

FICHA APLICACIONES MÓVILES

1. Datos generales

- **Nombre APP:** Babbel: Aprender idiomas
- **Descripción:** Babbel es una aplicación educativa diseñada para facilitar el aprendizaje de idiomas de forma práctica, interactiva y personalizada
- **Versión:** 21.83.2
- **Fecha actualización:** 11/09/2025
- **Idioma:** español y múltiples idiomas
- **Edad:** PEGI 3
- **Desarrollador:** Babbel
- **Coste:** Gratuita (ofrece compras dentro de la App)
- **Requisitos hardware/software:** requiere Android 9 y versiones posteriores
- **Enlaces relacionados:** [Babbel: Aprender idiomas - Apps en Google Play](#)

2. Entorno de pruebas

- **Plataforma:** Pixel 7a
- **Sistema Operativo y versión:** Android 15
- **Ayuda técnica utilizada (versión):** Suite Accesibilidad Android 16.0.0.77791756 y Focus 14 Blue 5G

3. Accesibilidad/Usabilidad

Se debe tener en cuenta que el alcance de esta evaluación se ciñe únicamente a las lecciones/ejercicios que se encuentran disponibles en el plan gratuito.

En la valoración de la aplicación se han detectado algunos problemas de accesibilidad, los cuales se describen a continuación.

En el proceso de registro TalkBack no informa de forma correcta del idioma que habla el usuario, puesto que indica que se trata de una casilla de verificación cuando en realidad la acción que realiza es abrir un menú de idiomas.

En la pantalla de inicio de sesión el orden de navegación no se corresponde con el orden visual.

Las opciones de iniciar sesión con Google o con Facebook no están etiquetadas siendo leídas sólo como “botón”, no permitiendo al usuario saber de qué elemento se trata.

Se observan diversos botones como el de “Menú” o “atrás”, que no cuentan con las respectivas etiquetas, verbalizando TalkBack “Sin etiqueta”.

En aquellos ejercicios en los que hay que elegir una respuesta, las distintas opciones están precedidas del mensaje “Placeholder image with the Babel logo” haciendo muy poco ágil la exploración.

Los controles correspondientes a los ejercicios de formación de palabras no se encuentran correctamente implementados, lo que dificulta que el usuario de lector de pantalla pueda completar la actividad ya que no es posible navegar utilizando flicks. Sólo se puede acceder a diferentes sílabas mediante exploración táctil y al seleccionar una de ellas, el foco se queda atrapado teniendo que volver a realizar la operación anterior hasta encontrar la siguiente sílaba.

Cuando se facilita la respuesta correcta de un ejercicio, se muestra información por color, marcándola en verde y suena un sonido ascendente mientras que si la respuesta es errónea, la App emite un sonido descendente y se muestra en color rojo. Estos métodos no son válidos para las personas con sordoceguera.

En aquellos ejercicios en los que hay que completar un diálogo TalkBack se queda en silencio sin que pueda finalizarse la actividad.

Existen ejercicios en los que las diferentes respuestas no están identificadas como botones, aunque sí se indica que es posible interactuar con ellos. Esto ocurre por ejemplo en el ejercicio de unir elementos.

Algunos botones se encuentran etiquetados en inglés, como sucede en el caso de “To previous trainer” o “To next trainer”.

La aplicación no cuenta con una estructura clara debido a la falta de encabezados.

En cuanto a los usuarios de línea braille, durante la evaluación se observa que existen botones a los que no se puede acceder con ella, como sucede con los de cerrar, ejercicio anterior o siguiente.

Así mismo, se aprecia que las locuciones que pueden escucharse en Babel no se muestran en la línea, por lo que resultaría de utilidad disponer de transcripciones fonéticas que pudieran ayudar a conocer como se pronuncian las palabras.

Respecto a las personas con deficiencia visual grave, la aplicación soporta el “Modo oscuro” configurado en el dispositivo.

El tamaño de fuente del sistema es soportado, pero en valores altos provoca pérdida de información y solapamiento de textos. El “Texto en negrita” y en “Texto en alto contraste” son respetados.

Se ha observado que las respuestas incorrectas o correctas de las preguntas se indican con un destello de luz rojo y verde, respectivamente, lo cual puede resultar difícil de percibir para un usuario con deficiencia visual grave.

4. **Funcionalidad**

Babbel es una aplicación orientada al aprendizaje de idiomas diseñada a partir de conversaciones reales.

La plataforma ofrece diversos tipos de lecciones interactivas, así como podcasts y juegos educativos. Además, dispone de cursos personalizados según el nivel de cada usuario.

El progreso puede ser monitorizado mediante funciones específicas para el seguimiento de actividades y el registro de rachas de aprendizaje.

En la actualidad, Babbel pone a disposición catorce idiomas: inglés, francés, italiano, alemán, portugués, ruso, polaco, turco, noruego, danés, sueco, holandés, indonesio y español.

5. **Conclusiones**

Babbel es una aplicación educativa diseñada para facilitar el aprendizaje de idiomas de forma práctica, interactiva y personalizada.

Para personas con ceguera la aplicación presenta importantes barreras de accesibilidad, algunas de ellas invalidantes, como son la existencia de ejercicios en los que el foco queda atrapado sin que pueda llegar a concluirse de forma ágil, o pruebas en las que TalkBack no verbaliza ninguna información.

En cuanto a las personas con sordoceguera, no podrán usar la App ya que no es posible acceder a la información de audio ni saber si sus respuestas han sido o no correctas, dado que la información se muestra mediante color y sonidos.

Respecto a usuarios con deficiencia visual grave se han detectado algunas errores que deben ser solucionados para garantizar un correcto uso de la App como los relativos al contraste o la manera en la que se comunica si una respuesta es correcta o incorrecta.

Fecha evaluación

18/09/2025
