

## APLICACIONES EDUCATIVAS DIGITALES AL SERVICIO DE LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLES

**María Mileidy Gallo Barrera**<sup>1</sup>  
mariamileidygallo@gmail.com  
**ORCID:** <https://orcid.org/0009-0006-5274-7837>  
**Instituto Pedagógico Rural  
"Gervasio Rubio" (IPRGR)**  
Venezuela

**Recibido: 20/01/2025**

**Aprobado: 14/03/2025**

### RESUMEN

El siguiente artículo refiere la importancia sobre la actual tecnología y como su integración a escenario educativos permite su uso por medio de aplicaciones diseñadas a partir de las cuales los maestros pueden proveer la enseñanza, porque puede seleccionar entre una variedad de aplicaciones digitales al servicio educativo. En este sentido, el diseño de este estudio fue de carácter exploratorio, se realizó una búsqueda de fuentes bibliográficas relacionadas con las aplicaciones educativas digitales al servicio del idioma inglés, para desarrollar un proceso heurístico, con trascendencia a un análisis de contenido con sentido interpretativo, lo que permitió generar reflexiones sobre el objeto de estudio. Las aplicaciones digitales se muestran tan interesantes porque permean la búsqueda activa, el descubrimiento, el desarrollo de analogías, la creación de conceptos. Entre sus ventajas se resalta que representan medios estratégicos que logran motivar y estimular el desarrollo de habilidades comunicativas útiles.

**Palabras clave:** Aplicaciones Educativas Digitales, Enseñanza, Aprendizaje.

---

<sup>1</sup> Formación docente en pregrado y postgrado. Desarrollo laboral en el área de la docencia. Doctorando en educación

## DIGITAL EDUCATIONAL APPLICATIONS AT THE SERVICE OF ENGLISH LANGUAGE TEACHING AND LEARNING

### ABSTRACT

Its integration into educational settings allows its use through applications designed from which teachers can provide teaching, because they can select from a variety of digital applications for educational service. In this sense, the design of this study was exploratory in nature, a search of bibliographic sources related to digital educational applications at the service of the English language was carried out, to develop a heuristic process, with significance to a content analysis with an interpretive meaning, which allowed generating reflections on the object of study. Digital applications are so interesting because they permeate active search, discovery, the development of analogies, the creation of concepts. Among their advantages, it stands out that they represent strategic means that manage to motivate and stimulate the development of useful communication skills.

**Keywords:** Digital Educational Applications, Teaching, Learning.

## INTRODUCCIÓN

En la enseñanza del idioma inglés importan diversos elementos entre estos: la formación en el área del maestro, la planeación de una didáctica atractiva, innovadora. Lo que refiere la relevancia de las estrategias y los recursos para desarrollar las habilidades básicas comunicativas (lectura, escritura, escucha y habla) en los estudiantes y estos puedan estimular un aprendizaje donde sean participes del mismo, protagonista de su propia formación con las competencias necesarias para establecer relaciones interpersonales fluidas a través del lenguaje oral y/o escrito. De acuerdo con el informe análisis estadístico LEE No. 69 de la Universidad Pontificia Javeriana (2023) “actualmente el dominio del inglés como segundo idioma, es primordial y su conocimiento es esencial junto a la expansión del internet” (p.2)

Existen diversas aplicaciones para desarrollar habilidades comunicativas en el idioma inglés y que representan recursos de apoyo pedagógico para el docente y para el estudiante. Duolingo, Menrise, Preply, Lingodeer, Mondly, Bussu, Quizlet, learnenglishkids son consideradas excelentes medios para practicar vocabulario, gramática y desarrollar habilidades de escucha, proporcionando experiencias interactivas permitiendo expandir el conocimiento y dominio, adaptadas a la edad para una mejor asimilación de conocimientos, útiles en la sociedad actual caracterizada por la interacción de personas en distintos contextos geográficos, y por empleos que reclaman competencias en este idioma, debido a este fenómeno de conexión en tiempo real.

Al ser considerado la segunda lengua por ser el idioma más hablado globalmente, los sistemas educativos la vinculan en sus currículos. En este sentido, se destaca que Colombia, en el ranking de los países que hablan el inglés en el año 2020 ocupó el puesto 81 de 112 países, y en el siguiente año en el lugar 77, lo que representa un nivel bajo.

