



Article: Investigación

Using technology and music in language learning in Ecuador

Uso de la tecnología y la música en el aprendizaje de idiomas en Ecuador

Luis David Bastidas Gonzalez^{1*}  .

¹ Universidad Estatal de Milagro, Ecuador

***Corresponding author:** Luis David Bastidas Gonzalez 

Revised: 02-february-2024 **Accepted:** 20-february-2024 **Published:** 25-february-2024

Cite as:

Bastidas Gonzales, L. D. (n.d.). Uso de la tecnología y la música en el aprendizaje de idiomas en Ecuador. Sapiens Evolucion Cientifica . Retrieved April 9, 2025, from <https://doi.org/10.71068/ec000026>

ABSTRACT

This study explored the use of mobile applications and songs as innovative teaching resources for teaching foreign languages in Ecuador. Both elements have gained relevance in the educational field, not only due to their accessibility and popularity among students, but also due to their potential to facilitate meaningful and contextualized learning. Mobile applications, for their part, allow for dynamic and personalized interaction with linguistic content, while songs, being immersed in the culture and everyday use of the language, contribute to the development of listening comprehension, pronunciation, and student motivation. A detailed analysis was conducted of two applications designed for this purpose, identifying advantages, challenges, and possibilities for implementation in educational institutions in the country. The study concluded that the integration of these technological and cultural tools represents an effective teaching strategy, especially in contexts that seek to promote autonomous and meaningful learning.

Keywords: Educational technology; Songs; Language learning; Mobile applications.

RESUMEN

En el presente estudio se abordó el uso de aplicaciones móviles y canciones como recursos didácticos innovadores para la enseñanza de lenguas extranjeras en Ecuador. Ambos elementos han adquirido relevancia dentro del ámbito educativo, no solo por su accesibilidad y popularidad entre los estudiantes, sino también por su potencial para facilitar el aprendizaje significativo y contextualizado. Las aplicaciones móviles, por su parte, permiten una interacción dinámica y personalizada con el contenido lingüístico, mientras que las canciones, al estar inmersas en la cultura y el uso cotidiano del idioma, contribuyen al desarrollo de la comprensión auditiva, la pronunciación y la motivación del estudiante. Se realizó un análisis detallado de dos aplicaciones diseñadas para este fin, identificando ventajas, desafíos y posibilidades de implementación en instituciones educativas del país. El estudio concluyó que la integración de estas herramientas tecnológicas y culturales representa una estrategia didáctica efectiva, especialmente en contextos donde se busca promover un aprendizaje autónomo y significativo.

Palabras clave: Tecnología educativa; Songs; Aprendizaje de lenguas; Aplicaciones móviles.

INTRODUCCIÓN

La tecnología en el contexto educativo ecuatoriano.

No hay duda de que la tecnología es parte fundamental del panorama educativo actual en Ecuador, tanto en entornos formales como informales. Sin embargo, los estudiantes suelen utilizar aplicaciones móviles principalmente en contextos informales, sin una guía que les ayude a optimizar su aprendizaje ni estrategias metodológicas sólidas, ya que recurren a ellas como entretenimiento o práctica ocasional sin regulación adecuada. Además, la integración plena de la tecnología en las aulas ecuatorianas sigue siendo un proceso en desarrollo, debido a factores como las políticas institucionales, la disponibilidad de recursos económicos y la actitud de los docentes hacia su implementación (Prieto, 2018).

La música como herramienta de aprendizaje de idiomas

En la enseñanza de lenguas extranjeras, la música a menudo se usa de manera esporádica o como una estrategia complementaria en las clases. En muchos casos, los estudiantes la emplean para acercarse al idioma en sus momentos de ocio, pero sin estrategias que garanticen el máximo aprovechamiento de su potencial como recurso didáctico. Numerosos estudios han identificado los beneficios del uso de la música en el aprendizaje de idiomas, abarcando aspectos como la mejora gramatical (Quintana y Cofré, 2015), el desarrollo de habilidades orales y auditivas (Salas y López, 2017), el aumento de la motivación y la reducción de la ansiedad en los aprendices (Rodríguez, 2016).

