



REVISTA MULTIDISCIPLINAR EPISTEMOLOGÍA DE LAS CIENCIAS

Volumen 2, Número 4
Octubre-Diciembre 2025

Edición Trimestral

CROSSREF PREFIX DOI: 10.71112

ISSN: 3061-7812, www.omniscens.com

Revista Multidisciplinar Epistemología de las Ciencias

Volumen 2, Número 4
octubre-diciembre 2025

Publicación trimestral
Hecho en México

La Revista Multidisciplinar Epistemología de las Ciencias acepta publicaciones de cualquier área del conocimiento, promoviendo una plataforma inclusiva para la discusión y análisis de los fundamentos epistemológicos en diversas disciplinas. La revista invita a investigadores y profesionales de campos como las ciencias naturales, sociales, humanísticas, tecnológicas y de la salud, entre otros, a contribuir con artículos originales, revisiones, estudios de caso y ensayos teóricos. Con su enfoque multidisciplinario, busca fomentar el diálogo y la reflexión sobre las metodologías, teorías y prácticas que sustentan el avance del conocimiento científico en todas las áreas.

Contacto principal: admin@omniscens.com

Las opiniones expresadas por los autores no necesariamente reflejan la postura del editor de la publicación

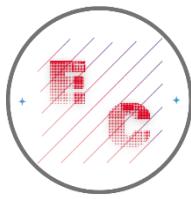
Se autoriza la reproducción total o parcial del contenido de la publicación sin previa autorización de la Revista Multidisciplinar Epistemología de las Ciencias siempre y cuando se cite la fuente completa y su dirección electrónica.



9773061781003

Cintillo legal

Revista Multidisciplinar Epistemología de las Ciencias Vol. 2, Núm. 4, octubre-diciembre 2025, es una publicación trimestral editada por el Dr. Moises Ake Uc, C. 51 #221 x 16B , Las Brisas, Mérida, Yucatán, México, C.P. 97144 , Tel. 9993556027, Web: <https://www.omniscens.com>, admin@omniscens.com, Editor responsable: Dr. Moises Ake Uc. Reserva de Derechos al Uso Exclusivo No. 04-2024-121717181700-102, ISSN: 3061-7812, ambos otorgados por el Instituto Nacional del Derecho de Autor (INDAUTOR). Responsable de la última actualización de este número, Dr. Moises Ake Uc, fecha de última modificación, 1 octubre 2025.



Revista Multidisciplinar Epistemología de las Ciencias

Volumen 2, Número 4, 2025, octubre-diciembre

DOI: <https://doi.org/10.71112/w0n1cy93>

**GOENGLISH: APLICACIÓN MÓVIL PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE DEL
IDIOMA INGLÉS EN EL NIVEL SECUNDARIO**

**GOENGLISH: MOBILE APPLICATION TO ENHANCE ENGLISH LANGUAGE
LEARNING AT THE SECONDARY LEVEL**

Edward Francis Ulloa Gutiérrez

Jorgita Esterlin Almonte Cid

República Dominicana

GoEnglish: aplicación móvil para potenciar el aprendizaje del idioma inglés en el nivel secundario

GoEnglish: mobile application to enhance english language learning at the secondary level

Edward Francis Ulloa Gutiérrez

edward.ulloa@minerd.gob.do

<https://orcid.org/0000-0002-6122-0205>

Ministerio de Educación de la República

Dominicana

República Dominicana

Jorgita Esterlin Almonte Cid¹

jorgita.almonte@minerd.gob.do

<https://orcid.org/0000-0003-4000-3751>

Ministerio de Educación de la República

Dominicana

República Dominicana

RESUMEN

El aprendizaje del idioma inglés como segunda lengua reviste gran importancia en la educación secundaria, dada su influencia a nivel global en las oportunidades académicas y laborales. En el Centro Educativo Tomas Santos Ureña se identificó la necesidad de fortalecer las competencias lingüísticas en estudiantes de quinto grado del nivel secundario. Por ello, este artículo presenta los resultados de una investigación cualitativa con un diseño fenomenológico, cuyo objetivo fue potenciar el aprendizaje del inglés a través del uso de la aplicación móvil GoEnglish desarrollada con App Inventor, durante el período febrero-abril de 2025. Se trabajó con una población de 23 estudiantes de quinto grado y un docente del área de lenguas extranjeras. La técnica empleada para la recogida de información fue el grupo focal, y como instrumento una guía de grupo focal. Los hallazgos revelan que la aplicación GoEnglish tuvo un

¹ Correspondencia: jorgita.almonte@minerd.gob.do

impacto positivo en la motivación y participación del estudiantado, promoviendo un aprendizaje más activo y dinámico. Además, tanto estudiantes como el docente valoraron la interfaz de la app como amigable y funcional. Se identificaron sugerencias para enriquecer las actividades propuestas y optimizar la retroalimentación. Se concluye que GoEnglish es una herramienta educativa efectiva para fomentar el aprendizaje del inglés en entornos escolares, impulsando una enseñanza más interactiva, personalizada y centrada en el estudiante. Estos resultados contribuyen a la discusión sobre el uso de tecnologías móviles en la enseñanza del inglés en el contexto dominicano.

