

Aplicaciones móviles para practicar inglés mediante canciones

Angélica Haydeé Briseño Fuentes

angelicahbfuentes@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0003-2987-4580>

María de los Ángeles Hernández Alipi

maria.hernandez@ujat.mx

<https://orcid.org/0000-0001-7218-0395>

Universidad Juárez Autónoma de Tabasco

Villahermosa - México

RESUMEN

Las aplicaciones móviles son recursos tecnológicos que en la era actual se encuentran a la vanguardia y forman parte de la vida cotidiana de las personas. De la misma manera, las canciones son productos culturales que también forma parte de la cotidianidad y a su vez avanzan de la mano de la evolución tecnológica. Ambos recursos, tanto la tecnología como las canciones, se han determinado como beneficiosos en el aprendizaje de una lengua; por ende, en este artículo se analizaron dichos beneficios y algunos aspectos relacionados con su implementación en la enseñanza. Igualmente, se analizaron dos aplicaciones móviles diseñadas para este fin.

Palabras clave: enseñanza del inglés; nuevas tecnologías; segunda lengua.

Correspondencia: angelicahbfuentes@gmail.com

Artículo recibido 15 enero 2023 Aceptado para publicación: 15 febrero 2023

Conflictos de Interés: Ninguna que declarar

Todo el contenido de **Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar**, publicados en este sitio están disponibles bajo

Licencia [Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) 

Cómo citar: Briseño Fuentes, A. H., & Hernández Alipi, M. de los Ángeles. (2023). Aplicaciones móviles para practicar inglés mediante canciones. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1), 9360-9376.

https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.5134

Mobile applications to practice english through songs

ABSTRACT

Mobile applications are technological resources that are at the forefront of modern times and are part of people's daily lives. In the same way, songs are cultural products that are also part of everyday life and in turn advance hand in hand with technological evolution. These resources, both technology and songs, have been determined to be beneficial in learning a language; therefore, in this article these benefits and some aspects related to their implementation in teaching were analyzed. Likewise, two mobile applications designed for this purpose were analyzed.

Keywords: *teaching english; new technologies; second language.*

INTRODUCCIÓN

No cabe duda de que la tecnología forma parte de la realidad educativa actual, tanto en contextos formales como informales; sin embargo, el uso de aplicaciones móviles normalmente se da más en contextos informales por los estudiantes en sus tiempos libres, por lo que la mayoría de las veces no tienen una orientación adecuada para optimizar sus beneficios ni utilizan estrategias de aprendizaje sólidas, porque suelen recurrir a ellas como pasatiempos o como recursos de práctica ocasional de una forma no regulada. Además, la implantación real de la tecnología en las aulas aún se encuentra en proceso, puesto que, debido a factores como las políticas de los centros educativos, los recursos económicos e incluso la actitud de docentes hacia estas, se ha ralentizado su implementación completa (Prieto, 2018).

Por otra parte, cuando se habla del uso de música durante el aprendizaje de lenguas, en ocasiones se recurre a esta solo como un complemento para las clases de manera esporádica o como un producto que los estudiantes escuchan en sus tiempos libres para acercarse al idioma meta, aunque suele ser un caso similar al de las aplicaciones móviles, pues no se utilizan de manera regulada para obtener todos los beneficios que ofrecen como recurso de aprendizaje. Y, estos beneficios son tan variados, que muchos autores han indagado aspectos específicos del aprendizaje de un idioma que se ven influidos, como la gramática (Quintana y Cofré, 2015), la habilidad oral, la habilidad auditiva (Salas y López, 2017), la motivación e incluso una disminución en los niveles de ansiedad (Rodríguez, 2016).

Por ello, en este artículo se busca analizar los beneficios que existen al combinar el uso de la tecnología y las canciones en el aprendizaje de un idioma, especialmente el inglés. Para esto, se esboza lo encontrado en investigaciones al respecto. También, se analizan dos aplicaciones móviles diseñadas para este fin y se identifican las ventajas y desventajas de cada una, determinando con ello la mejor opción para practicar inglés utilizando canciones mediante una aplicación móvil.

Actualmente, muchos sectores de la población llevan consigo más un dispositivo móvil por encima de cualquier otro recurso tecnológico (Begoña, 2013). Una de las principales ventajas de tener uno de estos dispositivos es la practicidad, ya que puede ser llevado a cualquier lado y también pueden incluirse diferentes aplicaciones móviles que facilitan la vida del usuario.

