

Duolingo as a Didactic Resource for Autonomous English Learning through Mobile Learning and Gamification

ABSTRACT

This qualitative study examines the experiences of upper secondary education students who used the Duolingo application as a complementary instructional resource for learning English. In the current educational context, English language teaching faces persistent challenges, including low student motivation, limited use of innovative instructional resources, and the predominance of traditional, teacher-centered methodologies. In response to this situation, the study explores the pedagogical potential of Duolingo through three interrelated theoretical perspectives: autonomous learning, mobile learning, and gamification in language education. The research was conducted over an eight-week period with a group of students who used the application systematically under teacher guidance. Data were collected through semi-structured interviews, learning diaries, and direct observation, allowing for an in-depth understanding of students' perceptions, practices, and experiences during the learning process. The findings indicate that consistent use of Duolingo contributed to increased linguistic confidence, vocabulary development, and regular practice of basic English structures, as well as greater integration of the language into students' daily routines. Additionally, the application was perceived as an accessible, flexible, and motivating tool that encourages autonomous learning habits and reduces anxiety associated with making mistakes. However, the study also identified relevant limitations, such as the risk of superficial learning when the application is used without pedagogical mediation and a tendency toward mechanical use focused on rewards. Overall, the results suggest that Duolingo does not replace formal English instruction but can meaningfully enhance language learning progression when integrated into a strategic, reflective, and guided pedagogical framework aligned with curricular objectives.

Keywords: *Autonomous learning; Duolingo; Mobile learning; Gamification; English language learning*

Duolingo como recurso didáctico para el aprendizaje autónomo del inglés mediante mobile learning y gamificación

Montoya Cázares, Clara Judith¹ ; Castillo Herrera, Jesús Eloy² 

1, Centro de Bachillerato Tecnológico Agropecuario No. 285, claramont10@gmail.com, 2, Instituto Politécnico Nacional, jecastillo@ipn.mx

RESUMEN

El presente estudio cualitativo examina las experiencias de estudiantes de Educación Media Superior que utilizaron la aplicación Duolingo como recurso didáctico complementario para el aprendizaje del idioma inglés. En el contexto educativo actual, la enseñanza del inglés enfrenta desafíos persistentes, entre ellos la baja motivación estudiantil, el uso limitado de recursos didácticos innovadores y el predominio de metodologías tradicionales centradas en el docente. Ante esta situación, el estudio explora el potencial pedagógico de Duolingo desde tres perspectivas teóricas interrelacionadas: el aprendizaje autónomo, el aprendizaje móvil y la gamificación en la enseñanza de lenguas. La investigación se desarrolló durante un periodo de ocho semanas con un grupo de estudiantes que utilizaron la aplicación de manera sistemática, bajo acompañamiento docente. La recolección de datos se llevó a cabo mediante entrevistas semiestructuradas, diarios de aprendizaje y observación directa, lo que permitió comprender de manera profunda las percepciones, prácticas y experiencias del alumnado durante el proceso de aprendizaje. Los resultados indican que el uso constante de Duolingo contribuyó al fortalecimiento de la confianza lingüística, la ampliación del vocabulario y la práctica regular de estructuras básicas del inglés, así como a una mayor integración del idioma en la vida cotidiana de los estudiantes. Asimismo, la aplicación fue percibida como una herramienta accesible, flexible y motivadora, que fomenta hábitos de aprendizaje autónomo y reduce la ansiedad asociada al error. No obstante, también se identificaron limitaciones relevantes, como el riesgo de un aprendizaje superficial cuando la aplicación se utiliza sin mediación pedagógica y la tendencia a un uso mecánico centrado en las recompensas. En conjunto, los resultados sugieren que Duolingo no sustituye la enseñanza formal del inglés, pero puede fortalecer significativamente la progresión del aprendizaje cuando se integra dentro de una propuesta pedagógica estratégica, reflexiva y acompañada, alineada con los objetivos curriculares.

Palabras clave: Aprendizaje autónomo; Duolingo; Mobile learning; Gamificación; Aprendizaje del inglés

I. INTRODUCCIÓN

En el contexto de la Educación Media Superior en México, la enseñanza del inglés continúa enfrentando desafíos estructurales y pedagógicos que dificultan el logro de aprendizajes significativos. Entre estos desafíos se encuentran las limitaciones curriculares, la escasa disponibilidad de recursos didácticos innovadores y, de manera recurrente, la baja motivación del estudiantado hacia el aprendizaje de una

lengua extranjera [1]. En muchos casos, las prácticas docentes siguen centradas en metodologías tradicionales que privilegian la memorización de reglas gramaticales, la repetición mecánica de ejercicios y la enseñanza homogénea dirigida a grupos con niveles, intereses y estilos de aprendizaje diversos [2]. Este enfoque ha demostrado ser insuficiente para promover el desarrollo de competencias comunicativas reales y para vincular el aprendizaje del idioma con la vida cotidiana de los estudiantes.

