

Aplicaciones móviles e inteligencias múltiples en la educación universitaria venezolana

Mobile Apps and Multiple Intelligences in Venezuelan Higher Education

Carlos José Villalobos Sánchez*

Recibido el 26/05/2026 - Aceptado el 06/07/2026

Resumen

El presente ensayo teórico analiza el potencial pedagógico de las aplicaciones móviles como instrumentos mediadores para el desarrollo de las inteligencias múltiples de Howard Gardner en la educación universitaria venezolana. El objetivo central es construir un argumento articulado que vincule Mobile Learning, inteligencias múltiples y constructivismo social como marcos teóricos complementarios. La metodología adoptada es documental-teórica con revisión bibliográfica indexada. Como resultado central, se presenta un catálogo razonado de veinticuatro aplicaciones móviles verificadas y accesibles en Venezuela en 2026, organizado por tipo de inteligencia. Se concluye que la articulación entre tecnología móvil y diversidad cognitiva representa una vía teóricamente sólida para personalizar y democratizar la formación universitaria venezolana. Además, la obtención de evidencia empírica local es crucial para que la investigación en educación superior en Venezuela participe de manera activa en la agenda académica internacional indexada. Este ensayo no sostiene que las aplicaciones móviles sean la respuesta a los problemas estructurales de la educación universitaria en Venezuela; sostiene, con un fundamento teórico firme, que constituyen una aportación pedagógica válida, accesible y pertinente al contexto para el desarrollo de una educación universitaria más inclusiva y alineada con las circunstancias reales de sus protagonistas.

Palabras clave: aplicaciones móviles, inteligencias múltiples, educación universitaria venezolana, mobile learning, pedagogía digital.

Abstract

This theoretical essay analyzes the pedagogical potential of mobile applications as mediating tools for the development of Howard Gardner's multiple intelligences in Venezuelan higher education. The central objective is to construct a coherent argument linking mobile learning, multiple intelligences, and social constructivism as complementary theoretical frameworks. The methodology adopted is documentary-theoretical, involving a review of indexed literature. As a key finding, the study presents a curated catalog of twenty-four verified mobile applications available in Venezuela in 2026, organized by type of intelligence. It is concluded that the integration of mobile technology and cognitive diversity represents a theoretically

* Docente-investigador adscrito a la Facultad de Ciencias Jurídicas y Políticas, Escuela de Trabajo Social, Universidad del Zulia (LUZ) Maracaibo, Venezuela. Docente-investigador adscrito a la Facultad de Ciencias Sociales y Humanas, Programa de Trabajo Social, Universidad de La Guajira, Riohacha, Colombia.  <https://orcid.org/0009-0006-6499-0631> - Email: cvillaboss@uniguajira.edu.co





sound approach to personalizing and democratizing Venezuelan higher education. Furthermore, the collection of local empirical evidence is crucial for research in higher education in Venezuela to actively participate in the indexed international academic agenda. This essay does not argue that mobile applications are the answer to the structural problems of higher education in Venezuela; rather, it argues, on a firm theoretical foundation, that they constitute a valid, accessible, and contextually relevant pedagogical contribution to the development of a higher education system that is more inclusive and aligned with the real-life circumstances of its participants.

Keywords: mobile applications, multiple intelligences, Venezuelan higher education, mobile learning, digital pedagogy.

Introducción

La educación universitaria venezolana atraviesa, en el contexto de la segunda mitad de la década de 2020, una coyuntura de profunda complejidad estructural. Las restricciones presupuestarias sostenidas, la migración de una parte considerable del cuerpo docente calificado y la instalación definitiva de la bimodalidad educativa que combina presencialidad y virtualidad como norma y no como excepción configuran un escenario en el que los modelos pedagógicos tradicionales resultan insuficientes para responder a las demandas formativas de la población universitaria.

En ese panorama adverso, emerge un dato de significación pedagógica considerable: la alta penetración de dispositivos móviles inteligentes entre la población universitaria venezolana, incluso en regiones con déficits severos de conectividad, sitúa al teléfono inteligente mayoritariamente Android como el principal recurso tecnológico disponible para la mayoría de los estudiantes.