Palabras claves: aplicación móvil; app inventor; enseñanza-aprendizaje; inglés; nivel secundario

ABSTRACT

Learning English as a second language holds critical importance in secondary education due to its global significance in expanding academic and professional opportunities. This study was conducted at Tomas Santos Ureña High School, where the need to strengthen the linguistic competencies of fifth-grade secondary students was identified. Therefore, this article presents the results of a qualitative approach with a phenomenological study aimed at enhancing English learning through the use of the mobile application GoEnglish, developed with App Inventor, during the period from February to April 2025. The study involved a group of 25 fifth-grade students and one foreign language teacher. The data collection technique used was the focus group, and the instrument applied was a focus group guide. The findings reveal that the GoEnglish! app had a positive impact on student motivation and participation, promoting more active and dynamic learning. Additionally, both students and the teacher found the app's interface to be friendly and functional. Suggestions were identified to enrich the proposed activities and improve feedback mechanisms. It is concluded that GoEnglish is an effective tool

for fostering English language learning in school settings, promoting a more interactive, personalized, and student-centered teaching approach. These results contribute to the discussion about the use of mobile technologies in the teaching of English in the Dominican context.

Keywords: mobile application; app inventor; teaching-learning; english; secondary education

Recibido: 7 de noviembre 2025 | Aceptado: 17 de diciembre 2025 | Aceptado: 18 de diciembre 2025

INTRODUCCIÓN

El dominio del idioma inglés se ha convertido en una competencia clave en el contexto global contemporáneo, dado su rol fundamental en los procesos de comunicación internacional, acceso a información científica y tecnológica, así como en la ampliación de oportunidades académicas y laborales. No obstante, en la República Dominicana, los estudiantes del Nivel Secundario enfrentan desmotivación y limitaciones en el desarrollo de las competencias que deben desarrollar en el área lengua extranjera de acuerdo a la adaptación curricular. Según el informe de English Proficiency Index (*EF EPI*) del 2023, República Dominicana ocupa el puesto 85 de 113 países, con un nivel “bajo” de dominio del inglés. El Ministerio de Educación dominicano también ha reportado rezagos significativos en el desarrollo de competencias comunicativas en inglés en secundaria.

En los acompañamientos pedagógicos y observaciones áulicas del Centro Educativo Ramiro Coronado, se ha constatado falta de motivación por parte de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés. A pesar de que el currículo del Nivel Secundario promueve el desarrollo de competencias comunicativas mediante enfoques activos, en la práctica prevalecen metodologías centradas en la traducción, el análisis gramatical y la

repetición, con limitada integración de herramientas tecnológicas que favorezcan un aprendizaje dinámico y contextualizado.

En este contexto, las tecnologías móviles emergen como una alternativa pedagógica que puede transformar las prácticas docentes y responder de forma más eficaz a los estilos de aprendizaje de las nuevas generaciones que aprenden. Particularmente, las aplicaciones móviles ofrecen recursos auditivos y visuales que permiten desarrollar las competencias lingüísticas de manera progresiva, fomentan la autonomía del estudiante, facilitan el seguimiento del progreso y promueven la motivación mediante estrategias como la gamificación y la retroalimentación inmediata.

Desde una perspectiva teórica, autores como Krashen (1987), Vygotsky (1962), Gardner (1985) y Viteri et al. (2019) coinciden en que el aprendizaje significativo se construye a partir de la interacción contextualizada, el acompañamiento pedagógico y la motivación intrínseca. Las aplicaciones móviles, al permitir experiencias de aprendizaje personalizadas, interactivas y orientadas al logro, integran estos principios de manera efectiva.

Diversos estudios, tanto nacionales como internacionales, respaldan la eficacia del uso de aplicaciones móviles en la enseñanza del inglés como segunda lengua. Investigaciones realizadas por Domínguez y Morales (2023), Alcántara (2022), Encalada (2022) y Lemus (2021) han evidenciado mejoras significativas en habilidades como el vocabulario, la comprensión lectora, la producción oral y la pronunciación gracias al uso de apps educativas como Duolingo o Easy English. Asimismo, Galarza (2023) y López et al. (2023) destacan cómo la inclusión de dinámicas lúdicas a través de la gamificación contribuye al aumento del compromiso estudiantil, la participación activa en clase y el rendimiento académico.