En un mundo cada vez más exigente, con mayor flujo de interacción y comunicación globalizado, competitivo a nivel social, laboral y económico, la educación enfrenta un reto, y es llevar a cabo un proceso de enseñanza que satisfaga necesidades reales. Así como lo establece el artículo 21°, de la Ley 115 de 1994, sobre la “adquisición de elementos de conversación y lectura en una lengua extranjera (p.6). No obstante, se resalta que, que los resultados académicos de la aplicación de pruebas ICFES de los establecimientos educativos no son los más óptimos. En este sentido, García et al. (2023) “En algunas ocasiones, los actores educativos no desarrollan estrategias innovadoras que permitan contribuir con el desarrollo curricular, y limitan los procesos (p.15)

La actual tecnología permite emplear aplicaciones diseñadas para optimizar el aprendizaje de los estudiantes, por lo que resulta valioso para los maestros al momento de proveer la enseñanza, porque puede seleccionar entre una variedad de aplicaciones digitales al servicio educativo. Para aprender el idioma es esencial y se necesita motivación y constancia. Desde esta apreciación Salinas, De Benito y Lizana (2014) afirman que es necesario:

Avanzar en el nuevo rol del docente, en el cual va tomando cada vez mayor importancia una nueva gestión y organización de los recursos de aprendizaje, unas destrezas en la selección, agregación, organización y distribución de los recursos de información valiosos de la red, un dominio del nuevo espacio comunicativo generado por la integración de entornos virtuales institucionales. (p.159)

El inglés ha sido enseñado en Colombia a través de actividades de características orales y escritas, valiéndose de guías de trabajo, programas de radio adaptados al nivel educativo, con un vocabulario básico con el propósito de desarrollar la habilidad comunicativa de la escucha sin mayor comprensión de parte de los estudiantes. Una propuesta que puede ejemplificarse ECO 2.0 – English For Colombia (2021). En relación con esta apreciación, el MEN (2021) define la Plataforma Transmedia ECO 2.0 como aquella estrategia que responde a requerimientos propios de un acompañamiento al aprendizaje de este idioma, ofreciendo recursos didácticos centrados en la calidad educativa. Por tanto, es un medio estratégico para las comunidades vulnerables en lo que refiere la conexión de alta velocidad, valiéndose de programas radiales y como elementos educativos complementarios.

Esta propuesta pedagógica refiere la búsqueda de la funcionalidad pedagógica, expresada como un objetivo del Ministerio de Educación (MEN) por medio del Programa Nacional de Bilingüismo, al entender que el idioma inglés simboliza un medio de comunicación y desarrollo personal y de evolución social.

## APLICACIONES EDUCATIVAS DIGITALES

Duolingo, es una app móvil y web gratuita y paga. Reconocida en distintos países por su uso al ser efectivo y divertido, representada por un Búho, siendo la más descargada en el mundo. Esta plataforma gamificada de aprendizaje cuenta con 34 millones de usuarios, utilizándola cada día. Creada por el guatemalteco Luis Von Ahn, se enfoca en un aprendizaje gradual, progresivo, brindando importancia al desarrollo de las cuatro habilidades comunicativas, a los estilos y ritmos de aprendizaje para captar la atención, convirtiendo la experiencia de aprendizaje en significativa. Al respecto, parafraseando a Herrera (2004) un reto actual concierne en mejorar la calidad educativa, con el fin de gestionar en los estudiantes aprendizajes significativos ante la preocupación de los docentes del área, reflejando como principal argumento que se cuente con espacios de aprendizaje realmente efectivos, considerando la importancia del plano didáctico.

Duolingo, presenta un atractivo visual que hace pronta la adaptación, además diariamente reporta al usuario el tiempo que ha escogido para entrar a sus clases. Se enfatiza en que esta aplicación maneja un proceso de premios, puntos y escalafón de rachas que estimula la motivación y el interés a través de la potencia con otras personas, generando un informe de posición de avance. El formato de enseñanza a través de esta aplicación se presenta de manera atrayente e interesante, adecua palabras y oraciones en sentido progresivo al avance que el usuario tenga,

fundamentándose en expresiones lógicas básicas pero comunes al diario cotidiano, estableciendo un esquema repetitivo claro y preciso, hasta que pueda comprender y realizarlo de manera correcta posibilitando el desarrollo de competencias y aprendizajes en forma oral y escrita, lo que implica procesos de comprensión lectora y escrita.