Beneficios del uso combinado de la tecnología y la música en la enseñanza del inglés

Este artículo analiza los beneficios de integrar la tecnología y la música en el aprendizaje del inglés en Ecuador. Se examinan estudios previos sobre la temática, así como dos aplicaciones diseñadas para este propósito, evaluando sus ventajas y desventajas para determinar la opción más eficaz en la práctica del idioma mediante canciones.

En la actualidad, una gran parte de la población ecuatoriana tiene acceso a dispositivos móviles, los cuales se han convertido en herramientas esenciales en la vida cotidiana (Begoña, 2013). Su portabilidad y la posibilidad de incorporar aplicaciones educativas los hacen recursos valiosos en el aprendizaje.

Aplicaciones móviles y su impacto en la educación: Según Allen (2003), las aplicaciones o apps son programas diseñados para funcionar en dispositivos móviles, con funciones específicas determinadas por las capacidades del dispositivo. Su popularidad ha crecido en el ámbito educativo, transformando los métodos de enseñanza (Cárdenas y Cáceres, 2019). A diferencia de otras tecnologías, los dispositivos móviles y sus aplicaciones son utilizados cotidianamente por docentes y estudiantes, lo que ha impulsado el m-learning.

El aprendizaje móvil o m-learning, según Parra (2012), surge del e-learning y de los dispositivos inteligentes, permitiendo el acceso a información en cualquier momento y lugar. Esta modalidad se ha desarrollado ampliamente en los últimos años, promoviendo el uso de aplicaciones como WhatsApp con fines educativos. No obstante, su implementación en Ecuador enfrenta desafíos similares a los reportados en otros países. Cortez (2019) evidenció que, en México, el m-learning no ha sido adoptado correctamente debido a la falta de guías sobre su aplicación efectiva. Además, algunas aplicaciones educativas están restringidas a ciertos sistemas operativos, limitando su

accesibilidad (Mosquera, 2017). Asimismo, permitir la tecnología móvil en las aulas no garantiza mejores resultados, ya que también puede ser una fuente de distracción (Hwang y Chang, 2011).

La tecnología en la enseñanza del inglés en Ecuador: El impacto de las tecnologías de la información y la comunicación en la enseñanza de lenguas es un tema recurrente en investigaciones recientes, ya que el sistema educativo debe adaptarse rápidamente a los cambios tecnológicos. Estas herramientas han facilitado nuevas estrategias didácticas y metodologías de evaluación (Carrión, 2018). En la actualidad, se reconoce que la competencia digital es clave para todos los actores educativos.

Múltiples estudios han demostrado que los estudiantes que utilizan tecnología para aprender inglés obtienen mejores resultados académicos, ya que trabajan de manera programada y motivada, involucrándose activamente en su aprendizaje (Escobar e Ibáñez, 2018). Sin embargo, en Ecuador, muchas instituciones no cuentan con aulas completamente adaptadas para el uso innovador de tecnología ni con docentes suficientemente capacitados para explotar estos recursos. A menudo, los profesores solo emplean herramientas básicas como PowerPoint, mientras que los estudiantes tienen mayor familiaridad con estos recursos, generando una brecha generacional (Rodríguez, 2016).

Factores institucionales también influyen en el uso de tecnología por parte de los docentes de inglés, especialmente en la educación pública, donde la falta de recursos limita su acceso. Como resultado, muchos educadores dependen de sus propios dispositivos, como computadoras portátiles o teléfonos inteligentes, para integrar tecnología en sus clases (Izquierdo et al., 2017).

La música como herramienta educativa: El uso de tecnología en la enseñanza del inglés genera mayor interés y motivación en los estudiantes, disminuyendo el estrés y facilitando la comprensión de aspectos culturales del idioma (Rodríguez, 2016). Según Rodríguez et al. (2017), la tecnología puede implementarse para romper barreras espaciotemporales y fomentar la personalización del aprendizaje. La combinación de tecnología y canciones presenta estas ventajas, mejorando la adquisición del idioma.

