



Herramientas digitales para el desarrollo de habilidades productivas en el aprendizaje del inglés

Digital tools for the development of productive skills in english learning

Ferramentas digitais para o desenvolvimento de habilidades produtivas na aprendizagem de inglês

Marcos Enrique Víctor Delgado Saldaña

mdelgadosa01@ucvvirtual.edu.pe

<https://orcid.org/0009-0009-7625-0018>

Universidad César Vallejo

Lima - Perú

Janet Carpio Mendoza

jcarpiom@ucvvirtual.edu.pe

<https://orcid.org/0000-0002-5657-7197>

Universidad César Vallejo

Lima - Perú

Carlos Sixto Vega Vilca

cvegacs@ucvvirtual.edu.pe

<https://orcid.org/0000-0002-2755-8819>

Universidad César Vallejo

Lima - Perú

Nieves Alminda Guzmán Peralta

nguzmanp@ucvvirtual.edu.pe

<https://orcid.org/0000-0002-9828-822X>

Universidad César Vallejo

Lima - Perú

<http://doi.org/10.59659/revistatribunal.v5i10.129>

Artículo recibido 18 de septiembre de 2024 / Arbitrado 04 de octubre de 2024 / Aceptado 30 noviembre 2024 / Publicado 01 de enero de 2025

Resumen

Las herramientas digitales son recursos que benefician el desarrollo de los contextos educativos optimizando los resultados académicos. En el desarrollo de las habilidades productivas para el aprendizaje del inglés ofrecen una funcionalidad que enriquece el proceso educativo mejorando la gramática, redacción, pronunciación y escucha. El presente estudio tuvo como objetivo analizar las herramientas digitales para el desarrollo de las habilidades productivas en el aprendizaje del inglés. La metodología fue por medio de una revisión sistemática donde se recopiló, analizó y sintetizó 10 investigaciones previas que fueron publicadas entre los años 2018 y 2024. La selección se realizó en la base de datos de Scopus, Redalyc y ProQuest. Como resultado se evidenció que el desarrollo de las habilidades productivas en el aprendizaje de inglés tiene mejores resultados en la medida que se apliquen experiencias con las herramientas digitales manteniendo una interacción que facilite la comprensión del idioma inglés.

Palabras clave:

Herramientas digitales,
Aprendizaje del inglés,
Habilidades
productivas, Recursos
pedagógicos

Abstract

Digital tools are resources that benefit the development of educational contexts optimizing academic results. In the development of productive skills for learning English, they offer a functionality that enriches the educational process by improving grammar, writing, pronunciation and listening. The objective of this study was to analyze digital tools for the development of productive skills in English learning. The methodology was through a systematic review where 10 previous researches that were published between the years 2018 and 2024 were collected, analyzed and synthesized. The selection was made in the Scopus, Redalyc and ProQuest database. As a result, it was evidenced that the development of productive skills in English learning has better results to the extent that experiences with digital tools are applied while maintaining an interaction that facilitates the understanding of the English language.

Keywords:

Digital tools, English language learning, Productive skills, Pedagogical resources.

Resumo

As ferramentas digitais são recursos que beneficiam o desenvolvimento dos contextos educativos, otimizando os resultados acadêmicos. No desenvolvimento de competências produtivas para a aprendizagem do inglês, oferecem uma funcionalidade que enriquece o processo educativo, melhorando a gramática, a escrita, a pronúncia e a audição. O objetivo deste estudo foi analisar as ferramentas digitais para o desenvolvimento de competências produtivas na aprendizagem da língua inglesa. A metodologia foi por meio de uma revisão sistemática onde foram coletadas, analisadas e sintetizadas 10 pesquisas anteriores que foram publicadas entre 2018 e 2024. A seleção foi feita nas bases de dados Scopus, Redalyc e ProQuest. Como resultado, constatou-se que o desenvolvimento de habilidades produtivas na aprendizagem de língua inglesa tem melhores resultados na medida em que são aplicadas experiências com ferramentas digitais, mantendo uma interação que facilita a compreensão da língua inglesa.

Palavras-chave:

Ferramentas digitais, Aprendizagem da língua inglesa, Competências produtivas, Recursos pedagógicos, Aprendizagem da língua inglesa.