En el ámbito nacional, estudios como el de Marte (2017) han resaltado el impacto positivo del uso de recursos tecnológicos, como proyectores, reproductores de audio, computadoras y acceso a internet, en la motivación y comprensión de los estudiantes durante

las clases de inglés. Sin embargo, se reconocen limitaciones asociadas a la disponibilidad de infraestructura, el mantenimiento de los dispositivos y la capacitación docente, factores que inciden directamente en la eficacia de la integración tecnológica en las aulas.

El uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la enseñanza del inglés ha dinamizado los procesos pedagógicos, ofreciendo nuevas oportunidades para mejorar la calidad educativa y adaptarse a las necesidades de los estudiantes en un mundo globalizado. Las TIC actúan como mediadoras en la interacción entre estudiantes y docentes, favoreciendo la enseñanza del lenguaje a través de la colaboración. Vygotsky mencionado por Correa et al. (2024) plantea la teoría del aprendizaje social, señalando que estas herramientas potencian la comunicación y el intercambio de ideas en el proceso educativo.

La integración de la TIC en la enseñanza del inglés ha demostrado ser una herramienta eficaz para mejorar la motivación, la participación y el rendimiento académico de los estudiantes. Según Yáñez et al. (2024), la incorporación de recursos digitales en el aula permite una interacción más dinámica y personalizada, facilitando el acceso a materiales auténticos y promoviendo la práctica autónoma del idioma. Además, las TIC favorecen la inclusión educativa al ofrecer contenidos adaptados a distintos niveles y estilos de aprendizaje, lo que contribuye a una educación más equitativa.

En este contexto, las aplicaciones móviles se han consolidado como herramientas complementarias para el aprendizaje de idiomas. Investigaciones recientes evidencian que el uso de plataformas como Duolingo, Babbel y Memrise potencia el vocabulario, mejora la pronunciación y fortalece la fluidez oral (Naranjo et al., 2025). Estas aplicaciones proponen ejercicios interactivos, retroalimentación inmediata y seguimiento personalizado, favoreciendo la práctica constante y la autonomía. No obstante, su efectividad aumenta cuando se combinan con métodos tradicionales y bajo la guía de docentes capacitados.

La gamificación, entendida como la incorporación de elementos lúdicos en los procesos educativos, también ha demostrado ser una estrategia eficaz para incrementar la motivación y el compromiso estudiantil. Según Briseño (2022), el uso de plataformas como Kahoot, Quizlet y Gimkit en la enseñanza del inglés promueve la participación activa en actividades interactivas, mejora la retención de contenidos y desarrolla habilidades comunicativas en contextos reales. Además, fomenta la colaboración y el trabajo en equipo, aspectos esenciales para el desarrollo de competencias lingüísticas.

La implementación de aplicaciones móviles en entornos educativos no sólo transforma las dinámicas de enseñanza, sino que también genera espacios más atractivos y participativos. Estas herramientas digitales permiten a los estudiantes practicar en cualquier momento y lugar, reduciendo las barreras de tiempo y espacio. Además, muchas aplicaciones promueven el trabajo colaborativo mediante actividades interactivas, lo que favorece el desarrollo de habilidades comunicativas y sociales como la cooperación, la empatía y la resolución de problemas.

Entre las metodologías emergentes destaca el b-learning, que combina el aprendizaje presencial con recursos virtuales. Mora et al. (2023) señalan que esta modalidad resulta atractiva para los estudiantes, pues aprovecha tecnologías que facilitan la interacción sincrónica y asincrónica, adaptándose a distintos ritmos y estilos de aprendizaje. Asimismo, el aprendizaje móvil ha abierto nuevas posibilidades educativas al permitir experiencias de aprendizaje flexibles y accesibles desde cualquier lugar, rompiendo con el modelo tradicional de aula (Soncco, 2022).

Desde esta perspectiva, el docente desempeña un rol fundamental en la selección y uso estratégico de las aplicaciones, procurando que estas respondan a los objetivos pedagógicos, al perfil del grupo y a los intereses del estudiantado. La integración de estas herramientas debe estar alineada con una planificación didáctica coherente, que contemple no solo el contenido,

sino también las metodologías activas y los entornos digitales que acompañan el proceso de aprendizaje.

En este marco, surge la iniciativa de diseñar y aplicar GoEnglish, una aplicación móvil concebida como recurso didáctico para dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés en el nivel secundario. Esta propuesta se plantea a partir de una interrogante central: ¿de qué manera puede una aplicación móvil potenciar el aprendizaje del idioma inglés como segunda lengua en este nivel educativo? La presente investigación se orienta a analizar las percepciones y experiencias de los estudiantes respecto al uso de GoEnglish como herramienta para fortalecer sus competencias comunicativas.