La música es una expresión cultural esencial en todas las sociedades, y su integración con tecnología ha potenciado su aplicación educativa (Carrión, 2018). Investigaciones han demostrado que cantar en inglés favorece la pronunciación, el vocabulario y la comprensión gramatical (Andrade, Barba y Bastidas, 2018). Sin embargo, los estudiantes suelen escuchar canciones sin actividades estructuradas que optimicen su aprendizaje (Corpas, 2016).

Dado el acceso generalizado a dispositivos móviles en Ecuador, es esencial promover estrategias que aprovechen estos recursos junto con la música para potenciar la enseñanza del inglés. La integración efectiva de la tecnología en el aula requiere capacitación docente, selección adecuada de herramientas y diseño de actividades estructuradas para maximizar sus beneficios en el aprendizaje de idiomas.

METHOD

Para llevar a cabo el análisis de aplicaciones móviles enfocadas en la práctica del idioma inglés a través del uso de canciones, se seleccionaron aquellas mejor valoradas en Google Play Store. Esta plataforma

es una de las opciones más utilizadas y seguras para la descarga de aplicaciones en dispositivos Android en Ecuador, lo que facilita el acceso de los estudiantes a herramientas digitales para el aprendizaje de idiomas. Se estableció como criterio de selección un puntaje igual o superior a 4.5 estrellas otorgadas por los usuarios. Además, se priorizó que las aplicaciones estuvieran diseñadas específicamente para el aprendizaje de idiomas y no solo como reproductores o visores de letras de canciones en distintos idiomas.

De esta forma, las aplicaciones seleccionadas fueron: A) LyricsTraining y B) Sounter. Ambas cuentan con más de un millón de descargas en Google Play Store y han recibido calificaciones de 4.9 y 4.8 estrellas, respectivamente, por parte de sus usuarios.

Aspectos analizados

Asequibilidad y disponibilidad: Se evaluó si las aplicaciones ofrecen versiones gratuitas, de pago o ambas, así como su funcionalidad en modo offline. Se analizó la accesibilidad de estas herramientas en Ecuador, considerando tanto las opciones de descarga gratuita como aquellas que requieren suscripción o compra. En los casos correspondientes, se especificaron los costos asociados.

Variedad y actualidad: Se verificó si las aplicaciones estaban actualizadas al momento del estudio, analizando su funcionamiento y novedades. Asimismo, se examinó la cantidad de idiomas y canciones disponibles para los usuarios en Ecuador, asegurando que la oferta de contenido sea pertinente para el aprendizaje del inglés en el contexto educativo del país.

Actividades que ofrecen: Se identificaron y evaluaron las actividades incluidas en cada aplicación para la práctica del idioma inglés, destacando la metodología de enseñanza utilizada. Además, se proporcionó un breve resumen de las opciones de aprendizaje disponibles para los usuarios, detallando la manera en que estas actividades contribuyen al desarrollo de habilidades lingüísticas en los estudiantes ecuatorianos.

RESULTS

En términos de facilidad de uso y estructura de aprendizaje, Sounter destaca por ofrecer un enfoque más organizado y personalizado para el usuario, permitiendo una práctica más efectiva del idioma. LyricsTraining, aunque también es útil, presenta limitaciones en su versión gratuita, especialmente en cuanto a la cantidad de juegos diarios y la falta de opción sin conexión.

Ambas aplicaciones son buenas opciones para la práctica del inglés, pero si se busca una experiencia más fluida y variada, Sounter ofrece una ventaja significativa, especialmente si se valora la posibilidad de practicar sin conexión y la estructura de lecciones divididas en fases.