Las aplicaciones o *Apps*, comenta Allen (2003), son piezas de software diseñadas para ser instaladas y utilizadas en dispositivos móviles. Estas tienen una función en específico y están limitadas por los requerimientos del dispositivo para la cual fueron hechas. El uso de las *Apps* móviles cada día cobra más fuerza. Además, las ventajas que ofrecen los equipos inteligentes sin duda han afectado de manera significativa los métodos de enseñanza (Cárdenas y Cáceres, 2019), ya que, a diferencia de otros recursos tecnológicos, estos son herramientas que los alumnos y maestros utilizan en su día a día, algo que ha dado como resultado el *m-learning*.

Parra (2012) menciona que el *m-learning* o aprendizaje móvil es una forma de aprendizaje creada a través del *e-learning* y los dispositivos móviles inteligentes. Principalmente, permite obtener información en el momento en que se necesita, en el lugar donde se encuentre y con la información precisa que se requiera. El *m-learning* ha evolucionado en los últimos años y cada vez se usan más *Apps* (como WhatsApp) para fines educativos. Hay que tomar en cuenta que el uso de aplicaciones no desplaza al profesor, al contrario; para poder aplicarlas correctamente se debe tener creatividad e imaginación para diseñar actividades usando esta herramienta (Rodríguez, 2015) y a su vez darle al alumno la libertad del aprendizaje.

No obstante, este tipo de aprendizaje ha tenido varios obstáculos. En México, un estudio hecho por Cortez (2019), demostró que el *m-learning* no se ha implementado correctamente, dado que no hay un referente de cómo hacer un uso adecuado de esta herramienta. También, otro problema encontrado es que ciertas aplicaciones educativas están limitadas por los sistemas operativos móviles, es decir, solo pueden usarse en ciertos dispositivos, lo que limita la accesibilidad (Mosquera, 2017). Y, por último, se debe enfatizar que permitir el uso de tecnología móvil no asegura que tendrá una efectividad en el aprendizaje (Hwang y Chang, 2011), puesto que también un dispositivo móvil puede ser un motivo de distracción en el aula.

Por otro lado, son múltiples los estudios que analizan el impacto de las tecnologías de la información y la comunicación en el aprendizaje de lenguas, principalmente en los últimos años, debido a la era tecnológica que envuelve a las sociedades y de la cual se desprenden los elementos funcionales de prácticamente todos los sistemas sociales. Y es el sistema educativo el que debe verse obligado a adaptarse de manera veloz a los cambios que involucran los recursos tecnológicos que pueden ser de utilidad tanto para

el ejercicio de la enseñanza como para el proceso de aprendizaje por parte de los estudiantes.

Así, de la misma manera en que las herramientas tecnológicas han avanzado para adaptarse a las necesidades del mundo, también han promovido nuevas formas de aprender y participar en los procesos docentes, así como nuevas formas de evaluación de procesos y resultados (Carrión, 2018). Esto es, el mundo se encuentra en una etapa de la educación donde la competencia tecnológica es indispensable para todos los agentes involucrados, siendo así uno de los focos de atención de todas las investigaciones.

Con todo, es en la era tecnológica donde ha resaltado más el interés por estudiar la dimensión emocional y afectiva del ser humano y sus implicaciones en el aprendizaje, determinando con ello que hay diversos estímulos que intervienen en diferentes procesos, como en la memoria. Así, por ejemplo, un alumno con un estado ansioso, cansado o estresado no podrá aprender fácilmente; por lo que, para que la tecnología sea manejada correctamente, se necesita un entrenamiento continuo en didáctica digital que esté motivado, es decir, que emocione para poder llevarse a cabo con éxito (Rodríguez, 2016). Y es precisamente este motor el que debe explotarse y usarse a favor del proceso de aprendizaje con el fin de que los recursos utilizados sean aprovechados en todas sus funciones y beneficios cognitivos, emocionales e incluso sociales.

También existe evidencia de que los estudiantes que participan en proyectos donde se utiliza la tecnología para aprender inglés logran mejores resultados académicos, debido a que desempeñan tareas programadas de forma continuada y motivada, siendo conscientes de sus propios procesos de aprendizaje, pues asumen un papel más participativo (Escobar e Ibáñez, 2018). En otras palabras, la tecnología es una de las claves esenciales del avance en el ámbito de la enseñanza por sus múltiples beneficios en distintos aspectos para el ser humano. Sin embargo, las aulas para la enseñanza de lenguas no están suficientemente adaptadas para hacer un uso novedoso de la tecnología ni cuentan con docentes que estén enteramente implicados y actualizados para que las metodologías aprovechen los recursos tecnológicos, pues la mayoría tan solo hace uso de los recursos básicos como *Power Point* e incluso se podría argumentar, basado en los estudios realizados al respecto, que los alumnos se encuentran más

preparados para el uso de este tipo de recursos, lo que se considera una brecha generacional (Rodríguez, 2016).