Se parte de la premisa de que el uso consciente, planificado y contextualizado de la tecnología educativa puede generar experiencias de aprendizaje más significativas, motivadoras y adaptadas a los intereses de los adolescentes. En este sentido, GoEnglish representa una propuesta innovadora que busca responder a los desafíos actuales de la enseñanza del inglés, aprovechando el potencial de los dispositivos móviles para transformar la práctica pedagógica y enriquecer la formación lingüística del estudiantado.

METODOLOGÍA

Este estudio se desarrolló desde un enfoque cualitativo que de acuerdo con Salazar (2020) centra su atención en buscar en los fenómenos todas esas cualidades, características y aspectos importantes que le permitan reconstruir la realidad observada y detectada por el investigador a partir de las diferentes técnicas de recolección de datos. Se enmarca en un diseño fenomenológico que según el criterio de Castillo (2021) es el estudio de “lo que se da a sí mismo como experiencia vivida” (p.8)

La población estuvo compuesta por 54 estudiantes de 5to grado Modalidad Académica del Nivel Secundario del Centro Educativo Tomas Santos Ureña. Se seleccionó una muestra

intencionada de 23 estudiantes del grado 5to A Salida Optativa Matemática y Tecnología, quienes participaron activamente en la implementación de la aplicación GoEnglish como recurso complementario en sus clases de inglés.

En lo referente a las técnicas, se aplicaron revisión documental para establecer los referentes teóricos de la investigación, observaciones de clase, que se realizaron durante cuatro semanas, registrando comportamientos, interacciones y reacciones de los estudiantes ante el uso de la aplicación y grupo focal con los estudiantes guiado por preguntas abiertas para explorar su percepciones, opiniones y experiencias sobre el uso de la app GoEnglish.

Los instrumentos utilizados fueron: diario de campo para la observación de las clases donde se registraban en un diario de campo y una guía de grupo focal, compuesta por doce (12) preguntas semi-estructuradas centrada en las experiencias de los estudiantes y la docente sobre la aplicación GoEnglish. Los instrumentos se validaron a través del juicio de experto y con un pilotaje de diez personas. El procedimiento para la recolección de datos (dos grupos focales) de una hora aproximadamente, se realizó en la escuela bajo condiciones de confidencialidad y con consentimiento informado de los participantes.

Las transcripciones de los grupos focales y las notas de las observaciones de clases fueron analizadas mediante la codificación, adaptado con el enfoque fenomenológico. El uso del software Atlas.ti, facilitó la organización y visualización de los códigos y citas claves que fueron agrupados en categorías temáticas relacionadas con las experiencias vividas por los estudiantes al usar la aplicación GoEnglish. La rigurosidad del estudio se garantiza mediante triangulación de datos y revisión por pares. La triangulación incluyó el contraste de percepciones con documentos institucionales, y expertos revisaron el diseño de la investigación y el análisis de resultados.