INTRODUCCIÓN

Las instituciones educativas han adoptado el uso de las tecnologías digitales en los enfoques de la enseñanza y el aprendizaje y están teniendo resultados favorables en los estudiantes debido a que introducen metodologías innovadoras que facilitan nuevas formas de aprender (Tolio et al., 2022). Es necesario recalcar que las tecnologías no son solo dispositivos o equipos digitales o analógicos; sino que comprenden un conjunto de creaciones desarrolladas por la mente humana a lo largo de la historia, destinadas a diversas utilidades y aplicaciones. En este sentido, los individuos emplean una amplia gama de tecnologías que no se limitan exclusivamente a dispositivos digitales (Vasconcelos et al., 2022). Por tal razón, es necesario el dominio de los profesores a las competencias tecnológicas que les permitan organizar, dirigir y evaluar las prácticas educativas digitales (Moreno et al., 2021). De acuerdo con el modelo de Conocimiento Tecnológico

Pedagógico se precisa que los docentes deben poseer tres tipos de conocimientos: tecnológicos, pedagógicos y de contenido” (Mishra y Koehler, 2006).

A pesar de los avances y los beneficios potenciales de las herramientas digitales, es fundamental realizar una evaluación crítica de su eficacia. Diferentes investigaciones han señalado la necesidad de estudios empíricos que analicen no solo los resultados de aprendizaje, sino también los procesos mediante los cuales estas herramientas contribuyen al desarrollo de habilidades lingüísticas (Forero y Triana, 2019; Mora y Camacho, 2019; Orejudo, 2019). Además, es importante considerar las diferencias contextuales, como el nivel de competencia del estudiante (Neuschafer, 2024), el entorno educativo (Aguilar y Álvarez, 2021; Olaya y Mora, 2022) y los recursos disponibles, para obtener una comprensión completa de su impacto (Gomes et al., 2018; Forero y Triana, 2019). Según Rahimi et al. (2024) el término de entorno digital describe la disponibilidad de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), incluidos los ordenadores, internet y otros dispositivos que facilitan el acceso instantáneo a los datos. Estudios recientes indican que el uso de estas herramientas en el aprendizaje de idioma puede mejorar significativamente la competencia oral de los estudiantes, especialmente cuando se combinan con metodologías pedagógicas efectivas (Guayasamín e Inga, 2023).

Los análisis e investigaciones recientes acerca de las tecnologías digitales y el desarrollo autónomo de habilidades de aprendizaje han tenido un impacto beneficioso entre los estudiantes de idiomas (Gomes et al., 2018). Por lo tanto, es importante recalcar que las herramientas digitales considerada a los softwares, los programas, las aplicaciones, las plataformas y recursos (en línea o no) que los usuarios pueden utilizar para realizar tareas en ordenadores, dispositivos móviles u otros dispositivos digitales (Moorhouse y Yan, 2023; Neuschafer, 2024).

En la enseñanza de idiomas las herramientas digitales ofrecen ventajas debido a que proporciona un entorno de aprendizaje dinámico que puede adaptarse a las necesidades individuales de los estudiantes permitiendo un enfoque más centrado en el alumno (Reinders y White, 2016). Además, facilita la exposición a la lengua a través de recursos audiovisuales, ejercicios interactivos y retroalimentación inmediata, lo cual es fundamental para el desarrollo de competencias comunicativas efectivas (Warschauer y Grimes, 2007). En tal medida, la investigación sobre la eficacia de estas herramientas es crucial para comprender su impacto en los procesos educativos y en los resultados de aprendizaje de los estudiantes. En cuanto a la enseñanza y aprendizaje de

idiomas se necesita identificar los ajustes que se han realizado y son significativos para la educación (García et al., 2023). Asimismo, es fundamental reconocer la capacidad que brinda a los estudiantes para que tengan dominio, interactividad y flexibilidad en la adquisición de un nuevo idioma (Li y Lan, 2022). En tal medida, se ha experimentado una transformación significativa con la incorporación de herramientas digitales, la cual destaca su persistente y amplia demanda (Li y Wang, 2024).