Esta realidad convierte al Mobile Learning en una alternativa pedagógica que merece atención teórica rigurosa. Definido por Crompton (2013) como el aprendizaje que ocurre a través de múltiples contextos mediante la interacción social y el uso de dispositivos electrónicos personales, el m-learning ha evolucionado desde sus primeras conceptualizaciones instrumentales hasta constituirse en un campo teórico autónomo, validado por una creciente masa de investigación crítica internacional indexada.

Una revisión sistemática que analiza investigaciones sobre aprendizaje móvil publicadas entre 2016 y 2023 (Mercan et al., 2024) concluyen que el constructivismo social, la personalización del aprendizaje y la autorregulación constituyen sus pilares más documentados y replicados; hallazgo coherente con los marcos pedagógicos del m-learning sistematizados por Parsons et al. (2023)

La personalización del aprendizaje representa el punto de convergencia entre el Mobile Learning y la teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner. Propuesta originalmente en *Frames of Mind* (Gardner, 1983) y actualizada en ediciones posteriores (Gardner, 2011), esta teoría postula que la inteligencia humana no es una capacidad unitaria mensurable mediante un cociente intelectual, sino un conjunto de potenciales cognitivos relativamente independientes lingüístico, lógico-matemático, espacial, musical, corporal-kinestésico, interpersonal, intrapersonal y naturalista.

En tal sentido se desarrolla de manera diferenciada en cada individuo según su biología, su entorno sociocultural y sus experiencias. de aprendizaje. En el contexto venezolano, donde predominan modelos pedagógicos centrados en la transmisión verbal y la evaluación estandarizada, el reconocimiento de esta diversidad cognitiva constituye un imperativo ético y pedagógico (Braga et al., 2021).

El presente ensayo se propone, desde una perspectiva exclusivamente teórica y documental, construir un argumento articulado en torno a tres preguntas centrales: ¿Qué fundamentos teóricos sustentan la articulación entre Mobile Learning e inteligencias Múltiples en educación universitaria? ¿Cuáles aplicaciones

móviles vigentes en Venezuela en 2026 poseen mayor potencial pedagógico para activar cada tipo de inteligencia? ¿Desde qué principios teóricos se puede conceptualizar esa mediación como estrategia de desarrollo cognitivo integral? La respuesta se desarrolla en cuatro secciones: marco teórico, catálogo razonado de aplicaciones, articulación pedagógica y conclusiones.

Marco Teórico

Aprendizaje Móvil: Evolución Conceptual y Fundamentos Pedagógicos

El Mobile Learning constituye hoy uno de los campos de mayor dinamismo en la investigación educativa internacional. Ally (2009), en uno de los textos fundacionales del campo, anticipó que el valor del m-learning no residía en el dispositivo sino en su capacidad de transformar las condiciones de acceso, la temporalidad y la contextualización del aprendizaje, especialmente en entornos con barreras geográficas o socioeconómicas.

Sharples (2013) profundizó esta perspectiva al proponer que el m-learning es cognición distribuida en movilidad: el sujeto construye conocimiento en la interacción con su entorno mediado tecnológicamente, a partir de experiencias situadas en contextos reales y cambiantes. Park (2011) propuso una categorización pedagógica de las aplicaciones móviles en cuatro tipos según su función didáctica: herramientas de consumo de contenido, de producción de conocimiento, de comunicación y colaboración, y de evaluación formativa, tipología que continúa siendo referencia para el diseño de experiencias m-learning en educación superior.

Una revisión sistemática de 161 artículos publicados entre 2016 y 2023 revela que el m-learning impacta positivamente la colaboración entre pares, las competencias digitales y la autoevaluación del estudiante universitario; identifica, además, que la actitud del docente hacia la tecnología y la disponibilidad de soportes pedagógicos institucionales constituyen los factores más determinantes para el éxito de su implementación, por encima de las características técnicas de las propias aplicaciones (Mercan et al., 2024).