Duolingo combina métodos de enseñanza presentando un contenido entretenido y funcional. A través de los desafíos, el usuario se divierte son divertidos, haciendo que se proponga retos aprendiendo como un juego. Presenta frases motivadoras como por ejemplo ¡Vas a poder formar un hábito de aprendizaje sin esfuerzo! Además, esta aplicación digital aplica los recordatorios con mensajes para continuar aprendiendo, en un lenguaje muy común al humano. Como estrategia para que los usuarios no dejen de utilizar Duolingo, ideó personajes vigorosos y bizarros, que aportan carácter a la aplicación.

Menrise, es una aplicación digital gratuita, aunque también cuenta con el derecho de suscripción premium, en el cual se desbloquean funciones exclusivas. Menrise, permite practicar el vocabulario, gramática y estimula el desarrollo de las habilidades de escucha. Fundada en el año 2010, cuenta actualmente con 50 millones de usuarios de 189 países. Su mayor impacto lo concentra de forma significativa en la enseñanza del vocabulario. Como apps cuenta con una valoración de 4,6 de 5 estrellas. Se debe resaltar que, es una herramienta de mucha utilidad, para memorizar vocabulario. Desarrolló como estrategia de enseñanza un sistema de repetición espaciada, en referencia al método de enseñanza clásico.

Menrise, se garantiza también por manejar tres niveles cada uno con su propia tipología. Estos son básico, intermedio y avanzado; cada uno se presenta con subniveles, categorizados de acuerdo al progreso de cada estudiante. El enfoque de aprendizaje se desarrolla de manera audiovisual, como recursos utiliza juegos de preguntas y videos.

Preply, estimula la pronunciación, vocabulario y gramática. Tiene un enfoque de clases en directo y aprendizaje adaptado a metas. Como recursos cuenta con clases con profesores expertos de manera personalizada. Esto tiene como ventaja que se concentre el estudiante o concentrarte específicamente en las habilidades y vocabulario que requiere desarrollar. La primera reunión con un tutor puede durar entre 25 a 50 minutos, y posteriormente puede decidir la duración en las demás clases. Parte del contenido, está generado por los usuarios lo que permite un aprendizaje activo, como estrategia aplica la repetición espaciada, el reconocimiento de voz, y tiene disponibles videos con hablantes nativos. Preply tiene una calificación de 4,2 sobre 5 y tiene un millón de estudiantes de todo el mundo.

Lingodeer, es otra app que apoya la práctica de la gramática de manera específica, caracterizándose por cursos por niveles que van desde principiante hasta niveles intermedios. Se diferencia de otras aplicaciones de aprendizaje, por su énfasis en la adquisición de nuevas palabras y en facilitar la comprensión de la gramática. Las lecciones son breves, expuestas de manera lúdica, gamificada a través de juegos, videos y rompecabezas.

Bussu, como apps, ayuda a los usuarios a practicar el inglés oral con clases diseñadas por especialistas lingüistas. Se encentra en enseñar vocabulario y gramática, acorde al ritmo de la persona. Como recursos se utilizan grabaciones en audio, imágenes, preguntas de verdadero y falso. Comprende diversas actividades entre estas prácticas de conversación, proporciona un espacio para intercambiar experiencias en el servicio premium.

Quizlet es una aplicación caracterizada porque desarrolla la práctica de vocabulario, permite participaciones en línea, crear juegos. Es una aplicación disponible en la web y móvil con objetivos educativos. Creada por Andrew Sutherland en el año 2005 pero disponible desde el 2007. Se caracteriza por entrenar a los estudiantes en vocabulario por medio de tarjetas de aprendizaje, juegos y pruebas.

Actualmente son más de 60 millones de estudiantes, profesores y personas que usan esta aplicación. Prioriza en satisfacer innovaciones por ello ha estado a la vanguardia de la Inteligencia Artificial y es un recurso importante en el aprendizaje que es aprovechado para el desarrollo de habilidades comunicativas y conocimiento del idioma.