En este artículo de revisión, se evalúa la eficacia de diversas herramientas digitales específicas en el desarrollo de habilidades de expresión oral y escrita en el aprendizaje del inglés. Es así que, respecto a la integración de tecnología en la enseñanza de la escritura, no solo facilita la corrección y la revisión, sino que también promueve una mayor motivación y compromiso por parte de los estudiantes (Mateo et al., 2021). Para ello se considera el desarrollo de las herramientas digitales con la gamificación comprendida como la aplicación de elementos de diseño de juegos y principios en la enseñanza con el objetivo de aumentar el interés de los estudiantes y lograr un mayor rendimiento en el aprendizaje (La Cruz et al., 2023). Esta situación se obtiene con la incorporación de elementos de gamificación, en contraste con los métodos tradicionales de enseñanza, los cuales resultan más atractivos e interactivos, además de proporcionar mayores oportunidades para el aprendizaje personalizado y colaborativo (Lampropoulos y Kinshuk, 2024)

Los entornos gamificados son una de las técnicas más utilizadas para enriquecer las experiencias en línea debido a las dimensiones de motivación y compromiso (Güzel, 2023). Asimismo, la gamificación se la puede considerar como una alternativa viable a fin de alcanzar un proceso de aprendizaje efectivo en el ámbito educativo (Rubio, 2024). La gamificación, al potenciar la motivación estudiantil, revitaliza la enseñanza e impulsa una revisión profunda del contenido, las actividades y las evaluaciones por parte del profesor, adaptándose eficazmente a las necesidades y el contexto de los estudiantes para una experiencia educativa más enriquecedora (Trejo, 2021).

MÉTODO

La metodología sobre las herramientas digitales para aprender inglés en secundaria se desarrolló por medio de una revisión sistemática mediante la búsqueda perseverante, exhaustiva y meticulosa de artículos en diversas bases de datos, entre las que se incluyen Scopus, Redalyc y ProQuest. La selección de la base de datos de Scopus se dio porque tiene mayor cantidad de revistas

científicas que se guían por el procedimiento denominado peer review en el ámbito de las ciencias sociales y las humanidades (Codina et al., 2020). Asimismo, se consideró Redalyc porque tiene acceso gratuito y fomenta la difusión de la producción científica sobre diversas disciplinas, facilitando la realización de un análisis acerca de la productividad y colaboración en este contexto (Montilla, 2012). En cuanto a ProQuest se usó porque tiene colaboraciones con la mayoría de las instituciones de doctorado en los Estados Unidos y Canadá, así como con una lista significativa y en constante crecimiento de universidades a nivel internacional. Anualmente, ProQuest incorpora más de 130,000 nuevas disertaciones y tesis a su extensa base de datos (Lamba y Madhusudhan, 2019). Es importante señalar que las principales universidades de investigación en los Estados Unidos, según la clasificación de la Fundación Carnegie, difunden sus trabajos de posgrado a través de ProQuest (Clement y Rascoe, 2013).

La exploración en estas bases de datos abarcó un período de tres meses. En la selección de artículos científicos se empleó una ecuación de búsqueda creada mediante la combinación de sinónimos, con el propósito de ampliar el alcance de la investigación. Es relevante destacar que dicha ecuación resultó de cinco intentos de búsqueda, culminando en una fórmula diseñada para su replicación por parte de futuros investigadores. Este enfoque busca ampliar los operadores booleanos AND, OR, y AND NOT. La ecuación replicada fue ("APPs" OR "gamification" OR "Kahoot") AND ("high school" OR "secondary education") AND ("digital resources" OR "digital technologies") AND ("English language teaching" OR "learning English" OR "online learning") en el idioma inglés.

Para encontrar los artículos exactos, se realizaron una serie de criterios de inclusión y exclusión. El primer criterio fue que los artículos tengan una temporalidad de 7 años como máximo, por lo cual deben estar entre los años 2018 y 2024. El segundo criterio fue incluir los artículos de inglés, portugués y español. El tercer criterio fue solo incluir materias como educación, ciencias sociales, así como artes y humanidades. El cuarto criterio fue excluir todas las investigaciones como monografías, ensayos, libros, capítulos de libros, y tesis doctorales, incluyendo solamente a las revistas científicas. El último criterio fue incluir a los países de América como, por ejemplo: Estados Unidos, Perú, Chile, Argentina, Colombia, México; países de Europa como España y países de Asia como Japón, China, Malasia entre otros. Cabe destacar que se descartaron los artículos duplicados en cualquiera de las tres bases de datos.