Ante este panorama, la incorporación de la tecnología educativa ha cobrado relevancia como una alternativa para diversificar las estrategias de enseñanza y responder a las necesidades del alumnado actual. Cuando estas herramientas tecnológicas se articulan con enfoques pedagógicos centrados en el estudiante, la autonomía y la práctica constante, se abre la posibilidad de transformar la experiencia de aprendizaje del inglés [3]. Estudios recientes han señalado que las aplicaciones móviles orientadas al aprendizaje de idiomas favorecen la práctica constante, la motivación y la personalización del aprendizaje, particularmente en estudiantes de Educación Media Superior [4]. En este sentido, aplicaciones móviles como Duolingo han ganado popularidad debido a su accesibilidad, su estructura gamificada y su capacidad de adaptarse al ritmo individual del usuario, esta aplicación gratuita permite aprender mediante actividades breves, retroalimentación inmediata y sistemas de recompensas que resultan especialmente atractivos para adolescentes familiarizados con entornos digitales interactivos [5].

No obstante, la incorporación de Duolingo en contextos educativos formales plantea interrogantes relevantes sobre su verdadero impacto pedagógico, es así como surge la necesidad de cuestionar si esta herramienta contribuye de manera efectiva a la progresión del aprendizaje del inglés, qué tipo de aprendizajes se generan cuando se utiliza como complemento en el aula y cómo perciben los estudiantes su utilidad y alcance dentro de su proceso formativo [6]. Estas preguntas orientan el presente estudio, cuyo propósito es analizar, desde un enfoque cualitativo, la experiencia de estudiantes de Nivel Medio Superior que utilizaron Duolingo de forma sistemática como apoyo a sus clases de inglés.

A través del análisis temático de entrevistas, observaciones y diarios de experiencia, la investigación busca comprender no solo los resultados lingüísticos asociados al

uso de la aplicación, sino también los aspectos emocionales, actitudinales y metacognitivos que intervienen en el proceso de aprendizaje. El estudio se sustenta en tres enfoques teóricos interrelacionados: el aprendizaje autónomo, que enfatiza la responsabilidad del estudiante sobre su propio aprendizaje; el aprendizaje móvil, que posibilita el acceso al conocimiento en cualquier momento y lugar; y la gamificación, que incorpora elementos lúdicos para incrementar la motivación y el compromiso [7]. Desde esta perspectiva, Duolingo no se concibe como un sustituto de la enseñanza en el aula, sino como una herramienta complementaria cuyo impacto depende en gran medida de la intención pedagógica y del acompañamiento docente con el que sea integrada.

En coherencia con lo anterior, el objetivo general de este estudio es comprender de qué manera el uso sistemático de la aplicación Duolingo contribuye a la progresión del aprendizaje del inglés en estudiantes de Nivel Medio Superior, a partir del análisis cualitativo de sus experiencias y percepciones. De manera específica, se busca describir las formas en que los estudiantes incorporan Duolingo a su rutina de estudio del inglés, explorar las valoraciones que otorgan a esta herramienta como recurso de aprendizaje, analizar los cambios que perciben en su comprensión, uso y práctica del idioma a lo largo del proceso, e identificar los factores que favorecen o limitan la progresión del aprendizaje del inglés mediante el uso de esta aplicación en el contexto de la Educación Media Superior.

II. MARCO TEÓRICO

EL marco teórico de esta investigación se nutre de tres grandes enfoques: el aprendizaje autónomo, el aprendizaje móvil (mobile learning) y la gamificación aplicada a la enseñanza de lenguas. El aprendizaje autónomo, como lo plantea Henri Holec [8], se refiere a la capacidad del estudiante para asumir la responsabilidad de su propio proceso de aprendizaje, incluyendo la toma de decisiones sobre qué, cómo, cuándo y con qué recursos aprender [9]. Este enfoque se contrapone a los modelos tradicionales centrados en el docente, promoviendo en cambio la autogestión, la reflexión y la autoevaluación.

El uso de Duolingo se alinea naturalmente con este paradigma, ya que la aplicación permite que el usuario escoja su ritmo, horario y nivel, accediendo a contenidos que se adaptan a su desempeño; esta autonomía se ve reforzada por el sistema de niveles, metas diarias personalizables y la posibilidad de repetir ejercicios libremente, elementos que fortalecen el sentido de responsabilidad individual [5]. Sin embargo, el aprendizaje autónomo requiere más libertad; implica también conciencia metacognitiva, es decir, saber cómo aprender y evaluar el propio avance.

En este punto, Duolingo presenta limitaciones si se usa sin orientación, ya que su diseño se centra más en la repetición mecánica que en la reflexión profunda. En contextos educativos como el Medio Superior, donde muchos estudiantes aún no han desarrollado habilidades de autorregulación del aprendizaje, el rol del docente como

mediador sigue siendo crucial para consolidar esta autonomía y evitar que la experiencia se vuelva superficial o desmotivante, por tanto, Duolingo promueve condiciones favorables para el aprendizaje autónomo, pero su eficacia se incrementa notablemente cuando se articula con una estrategia pedagógica que incluya seguimiento, reflexión y orientación hacia metas lingüísticas claras.