**Figura 1.** Aplicaciones Educativas Digitales del idioma inglés



**Nota:** Gallo (2025)

Congruente con lo expuesto, Herrera (2004) expone que existe actualmente una gran demanda de espacios virtuales, que propician el aprendizaje, dando origen a una expansiva oferta estos en línea” (p.2). Entre las ventajas de estas aplicaciones digitales es que combinan la inteligencia artificial y el idioma. Las lecciones se adaptan de acuerdo al desempeño y ritmo de aprendizaje para ayudar a aprender, presentando niveles adecuados a su desarrollo. Entre sus beneficios se encuentra que se puede aprender en el momento y lugar que se desee.

Hay un aspecto a resaltar y es que las aplicaciones digitales educativas involucran todo un equipo de expertos tanto en programación como en educación, esto debido a que no se trata de presentar un producto digital de consumo, sino que, además, implica selección, organización y secuenciación de temática y abordaje del recurso que se dispone. Lo que se comprende como un trabajo metódico, que atiende las

necesidades e intereses fundamentales del proceso educativo, incluyendo requerimientos psicopedagógicos, que se correspondan con las etapas de desarrollo, con la forma como los estudiantes procesan la información de acuerdo a la edad o conocimientos previos, objetivos de aprendizaje, competencias del área, requerimientos educativos y curriculares que tenga correspondencia con el formato digital explícito.

## **FUNDAMENTO EPISTEMOLÓGICO DE LAS APLICACIONES DIGITALES DESDE LOS POSTULADOS TEÓRICOS**

Desde la figura epistemológica, las aplicaciones educativas digitales del idioma inglés, destacan la fusión entre la teoría conductista del aprendizaje y las teorías constructivistas. La teoría conductista en la enseñanza virtual, se fundamenta en la imagen de que el aprendizaje se origina por medio de la repetición de estímulos y respuestas, aspecto que se expresa en las aplicaciones digitales. Desde esta perspectiva, integrar las TIC, se comprende como herramientas que apoyan al maestro en su didáctica y activan el rol de los estudiantes en su aprendizaje. Las aplicaciones refuerzan los conocimientos y desarrollan habilidades comunicativas del inglés.

El uso de refuerzos positivos a través de los avances y progresos según niveles son una muestra desde la aplicación de estrategias como elogios, premios, y retroalimentaciones inmediatas, así como la repetición de ejercicios, que se relacionan

al logro de aprendizajes. En este orden de ideas, el conductismo, se cimienta en que el aprendizaje es resultado de la reproducción de respuestas a estímulos.

También se ha de destacar que, las aplicaciones señaladas cumplen con un papel instruccional de carácter técnico, donde recae una gran responsabilidad en el medio y el profesor y el enfoque curricular es de características tecnológicas. Al respecto, Fundora; Rodríguez y Reiné (2023) expresan que “Frente a los retos de este siglo, se implementan plataformas digitales en la educación, en consecuencia, los docentes deben desarrollar competencias en sus estudiantes, para brindar respuesta a las exigencias del entorno” (p.167)

Frente a los desafíos actuales, los avances y las transformaciones, la implementación de las TIC, se comprende un factor fundamental para evitar las brechas, por lo que los maestros deben estar capacitados y actualizados en cuanto a los múltiples recursos digitales existentes y a su favor para beneficiar un acto pedagógico positivo y atractivo para la generación de estudiantes que educa, conocidos como nativos digitales, puesto que estos conviven entre la tecnología, de modo que se atiendan sus intereses ante el dominio que tienen sobre las mismas. En correspondencia con lo mencionado, Herrera (2004) enuncia:

Los ambientes virtuales de aprendizaje representan nuevas posibilidades de acceso a la educación. Sin embargo, cuando el diseño de dichos ambientes se realiza sin un sustento científico adecuado y sin una propuesta didáctica claramente definida, los beneficios de las actividades de aprendizaje pueden verse disminuidos notablemente (p.1)

El sistema educativo en Colombia apoya la iniciativa que se viene gestando a nivel internacional con organismo como la UNESCO considerando el marco de competencias digitales docentes para que puedan favorecer la calidad pedagógica, y los requerimientos de la sociedad de la información y el conocimiento.