Este hallazgo tiene implicaciones directas para la educación universitaria venezolana, donde la formación docente en tecnologías educativas sigue siendo un área de desarrollo prioritario. El metaanálisis de Garzón et al. (2023) demuestra efectos significativos del m-learning sobre el rendimiento estudiantil, con mayor impacto cuando se articula con enfoques pedagógicos activos como el aprendizaje colaborativo y el aprendizaje situado. Mercan et al. (2024) identifican, entre las tendencias más recientes, la integración de inteligencia artificial en aplicaciones educativas, el uso de realidad extendida y el aprovechamiento de análisis de aprendizaje para personalizar trayectorias formativas.

La Teoría de las Inteligencias Múltiples de Gardner

La teoría de las inteligencias múltiples representa una de las contribuciones más influyentes de la psicología educativa del siglo XX. Propuesta de Howard Gardner en 1983 en la Universidad de Harvard, surgió como una crítica epistemológica a la noción unitaria y psicométrica de la inteligencia que había dominado la psicología occidental desde Binet. Gardner (1983) argumentó que la concepción del cociente intelectual como medida unidimensional era reductora de la complejidad cognitiva de la especie, y propuso en su lugar la existencia de Múltiples potenciales cognitivos relativamente autónomos, con bases neurológicas diferenciadas y sistemas simbólicos de representación específicas.

En la edición revisada de *Frames of Mind* (Gardner, 2011), el autor confirmó la taxonomía de ocho inteligencias situándola en el contexto de los avances neurocientíficos contemporáneos: la lingüística, que





comprende la sensibilidad al lenguaje hablado y escrito; la lógico-matemática, que implica el análisis lógico y la investigación científica; la espacial, que envuelve la percepción y transformación de patrones visuales.

La musical, que incluye la ejecución, composición y apreciación sonora; la corporal-kinestésica, que supone el uso del cuerpo para resolver problemas; la interpersonal, que comprende las intenciones y motivaciones de otros; la intrapersonal, que implica el autoconocimiento reflexivo; y la naturalista, que envuelve la pericia en el reconocimiento y clasificación del entorno natural.

Desde la perspectiva de la educación superior latinoamericana, De La Cruz Medina (2025) señala que su valor pedagógico reside en su capacidad heurística para diversificar las prácticas de enseñanza y reconocer la heterogeneidad cognitiva del estudiantado. En el contexto venezolano, Braga et al. (2021) constata la existencia de una brecha significativa entre el reconocimiento teórico de la diversidad cognitiva y su implementación efectiva en las prácticas de aula; brecha que las aplicaciones móviles pueden contribuir a cerrar, tal como confirman Álvarez Yépez et al. (2024) y De La Cruz Medina (2025) en sus revisiones sobre inteligencias múltiples en contextos educativos activos.

Constructivismo Social, Aprendizaje Significativo y Conectivismo

La integración de aplicaciones móviles para el desarrollo de inteligencias múltiples en educación universitaria requiere la articulación de tres marcos epistemológicos complementarios que la literatura especializada ha validado convergentemente como fundamentos del aprendizaje mediado tecnológicamente.

El constructivismo social de Vygotsky (2009) ofrece la categoría analítica central: la mediación. Vygotsky postula que el aprendizaje es un proceso social mediado por herramientas culturales que permiten al sujeto superar sus limitaciones actuales y alcanzar niveles de desarrollo que, por sí solo, no podría lograr la zona de desarrollo próxima. En el m-learning, las aplicaciones móviles adquieren el estatuto de herramientas culturales: no son meros instrumentos técnicos, sino mediadores entre el sujeto, el objeto de conocimiento y la comunidad de práctica.

Esta conceptualización es coherente con las conclusiones de Traxler & Kukulska-Hulme (2015), quienes identifican el constructivismo social como el referente teórico más frecuente en los marcos pedagógicos de m-learning analizados. Ausubel (2002) complementa este marco al enfatizar que el aprendizaje ocurre significativo cuando el nuevo conocimiento se ancla en estructuras cognitivas previas del estudiante: cuando un estudiante con predominio de inteligencia espacial aborda un contenido mediante una aplicación de representación visual, la experiencia resulta cognitivamente más significativa que la lectura convencional. El conectivismo de Siemens (2005) añade que el conocimiento se distribuye en redes de personas, instituciones y artefactos tecnológicos; aprender es conectarse a nodos relevantes de conocimiento, función que las apps colaborativas disponibles en Venezuela se materializan con particular eficacia.