El mobile learning en inglés o aprendizaje móvil se refiere al uso de tecnologías portátiles, especialmente teléfonos inteligentes, para acceder a contenidos educativos en cualquier momento y lugar. Según Sharples, Taylos y Vavoula [10], el mobile learning permite una experiencia de aprendizaje ubicua, personalizada y contextualizada, especialmente efectiva para entornos no formales y aprendizajes que requieren práctica constante, como es el caso de los idiomas.

Duolingo encarna plenamente las características del aprendizaje móvil, al estar disponible como App gratuita en múltiples plataformas, ofrece accesibilidad inmediata, interfaz amigable, y contenidos fragmentados en pequeñas unidades que pueden completarse en pocos minutos. Esta microsegmentación se adapta al estilo de vida de los estudiantes de Nivel Medio Superior, quienes tienden a interactuar con sus dispositivos móviles de manera frecuente, pero por periodos breves, además, el aprendizaje móvil rompe con las limitaciones del aula tradicional, permitiendo a los estudiantes continuar su práctica más allá del horario escolar, esto crea oportunidades para el aprendizaje informal, donde el conocimiento no surge de una obligación académica sino de una decisión personal, lo que incrementa la motivación y la internalización del idioma. En este sentido, investigaciones recientes han demostrado que las aplicaciones móviles orientadas al aprendizaje de idiomas favorecen la flexibilidad, la personalización y la práctica constante del idioma, incrementando significativamente la motivación y el compromiso del estudiantado [11].

No obstante, este modelo también enfrenta desafíos: la fragmentación del aprendizaje, la posible distracción por otras aplicaciones, y la desigualdad tecnológica entre estudiantes con distintos niveles de acceso a dispositivos y conectividad. Por ello, el éxito del mobile learning con Duolingo requiere integración estratégica dentro del entorno escolar, así como atención a las brechas digitales para garantizar que todos los estudiantes pueden beneficiarse por igual [12], es así como Duolingo se convierte en una herramienta potente dentro del paradigma del aprendizaje móvil, siempre que se complemente con políticas inclusivas y acciones pedagógicas que potencien su uso responsable y sostenido.

La gamificación, entendida como el uso de elementos propios del juego en contextos educativos [13], es otro componente clave en el diseño de Duolingo y consiste en incorporar elementos de diseño de juegos como puntos, niveles, desafíos, recompensas, tablas de clasificación y retroalimentación inmediata en entornos no lúdicos, como el educativo, para fomentar la motivación y el compromiso. En el caso de la enseñanza de lenguas, la gamificación permite

transformar actividades repetitivas, como la memorización de vocabulario o la práctica gramatical, en expresiones atractivas, retardadoras y emocionalmente gratificantes [14].

Duolingo basa gran parte de su atractivo en una estructura fuertemente gamificada, los estudiantes acumulan puntos de experiencia, reciben insignias, compiten en ligas, desbloquean niveles y mantienen “rachas” diarias. Además, el sistema de retroalimentación inmediata ofrece reconocimiento constante por los logros y una sensación de avance continuo, esta gamificación cumple una doble función: por un lado, incrementa la motivación extrínseca, especialmente en usuarios que disfrutan de los desafíos o sienten satisfacción al cumplir metas; por otro, facilita el refuerzo positivo al generar asociaciones agradables con el acto de aprender, muchos estudiantes del Nivel Medio Superior se sienten motivados por estos estímulos, lo que puede traducirse en una mayor constancia en el uso de la App.

Pese a lo anterior, también existen riesgos, la motivación puede volverse superficial o estar centrada en el logro de puntos más que en la comprensión del contenido; esto puede generar una ilusión de aprendizaje, donde el estudiante avanza en niveles sin interiorizar profundamente las estructuras lingüísticas, si no hay una adecuada integración con el aprendizaje formal, los contenidos gamificados pueden no tener un impacto real en las competencias requeridas por el currículo escolar. En consecuencia, la gamificación en Duolingo representa un vehículo efectivo para mantener la atención y el interés, pero su impacto real depende de que se complemente con estrategias pedagógicas que den sentido, profundidad y propósito al aprendizaje del idioma.

Los tres enfoques analizados se integran de manera sinérgica en la propuesta educativa de Duolingo, su articulación ofrece una experiencia de aprendizaje accesible, personalizada y motivante, especialmente atractiva para jóvenes de Nivel Medio Superior. No obstante, esta integración no garantiza automáticamente aprendizajes significativos: se requiere de una mediación docente que favorezca la reflexión, oriente la práctica hacia metas comunicativas claras y transforme la experiencia individual en un proceso formativo integral. En este sentido, Duolingo no sustituye la enseñanza del inglés en el aula, pero sí la complementa eficazmente al crear un puente entre el aprendizaje formal y la práctica cotidiana, haciendo del idioma una experiencia constante, móvil y lúdica.