Además, otros factores que inciden en la utilización que los profesores de inglés hacen de la tecnología se relacionan con aspectos institucionales de los centros educativos, principalmente en la educación pública, lo que ocasiona que los docentes prefieran recurrir solamente al uso de sus propios recursos tecnológicos como lo son las computadoras portátiles, los teléfonos inteligentes y otros materiales multimedia (Izquierdo et al., 2017), lo cual sugiere que los alumnos se encuentran mayormente condicionados a las elecciones y asimismo al manejo que sus maestros hagan de la tecnología para utilizarla durante la didáctica de las clases.

Aun así, el uso de la tecnología se encuentra muy presente cuando se habla del aprendizaje de inglés. Para los estudiantes, las actividades que involucran el uso de la tecnología son más motivadoras e interesantes, lo que facilita que estos puedan colaborar en su realización y, además, disminuye su estrés, porque son más relajantes, siendo la mayoría de las preferidas por los estudiantes el uso de música y de películas, lo cual se relaciona con uno de los aspectos destacados dentro de la utilización de la tecnología: el acercamiento a la cultura que se está estudiando (Rodríguez, 2016).

Este acercamiento resulta apasionante para los aprendices, pues se involucran de manera natural en la lengua meta y no solo conocen los elementos lingüísticos internos, sino todos los referentes culturales que se relacionan con las sociedades en donde dicha lengua se habla de forma nativa. Por ende, para los alumnos este aspecto es sumamente motivador, lo que promueve otros procesos inherentes al aprendizaje, tal y como se mencionó previamente.

En este sentido, para Rodríguez et al. (2017) la tecnología puede implementarse de diferentes formas en la educación para romper las barreras espaciotemporales y también para promover el aprendizaje en ambientes virtuales y semipresenciales con el fin de que la enseñanza sea más personalizada, interactiva, flexible y atractiva, de forma que los alumnos muestren una mayor apertura hacia lo novedoso. Y es el uso de canciones a través de la tecnología el recurso que cuenta con estas características y que puede ayudar a facilitar el aprendizaje de inglés.

Al respecto, se ha descubierto que la música es una de las manifestaciones de mayor importancia dentro de los contextos culturales de las sociedades, ya que esta forma

parte de los medios de expresión y de integración social, y es debido a este rol que permanece ligada a los avances tecnológicos que también son inherentes a las comunidades en todo el mundo (Carrión, 2018).

Y estos avances, a su vez relacionados fuertemente con las necesidades sociales, especialmente las educativas, han impulsado el desarrollo y la difusión de la música, así como su implementación en la enseñanza de diferentes áreas, incluyendo la enseñanza de lenguas. Lo anterior debido a que las canciones representan un acercamiento real y significativo al idioma estudiado, lo que permite al estudiante integrar diferentes destrezas al escucharlas, pronunciarlas en voz alta, buscar y deducir los significados de palabras desconocidas, encontrando así aspectos culturales (Martínez, 2002, citado en Rodríguez et al., 2017).

Igualmente, es preciso resaltar que, durante el aprendizaje de una segunda lengua o una lengua extranjera, una de las cosas más difíciles es lograr tener exposición a tal idioma de forma que este se pueda adquirir de forma natural por el cerebro humano, por lo que la música brinda una forma de solución oportuna para esta problemática (Andrade, Barba y Bastidas, 2018).

Seguidamente, los estudiantes usualmente manifiestan el gusto por cantar canciones en inglés y asimismo por el hecho de que sus profesores las utilicen en la enseñanza, lo que podría considerarse como una fuente de motivación para utilizarlas durante sus procesos de aprendizaje. Además, se ha comprobado que los aprendices que cantan canciones en inglés perfeccionan su nivel de la lengua, ya que aprenden mejor algunos aspectos como la pronunciación de nuevas palabras, la adquisición de vocabulario y de frases nuevas, así como las estructuras gramaticales (Andrade, Barba y Bastidas, 2018; Rodríguez et al., 2017).