DISCUSSION

En términos de Asequibilidad y Disponibilidad, LyricsTraining tiene desventajas frente a Sounter, ya que su versión gratuita es limitada y no ofrece acceso sin conexión a internet. En cambio, Sounter permite descargar canciones para usarlas sin conexión, lo cual es un beneficio importante. Además, la suscripción de Sounter es más asequible en comparación con la premium de LyricsTraining.

Respecto a Variedad y Actualidad, aunque ambas aplicaciones cuentan con una selección variada de idiomas, Sounter tiene una actualización más reciente, aunque con menos idiomas disponibles. Sin embargo, ambas ofrecen inglés, el idioma central en este estudio.

En cuanto a las Actividades que ofrecen, ambas aplicaciones permiten practicar la escucha y el reconocimiento de vocabulario con canciones. Sin embargo, la aplicación Sounter ofrece un enfoque más estructurado y pedagógico, dividiendo las lecciones en fases específicas. Esto facilita un aprendizaje más organizado y personalizado, mientras que LyricsTraining se limita a retos y la repetición de canciones.

Accesibilidad y Disponibilidad

LyricsTraining ofrece dos versiones: una gratuita y otra premium. La versión gratuita tiene restricciones, mientras que la premium cuesta \$5.30 USD mensuales o \$31.60 USD anuales. A diferencia de la versión gratuita, la premium permite jugar miles de letras sin interrupciones, traduce palabras o frases ilimitadamente, y proporciona acceso completo al vocabulario y al historial, lo que no es posible en la versión gratuita, que limita el uso a tres juegos por cada 30 minutos. Ninguna de las dos versiones permite el uso sin conexión a internet.

Variedad y Actualidad: La aplicación soporta 14 idiomas: 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, con mejoras y correcciones, además de ofrecer canciones actuales y más antiguas.

Actividades Ofrecidas: Para comenzar a usar LyricsTraining, el usuario debe registrarse mediante correo electrónico o cuenta de Facebook, lo que permite hacer un seguimiento del progreso. El usuario debe elegir el idioma que quiere practicar y el juego puede realizarse en modalidad de opción múltiple o karaoke. En la modalidad de opción múltiple, el usuario selecciona las palabras correctas para completar las letras de las canciones, y puede elegir entre niveles de dificultad (Principiante, Intermedio, Avanzado, Experto). Durante el juego, se pueden ver los fallos y los aciertos en tiempo real, así como los puntos obtenidos. Además, la aplicación permite repetir fragmentos de las canciones para identificar correctamente las palabras, y se pueden desafiar a otros usuarios en línea, comparando puntajes.

La modalidad de karaoke consiste en cantar siguiendo la letra de la canción, y también lleva un registro del vocabulario jugado y las palabras que han sido fáciles o difíciles de identificar, lo que permite al usuario enfocarse en aquellas que necesita practicar más. Además, se puede guardar un registro de las canciones favoritas y acceder a ellas según género o popularidad.

Sounter

Accesibilidad y Disponibilidad: Sounter también ofrece una versión gratuita y una premium. La versión premium permite descargar canciones y usarlas sin conexión a internet, a diferencia de la versión gratuita que muestra anuncios y no permite la descarga de canciones. La suscripción premium tiene

una prueba gratuita de 7 días y los precios varían entre \$3.80 USD mensuales, \$15.70 USD por seis meses y \$18.40 USD anuales durante el primer año, con un costo posterior de \$24.70 USD por año.

Variedad y Actualidad: La aplicación Sounter permite practicar en 7 idiomas: inglés, francés, italiano, portugués, alemán, turco y polaco. La última actualización se realizó el 5 de diciembre de 2021, lo que incluyó mejoras en las notificaciones personalizadas, más opciones de letras y canciones en inglés, así como la opción sin conexión para los usuarios premium.