III. METODOLOGÍA

La presente investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo, con el propósito de comprender en profundidad las experiencias, percepciones y significados que los estudiantes atribuyen al uso de la aplicación Duolingo como recurso didáctico complementario para el aprendizaje del inglés. Desde esta perspectiva, el estudio se orienta a interpretar fenómenos educativos situados, más que a medir variables de manera cuantitativa, privilegiando la voz de los participantes y el contexto en el que se construye el aprendizaje.

La investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo, con un diseño de estudio de caso, lo que permitió comprender en profundidad las experiencias, percepciones y significados construidos por los estudiantes en torno al uso de Duolingo en su aprendizaje del inglés. Este enfoque resulta adecuado cuando el interés principal no radica en la medición cuantitativa del rendimiento, sino en la interpretación de los procesos educativos desde la voz de los participantes.

La investigación se llevó a cabo en el Centro de Bachillerato Tecnológico Agropecuario No. 285, ubicado en Estancia de Ánimas, Villa González Ortega, institución de Educación Media Superior ubicada en una comunidad rural del estado de Zacatecas. El contexto sociocultural del plantel se caracteriza por un acceso limitado a recursos tecnológicos especializados, aunque con una presencia significativa de dispositivos móviles entre el alumnado, principalmente teléfonos inteligentes.

Participaron 18 estudiantes de Educación Media Superior inscritos en la asignatura de inglés, mismos que cursaban el cuarto semestre de la carrera Técnico en Ofimática, cuyo rango de edad se encuentra entre los 15 y 16 años, el nivel de dominio del idioma corresponde aproximadamente al nivel A2 del Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER) [15]. La selección se realizó mediante un muestreo intencional, considerando estudiantes con disposición para utilizar la aplicación de manera constante y participar en actividades de reflexión sobre su experiencia de aprendizaje. La participación fue voluntaria y se garantizó la confidencialidad de la información, respetando principios éticos de la investigación educativa.

El trabajo de campo se desarrolló durante un periodo de ocho semanas, en el cual los estudiantes utilizaron la aplicación Duolingo de manera sistemática como complemento a las clases presenciales de inglés. El uso de la aplicación no sustituyó la enseñanza formal, sino que se integró como una estrategia de apoyo para reforzar vocabulario, estructuras gramaticales básicas y comprensión lectora.

Durante este periodo, se promovió el uso autónomo de la aplicación, permitiendo que los estudiantes decidieran los momentos y espacios de práctica, con la finalidad de observar cómo se incorporaba el aprendizaje del inglés a su vida cotidiana. Paralelamente, se realizaron actividades de reflexión guiada dentro del aula para favorecer la metacognición y la vinculación entre el contenido trabajado en la aplicación y los objetivos curriculares.

Para la recolección de datos se emplearon diversas técnicas cualitativas, con el fin de favorecer la triangulación y fortalecer la validez del estudio:

- Entrevistas semiestructuradas, aplicadas a un grupo de estudiantes al finalizar el periodo de intervención. Estas entrevistas permitieron explorar percepciones, motivaciones, dificultades y valoraciones sobre el uso de Duolingo [16].

- Diarios de experiencia, en los que los estudiantes registraron de manera periódica sus sensaciones, avances, hábitos de uso y reflexiones personales relacionadas con el aprendizaje del inglés mediante la aplicación [17].
- Observación directa, realizada por la docente-investigadora durante las sesiones de clase, centrada en la participación, el nivel de involucramiento, la interacción entre pares y la transferencia de lo aprendido en la aplicación al aula.

El análisis de la información se realizó mediante un proceso de codificación temática, siguiendo un enfoque inductivo [18]. Este proceso analítico se desarrolló en tres etapas. En una primera fase se realizó una lectura exhaustiva de entrevistas, diarios y notas de observación para identificar unidades de significado relevantes. Posteriormente, se asignaron códigos iniciales relacionados con emociones, hábitos de uso, motivación, autonomía y dificultades percibidas. Finalmente, los códigos se agruparon en categorías temáticas más amplias vinculadas con los ejes teóricos del estudio: aprendizaje autónomo, mobile learning y gamificación.

La interpretación de los datos se apoyó en la comparación constante entre fuentes, lo que permitió identificar convergencias y divergencias en las experiencias de los estudiantes. Este proceso contribuyó a la construcción de una comprensión profunda del fenómeno estudiado, considerando tanto los beneficios como las limitaciones del uso de Duolingo en el contexto educativo analizado.

Se garantizó el respeto a los principios éticos de la investigación educativa, informando a los participantes sobre los objetivos del estudio y el uso académico de la información; la participación fue voluntaria y anónima, y los datos recolectados se utilizaron exclusivamente con fines de investigación y mejora educativa. Para fortalecer la validez interna del estudio, se recurrió a la triangulación de información proveniente de entrevistas, diarios de experiencia y observación directa. Asimismo, se realizó una comparación constante entre las distintas fuentes de datos con el propósito de identificar convergencias y divergencias en las percepciones estudiantiles.