Desde esta connotación, la teoría del aprendizaje significativo se aplica en la enseñanza con integración de las TIC, porque son herramientas que fomentan y promueven la interacción, participación de los distintos actores. Las actividades dispuestas en las aplicaciones digitales permiten que el estudiante viva experiencias donde puede hacer uso de los conocimientos previos con los nuevos conocimientos y a partir de este acoplamiento, se desarrolle la construcción de significados. Al respecto, y parafraseando a Diaz; Aguilera; Fuentes y Pérez (2013) los maestros deben ser creativos en el desarrollo de sus clases, y estimular por medio de la enseñanza aprendizajes significativos. Sin embargo, expresan que para lograrlo, han de esforzarse en la selección de la didáctica.

Por este motivo, las aplicaciones digitales se muestran tan interesantes porque permean la búsqueda activa, el descubrimiento, el desarrollo de analogías, la creación de conceptos. Duolingo y Memrise por ejemplo son aplicaciones que promueven el juego y esto permite que los estudiantes lo asocien a su cotidianidad, porque no se puede negar que parte de su tiempo lo dedican a juegos en línea, lo que implica asociar algo común con el aprendizaje del idioma inglés, es decir, sus hábitos comunes pueden ayudarlos a aprender de forma divertida e interactiva. No obstante, se debe resaltar que

es un aspecto fundamental que la aplicación sea atractiva a nivel audiovisual, puesto esto implica incluso favorecer un sistema de inclusión ante estudiantes con condiciones de aprendizaje.

Por su parte, la zona de desarrollo próximo de Vigostky, es una teoría que también se refiere como parte del fundamento epistemológico de las aplicaciones digitales en la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés, porque permite juegos educativos en línea, ejemplo de esto Kahoo, donde los estudiantes pueden a través de la gamificación establecer interacción con sus compañeros sobre temas o conocimientos del idioma, lo que permite que aprendan de manera más efectiva. Al referir la interacción y el intercambio entre estudiantes, expone esta teoría que pueden desarrollar habilidades y competencias con la ayuda de otros con más experiencia o conocimiento.

En este sentido, el docente y las aplicaciones digitales, representan el medio y el recurso para proveer experiencias satisfactorias a través de los juegos que puedan planificar y seleccionar. En palabras de Freire (1997) “enseñar no es transferir conocimiento, sino crear las posibilidades para su propia construcción o creación” (p. 47)

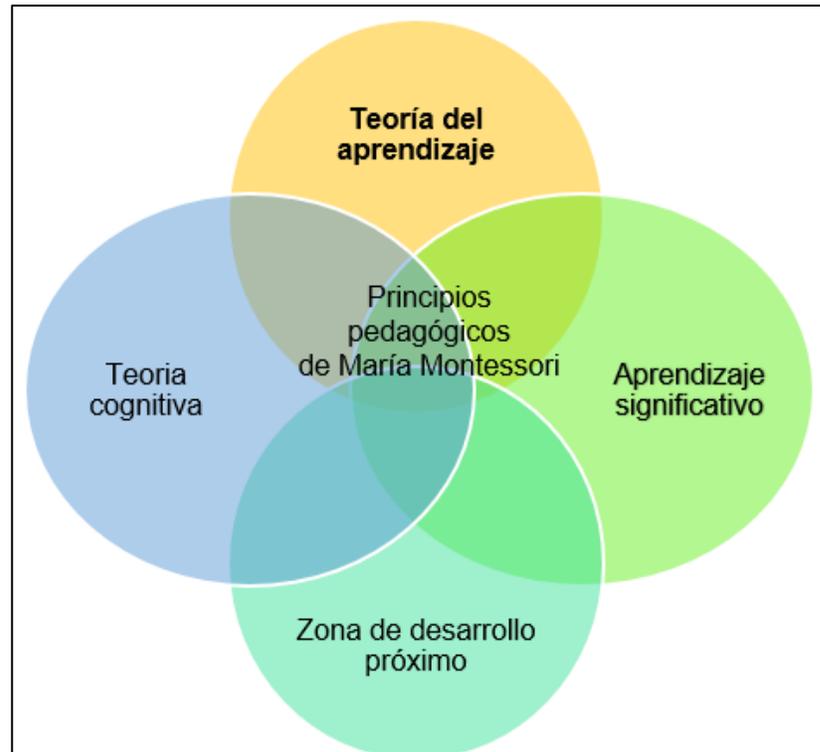
Además, la teoría cognitiva de Piaget, se refiere como aporte epistemológico porque entre sus aportes menciona Herrera (2004) que consideraba que el aprendizaje se generaba a partir del equilibrio establecido con los esquemas mentales, es decir, que la tendencia innata del individuo, comprendase como natural, debía establecer pertinencia con el entorno, desencadenando la asimilación y acomodación.