Sin embargo, se ha encontrado que los aprendices recurren a la música solamente escuchándola de la misma forma que consumen otros productos audiovisuales (Corpas, 2016), pero no basan su uso en prácticas específicas con actividades que regulen según sus necesidades ni autoevaluando sus conocimientos y avances. En suma, de acuerdo con Arceo, Virelles y González (2020), al utilizar canciones para el aprendizaje de inglés, estas no deben ser escogidas al azar y deben responder a los intereses de los estudiantes para que su uso tenga un resultado satisfactorio. Por ende, se vuelve preciso que su uso sea orientado desde el contexto formal por los profesores y que así

los alumnos puedan ponerlo en práctica en sus contextos informales siguiendo sus propias necesidades.

Empero, muchos docentes aún continúan renuentes a poner en práctica actividades donde se utilicen canciones cuya preferencia por los estudiantes ayude a que se encuentren motivados al estudiar (Salas y López, 2017), así que es necesario que los aprendices tengan muy presentes las ventajas de utilizar las canciones sabiendo plenamente de qué manera estas pueden ser usadas y cuáles son los beneficios específicos que proporcionan para aprender mejor un idioma.

Algunos de estos beneficios que posee estudiar inglés con canciones están señalados por Lynch (2005, citado en Quintana y Cofré, 2015):

1. Exposición a lenguaje auténtico y natural;
2. Variedad de vocabulario nuevo;
3. Canciones fáciles de hallar;
4. Canciones seleccionadas según intereses y necesidades;
5. Contienen aspectos de gramática y aspectos culturales;
6. La duración es controlada;
7. Exposición a variedad de acentos;
8. Letras con temas significativos;
9. Diversión para los estudiantes.

Además, los estudiantes pueden desarrollar actividades físicas con ayuda de las canciones como moverse, bailar, aplaudir, entre otras, lo que también ayuda para mejorar el proceso de aprendizaje y mediante la repetición de estas los alumnos desarrollan automaticidad para poder producir el lenguaje de forma rápida y sin pausa (Quintana y Cofré, 2015).

Por lo anterior y considerando de esta manera que la selección y escucha de determinadas canciones son actos realizados por las personas de manera voluntaria, partiendo del deseo de satisfacer necesidades emocionales profundas (Salas y López, 2017), se puede sugerir que el uso de estas conlleva de forma inherente que exista un interés genuino que promueva que los estudiantes se involucren en los procesos donde sean utilizadas, en este caso, en el proceso de aprendizaje.

Así, volviendo al tópico anterior y destacando que las nuevas generaciones se encuentran más ligadas que nunca a los recursos tecnológicos, sobre todo los móviles,

se debe promover el aprovechamiento tanto de estos como de algo tan elemental en la vida diaria como lo es la música. Dichos recursos pueden tenerse al alcance de la mano en cualquier contexto y desde las preferencias y necesidades personales de cada estudiante de inglés en herramientas a la vanguardia especialmente desarrolladas para este fin: las aplicaciones móviles para practicar idiomas con canciones.

METODOLOGÍA

Para realizar el análisis de aplicaciones móviles destinadas para la práctica de inglés mediante el uso de canciones, se partió de seleccionar las aplicaciones mejor calificadas en *Google Play Store*, debido a que esta es la forma más común y segura de descargar aplicaciones para teléfonos y tabletas electrónicas Android con la que cuentan los estudiantes. Se tomó en consideración un puntaje a partir de 4.5 estrellas ofrecido por los usuarios de dichas aplicaciones. Así también, se tomó en cuenta que las aplicaciones fuesen diseñadas especialmente para la práctica de lenguas y no solo como un reproductor y visualizador de letras en varios idiomas.

De esta manera, las aplicaciones seleccionadas fueron: A) *LyricsTraining* y; B) *Sounter*. Dichas aplicaciones cuentan con más de un millón de descargas en *Google Play Store* y sus calificaciones por los usuarios para cada una son 4.9 y 4.8 estrellas, respectivamente.

Los aspectos que se analizaron para contemplar sus funciones y utilidad fueron los siguientes:

Asequibilidad y disponibilidad; con ello se analizó específicamente si las aplicaciones cuentan con versiones gratuitas, pagadas o ambas, así como la disponibilidad de uso sin conexión a internet que tienen tanto las versiones que son de descarga libre como aquellas de suscripción o compra. También, en los casos específicos, se señalaron los costos pertinentes.

Variedad y actualidad; se analizó si las aplicaciones se encuentran actualizadas para el momento en que se llevó a cabo este estudio en cuestión de funcionalidad y novedades, así como la cantidad de idiomas y de canciones disponibles.