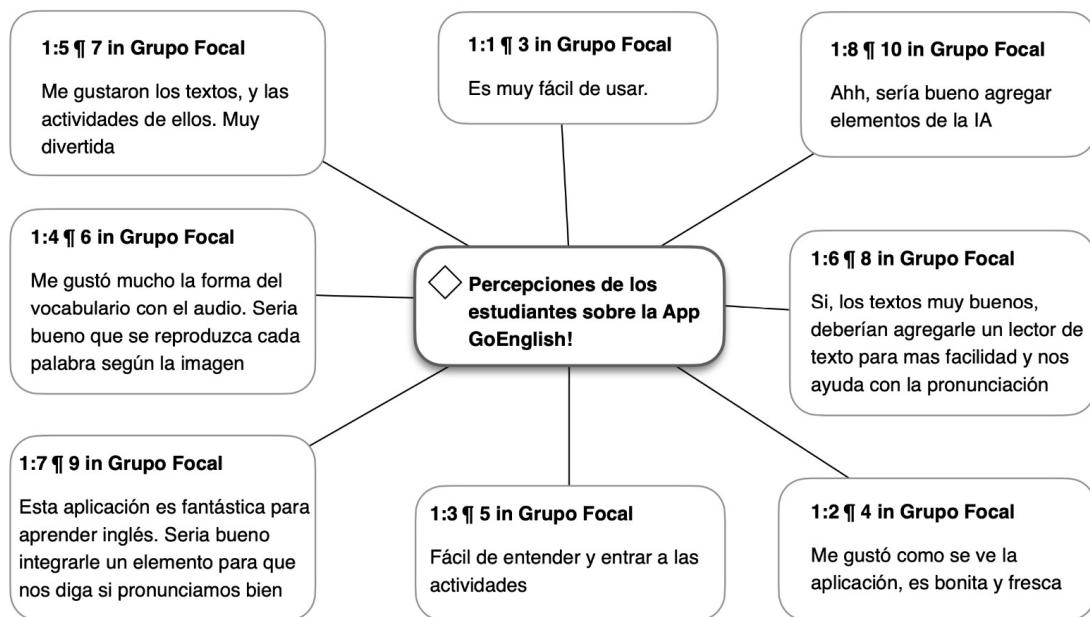
RESULTADOS

El análisis de las observaciones de las clases y de los grupos focales procesadas con ATLAS.ti, permitieron identificar tres categorías de análisis centrales que sintetizan las percepciones de los estudiantes sobre el uso de la aplicación móvil GoEnglish en las clases de inglés; experiencia docente con la aplicación y la influencia del uso de la App Móvil en la motivación y participación de los estudiantes durante el proceso de aprendizaje.

Estos hallazgos revelaron aportes significativos en torno al uso de la aplicación GoEnglish como una herramienta de apoyo para potenciar el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de 5to grado del Nivel Secundario.

Figura 1

Percepciones de los estudiantes sobre la app GoEnglish



Fuente: Elaboración propia con datos procesados en Atlas.ti.

Los estudiantes opinaron que la app era fácil de usar, con una interfaz amigable y atractiva.

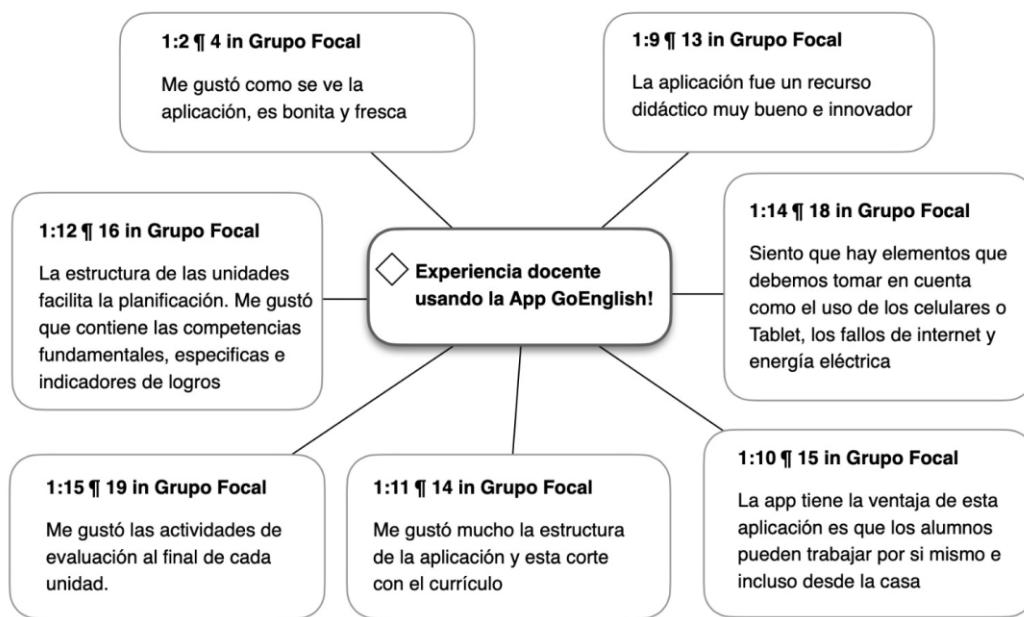
El uso de la app permitió una mayor comprensión del vocabulario y los mediadores (temas), pronunciación de las palabras.

Se evidenció una mejora en las competencias lingüísticas de listening (escucha), writing (escritura) y reading (lectura).

Además, los alumnos ofrecieron sugerencias para mejorar la aplicación, tales como integrar un lector de texto; incorporar una función en el vocabulario que permita reproducir el audio correspondiente al pulsar sobre cada imagen; añadir un traductor, así como elementos de inteligencia artificial como complemento.

Figura 2

Experiencia del docente de Lengua Extranjera al interactuar con la app GoEnglish



Fuente: Elaboración propia con datos procesados en Atlas.ti.

La app GoEnglish fue un recurso innovador que facilitó el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés.

Los contenidos y actividades curriculares estaban acordes a la Adaptación Curricular de la modalidad académica.

La docente resaltó que la estructura de las unidades didácticas facilita la planificación docente.