IV. RESULTADOS

Con el propósito de comprender de manera profunda cómo los estudiantes que experimentan el uso de Duolingo como recurso complementario para el aprendizaje del inglés, el análisis de los resultados se centró en la interpretación cualitativa de sus discursos, prácticas y percepciones, este estudio buscó explorar los significados que el alumnado atribuye a su proceso de aprendizaje, así como las emociones, actitudes y estrategias que emergen durante el uso sistemático de la aplicación.

Desde esta perspectiva, el análisis cualitativo permitió visibilizar cambios relevantes en la manera en que los estudiantes se relacionan con el idioma inglés, pasando de una concepción tradicional centrada en la obligación escolar a una

experiencia más flexible, lúdica y autogestionada. Asimismo, se identificaron prácticas individuales que, resultan fundamentales para la progresión del aprendizaje.

Para organizar e interpretar la información recabada, se recurrió a la codificación temática como estrategia analítica, la cual facilitó la identificación de patrones recurrentes y categorías emergentes en los relatos estudiantiles. Este proceso permitió articular los hallazgos empíricos con los ejes teóricos del estudio: aprendizaje autónomo, aprendizaje móvil y gamificación, ofreciendo una lectura integral de los alcances y limitaciones del uso de Duolingo en un contexto educativo formal. A partir de este análisis, se presentan a continuación los principales resultados, acompañados de ejemplos representativos que ilustran las voces del estudiantado. De esta forma, los estudiantes reportaron mayor confianza, práctica constante y familiaridad con estructuras básicas del idioma. Las voces de los estudiantes evidencian una transformación en su percepción del aprendizaje del idioma, de ser visto como una obligación escolar, a convertirse en una experiencia lúdica y autogestionada.

Una categoría emergente fue la del “aprendizaje silencioso”, referido por varios estudiantes como la práctica que realizan en privado, sin presión ni exposición, lo que les permite experimentar el error como parte natural del proceso. Esta percepción positiva del error es una contribución significativa de Duolingo, al alejarse del juicio y enfocarse en el intento y la repetición [5]. Para comprender de manera profunda las experiencias de los estudiantes de Nivel Medio Superior con el uso de Duolingo en el aprendizaje del inglés, se aplicó un enfoque de análisis cualitativo basado en la codificación temática. Esta técnica permitió identificar patrones y significados recurrentes a partir de los discursos obtenidos mediante entrevistas semiestructuradas.

La codificación se desarrolló en tres niveles, primero, se etiquetaron fragmentos significativos de los relatos de los participantes con códigos iniciales que describen acciones, percepciones o emociones específicas. Luego, estos códigos se agruparon en categorías intermedias, las cuales dieron lugar a temas emergentes relacionados con los tres ejes principales del estudio, el aprendizaje autónomo, el aprendizaje móvil y la gamificación en la enseñanza del inglés. A continuación, se presenta tabla con ejemplos representativos de este proceso de codificación, cada fragmento seleccionado ilustra como las voces estudiantiles revelan significados clave sobre su vivencia con la aplicación, y como estos significados contribuyen a construir una visión más compleja sobre los alcances, motivaciones y limitaciones del uso de Duolingo en el aula extendida.

La tabla muestra cómo los estudiantes revelan aspectos clave en torno a tres ejes analíticos: aprendizaje móvil (mobile learning), gamificación y aprendizaje autónomo. A partir del análisis de fragmentos discursivos, se identifican patrones que permiten comprender tanto los beneficios como las limitaciones de Duolingo en el contexto educativo.

TABLA 1
EJEMPLO DE CODIFICACIÓN TEMÁTICA DE MENSAJES
ESTUDIANTILES

Fragmento	Códigos iniciales	Tema emergente	Interpretación resumida
"Me gusta usar Duolingo... aunque a veces solo repito sin pensar mucho..."	Flexibilidad temporal, uso informal, motivación por recompensas, retroalimentación inmediata, práctica mecánica, refuerzo de memoria.	Mobile learning, gamificación, ambivalencias del aprendizaje autónomo.	El estudiante aprecia la flexibilidad y motivación de Duolingo, pero reconoce la superficialidad de algunas prácticas.
"Duolingo me repite lo mismo... y me gustaría que explicara mejor..."	Repetición excesiva, falta de explicaciones, duda sobre su progreso.	Limitaciones pedagógicas del aprendizaje gamificado.	El uso repetitivo puede generar desmotivación si no se acompaña de una explicación clara del contenido.
"Mi hermana también usa Duolingo... competimos por puntos..."	Competencia entre pares, juego compartido, motivación social.	Gamificación y efectividad.	La motivación social potencia el uso constante de la App y transforma el aprendizaje.
"Cuando empecé no sabía inglés... ahora ya entiendo algunas frases..."	Progreso percibido, refuerzo positivo, autoeficacia.	Empoderamiento a través de gamificación.	La App genera confianza en los usuarios mediante recompensas visuales y mensajes positivos.
"En la escuela usamos el libro... con Duolingo practico todos los días..."	Complementariedad libro-App, práctica diaria, micropráctica móvil.	Mobile learning como hábito.	La incorporación de Duolingo en momentos cotidianos fortalece la retención y continuidad en el aprendizaje.