Actividades que ofrecen; se analizaron las actividades que cada una de las aplicaciones ofrece para practicar idiomas, haciendo énfasis específicamente en el inglés, así como la manera en que estas son presentadas a los usuarios y un breve resumen de lo que pueden llevar a cabo.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

A) LyricsTraining

Asequibilidad y disponibilidad

LyricsTraining (o *LingoClip*) ofrece una versión de descarga libre sin costo alguno y una versión premium. Esta última tiene un costo de \$95MX (noventa y cinco pesos mexicanos) por mes o \$569MX (quinientos sesenta y nueve pesos mexicanos) por año. En ninguno de los dos casos se tiene acceso a la aplicación sin conexión a internet. Las principales diferencias entre una y otra es que la versión premium se pueden jugar miles de letras sin esperar, se puede traducir cualquier palabra o frase sin límites y se tiene acceso completo al vocabulario y al historial, aspectos que en la versión gratuita se encuentran limitados, ya que solo se puede jugar tres veces cada 30 minutos.

Variedad y actualidad

La aplicación cuenta con 14 idiomas disponibles para practicar: inglés, español, portugués, francés, italiano, alemán, holandés, japonés, coreano, turco, polaco, sueco, catalán y finlandés. Su última actualización fue el 2 de noviembre de 2020. De acuerdo con los datos de Google Play Store, se realizaron correcciones y mejoras en la aplicación. Además, ofrece canciones recientes, pero también canciones con más antigüedad.

Actividades que ofrece

En primer lugar, para acceder a la aplicación se debe crear una cuenta utilizando un correo electrónico o registrarse usando una cuenta de Facebook. Esto permite que el usuario tenga un control de su seguimiento, puesto que debe realizar actividades lúdicas como retos. Al iniciar sesión, se debe elegir el idioma que se quiere practicar. Los modos de juego son Opción Múltiple y Karaoke.

En el primero, el usuario debe escoger de una serie de opciones las palabras adecuadas para llenar los espacios vacíos de la letra de la canción que se está reproduciendo. Debe elegir una canción disponible y seleccionar el nivel de dificultad: Principiante, Intermedio, Avanzado o Experto. En cada uno, la cantidad de palabras para completar aumenta, dependiendo de la cantidad total que tenga la canción elegida. Al seleccionar el nivel, se inicia el juego y la canción comienza a reproducirse. Durante este lapso, se pueden ver los fallos y los aciertos en un marcador, así como los puntos acumulados. El fragmento de la canción puede volver a reproducirse las veces que sea necesario para

escuchar la palabra adecuada y también puede saltarse a la siguiente si una palabra no se logra identificar. O, simplemente, acudir a la opción de traducir la palabra. La aplicación permite igualmente realizar desafíos con otras personas en línea, por lo que pueden verse los puntajes de los mejores jugadores de diferentes partes del mundo. Así también, se puede desafiar a un jugador para superar el reto de una canción en particular y el recuento de logros se registra en la cuenta del usuario. También se registran las palabras acertadas en total desde la creación de la cuenta, las letras jugadas y los días que se ha utilizado la aplicación.

En el caso de la opción Karaoke, consiste en cantar la canción siguiendo el tiempo adecuado mientras se está reproduciendo.

La aplicación también lleva un registro del vocabulario jugado en las canciones y registra también si alguna palabra ha sido fácilmente identificada o ha tenido dificultad, para que el usuario sepa cuáles debe practicar para reforzar. También se guarda la actividad reciente y se puede dar por finalizado un juego, pausarlo y reiniciarlo. Igualmente, se pueden agregar las canciones de preferencia a un registro de favoritos. Y las canciones aparecen por género y por registro de más populares.

B) Sounter

Asequibilidad y disponibilidad

La aplicación tiene una versión gratuita y una versión premium. Con esta última, se puede acceder a practicar sin necesidad de conexión a internet descargando las canciones. Otra diferencia entre una versión y otra es que la versión gratuita muestra publicidad y en la versión premium no aparecen anuncios ni ningún tipo de interrupciones. Esta versión ofrece una prueba gratuita por 7 días. Con la versión premium también se puede acceder de manera inmediata a nuevas canciones y tiene un modo karaoke con fuentes y fondos personalizados. El costo de la suscripción mensual es de \$69MX (sesenta y nueve pesos mexicanos). El costo semestral es de \$289MX (doscientos ochenta y nueve pesos mexicanos). Y el costo anual es de \$349MX (trescientos cuarenta y nueve pesos mexicanos) el primer año y, después de este periodo, el costo es de \$455MX (cuatrocientos cincuenta y cinco pesos mexicanos) anualmente.