Tabla 1.*Triangulación Teórica del Ensayo*

Referente Teórico	Autor	Aporte Central	Relevancia para el Modelo
Aprendizaje móvil.	Sharples (2013); Parsons et al. (2023)	Cognición distribuida en movilidad.	Fundamento tecnológico-pedagógico del uso de apps.
Inteligencias Múltiples.	Gardner (1983; 2011).	Diversidad de potenciales cognitivos.	Criterio de selección y organización de aplicaciones.
Constructivismo Social	Vygotsky (2009).	Mediación cultural; zona de desarrollo próxima.	Las aplicaciones como herramientas culturales mediadoras.
Aprendizaje significativo.	Ausubel (2002).	Anclaje en estructuras cognitivas previas.	Personalización de aplicaciones según perfil cognitivo.
Conectivismo.	Siemens (2005).	Conocimiento distribuido en redes digitales.	Apps colaborativas como nodos académicos.

Catálogo Razonado de Aplicaciones Móviles para Venezuela

La inteligencia lingüística, central en todas las disciplinas universitarias, cuenta con Duolingo que utiliza gamificación y repetición espaciada para el desarrollo de competencias en Múltiples idiomas con modo offline consolidado, Quizlet documentado como recurso eficaz para la adquisición de vocabulario en contextos formales de enseñanza (Wright, 2016) y Evernote, que favorece la escritura académica procesual integrando texto, voz y archivos.

La inteligencia lógico-matemática, central en ciencias exactas e investigación cuantitativa, articula GeoGebra con presencia institucional confirmada en Venezuela a través del Instituto GeoGebra de Maracaibo (Bolaños Víquez et al., 2020), Brainly para resolución colaborativa de problemas, y Wolfram Alpha como tutor procedimental que libera al estudiante del peso operacional para concentración en la interpretación conceptual.

La inteligencia espacial se activa mediante Google Earth pertinente para programas de geografía y planificación ambiental, Sketchbook para representación visual precisa con herramientas profesionales de ilustración, y Coggle para mapas mentales colaborativos que articulan inteligencia espacial e interpersonal. La inteligencia musical dispone de BandLab plataforma de creación musical colaborativa gratuita, Walk Band instrumentos virtuales completamente offline para Android y Yokee Music para el desarrollo de la dimensión interpretativa vocal.

La inteligencia corporal-kinestésica se trabaja a través de Google Fit para el registro de movimiento y bienestar corporal, Draw Something para la representación táctil de conceptos, y Human Anatomy Atlas Lite que permite manipular modelos tridimensionales del cuerpo con los dedos, convirtiendo el aprendizaje anatómico en experiencia corporal activa.

La inteligencia interpersonal articula tres ecosistemas colaborativos verificados en Venezuela: Google Classroom como plataforma educativa de mayor accesibilidad universitaria, Microsoft Teams que materializa la zona de desarrollo próximo digital en términos vygotskianos, y Kahoot cuyos efectos positivos sobre motivación y participación estudiantil latinoamericana están documentados (Bolaños Víquez et al., 2020).

La inteligencia intrapersonal se desarrolla con Daylio diario emocional offline cuya metacognición emocional es predictor del rendimiento académico, Forest que gamifica la autorregulación mediante la técnica Pomodoro, y Google Keep como diario de aprendizaje reflexivo. Finalmente, la inteligencia





naturalista recurre a iNaturalist plataforma científica colaborativa de la Academia de Ciencias de California para identificación de flora y fauna, PlantNet con base de datos de flora neotropical especialmente relevante para programas venezolanos de ecología, y Google Lens integrado nativamente en Android para identificación de elementos naturales mediante cámara.