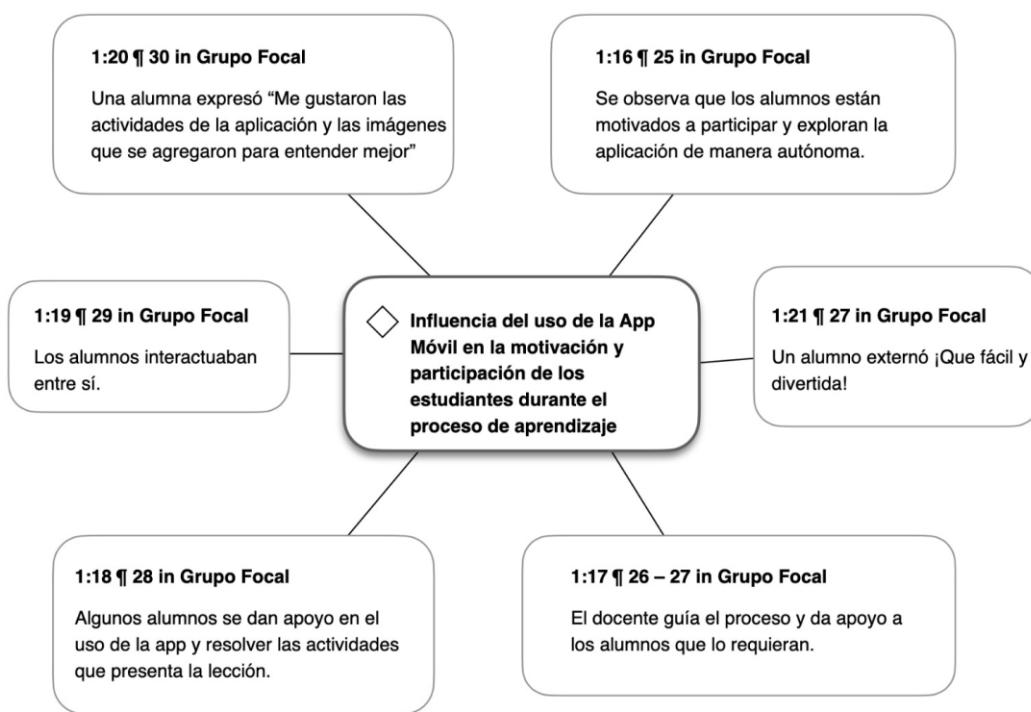
Se adaptó al ritmo de aprendizaje de los estudiantes.

La docente destacó mayor participación e involucramiento de los estudiantes, incluso en aquellos que en clases anteriores se mostraban apáticos.

La docente también destacó algunos desafíos, como la necesidad de contar y utilizar dispositivos electrónicos (celular o tablet) y una conexión permanente a internet.

Figura 3

Influencia del uso de la App Móvil en la motivación y participación de los estudiantes durante el proceso de aprendizaje.



Fuente: Elaboración propia con datos procesados en Atlas.ti.

Las observaciones de ocho sesiones de las clases de inglés mostraron:

Aprendizaje autónomo: los alumnos asumieron un rol más activo en su proceso de aprendizaje

Trabajo colaborativo: Los estudiantes se agruparon para intercambiar ideas, resolver los ejercicios y apoyarse mutuamente.

Aprendizaje gamificado: Se propició una experiencia de aprendizaje lúdico y motivado.

Los estudiantes mostraron mayor entusiasmo, interacción y disposición para participar en las clases.

En síntesis, los resultados muestran que GoEnglish es percibida como una herramienta que incrementa la motivación y facilita el aprendizaje autónomo, aunque su efectividad se ve condicionada por factores técnicos y de conectividad

DISCUSIÓN

A partir de los datos recogidos, se reflexiona sobre cómo el uso de la aplicación GoEnglish potencia el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes.

Uno de los aspectos más significativos de este proceso fue el aumento de la motivación estudiantil, evidenciado tanto en las sesiones de clases observadas como en sus percepciones expresadas durante el grupo focal. La estructura amigable de la aplicación, la interactividad de las actividades y el uso de contenidos curriculares de acuerdo al contexto influyó en la motivación, un aprendizaje más autónomo y colaborativo entre los alumnos. Este resultado coincide con lo planteado por Galarza (2023) y López et al. (2023), quienes destacan que la incorporación de elementos lúdicos y personalizables en clase incrementa notablemente el compromiso del estudiantado.

Asimismo, se resalta que las actividades de la app están enfocadas para potenciar el desarrollo de habilidades como la comprensión oral, el vocabulario, la comprensión y producción escrita, y la pronunciación. Estos resultados se relacionan estrechamente con los estudios de Domínguez y Morales (2023), Encalada (2022) y Lemus (2021) cuyos resultados demostraron que las aplicaciones móviles contribuyen a mejorar de manera significativa las

competencias lingüísticas básicas del inglés como, *listening*, *speaking*, *reading* y *writing*. Sin embargo, en el caso de GoEnglish, la producción oral no fue destacada como una competencia fortalecida. Esto indica la necesidad de incorporar en la app elementos y actividades que favorezcan la producción oral, como debates, dramatizaciones o presentaciones en clase.