Variedad y actualidad

La aplicación brinda la opción de practicar 7 idiomas: inglés, francés, italiano, portugués, alemán, turco y polaco. Su última actualización fue el 5 de diciembre de 2021 en la cual se realizaron mejoras como notificaciones personalizadas según la ubicación, más opciones de letras de canciones, más canciones en inglés, la opción sin conexión de la versión premium y más idiomas para practicar.

Actividades que ofrece

Al iniciar la aplicación, se debe hacer un registro y crear un usuario. Después, se debe seleccionar el idioma para practicar y posteriormente el usuario debe elegir la canción con la que desea empezar. Inmediatamente, la aplicación pide seleccionar un ritmo de práctica. Esto es, se selecciona el nivel de la meta diaria que se pretende alcanzar: Relajado; 5 minutos al día; Normal; 10 minutos al día; Serio; 15 minutos al día e; Intenso; 20 minutos al día.

Seguidamente, la aplicación ofrece una especie de curso con la canción seleccionada y el nivel elegido y este se divide en fases. En la primera fase, se debe entrenar el oído escuchando la canción, familiarizándose con la pronunciación de las palabras y completando la letra de la canción. En una segunda fase, se debe practicar la canción con el objetivo de aumentar el vocabulario aprendiendo nuevas palabras y expresiones con ejercicios y actividades basados en la canción elegida al inicio. Y, en la última fase, el usuario debe poner en práctica todo lo aprendido y reforzar el vocabulario del curso traduciendo la letra de la canción mientras la escucha. Asimismo, el usuario tiene que seleccionar los niveles de dificultad y superar retos. En la primera fase, se puede elegir entre los niveles: Principiante; Intermedio; Avanzado y Experto. En cada uno, la cantidad de palabras para completar aumenta, dependiendo de la cantidad total que tenga la canción elegida. En la fase de práctica, el usuario debe superar diferentes retos a modo de lecciones basadas en la canción. Antes de iniciar cada lección, se puede consultar el vocabulario requerido. Para finalizar, en la fase donde el usuario debe practicar lo aprendido traduciendo la canción, se debe seleccionar también el nivel de dificultad, al igual que en el caso de la primera fase.

La aplicación también cuenta con un buscador para las canciones. Se pueden marcar los artistas favoritos y acceder a esta lista. Igualmente, brinda insignias dependiendo del avance del usuario.

Con canciones en inglés se pueden trabajar distintos aspectos como el vocabulario, la entonación, el ritmo, la comprensión auditiva y la comprensión lectora, además de que ayudan a la predicción y comprensión detallada de un texto (Arceo, Virelles y Gonzáles, 2020). Sin embargo, a través de los estudios analizados se ha identificado que para que estas sean un recurso adecuado durante el aprendizaje del inglés es necesario que se utilicen de forma que el estudiante pueda seguir un método en concreto para obtener todos los beneficios que ofrecen.

Además, la tecnología forma parte del medio por el cual los alumnos pueden acceder a este recurso, por lo tanto, deben ser utilizadas mediante una orientación pedagógica. O, en su defecto, recurrir a tecnologías que estén diseñadas especialmente para hacer uso de las canciones como medios para practicar el idioma inglés, para tener con ello la seguridad de que podrán recurrir a estas tanto en contextos formales como informales, incluso aunque no cuenten con una guía por parte de los docentes, lo cual puede obtenerse con ciertas aplicaciones móviles diseñadas para este fin.

En el caso del presente estudio, al analizar dos aplicaciones móviles creadas para practicar un idioma con el uso de canciones, se encontraron diferentes aspectos tanto positivos como negativos en cada una según los criterios establecidos previamente.

En primera instancia, en el criterio Asequibilidad y disponibilidad, la aplicación *LyricsTraining* resultó en desventaja en comparación con la aplicación *Sounter*, puesto que la primera en su versión libre cuenta con distintas limitantes para tener una práctica fluida y para acceder a sus actividades en varias ocasiones al día. Además, esta no cuenta de ninguna manera con una opción para ser usada sin conexión a internet, a diferencia de la aplicación *Sounter* que sí brinda la opción de descargar las canciones para practicar sin estar en línea en su versión de paga. Añadido a lo anterior, el costo de la suscripción por año a la aplicación *LyricsTraining* en su versión premium es considerablemente mayor al costo anual de la aplicación *Sounter*, pero el beneficio principal en esta versión se resume en la posibilidad de usar de manera continua la aplicación, lo que se puede obtener en la aplicación *Sounter* de forma gratuita.