Tabla 2.
Catálogo de Aplicaciones Móviles

Inteligencia	Aplicación 1	Aplicación 2	Aplicación 3	Criterio Pedagógico	Plataforma	Desconectado
Lingüística.	Duolingo.	Quizlet.	Evernote.	Expresión oral y escrita.	Android/iOS.	Si.
Lógico-Matemática.	GeoGebra.	Brainly.	Alfa Wolfram.	Razonamiento y modelado formal.	Android/iOS.	Total/Parcial.
Espacial.	Google Earth.	Bloc de dibujo.	Coggle.	Visualización y representación gráfica.	Android/iOS.	Parcial.
Musical.	BandLab.	Banda de música.	Música Yokee.	Creación y apreciación sonora.	Android/iOS.	Si.
Corporal-Kinestésica.	Google Fit.	Dibuja algo.	Atlas de anatomía humana.	Movimiento y expresión corporal.	Androide.	Si.
Interpersonal.	Google Classroom.	Microsoft Teams.	Kahoot.	Colaboración y comunicación académica.	Android/iOS.	Datos bajos.
Intrapersonal.	Daylio.	Bosque.	Google Keep.	Autorregulación y autoconocimiento.	Android/iOS.	Total.
Naturalista.	iNaturalista.	PlantNet.	Lente de Google.	Observación y clasificación natural.	Android/iOS.	Parcial.

Principios Teóricos para la Integración Pedagógica

La integración pedagógica de aplicaciones móviles para el desarrollo de inteligencias múltiples exige una articulación teórica que supere la visión aditiva incorporar tecnología a prácticas existentes sin transformarlas para avanzar hacia una reconfiguración genuina del acto educativo mediado tecnológicamente. La literatura sobre m-learning pedagógico es consistente en señalar que las aplicaciones móviles alcanzan su máximo potencial educativo cuando se articulan con enfoques centrados en el estudiante, orientados a la construcción activa del conocimiento y diseñados con intencionalidad pedagógica explícita (Mercan et al., 2024; Traxler & Kukulska-Hulme, 2015).

El primer principio articulador es la mediación intencional. Siguiendo a Vygotsky (2009), las aplicaciones móviles solo adquieren valor pedagógico cuando el docente las sitúa conscientemente como instrumentos mediadores al servicio de objetivos formativos vinculados a tipos concretos de inteligencia. Álvarez Yépez et al. (2024) confirman que el factor diferenciador entre el uso instrumental y el uso pedagógico transformador de la tecnología reside precisamente en la intencionalidad del diseño docente.

El segundo principio es la personalización cognitiva: Gardner (2011) exige que las experiencias de aprendizaje atiendan el perfil de inteligencias predominante en cada estudiante, lo que implica un diagnóstico previo mediante instrumentos validados como los propuestos por Armstrong (2006), quien subraya que los enfoques que parten del diagnóstico individual generan mayor compromiso estudiantil que los enfoques uniformes.

El tercer principio es la diversificación evaluativa: si el proceso de aprendizaje se diversifica para atender múltiples tipos de inteligencia, la evaluación debe ser coherentemente diversificada para valorar los productos de ese proceso en sus diferentes registros cognitivos; la propuesta de portafolios digitales en Evernote, productos colaborativos en Google Classroom y autoevaluaciones gamificadas en Kahoot responden a este principio de coherencia evaluativa.

El cuarto principio es la contextualización venezolana: como señalan estudios sobre la integración tecnológica en educación superior latinoamericana Chirino-García & Hernández-Corona (2020); Ally, (2009), cualquier propuesta de m-learning que ignore las condiciones estructurales conectividad, acceso a dispositivos, formación docente está destinada a producir modelos teóricamente elegantes pero pedagógicamente inaplicables; la priorización de aplicaciones Android con funcionamiento offline y su verificación de disponibilidad en Venezuela constituyen condiciones *sine qua non* de una propuesta responsable.

Tabla 3.

Principios Pedagógicos para la Integración de Apps Móviles e Inteligencias Múltiples

Principio	Fundamento Teórico	Implicación Pedagógica en Venezuela
Mediación intencional.	Vygotsky (2009).	Selección pedagógicamente fundada; no por popularidad.
Personalización cognitiva.	Gardner (2011).	Diagnóstico previo del perfil IM del estudiante.
Aprendizaje situado.	Sharples (2013).	Apps verificadas, offline, adaptadas al contexto venezolano.
Diversificación evaluativa.	Ausubel (2002).	Portafolios digitales y evaluaciones formativas diversas.
Conectividad académica.	Siemens (2005).	Aplicaciones colaborativas como nodos de conocimiento compartido.