Desde la perspectiva docente, uno de los aportes más relevantes de utilizar la aplicación es su facilidad para diseñar la planificación pedagógica y su adaptación a los diferentes ritmos de aprendizaje del estudiantado. Este hallazgo resulta especialmente valioso, ya que demuestra que el uso de esta app no solo beneficia a los estudiantes, sino que también puede fortalecer la labor del docente, al ofrecerle herramientas que optimizan la gestión del proceso educativo. Este hallazgo también coincide con lo planteado por Domínguez y Morales (2023), quienes señalan que las aplicaciones móviles favorecen el aprendizaje del inglés al facilitar la práctica de vocabulario y gramática. Además, estas herramientas pueden mejorar la pronunciación en la habilidad de *speaking* y fortalecer la comprensión lectora, el *writing* y el *listening*. Su accesibilidad es otra ventaja, ya que, al estar disponibles en línea, los estudiantes pueden usarlas en cualquier momento y lugar, aprovechando su tiempo libre.

En cuanto al diseño de la aplicación, los propios participantes ofrecieron sugerencias para enriquecerla, como incluir lector de texto, esto refuerza más la competencia de compresión oral, más variedad de actividades con IA y con retroalimentación automática. Estas recomendaciones evidencian que los estudiantes no solo son usuarios pasivos de la tecnología, sino también agentes críticos capaces de aportar a su mejora. Este es un hallazgo relevante desde una perspectiva constructivista, ya que posiciona al alumno como protagonista activo de su propio proceso formativo.

Por otro lado, también se identificaron limitaciones que deben ser abordadas para garantizar la sostenibilidad de este tipo de innovaciones. La falta de dispositivos móviles y de una conexión a internet estable continúa siendo una barrera, especialmente en contextos con

restricciones tecnológicas. Esto pone sobre la mesa la necesidad de políticas educativas que garanticen la infraestructura mínima necesaria de los centros educativos para incorporar herramientas como *GoEnglish* de forma sistemática y equitativa.

En resumen, los resultados no solo confirman el valor pedagógico de las aplicaciones móviles, sino que también evidencian la necesidad de seguir investigando y mejorando estos recursos en función de las características del estudiantado. Y el hecho de que *GoEnglish* fue desarrollada tomando en cuenta las necesidades reales de un contexto local, con contenidos adaptados al currículo y validada con la participación directa del estudiantado, constituye un aporte novedoso y relevante en el campo de la didáctica del inglés en la República Dominicana. A diferencia de otras aplicaciones con características genéricas, esta herramienta fue concebida desde la realidad educativa del país, lo cual potencia su aplicabilidad y sostenibilidad en otros centros escolares con características similares.

La experiencia con *GoEnglish* demuestra que es posible combinar innovación tecnológica, pertinencia curricular y participación activa para promover aprendizajes más significativos, motivadores y contextualizados. No obstante, el éxito de estas iniciativas depende en gran medida de la voluntad institucional, la capacitación docente y la inversión en infraestructura educativa.

Estos resultados evidencian la necesidad de fortalecer la formación docente en el uso pedagógico de las TIC para garantizar la sostenibilidad de innovaciones como la aplicación educativa *GoEnglish*.

CONCLUSIONES

Este estudio ha demostrado que *GoEnglish* es una herramienta de apoyo para fortalecer la motivación y el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del nivel secundario. Su aplicación en el aula promovió la autonomía, la participación y el trabajo colaborativo entre los

estudiantes. Asimismo, su desarrollo basado en el lenguaje de programación APP inventor permitió un diseño amigable y contextualizado integrando actividades dinámicas alineadas al diseño curricular adaptado, evidenciando mejoras en las habilidades básicas del idioma inglés: comprensión oral y, comprensión y producción escrita.

En futuras actualizaciones de la aplicación GoEnglish se recomienda incorporar actividades que fortalezcan la producción oral y que desde el ministerio de educación se garantice que todos los centros educativos cuenten con la infraestructura tecnológica necesaria para desarrollar e implementar aplicaciones como estas. Además, a futuro se podrían realizar otros estudios que exploren el impacto de GoEnglish en otros grados y niveles educativos y determinar su potencial como herramienta de apoyo en educación.

Declaración de conflicto de interés

Los autores declaran no tener ningún conflicto de interés relacionado con esta investigación.