Tabla 1. Procedimiento para la selección de los artículos

Base de datos	Scopus	Redalyc	Proquest	Total
Identificación - Búsqueda inicial	919	1757	1515	4191
Temporalidad – 7 años (2018-2024)	873	1151	1049	3073
Elegibilidad: Idiomas: inglés, español, portugués	871	1149	1047	3067
Materia: Educación / Ciencias sociales / Artes y Humanidades	668	451	220	1339
Artículos científicos	456	451	81	988
Países de América, Europa y Asia	216	384	17	617
Objetivos propuestos	3	7	0	10

RESULTADOS

De acuerdo con el análisis desarrollado en los diez artículos se presentan los principales resultados sobre las herramientas digitales para el desarrollo de habilidades productivas en el aprendizaje del inglés.

Tabla 2. Herramientas digitales para el desarrollo de habilidades productivas

Herramientas digitales / en línea					
Autor	Habla	Escritura	Lectura	Vocabulario	Grammar
1. Aguilar y Álvarez (2021)			Bethe1: Challenge	Bethe2: Challenge	Bethe3: Challenge
2. Forero y Triana (2019)				Educaplay, Quizizz, Kahoot, PurposeGames , OneNote	
3. Gomes et al. (2018)					Vocaroo
4. Guayasamín y Inga (2023)					Voki, Fotobabble, PowToon, VoiceThread
					Youtube,

	Playposit,	
	Edpuzzle.	
5.	Mora y Camacho (2019)	Kahoot Classcraft
6.	Neuschafer (2024)	Duolingo
7.	Olaya y Mora (2022)	Youtube, Moodle, Zoom, Google Meet
8.	Orejudo (2019)	Classcraft
9.	Pardo y Cisterna (2019)	Smartphone Aplicativos
10.	Trejo (2021)	Google Classroom, Kahoot

Mediante el desarrollo de un entorno de aprendizaje innovador que incorpore actividades digitales y cubra una amplia gama de temas, se pueden aplicar estrategias para transformar la experiencia de aprendizaje involucrando activamente a los estudiantes (Meepung et al., 2021). Conforme a los resultados se precisa una mejora de la actitud hacia el inglés y mayor confianza en general (Orejudo, 2019). En cuanto a los aspectos prácticos, se destaca la flexibilidad de Kahoot, Voki, Classcraft, Educaplay ya que puede emplearse para presentar, repasar y/o evaluar contenido (Trejo, 2021; Forero y Triana, 2019). Sin embargo, el ámbito de Quizizz se limita a la práctica del vocabulario y las estructuras fundamentales para la enseñanza y el aprendizaje de idiomas (Guayasamín y Inga, 2023).

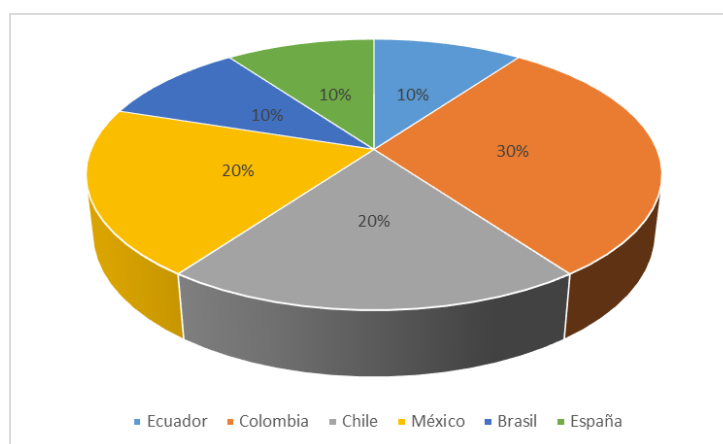
En cuanto a las habilidades de expresión oral, las herramientas digitales como los programas de reconocimiento de voz, las aplicaciones de conversación en línea y las plataformas de intercambio de idiomas han mostrado resultados prometedores (Gomes et al., 2018; Guayasamín e

Inga, 2023). En los resultados se ha evidenciado que los estudiantes tienen más dominio en la pronunciación, la fluidez y la interacción en un entorno seguro y controlado, lo que reduce la ansiedad y aumenta la confianza en sus capacidades lingüísticas (Pardo y Cisterna, 2019).