Actividades Ofrecidas: Para empezar a usar la aplicación, el usuario debe registrarse, elegir el idioma y seleccionar una canción. Luego, puede elegir un ritmo de práctica según su meta diaria: Relajado (5 minutos al día), Normal (10 minutos), Serio (15 minutos) o Intenso (20 minutos). La aplicación ofrece un curso estructurado en fases, en las que el usuario primero escucha la canción, luego practica el vocabulario con ejercicios, y finalmente traduce la letra de la canción. Durante cada fase, el usuario puede elegir entre diferentes niveles de dificultad: Principiante, Intermedio, Avanzado y Experto.

La aplicación también permite marcar a los artistas favoritos y consultar la lista de canciones preferidas. Asimismo, se otorgan insignias según el avance del usuario.

CONCLUSIONS

El empleo de canciones como herramienta para la práctica del inglés mediante aplicaciones móviles ofrece diversas ventajas a los estudiantes, aunque su implementación debe llevarse a cabo a través de aplicaciones específicamente diseñadas para este propósito. De esta manera, los estudiantes pueden utilizarlas en contextos informales sin la necesidad de contar con la supervisión constante de un docente. Este enfoque resulta pertinente dado que, como se observó, en ocasiones los profesores de inglés en Ecuador no disponen de la formación adecuada ni de los recursos necesarios en las clases para brindar una enseñanza efectiva del idioma.

En este contexto, se identificó que la aplicación Sounter constituye una opción adecuada para que los estudiantes ecuatorianos puedan practicar inglés de manera sistemática, regulada y divertida. Además, Sounter ofrece ventajas significativas al ser accesible en una variedad de contextos, ya que permite su uso sin conexión a internet. Este aspecto es crucial, especialmente para los estudiantes que pueden aprovechar la herramienta en el transporte público, entre clases o incluso en el aula, sin depender de una conexión en línea. La falta de acceso a internet ha sido reconocida como uno de los principales obstáculos en la implementación de la tecnología en las aulas ecuatorianas.

De esta forma, no solo se fomenta el autoaprendizaje, sino que también se logra que el estudiante pueda avanzar en su aprendizaje de acuerdo con sus propias experiencias y el contexto en el que se desenvuelve. Este enfoque responde a uno de los objetivos clave del m-learning, tal como lo señalan Herrera y Fénema (2011).

BIBLIOGRAPHIC REFERENCES

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>

<https://doi.org/10.71068/ec000026>

- 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>
- 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>
- 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>
- Chimborazo). <http://dspace.espoch.edu.ec/handle/123456789/4532>
- 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>
- 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.
- 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>, https://ojs.tdea.edu.co/index.php/cuaderno_activa/article/view/63. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31048901031>
- 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.
- 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-an%C3%A1lisis-de-las-apps-m%C3%A1s-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

- Rodríguez, N. (2016). ¿Las TIC como mediadoras en la enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras? *Opción*, 32(10), 569-588.
- 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 HumanoparalaInnovaciónSocial*, 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>

FUNDING:

Los autores declaran que este estudio no recibió ningún tipo de financiación externa por parte de agencias públicas, privadas, ni de organizaciones sin ánimo de lucro. Todas las actividades de investigación, análisis y desarrollo fueron realizadas con recursos propios.

CONFLICT OF INTEREST:

Los autores declaran que no tienen conflictos de intereses relacionados con este estudio y que todos los procedimientos seguidos cumplen con los estándares éticos establecidos por la revista. Asimismo, confirman que este trabajo es inédito y no ha sido publicado, ni parcial ni totalmente, en ninguna otra publicación.

AUTHOR CONTRIBUTION

Nombres de autores e iniciales: Luis David Bastidas González (LDBG)

1. Conceptualización: (LDBG)
2. Curación de datos: (LDBG)
3. Análisis formal: (LDBG)
4. Adquisición de fondos: ()
5. Investigación: (LDBG)
6. Metodología: (LDBG)
7. Administración del proyecto: (LDBG)
8. Recursos: ()
9. Software: ()
10. Supervisión: (LDBG)
11. Validación: (LDBG)
12. Visualización: (LDBG)
13. Redacción – borrador original: (LDBG)
14. Redacción – revisión y edición: (LDBG)