La Tabla 3 sintetiza los principios pedagógicos que deben guiar la integración de aplicaciones móviles e inteligencias múltiples en la educación universitaria venezolana, articulando fundamentos teóricos clásicos (Vygotsky, Gardner, Ausubel, Siemens) con implicaciones concretas para el contexto local. Su sentido es triple: orientar la selección de apps con criterio pedagógico, establecer la necesidad de un diagnóstico previo del perfil de inteligencias del estudiante, y garantizar la coherencia entre procesos de enseñanza, aprendizajes situados y formas de evaluación diversificada.

El alcance de la tabla es metodológico y operativo: no solo describe principios, sino que traduce cada uno en acciones pedagógicas verificables en Venezuela (apps offline, dispositivos Android, uso de datos bajos, portafolios digitales, evaluaciones gamificadas). Así, la tabla convierte el marco teórico en una guía de diseño instructivo que puede ser aplicada por docentes para construir trayectorias formativas personalizadas, inclusivas y contextualizadas.

Conclusiones

El presente ensayo ha construido un argumento coherente teórico, sustentado en literatura académica indexada en español e inglés, en torno a una tesis central: las aplicaciones móviles verificadas, gratuitas y accesibles en Venezuela en 2026, conceptualizadas como herramientas culturales mediadoras en el sentido vygotskiano, poseen un potencial pedagógico teóricamente sólido para el desarrollo de las inteligencias múltiples en la educación universitaria venezolana.





La convergencia entre la teoría de Gardner (1983, 2011) y los marcos del m-learning contemporáneo (Sharples, 2013; Traxler & Kukulska-Hulme, 2015) no es arbitraria: ambos marcos comparten una orientación personalista del aprendizaje, un reconocimiento de la diversidad cognitiva del estudiante y una apuesta por la contextualización de las experiencias formativas como condición de su significatividad. El catálogo de veinticuatro aplicaciones propuesto materializa esta convergencia con criterios de selección explícitos que integran pertinencia pedagógica, accesibilidad técnica y responsabilidad contextual.

Desde la perspectiva de la investigación educativa, este ensayo abre líneas de indagación que la comunidad académica venezolana puede desarrollar empíricamente: estudios cuasi-experimentales sobre el impacto de apps específicas en el desarrollo de tipos concretos de investigaciones de inteligencia, cualitativas sobre la experiencia docente en el diseño de trayectorias diferenciadas, y análisis de la relación entre perfiles de inteligencias múltiples y patrones de uso de aplicaciones en diferentes carreras universitarias.

La generación de evidencia empírica local es indispensable para que la investigación venezolana en educación superior contribuya activamente a la agenda académica internacional indexada. Este ensayo no afirma que las aplicaciones móviles sean la solución a los desafíos estructurales de la educación universitaria venezolana; afirma, con respaldo teórico sólido, que representan una contribución pedagógicamente legítima, accesible y contextualmente relevante a la construcción de una educación universitaria más inclusiva y coherente con las condiciones reales de quienes la protagonizan.

Declaración de Conflictos de Interés:

No declara conflictos de interés.

Financiamiento:

Ninguno.

Referencias bibliográficas

- Ally, M. (2009). *Mobile learning: Transforming the delivery of education and training*. Athabasca University Press. https://www.aupress.ca/app/uploads/120155_99Z_Mohamed_Ally_2009-MobileLearning.pdf
- Álvarez Yépez, K. G., Carrillo Moncada, J., Arévalo Vásquez, M., Arequipa Arequipa, J., Malacatus Vásquez, L. R., & Satama Pereira, W. I. (2024). Aplicación de la teoría de las inteligencias múltiples en la educación básica: Una revisión sistemática de la literatura. *Revista Científica Multidisciplinar SAGA*, 1(4), 87–100. <https://doi.org/10.63415/saga.v1i4.15>
- Armstrong, T. (2006). *Inteligencias múltiples en el aula: Guía práctica para educadores*. Paidós. https://books.google.com/books/about/Inteligencias_múltiples_en_el_aula.html?hl=es&id=NzItsxL2MrIC
- Ausubel, D. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento: Una perspectiva cognitiva*. Paidós. <https://es.scribd.com/document/406280078/Ausubel-adquisicion-y-retencion-del-conocimiento-pdf-pdf>
- Bolaños Víquez, A., Ruíz Salas, A., Ramírez Santamaría, B. A., Bermúdez Montiel, I., & Bolaños Rojas, V. (2020). GeoGebra, Quizizz, PowToon y Kahoot como recursos tecnológicos en la enseñanza de la Geometría en el séptimo año de la Educación General Básica costarricense. *Pensamiento Actual*, 20(34), 61–73. <https://doi.org/10.15517/PA.V20I34.41791>
- Braga, F. M., Mello, R. R., & Bachega, D. (2021). La unidad en la diversidad en Paulo Freire: Avances para la transformación educativa. *Práxis Educativa*, 16, e2116597. <https://doi.org/10.5212/praxeduc.v.15.16597.042>