Respecto a las habilidades de escritura, las plataformas digitales que ofrecen retroalimentación automatizada, corrección gramatical y apoyo en la construcción de textos han demostrado ser útiles para mejorar la precisión y la coherencia en la escritura de los estudiantes de inglés como segunda lengua (Olaya y Mora, 2022). Estas herramientas permiten una revisión constante y detallada de los textos, lo cual es esencial para el desarrollo de habilidades de escritura académica y profesional (Trejo, 2021).

Los estudios analizados fueron desarrollados en diversos países, a continuación, en la siguiente figura se detallan.

Figura 1. *Distribución geográfica*



Dentro del marco temporal de la selección de la muestra, los estudios revisados predominantes son de Colombia (n=3), siguiendo Chile (n=2) y México (n=2).

Tabla 3. *Metodología aplicada en los estudios que fueron seleccionados*

Autores	Participantes	Instrumentos	Enfoque
Guayasamín y Inga (2023)	Estudiantes de educación básica		
Forero y Triana (2019)	Estudiantes universitarios	Encuesta	Cuantitativo
Trejo (2021)	Estudiantes universitarios		
Mora y Camacho (2019)	Estudiantes de educación básica	Rúbricas	

Orejudo (2019)	Estudiantes universitarios		
Aguilar y Álvarez (2021)	Estudiantes de educación básica	Entrevistas	
Olaya y Mora (2022)	Estudiantes universitarios		
Gomes et al. (2018)	Estudiantes universitarios		Cualitativo
Neuschafer (2024)	Estudiantes de educación básica	Foro	
Pardo y Cisterna (2019)	Estudiantes de educación básica		

En cuanto a los estudios desarrollados a través de un enfoque cuantitativo permitieron comprender los resultados que se dieron en las encuestas y cuestionarios conociendo la efectividad de las herramientas digitales y el avance académico de los estudiantes. Así mismo describieron los patrones que permiten mejorar las habilidades productivas del idioma. Respecto a los estudios que fueron desarrollados por medio del enfoque cualitativo se pudo conocer las percepciones que más motiva a los estudiantes para utilizar ciertas herramientas digitales, así como la interacción que tiene con ellas.

Tabla 4. Principales aportes sobre el desarrollo de habilidades productivas

Autores	Conclusiones
Guayasamín y Inga (2023)	El aprendizaje invertido permite fortalecer el desarrollo en la expresión oral.
Olaya y Mora (2022)	El fomento del intercambio de videos permite un aprendizaje autónomo en el desarrollo de la escritura.
Pardo y Cisterna (2019)	La fluidez del habla mejora a través del uso de los aplicativos para grabar la voz usando el smartphone.
Forero y Triana (2019)	El vocabulario mejora significativamente, a través del uso de herramientas digitales como SuperMemo, OneNote, Educaplay, Kahoot, Quizizz.
Trejo (2021)	La gamificación tuvo un efecto positivo en el desarrollo de la expresión escrita.
Gomes et al. (2018)	Los estudiantes logran planificar sus presentaciones verbales, revisar sus grabaciones, detectar dificultades y errores de dicción y fortalecer la comprensión auditiva.
Mora y Camacho (2019)	Las herramientas de Kahoot y Classcraft tienen una mayor motivación en los estudiantes por lo que genera interés para aprender la gramática; además consolida el trabajo en equipo.

Orejudo (2019)	La gamificación ayudó al grupo experimental a completar las tareas de lectura que al grupo de control.
Aguilar y Álvarez (2021)	Los estudiantes percibieron que Bethe1Challenge como un juego entretenido, divertido y agradable que motiva y mejora el aprendizaje del inglés.
Neuschafer (2024)	Los educadores pueden aprovechar el informe de progreso en las aulas de Duolingo como una herramienta de evaluación para fomentar el aprendizaje personalizado.

CONCLUSIONES

Las herramientas digitales para el desarrollo de habilidades productivas en el aprendizaje del inglés tienen aportaciones significativas para el aprendizaje de los estudiantes generando un impacto en las habilidades productivas como la escritura, la expresión oral, vocabulario, pronunciación y redacción. De esta manera permite que los estudiantes tengan un aprendizaje práctico y se adapten a las herramientas digitales promoviendo un aprendizaje autónomo y significativo.

La integración de las herramientas digitales en el aprendizaje del inglés demuestra ser una metodología activa que potencializa las habilidades productivas en los estudiantes. Por medio de este mecanismo se facilita el desarrollo de la escritura, la expresión oral, y la interacción durante todo el proceso de aprendizaje. Esta incorporación fomenta la colaboración adaptándose a las necesidades de cada estudiante y enriqueciendo la experiencia educativa para lograr mejores resultados en la práctica del idioma inglés en contextos reales.