Por otra parte, respecto al criterio Variedad y Actualidad, la aplicación *LyricsTraining* no cuenta con una actualización muy reciente, pero sí ofrece canciones de actualidad. Además, brinda una gran variedad de idiomas disponibles para practicar. Por otro lado, aunque la aplicación *Sounter* cuenta con una actualización más reciente, únicamente

ofrece la mitad de los idiomas que ofrece *LyricsTraining* para practicar. No obstante, el idioma principal que es el que se analiza en este estudio, el inglés, se encuentra presente en ambas aplicaciones.

Y, finalmente, en cuanto al criterio Actividades que ofrecen, ambas aplicaciones ofrecen actividades similares, pero también hay ciertas diferencias muy específicas entre ambas. Por un lado, la aplicación *LyricsTraining* ofrece practicar la escucha y reconocimiento de vocabulario al reproducir las canciones elegidas y rellenar las palabras faltantes, así como la posibilidad de utilizar el modo karaoke, pero estas opciones se ven perturbadas en la versión gratuita, pues el usuario debe limitarse a cierta cantidad de uso durante el día. Las otras actividades que ofrece, como consultar el significado de palabras y guardar vocabulario también se encuentran limitadas en la versión gratuita. No obstante, un aspecto positivo es que las actividades se muestran a manera de retos en los cuales se puede dar seguimiento al progreso del aprendizaje y además poder desafiar a otros concursantes también es un aspecto que promueve el interés y la motivación para la práctica. Por otro lado, la aplicación *Sounter* también brinda en una de las actividades la posibilidad de practicar la escucha y el reconocimiento de palabras al rellenar espacios vacíos de las canciones, pero esta lo ofrece en un método más estructurado y regulado para practicar el idioma de elección. El hecho de que este se muestre al usuario como un curso con diferentes fases y distintos aspectos a estudiar en cada una lo ayuda a regular la práctica y también a autoevaluarse de acuerdo con su rendimiento, puesto que estas fases se enfocan en regular los procesos de aprendizaje desde lo más básico a lo más complejo. Asimismo, al ser divididas las lecciones también se pueden practicar elementos lingüísticos variados. Y todo lo anterior se basa en las canciones seleccionadas, por lo que los estudiantes pueden obtener un método diseñado pedagógicamente al alcance con sus intereses personales y gustos específicos, pero de una forma guiada y personalizada según sus necesidades.

CONCLUSIONES

El uso de canciones para practicar inglés mediante aplicaciones móviles ofrece múltiples beneficios para los estudiantes, pero debe realizarse recurriendo a aplicaciones diseñadas especialmente para este fin, de modo que en contextos informales los aprendices puedan utilizarlas sin la necesidad de que tengan una orientación docente, puesto que, como se pudo analizar, en ocasiones los profesores de inglés no cuentan

con la capacitación necesaria ni los recursos en clases para impartir este conocimiento a los estudiantes. En este sentido, se pudo determinar que la aplicación *Sounter* es una opción adecuada para que los aprendices de inglés puedan practicar el idioma de forma metódica, regulada y entretenida. Así también, esta se encuentra más accesible para la práctica en diferentes lugares y situaciones, debido a la disponibilidad de uso sin conexión a internet, lo cual sin duda es una ventaja para los estudiantes que podrían incluso recurrir a ella en el transporte público, entre clases e incluso ser utilizada en el aula con los compañeros y el docente sin la necesidad de que se necesite conexión a internet, lo cual se ha identificado como uno de los principales obstáculos en la implementación de la tecnología. En otras palabras, no solo promueve el autoaprendizaje, sino también logra que el alumno pueda aprender de acuerdo con sus experiencias y contexto, logrando así uno de los principales objetivos del *m-learning* (Herrera y Fénnema, 2011).

