecnología en sí.
--	--------	--	--	-------	--------------------------	--

Fuente: Elaboración propia