REFERENCIAS

- Aguilar Cruz, P. J. y Álvarez Guayara, H. A. (2021). A serious game to learn English: The case of bethe1challenge. *International Journal of Serious Games*, 8(4), 65–80. <https://doi.org/10.17083/ijsg.v8i4.448>
- Alqahtani, M. A. (2019). The use of technology in English language teaching. *Frontiers in Education Technology*, 2(3), p168. <https://doi.org/10.22158/fet.v2n3p168>
- Clement, G. P. y Rascoe, F. (2013). ETD Management y Publishing in the ProQuest System and the University Repository: A Comparative Analysis. *Journal of Librarianship and Scholarly Communication*, 1(4). <https://doi.org/10.7710/2162-3309.1074>

- Codina, L., Morales-Vargas, A. M. V., Rodríguez-Martínez, R., y Pérez-Montoro, M. (2020). Use of Scopus and Web of Science to research and evaluate in social communication: comparative analysis and characterization. *Index.Comunicacion*, 10(3), 235–261. <https://doi.org/10.33732/ixc/10/03Usodes>
- Forero Álvarez, R. y Triana, L. A. (2019). Tecnologías del aprendizaje y el conocimiento (TAC) para la introducción de Aristóteles Metafísica. *Mutatis Mutandis*, 12(2), 475–499. <https://doi.org/10.27533/udea.mut.v12n1a07>
- García Ponce, E. E., Lengeling, M. M., Mora Pablo, I. y Arroyo, L. M. C. (2023). Use of WhatsApp as a Platform to Promote English Oral Fluency and Accuracy: A Task Repetition Approach. *Ikala*, 28(1), 69–85. <https://doi.org/10.17533/udea.ikala.v28n1a04>
- Gende Mosquera, I. (2023). Teaching perspective on English learning with digital tools: emotional and attitudinal implications. *Tejuelo*, 38, 13–42. <https://doi.org/10.17398/1988-8430.38.13>
- Gomes Junior, R. C., Teixeira, G. S., da Silva, M. G. y Paulino, C. M. A. (2018). Affordances de tecnologias digitais para o desenvolvimento de habilidades orais em inglês. *Revista Brasileira de Linguística Aplicada*, 18(1), 57–78. <https://doi.org/10.1590/1984-6398201812398>
- Guayasamín, K. y Inga, E. (2023). Aprendizaje invertido como herramienta educativa potenciadora para mejorar la lengua inglesa. *Alteridad*, 19(1), 97–115. <https://doi.org/10.17163/alt.v19n1.2024.08>
- Guzel, S. (2023). Gamified lesson plan development with ELT pre-service teachers: A gamified google classroom experience. *Journal of Educational Technology and Online Learning*, 6(1), 202–220. <https://doi.org/10.31681/jetol.1158404>
- Lamba, M. y Madhusudhan, M. (2019). Cadernos BAD Mapping of ETDs in ProQuest dissertations and theses (PQDT) global database (2014-2018). In *Cadernos BAD (Issue 1)*.
- Lampropoulos, G. y Kinshuk. (2024). Virtual reality and gamification in education: a systematic review. *Educational Technology Research and Development*. <https://doi.org/10.1007/s11423-024-10351-3>
- La Cruz, K. M. L. De, Noa-Copaja, S. J., Turpo-Gebera, O., Montesinos-Valencia, C. C., Bazán-Velasquez, S. M. y Pérez-Postigo, G. S. (2023). Use of gamification in English Learning in higher education: A systematic review. *Journal of Technology and Science Education*, 13(2), 480–497. <https://doi.org/10.3926/jotse.1740>
- Li, M. y Wang, T. (2024). Optimizing learning return on investment: Identifying learning strategies based on user behavior characteristic in language learning applications. *Education and Information Technologies*, 29(6), 6651–6681. <https://doi.org/10.1007/s10639-023-12078-9>
- Li, P. y Lan, Y. J. (2022). Digital Language Learning (DLL): Insights from Behavior, Cognition, and the Brain. *Bilingualism*, 25(3), 361–378. <https://doi.org/10.1017/S1366728921000353>