- Chirino-García, R. C., & Hernández-Corona, J. (2020). M-learning: Estrategia para la promoción del aprendizaje electrónico móvil en instituciones de educación superior. *EPISTEME KOINONIA*, 3(5), 102–121. <https://doi.org/10.35381/e.k.v3i5.684>
- Crompton, H. (2013). Una visión histórica del aprendizaje móvil: Hacia una educación centrada en el alumno. En Z. L. Berge & L. Y. Muilenburg (Eds.), *El manual de aprendizaje móvil* (pp. 3–14). Routledge. <https://www.taylorfrancis.com/chapters/edit/10.4324/9780203118764-2/historical-overview-learning-helen-crompton>
- De La Cruz Medina, S. (2025). Inteligencias múltiples en la educación universitaria: Un enfoque innovador. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 6(1), 920–933. <https://doi.org/10.56712/latam.v6i1.3390>
- Gardner, H. (1983). *Marcos de la mente: La teoría de las inteligencias múltiples*. Libros Básicos.
- Gardner, H. (2011). *Marcos de la mente: La teoría de las inteligencias múltiples* (Ed. actualizada). Libros Básicos. <https://books.google.com/books?id=cXGfcQAACAAJ>
- Garzón, J., Lampropoulos, G., & Burgos, D. (2023). Aprendizaje móvil de inglés: Un metaanálisis. En C. S. González-González et al. (Eds.), *Tecnologías y sistemas de aprendizaje (ICWL SETE 2022). Lecture Notes in Computer Science* (Vol. 13869). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-031-33023-0_22
- Mercan, G., Varol-Selçuk, Z., & Kaya, E. (2024). Research on mobile learning (M-learning) in higher education: A systematic review (2016 to 2023). *Journal of Human and Social Sciences*, 7(2), 286–307. <https://doi.org/10.53048/johass.1565945>
- Park, Y. (2011). Un marco pedagógico para el aprendizaje móvil: Categorización de las aplicaciones educativas de las tecnologías móviles en cuatro tipos. *The International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 12(2), 78–102. <https://doi.org/10.19173/irrodl.v12i2.791>
- Parsons, D., Palalas, A., Nikou, S., & Rudolfo, S. (2023). Marcos de aprendizaje móvil y pedagogía: Una revisión sistemática. *European Journal of Education*, 59(2), 1–20. <https://doi.org/10.1111/ejed.12601>
- Sharples, M. (2013). *Aprendizaje móvil: Investigación, práctica y desafíos*. Routledge. <https://oro.open.ac.uk/37510/>
- Siemens, G. (2005). Conectivismo: Una teoría del aprendizaje para la era digital. *Revista Internacional de Tecnología Educativa y Aprendizaje a Distancia*, 2(1), 3–10. <https://acortar.link/2hM7wZ>
- Traxler, J., & Kukulska-Hulme, A. (2015). *Mobile learning: The next generation* (1.ª ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203076095>
- Vygotsky, L. (2009). *Pensamiento y lenguaje*. Paidós. https://proletarios.org/books/Vygotsky_Obras_escogidas.pdf
- Wright, B. A. (2016). *Transformando el aprendizaje de vocabulario con Quizlet*. En Transformación en la educación lingüística (Actas de la Conferencia Internacional JALT 2016, pp. 436–440). JALT. <https://jalt-publications.org/sites/default/files/pdf-article/jalt2016-pcp-057.pdf>