A. Mobile Learning como oportunidad y hábito:

Los estudiantes valoran la flexibilidad que ofrece Duolingo para aprender en cualquier momento y lugar [10]. La portabilidad de la App les permite integrarla en sus rutinas diarias, lo que convierte, lo que convierte el aprendizaje del inglés en un hábito cotidiano, especialmente fuera del aula [12].

B. Gamificación como motivador clave:

Los elementos como puntos, niveles y competencia amistosa estimulan el compromiso y el uso frecuente. Este componente emocional genera motivación intrínseca y extrínseca, especialmente cuando se vincula con relaciones sociales.

C. Aprendizaje autónomo y sus tensiones:

Algunos estudiantes reportan avances y sienten que han aprendido gracias a la App, lo que refuerza su sentido de auto eficiencia y les da confianza. Sin embargo, también emergen limitaciones pedagógicas. Como la repetición mecánica o la falta de explicaciones gramaticales claras, que pueden obstaculizar un aprendizaje más profundo.

D. Tensiones entre superficialidad y progreso percibido:

La codificación revela que el uso de Duolingo puede ser superficial o automático si no va acompañado de reflexión o guía. Aun así, los estudiantes reconocen pequeños avances y logros, lo que contribuye a mantener su interés.

Es así, como la matriz evidencia que Duolingo es valorado positivamente por su accesibilidad, componente lúdico y capacidad para generar hábitos de estudio. No obstante, también se detectan áreas de mejora, principalmente en el acompañamiento pedagógico y la profundidad del contenido. Estos hallazgos sugieren que, si bien Duolingo es útil como recurso complementario, su integración efectiva en procesos educativos requiere de una estrategia que combine tecnología, orientación docente y reflexión crítica por parte del estudiante [3], lo cual coincide con investigaciones recientes sobre aprendizaje móvil y gamificación en la enseñanza de lenguas [19].

Otro hallazgo importante fue la manera en que la constancia, aunque breve en tiempo diario (5 a 15 minutos), genera una sensación de avance que motiva a continuar. La repetición diaria de contenidos, sumada a la retroalimentación inmediata, favorece la retención de estructuras básicas y la consolidación de frases comunes [14]. También se identificaron factores limitantes, como la conectividad intermitente en ciertos contextos rurales, la dificultad para mantener la motivación a largo plazo sin metas claras, y la tendencia de algunos estudiantes a enfocarse en la obtención de puntos más que en la comprensión del contenido [20]. Estos elementos abren la posibilidad de seguir explorando estrategias de mediación docente que orienten y profundicen el uso de la herramienta.

V. CONCLUSIONES

Los hallazgos de esta investigación confirman que Duolingo puede convertirse en un recurso educativo valioso para favorecer la progresión del inglés en estudiantes de Nivel Medio Superior, especialmente cuando se implementa dentro de un entorno que promueve la autonomía, la reflexión y el acompañamiento docente [21]. Lejos de limitarse a una herramienta lúdica, la aplicación ofrece condiciones favorables para consolidar hábitos de estudio, fomentar el aprendizaje informal y generar confianza en el uso cotidiano del idioma.

Uno de los aportes más relevantes identificados fue la forma en que los estudiantes integraron el aprendizaje del inglés a sus rutinas diarias. El hecho de que pudieran practicar en cualquier lugar y momento, gracias a la portabilidad de la App, les permitió desarrollar una habilidad constante que, aunque breve en duración, resultó eficaz para reforzar estructuras lingüísticas básicas y vocabulario funcional.

Esta dimensión del mobile learning representa una ventaja significativa frente a la enseñanza tradicional que se limita al tiempo aula. Además, los elementos de gamificación presentes en Duolingo, como puntos, niveles, recompensas visuales y desafíos, jugaron un papel importante en el aumento del compromiso y la constancia [13]. Varios estudiantes manifestaron sentirse motivados por el sistema de logros y la retroalimentación inmediata, lo que les brindó una sensación de avance y éxito. Sin embargo, esta misma estructura presenta riesgos cuando se privilegia el cumplimiento mecánico de tareas sobre la comprensión profunda del contenido, por lo que se señala la necesidad de estrategias pedagógicas que orienten y supervisen el uso de la App [3].

En términos de aprendizaje autónomo, se observó un crecimiento notable en la autogestión de los estudiantes, muchos asumieron el control de su ritmo de trabajo y se involucraron activamente en el proceso, aunque también se evidenció que dicha autonomía puede volverse limitada si no va acompañada de orientación, objetivos claros y oportunidades de reflexión. En este sentido, el rol docente continúa siendo crucial para potenciar la autorregulación y evitar que el aprendizaje sea superficial o desarticulado.