Al respecto, Piaget aporta que el conocimiento pasa por procesos para lograr adquirirlo. Sus postulados, han sido fundamentales en el campo educativo porque ha brindado luz sobre la inteligencia humana y como esta se adapta y organiza conforme los esquemas cognitivos de la persona en un determinado contexto. Al relacionar su aporte con las aplicaciones digitales, estas asumen sus aportaciones porque se estructuran y diseñan para que la información y conocimientos que brindan se adapten al individuo.

También, se asumen los principios pedagógicos de María Montessori. Su enfoque pedagógico toma en cuenta la independencia y autonomía del estudiante porque estimula el aprendizaje activo. Las aplicaciones digitales resultan atractivas lo que despierta curiosidad e interés, aspectos forman parte de la naturaleza de toda persona. El entorno digital con sus diversas propuestas y variedades, promueve la exploración, procesos heurísticos que se alinea con la generación de estudiantes actuales.

Las aplicaciones digitales dispuestas para la enseñanza o aprendizaje del idioma inglés, se adaptan con materiales, actividades que garantizan el dominio y desarrollo de habilidades en un mundo cada vez más digital, favoreciendo la exploración, juego, concentración, y comunicación, elementos importantes en los postulados de María Montessori, quien privilegió además la elección de los estudiantes de sus conocimientos, descartando los sistemas rígidos académicos.

**Figura 2.** Postulados teóricos del aprendizaje



**Nota:** Gallo, (2025)

### Análisis de contenido

**Tabla 1.** Análisis de contenido de las Aplicaciones Educativas Digitales

Aplicación	
<b>Memrise</b>	Es eficaz
	Ofrece lecciones más profundas.
	Se diferencia con videos de hablantes nativos y cursos generados por los usuarios.
	Ofrece planes gratuitos y planes de suscripción.
	Utiliza juegos de preguntas y videos para enseñar, mientras
	Es una buena opción para principiantes, pero no es tan adecuada para estudiantes de nivel intermedio o avanzado
<b>Duolingo</b>	Es excelente para aprender de manera audiovisual.
	Sirve para aprender un nuevo idioma
	Requiere que los usuarios sigan las lecciones en un orden predeterminado.
	Beneficia principalmente a principiantes y aprendices de nivel intermedio
<b>Preply</b>	El plan básico es gratuito. No obstante, existen dos versiones pagas de esta app: Super Duolingo y Max
	Es mejor para clases en directo
	Conecta a los estudiantes con profesores expertos
	Ofrece clases personalizadas y es considerada una de las plataformas líderes para el aprendizaje en línea.
	La experiencia se personaliza, al inicio cada estudiante realiza una prueba de nivel, obteniendo una valoración y estimación del tiempo e información para ascender a un nivel
	Apunta hacia la consolidación de reglas gramaticales y pronunciaciones, en vez de sólo apelar a la memoria y repetición
<b>Bussu</b>	No es una app gratuita
	Ofrece un plan Básico gratuito y otro plan Premium pago. La versión gratuita incluye tarjetas didácticas, diálogos grabados y una herramienta de reconocimiento de voz.
	Ofrece lecciones escritas y módulos al ritmo de aprendizaje
	Las experiencias están diseñadas en segmentos de diez minutos cada una.
<b>Lingodeer</b>	Los miembros premium tienen disponible un foro para encontrar compañeros de intercambio de idioma
	La primera unidad del curso se accede de forma gratuita, pero para continuar con la formación, los usuarios deben comprar una suscripción, la cual se clasifica por mes, tres meses o un año.
	Cada lección viene con consejos de aprendizaje
	Se personalizan las lecciones a través de cuestionarios o desde el formato modo desafío.
<b>Quizlet</b>	Complementa el aprendizaje con prácticas conversacionales entre hablantes para reconocer el progreso.
	Si ingresa creando una cuenta gratis, permitiendo acceder a las clases mediante un enlace.