Declaración de contribución a la autoría

Edward Francis Ulloa Gutiérrez: conceptualización, curación de datos, análisis formal, adquisición de fondos, investigación, metodología, administración del proyecto, recursos, software, supervisión, validación, redacción del borrador original, revisión y edición de la redacción

Jorgita Esterlin Almonte Cid: conceptualización, análisis formal, investigación, metodología, administración del proyecto, recursos, software, visualización, redacción del borrador original, revisión y edición de la redacción

Declaración de uso de inteligencia artificial

Los autores declaran que utilizaron la inteligencia artificial como apoyo para este artículo, y también que esta herramienta no sustituye de ninguna manera la tarea o proceso intelectual. Después de rigurosas revisiones con diferentes herramientas en la que se

comprobó que no existe plagio como constan en las evidencias, los autores manifiestan y reconocen que este trabajo fue producto de un trabajo intelectual propio, que no ha sido escrito ni publicado en ninguna plataforma electrónica o de IA.

REFERENCIAS

- Alcántara, L. (2022). *Fortalecimiento de la enseñanza de inglés a través de una aplicación móvil en los estudiantes de 6.º grado* (Tesis de maestría, Universidad de Santander). <https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/c9d38493-dbe4-4be7-b74c-82ada5200842/content>
- Briseño, C. E. (2022). La gamificación educativa como estrategia para la enseñanza de lenguas extranjeras. *Revista de Investigación en Ciencias Sociales y Humanidades*, 1(1), 11–22. <https://doi.org/10.30545/academo.2022.ene-jun.2>
- Castillo, N. (2021). Fenomenología como método de investigación cualitativa: Preguntas desde la práctica investigativa. *Revista Latinoamericana de Metodología de la Investigación Social*, (20), 7–18.
- Domínguez, D. G., & Morales, E. (2023). Uso de aplicaciones móviles como herramienta de apoyo en el aprendizaje del idioma inglés. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 2773–2786. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7139
- Encalada, O. A. (2022). *Aplicaciones móviles y la producción oral del idioma inglés en los estudiantes de bachillerato* (Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del Ecuador). <https://repositorio.pucessa.edu.ec/bitstream/123456789/3548/1/77847.pdf>
- Galarza, D. O. (2023). *Aplicación móvil multiplataforma con gamificación para el aprendizaje del idioma inglés* (Tesis de licenciatura, Universidad Técnica de Ambato). <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/38338/1/t2204si.pdf>
- Gardner, H. (1985). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. Basic Books.

- Krashen, S. D. (1987). *Principles and practice in second language acquisition*. Prentice-Hall International.
- Lemus, E. (2021). *Fortalecimiento del aprendizaje del inglés a través de la aplicación móvil “Easy English” en el grado 7.º* (Tesis de maestría, Universidad de Santander). <https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/f79669ea-6c6f-4c28-9814-a6b8e4613c0e/content>
- López, V. L., Chora García, W. D., Valverde, I. K., López, D. E., & Posligua Murillo, J. D. (2023). Aplicación móvil “MATLOG” para mejorar el aprendizaje significativo en estudiantes de fundamentos de programación en el Instituto Superior Tecnológico Babahoyo. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinaria*, 7(2), 11659–11683. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/7402/11169>
- Marte, R. (2017). La integración de las tecnologías de información y comunicación (TIC) en el aprendizaje del idioma inglés: Caso República Dominicana. *Revista Atlante*. <https://www.eumed.net/rev/atlante/2017/09/tic-ingles-dominicana.html>
- Ministerio de Educación de la República Dominicana. (2022, agosto). *Adecuación curricular del nivel secundario*. Viceministerio de Servicios Técnicos y Pedagógicos, Dirección General de Currículo. <https://ministeriodeeducacion.gob.do/docs/direccion-general-de-curriculo/lgwQ-adecuacion-curricular-nivel-secudariopdf.pdf>
- Naranjo, X. E. N., Mogollones, C. B. M., Crioll, A. G. C., Bravo, M. A. B., Cevallos, H. S. C., & Vivas, V. R. V. (2025). Efectividad del uso de aplicaciones móviles en el aprendizaje de vocabulario en inglés como segunda lengua. *South Florida Journal of Development*, 6(4), e5140. <https://doi.org/10.46932/sfjdv6n4-019>
- Salazar, L. E. (2020). Investigación cualitativa: Una respuesta a las investigaciones sociales educativas. *Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*, 6(11), 101–109.

- 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), 138–148. <https://doi.org/10.33595/2226-1478.13.2.571>
- Viteri, A. G., Muñoz, K. E., Santander, M. L., Quito, Á. V., Burgos, S. E., & Chica, G. M. (2024). El papel de la motivación intrínseca en el aprendizaje escolar: Estrategias para fomentarla en el aula. *South Florida Journal of Development*, 5(7), e4125. <https://doi.org/10.46932/sfjdv5n7-023>
- Vygotsky, L. S. (1962). *Thought and language*. MIT Press.