Una categoría particularmente interesante fue la del “aprendizaje silencioso”, en la cual los estudiantes reconocieron que practicar en privado, sin la presión del juicio externo, les permitió equivocarse, repetir y mejorar a su propio ritmo. Este hallazgo subraya la importancia de ofrecer espacios seguros y personalizados para el aprendizaje de una lengua extranjera, especialmente para estudiantes con inseguridades o experiencias negativas previas.

Además, aunque Duolingo fue percibido como una herramienta útil, también se identificaron límites importantes, como la desigualdad en el acceso a dispositivos y conectividad, dificultad para mantener la motivación a largo plazo y necesidad de integrar los contenidos de la App con los objetivos del programa escolar. Estos factores señalan que, si bien la tecnología puede democratizar el acceso al conocimiento, su implementación debe ser cuidadosamente planificada para no reproducir brechas existentes.

Finalmente, se considera pertinente que futuras investigaciones amplíen el número de participantes y exploren el impacto de aplicaciones móviles como Duolingo en distintos contextos educativos y niveles de dominio del idioma. Asimismo, sería relevante incorporar enfoques mixtos o longitudinales que permitan analizar no solo las percepciones estudiantiles, sino también la evolución de competencias comunicativas específicas a largo plazo, así

como comparar el uso de diferentes herramientas digitales orientadas al aprendizaje de lenguas extranjeras.

En conclusión, Duolingo representa una herramienta complementaria poderosa que puede transformar positivamente la relación de los estudiantes con el idioma inglés, en concordancia con estudios recientes sobre aprendizaje móvil y tecnologías educativas emergentes [22]. Su potencial radica en su capacidad para adaptarse al ritmo de cada usuario, brindar motivación constante y extender el aprendizaje más allá del aula. No obstante, para lograr un impacto real en el desarrollo de competencias comunicativas, su uso debe integrarse dentro de una propuesta pedagógica coherente, que combine innovación tecnológica con formación docente, equidad en el acceso y orientación hacia aprendizajes significativos.

VI. RECOMENDACIONES

A partir de los resultados obtenidos en esta investigación, se plantean recomendaciones orientadas a fortalecer la integración de aplicaciones móviles como Duolingo en la enseñanza del inglés en la Educación Media Superior, considerando las características del estudiantado, las condiciones institucionales y los retos actuales del sistema educativo, particularmente en lo referente al uso pedagógico de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).

En primer lugar, se recomienda que el uso de Duolingo se integre de manera planificada y coherente dentro de las estrategias didácticas del curso de inglés, evitando su aplicación aislada o desarticulada del programa académico; la aplicación debe concebirse como un recurso complementario que refuerce los contenidos abordados en el aula, especialmente en el desarrollo del vocabulario, las estructuras gramaticales básicas y la práctica constante del idioma. Esta articulación favorece la continuidad del aprendizaje y permite que el estudiante reconozca la relación entre la enseñanza formal y la práctica autónoma mediada por la tecnología.

Desde una perspectiva curricular, Duolingo puede integrarse como estrategia complementaria en actividades de práctica autónoma, reforzamiento de vocabulario y seguimiento extraclase, particularmente en unidades orientadas al desarrollo de competencias comunicativas básicas. Asimismo, puede utilizarse como apoyo en esquemas de aula invertida o microaprendizaje móvil.

En segundo término, el acompañamiento docente se identifica como un elemento clave para orientar el aprendizaje autónomo del alumnado, aunque Duolingo promueve la autorregulación y el trabajo independiente, los hallazgos muestran que muchos estudiantes requieren orientación para evitar un uso mecánico de la aplicación centrado únicamente en la obtención de recompensas. Se recomienda establecer metas semanales de práctica, mecanismos de seguimiento docente y espacios de reflexión donde los estudiantes relacionen las actividades realizadas en la aplicación con los contenidos abordados en el aula. Por ello, se sugiere que el

docente implemente estrategias de seguimiento, retroalimentación formativa y reflexión metacognitiva que ayuden a los estudiantes a comprender qué aprenden, cómo lo aprenden y cómo pueden transferir ese conocimiento a situaciones comunicativas reales.

En este sentido, cobra especial relevancia la formación y adaptación continua del profesorado en el uso de las TIC. La incorporación efectiva de herramientas digitales en la Educación Media Superior no depende únicamente de la disponibilidad tecnológica, sino de la capacidad del docente para integrar estos recursos con sentido pedagógico. Se recomienda impulsar programas de capacitación docente que fortalezcan competencias digitales, didácticas y metodológicas, permitiendo al profesorado seleccionar, adaptar y evaluar aplicaciones educativas de acuerdo con los objetivos de aprendizaje, el contexto institucional y las características del estudiantado. Asimismo, es fundamental que los docentes desarrollen una actitud crítica y reflexiva frente al uso de la tecnología, evitando su adopción acrítica y promoviendo un uso consciente y ético de los recursos digitales.