**Nota:** Gallo, (2025)

## CONCLUSIONES

Las aplicaciones educativas digitales, se han diseñado con el propósito de integrar las TIC como recursos de apoyo tanto para el maestro como para los estudiantes. Entre sus ventajas se resalta que se representan como medios estratégicos que logran motivar a los estudiantes ante el aprendizaje de una segunda lengua, estimulando el desarrollo de habilidades comunicativas útiles. Las aplicaciones digitales representan para el maestro actual un medio que facilita la enseñanza del idioma inglés en las instituciones educativas, al permear una didáctica que permite mejorar la efectividad del proceso.

Para ello, el maestro principalmente debe contar con conocimientos sobre las actividades y ventajas que ofrece las apps, y procurar un diagnóstico de aplicación para identificar ventajas y beneficios en el aprendizaje. En este sentido, se detallaron algunas aplicaciones educativas disponibles y se describieron de acuerdo al análisis de contenido, algunas especificaciones de las mismas con el fin de ilustrar su funcionalidad, eficacia, enfoque, así como teorías del aprendizaje como fundamento epistemológico.

Estas aportaciones indican que las aplicaciones digitales, asumen un sistema educativo con posturas tanto conductista como constructivistas, donde se estimula el aprendizaje mediante premios, estímulos, y un sistema instruccional que a su vez se articulan con el descubrimiento, la exploración, los conocimientos previos y el desarrollo cognitivo del estudiante.

La sociedad de la información y del conocimiento hacen asumir procesos reflexivos, cambios y transformaciones tanto en la forma de enseñar como de aprender. En lo que corresponde al docente como administrador del acto pedagógico debe orientar acciones que refuercen la calidad del proceso formativo. De allí que, las aplicaciones digitales sean consideradas como parte del plan didáctico actual en los sistemas educativos para alcanzar los propósitos que permitan optimizar la adquisición de conocimientos.

## REFERENCIAS

- BBC New Mundo. (2024). La historia de éxito de Duolingo, la app más descargada en el mundo para aprender idiomas y que ha hecho multimillonario al guatemalteco que la creó. Reportaje Klawe Rzeczy. Disponible en: <https://www.bbc.com/mundo/articles/ceqnp27113wo>.
- Díaz, C; Aguilera, K; Fuentes y Pérez, P. (2013). (2013). Los recursos didácticos en la enseñanza y aprendizaje del inglés: una aproximación exploratoria. Ciencia e Interculturalidad, Volumen 13, Año 6, No. 2, Julio- Diciembre Disponible en línea Dialnet-LosRecursosDidacticosEnLaEnsenanzaYaprendizajeDell-6576591.pdf.
- Freire, P. (1997). Pedagogía de la Autonomía. México DF: Siglo XXI (Trabajo original publicado en 1996).
- Gómez, J y Covarrubias. (2020). Zona de desarrollo próximo: características del guía, del aprendiz y de los procesos psicológicos superiores potencializados. Revista EDUCAmazonia - Ambiente, Humaitá. Vol XXV, Núm 2, jul. pág. 462-490.
- Herrera, M. (2004). Las nuevas tecnologías en el aprendizaje constructivo. Universidad Autónoma Metropolitana, México. Revista Iberoamérica de Educación.

Mendoza, Y; y Mamani, J. (2012). Estrategias de enseñanza - aprendizaje de los docentes de la facultad de ciencias sociales de la Universidad Nacional del Altiplano – Puno. Revista de Investigación en Comunicación y Desarrollo, vol. 3, núm. 1, enero-junio, 2012, pp. 58-67 Universidad Nacional del Altiplano Puno, Perú. Disponible en línea. <https://www.redalyc.org/pdf/4498/449845035006.pdf>

Salinas, J; De Benito, B; Lizana, A. (2014). Competencias docentes para los nuevos escenarios de aprendizaje Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado, vol. 28, núm. 1, enero-abril, pp. 145- 163. Universidad de Zaragoza. Zaragoza, España. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=27431190010>

Universidad Pontificia Javeriana. (2023). Inglés, el factor de competitividad pendiente en Colombia. Informe análisis estadístico LEE No. 69. Bogotá, Colombia.