

## FICHA APLICACIONES MÓVILES

### 1. Datos generales

- **Nombre APP:** Babbel
- **Descripción:** Babbel es una aplicación educativa diseñada para facilitar el aprendizaje de idiomas de forma práctica, interactiva y personalizada
- **Versión:** 21.83.0
- **Fecha actualización:** 15/09/2025
- **Idioma:** español y múltiples idiomas
- **Edad:** 12+
- **Desarrollador:** Babbel GmbH
- **Coste:** Gratis (ofrece compras dentro de la App)
- **Requisitos hardware/software:** requiere iOS 15.0 y versiones posteriores
- **Enlaces relacionados:** [Babbel en App Store](#)

### 2. Entorno de pruebas

- **Plataforma:** iPhone SE de 2º generación e iPhone 13 mini
- **Sistema Operativo y versión:** iOS 18.6.2
- **Ayuda técnica utilizada (versión):** VoiceOver, Focus 14 y 40 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 problemas de accesibilidad que se detallan a continuación.

Existen controles mal etiquetados, etiquetados en inglés o directamente sin etiqueta. Por ejemplo, el botón que permite cerrar la ventana previa a empezar una lección contiene el texto "Close\_ **bold**".

Se recuerda que el lector de pantalla permite etiquetar los botones/gráficos (tocar dos veces con dos dedos manteniendo la segunda pulsación hasta que aparece el mensaje que permite editar la etiqueta del elemento seleccionado).

El cuadro de edición que permite introducir el nombre del usuario (durante el registro) pierde su etiqueta cuando está cumplimentado, por lo que el usuario de VoiceOver no identificará el propósito del campo si hay algo escrito en él.

Se han encontrado elementos vacíos e imágenes decorativas por las que pasa el foco de VoiceOver, lo que añade elementos innecesarios en la navegación del usuario. En adición a este problema, estas imágenes no poseen descripción o no tienen un texto alternativo adecuado. Ocurre por ejemplo en la pestaña "Práctica" en la cual se detecta un icono previo a la sección vocabulario que es reconocido por VoiceOver como "cardsthree\_regular"

Se detectan controles que no reflejan su estado. Por ejemplo, al elegir el idioma que habla el usuario, con VoiceOver no es posible determinar cuál está seleccionado, aunque visualmente sí se muestra dicha información.

Para activar algunos botones se ha de realizar una triple pulsación en lugar de una doble. Este no es el gesto estándar para activar un control, por lo que el usuario de VoiceOver al realizar el gesto típico para esta acción no podrá interactuar con estos elementos. Por ejemplo, sucede en los botones de los ejercicios en los que hay que unir palabras.

Existen ejercicios cuya tarea es completar una frase seleccionando una palabra de un listado. Si bien el usuario podrá escoger una opción de la lista y se colocará en el lugar correcto automáticamente, previamente no podrá saber donde está el hueco a rellenar ya que dicho espacio no es detectado por VoiceOver ni por la línea braille, aunque visualmente si se puede saber su ubicación.

En los ejercicios en los que existe un diálogo entre varias personas, para ayudar a la identificación de los personajes existen imágenes que representan a cada uno de ellos. No es posible acceder a esa información utilizando un lector de pantalla por lo que es más confuso interpretar el diálogo de forma correcta.

Cuando el usuario proporciona una respuesta a un ejercicio, se indica si es o no correcta mediante color y un sonido distinto, pero VoiceOver no proporciona feedback.

En ocasiones la aplicación carece de una estructura clara debido a la falta de encabezados. Esto ocurre por ejemplo en la pestaña “Práctica”, en la que hay secciones como son “Vocabulario” o “Habla” cuyos títulos no son identificados por el lector de pantalla.

En el chat de soporte, cuando se usa una de las respuestas rápidas que el bot proporciona, el foco se desplaza a la parte superior de la pantalla, teniendo el usuario que volver a desplazarse para llegar al último mensaje.

Existe un calendario que muestra los días en los que se ha utilizado la aplicación mediante iconos que no cuentan con un texto alternativo adecuado, ya que VoiceOver reconoce los días en los que se ha realizado alguna actividad como “Flame\_active\_filled” y el resto como “Flame\_inactive”, lo cual no resulta descriptivo. Por otra parte, los iconos no están correctamente asociados cuando el usuario se desplaza por el calendario ya que primero el foco pasa por los días correspondientes a una semana (del 1 al 7) y luego por los iconos con las etiquetas anteriormente mencionadas.

En la pantalla “Conversaciones con guion”, cuando el usuario ha de contestar, existe un texto con la pregunta que se ha realizado. Con VoiceOver activado, no es posible llegar a este contenido.

Para indicar que una lección está completada, ésta posee un icono con el texto descriptivo “Checkcircle\_filled” el cual no resulta descriptivo.

Se han detectado algunos botones que no funcionan con VoiceOver activado, como por ejemplo el botón comenzar de una lección. En este caso, existe alternativa para iniciarla entrando en la propia lección, ya que desde esta pantalla es posible realizar la acción.

Existen textos con rol incorrecto de botón. Un ejemplo de este comportamiento se puede encontrar en “configuración”, en el que el correo tiene rol de botón, aunque realmente es un texto informativo.

Se han encontrado algunos controles que solo tienen rol de imagen, aunque al pulsarlos llevan a otra pantalla. Al no tener el rol correcto, el usuario podría pensar que es solo una imagen y no un elemento interactivo. Esto ocurre por ejemplo en el botón que permite abrir la pantalla en la que se muestra la racha personal.

Como el feedback de las respuestas se proporciona únicamente mediante sonido y color, el usuario que solo utilice línea braille no obtendrá esta información.

Se ha de tener en cuenta que la aplicación no proporciona transcripciones fonéticas de la pronunciación, por lo que aquellas personas que no puedan escuchar los audios no sabrán cómo se pronuncian las distintas palabras.

Para usuarios con deficiencia visual grave, el tamaño de fuente del sistema es soportado, excepto en el nombre de las pestañas y en el menú de configuración. Los textos en negrita y en alto contraste no son respetados por la App.

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 como por ejemplo controles mal etiquetados, etiquetados en inglés o directamente sin etiqueta, elementos por los que pasa VoiceOver innecesariamente, información que solo se transmite mediante color o gestos no estándar para realizar algunas opciones. Estos errores deben ser solucionados para garantizar un correcto funcionamiento con un lector de pantalla.

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, también se han detectado ciertos errores que dificultan su uso como que la aplicación no respeta los textos en alto contraste, en negrita o el tamaño de fuente configurado en el sistema. Además, se han observado algunos problemas relativos al contraste ya que las respuestas de las preguntas tienen un destello de color para indicar si son correctas o no.

<b>Fecha evaluación</b>
-------------------------

18/09/2025
------------