Por otra parte, se sugiere aprovechar el potencial del aprendizaje móvil para ampliar las oportunidades de práctica del inglés más allá del aula, fomentando hábitos de estudio flexibles y constantes. No obstante, es necesario que las instituciones educativas consideren las condiciones de acceso a dispositivos y conectividad, diseñando estrategias inclusivas que atiendan las desigualdades tecnológicas y garanticen la participación equitativa del alumnado, en este proceso, el docente desempeña un papel fundamental como mediador que orienta, adapta y contextualiza el uso de la tecnología según las posibilidades reales de sus estudiantes.

En relación con la gamificación, se recomienda utilizar los elementos lúdicos de Duolingo como un medio para incrementar la motivación, el compromiso y la constancia, sin descuidar la profundidad del aprendizaje. El profesorado debe guiar a los estudiantes para que los sistemas de puntos, niveles y recompensas se conviertan en estímulos para la práctica reflexiva y no en un fin en sí mismos; la formación docente en estrategias de gamificación resulta clave para equilibrar la motivación extrínseca con el desarrollo de competencias comunicativas significativas.

Finalmente, se recomienda fomentar comunidades de aprendizaje y espacios de intercambio entre docentes, donde se compartan experiencias, estrategias y buenas prácticas relacionadas con el uso de TIC en la enseñanza del inglés. Estos espacios contribuyen a fortalecer la innovación educativa, a mejorar la toma de decisiones pedagógicas y a consolidar una cultura institucional que valore la actualización permanente del profesorado como un factor esencial para la mejora de la calidad educativa en la Educación Media Superior.

REFERENCIAS

- [1] Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (2014). Approaches and methods in language teaching. Cambridge University Press.
- [2] Brown, H. D. (2007). Principles of language learning and teaching (5th ed.). Pearson.
- [3] Área, M., & Adell, J. (2009). eLearning: Enseñar y aprender en espacios virtuales. In J. de Pablos (Ed.), Tecnología educativa. La formación del profesorado en la era de Internet (pp. 391–424). Alianza Editorial.
- [4] Alzubi, A. A., & Singh, M. K. M. (2023). The impact of mobile-assisted language learning applications on EFL learners' motivation and achievement. *Education and Information Technologies*, 28, 11235–11254. <https://doi.org/10.1007/s10639-023-11645-7>
- [5] Vesselinov, R., & Grego, J. (2012). Duolingo effectiveness study. City University of New York. https://static.duolingo.com/s3/DuolingoReport_Final.pdf
- [6] García-Valcárcel, A., & Tejedor, F. J. (2017). Competencia digital y uso de las TIC en universitarios. *Comunicar*, 25(53), 61–70. <https://doi.org/10.3916/C53-2017-06>
- [7] Loewen, S., Isbell, D. R., & Sporn, Z. (2020). The effectiveness of app-based language instruction for developing receptive linguistic knowledge and oral communicative ability. *Foreign Language Annals*, 53(2), 209–233. <https://doi.org/10.1111/flan.12457>
- [8] Holec, H. (1981). *Autonomy and Foreign Language Learning*. Oxford: Pergamon Press.
- [9] Little, D. (1991). Learner autonomy: Definitions, issues and problems. Authentik.
- [10] Sharples, M., Taylor, J., & Vavoula, G. (2007). A theory of learning for the mobile age. In R. Andrews & C. Haythornthwaite (Eds.), *The SAGE Handbook of E-learning Research* (pp. 221–247). Sage.
- [11] Wang, Y., & Christiansen, T. (2022). Mobile learning in language education: A systematic review of empirical studies. *Computer Assisted Language Learning*, 35(7), 1456–1482. <https://doi.org/10.1080/09588221.2020.1818794>
- [12] Kukulska-Hulme, A., & Shield, L. (2008). An overview of mobile assisted language learning: From content delivery to supported collaboration and interaction. *ReCALL*, 20(3), 271–289. <https://doi.org/10.1017/S0958344008000335>
- [13] Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification.” *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9–15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- [14] Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025–3034.
- [15] UNESCO. (2013). *ICT in education: A curriculum for schools and programme of teacher development*. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000213475>
- [16] Kvale, S. (2007). *Doing interviews*. Sage.
- [17] Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6ª ed.). McGraw-Hill.
- [18] Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77–101.
- [19] Lin, C. J., & Lin, H. C. (2024). Gamification and mobile-assisted language learning: Effects on student engagement and vocabulary acquisition. *Education Sciences*, 14(2), 145. <https://doi.org/10.3390/educsci14020145>
- [20] Selwyn, N. (2016). *Education and technology: Key issues and debates*. Bloomsbury.
- [21] Godwin-Jones, R. (2011). Emerging technologies: Mobile apps for language learning. *Language Learning & Technology*, 15(2), 2–11.
- [22] Huang, H., & Hew, K. F. (2023). Examining the effectiveness of mobile applications for foreign language learning: A meta-analysis. *Educational Technology Research and Development*, 71, 881–905. <https://doi.org/10.1007/s11423-023-10198-4>