LISTA DE REFERENCIAS

- Arceo, E., Virelles, I. y Gonzáles, E. (2020). Las canciones en inglés: una vía para asumir los nuevos retos del aprendizaje de lenguas extranjeras. REDEL. Revista científico-educacional de la provincia Granma, 16, 267-275. <https://1library.co/document/zglx438q-canciones-ingles-asumir-nuevos-aprendizaje-lenguas-extranjeras-revision.html>
- Allen Jonathan, P. (2003). "The evolution of new mobile applications: a sociotechnical perspective". *International journal of electronic commerce*, 8(1),23-36. <https://doi.org/10.1080/10864415.2003.11044289>
- Andrade, C., Barba, J. y Bastidas, G. (2018). Influencia de la música en inglés en la enseñanza de un segundo idioma en la Universidad Técnica del Norte. *Revista Conrado*, 14(61), 40-44. <http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado>
- Cárdenas García, I., y Cáceres Mesa, M. L. (2019). Las generaciones digitales y las aplicaciones móviles como refuerzo educativo. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 2(1), 25-31.
- Carrión, E. (2018). Experiencias TIC en la enseñanza bilingüe mediante recursos digitales musicales. *Revista DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia*, (36). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6438414>

- Corpas, M. (2016). La educación informal en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera. *Tejuelo*, (24), 68-91. <https://doi.org/10.17398/1988-8430.24.1.68>
- Cortez Ocampo, D. (2019). El uso del M-learning para la enseñanza-aprendizaje en primaria. *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo*, 1-7. <https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/02/mlearning-primaria.html>
- Escobar, M. e Ibáñez, A. (2018). Las TIC en la enseñanza del inglés para fines específicos: una propuesta metodológica. *Encuentro-Revista del Departamento de Filología Moderna*, (27), 38-52. <https://ebuah.uah.es/dspace/handle/10017/37542>
- Gros-Salvat, B. (2013). Aplicaciones móviles para la educación. En Ignacio Aguaded y Julio Cabero (eds.). *Tecnologías y medios para la educación en la e-sociedad*, 71-90. Alianza.
- Herrera, S. I., y Fénema, M. C. (2011). Tecnologías móviles aplicadas a la educación superior. En *XVII Congreso Argentino de Ciencias de la Computación*, 620-630. <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/18718>
- Hwang, G. J., y Chang, H. F. (2011). A formative assessment-based mobile learning approach to improving the learning attitudes and achievements of students. *Computer & Education*, 56(4), 1023–1031. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2010.12.002>
- Izquierdo, J., De la cruz, V., Aquino, S., Sandoval, M. y García, V. (2017). La enseñanza de lenguas extranjeras y el empleo de las TIC en las escuelas secundarias públicas. *Comunicar-Revista Científica de Educomunicación*, 25(50). 33-41. <https://doi.org/10.3916/C50-2017-03>
- Mosquera Basoa, A. (2017). *M-learning y smartphone en el aula de Informática y Tecnología de Educación Secundaria Obligatoria* (Tesis de Maestría, Universidad Internacional de la Rioja). <https://reunir.unir.net/handle/123456789/5123>
- Parra Castrillón, E. (2012). Conceptos y tecnologías para M-Learning. *Cuaderno Activa*, 2(2), 39–46. <https://ojs.tdea.edu.co/index.php/cuadernoactiva/article/view/63>
- Prieto, E. (2018). Aplicaciones móviles como herramientas para aprender vocabulario: análisis de las apps más utilizadas. *redELE Revista electrónica de didáctica del español lengua extranjera*, 15(30). https://redib.org/Record/oai_articulo2536351-aplicaciones-m%C3%B3viles-

como-herramientas-para-aprender-vocabulario-análisis-de-las-apps-
móviles-utilizadas

- Quintana, A. y Cofré, A. (2015). El uso de canciones para el aprendizaje de la gramática en inglés como lengua extranjera. *Revista Horizontes Pedagógicos*, 17(2), 8-16. <https://horizontespedagogicos.iberro.edu.co/article/view/17201>
- Rodríguez Núñez, L. I. (2015). Diseño de una metodología M-Learning para el aprendizaje del idioma Inglés (Tesis de Maestría, Escuela Superior Politécnica de Chimborazo). <http://dspace.esPOCH.edu.ec/handle/123456789/4532>
- Rodríguez, N. (2016). ¿Las TIC como mediadoras en la enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras? *Opción*, 32(10), 569-588. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31048901031>
- Rodríguez, V., Martínez, J., Guevara, I., Mata, K. y López, G. (2017). El uso de tecnología para facilitar el aprendizaje de lenguas. *Revista Electrónica del Desarrollo Humano para la Innovación Social*, 4(8). <https://www.pag.org.mx/index.php/PAG/article/download/176/224>
- Salas, J. y López, S. (2017). El uso de canciones populares en el aula de inglés para mejorar las habilidades de escucha y habla de estudiantes de secundaria. *Areté. Revista Digital del Doctorado en Educación de la Universidad Central de Venezuela*. 3(5), 113-139. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6329697>