- Mateo Girona, M., Agudelo Ortega, J. y Caro Lopera, M. (2021). El uso de herramientas TIC para la enseñanza de la escritura argumentativa. *Revista Electrónica en Educación y Pedagogía*, 5(8), 80-98. doi: <https://doi.org/10.15658/rev.electron.educ.pedagog21.04050806>
- Meepung, T., Pratsri, S. y Nilsook, P. (2021). Interactive tool in digital learning ecosystem for adaptive online learning performance. *Higher Education Studies*, 11(3), 70. <https://doi.org/10.5539/hes.v11n3p70>
- Montilla Peña, L. J. (2012). Análisis bibliométrico sobre la producción científica archivística en la Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe (Redalyc) durante el período 2001-2011. *Biblios Journal of Librarianship and Information Science*, 48, 1–11. <https://doi.org/10.5195/biblios.2012.65>
- Mora, M. y Camacho Torralbo, J. (2019a). Classcraft: English and role play in the primary school classroom. *Apertura*, 11(1), 56–73. <https://doi.org/10.32870/ap.v11n1.1433>
- Mora, M. y Camacho Torralbo, J. (2019b). Classcraft: English and role play in the primary school classroom. *Apertura*, 11(1), 56–73. <https://doi.org/10.32870/ap.v11n1.1433>
- Moreno Ruiz, M., Ramírez Romero, J. y Vera Noriega J. (2021). *Conocimientos tecnológicos-pedagógicos y uso de tecnologías digitales en la enseñanza remota de emergencia por docentes universitarios*. <https://doi.org/10.37177/UNICEN/EB32-336>
- Neuschafer, T. (2024). *Duolingo and supporting teacher assessment*. <https://doi.org/10.9743/JEO.2024.21.2.10>
- Olaya, M. y Mora, W. (2022). Exploring autonomous language learning behaviors through video sharing and online discussions in higher education. *Colombian Applied Linguistics Journal*, 24(2). <https://doi.org/10.14483/22487085.17827>
- Orejudo González, J. P. (2019). Gamificar tareas de lectura en una segunda lengua: un estudio preliminar. *Revista de Estudios y Experiencias En Educación*, 18(36), 95–103. <https://doi.org/10.21703/rexe.20191836orejudo13>
- Pardo Soto, C. V. y Cisterna Zenteno, C. (2019). Smartphone Screen Recording Apps: An Effective Tool to Enhance Fluency in the English Language. *Colombian Applied Linguistics Journal*, 21(2), 208–229. <https://doi.org/10.14483/22487085.14202>
- Trejo González, H. (2021). Experiencia de gamificación para la enseñanza de un segundo idioma. *Educación y educadores*, 23(4), 611–633. <https://doi.org/10.5294/edu.2020.23.4.4>
- Tolio, F. B., Viali, L. y Lahm, R. A. (2022). Ensino aprendizagem na era da tecnologia. *Revista Tempos E Espaços Em Educação*, 15(34), e17495. <https://doi.org/10.20952/revtee.v15i34.17495>
- Rahimi, I. D., Cohen Zilka, G., Finkelstein, I. y Cohen, R. (2024). The use of digital tools and digital learning skills in multicultural higher education campuses during the Covid-19 crisis. *Israel Affairs*. <https://doi.org/10.1080/13537121.2023.2269732>

- Reinders, H., y White, C. (2016). 20 Years of Autonomy and Technology: How Far Have We Come and Where to Next? *Language Learning & Technology*, 20, 143-154. <http://hdl.handle.net/10652/3552>
- Rubio López, B. P. (2024). Developing EFL students' multimodal communicative competence through Lady Whistledown's society papers: A teaching proposal. *Profile: Issues in Teachers' Professional Development*, 26(1), 185–206. <https://doi.org/10.15446/profile.v26n1.107896>
- Vasconcelos, A., Ferrete, A. S. y Santos, W. L. (2022). Os saberes profissionais dos pedagogos e as tecnologias digitais na Universidade Federal de Sergipe. *Práxis Educacional*, 18(49), e10649. <https://doi.org/10.22481/praxisedu.v18i49.10649>
- Warschauer, M. y Grimes, D. (2007). Audience, authorship, and artifact: The emergent semiotics of Web 2.0. *Annual Review of Applied Linguistics*, 27, 1-23.