

**Innovación educativa en el aula rural a través del uso de plataformas interactivas para
potenciar la motivación y el aprendizaje del inglés en séptimo grado**

Xiomara Catalina Chaparro Camacho

Asesora

Laura Bibiana Calderón Medina

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Diplomado Práctica de Investigación Pedagógica

2025

Resumen

Este documento presenta los resultados de una investigación formativa desarrollada como opción de grado, orientada a reflexionar sobre la práctica pedagógica y la investigación educativa. El estudio se llevó a cabo en la Institución Educativa Silvestre Arenas, ubicada en el municipio de Sogamoso, Boyacá (Colombia), con estudiantes de grado séptimo. El objetivo general fue fortalecer la motivación y el desempeño académico en el aprendizaje del inglés mediante la implementación de plataformas interactivas como Kahoot, Educaplay y Wordwall. A partir de un enfoque cualitativo con diseño experimental, se identificaron efectos positivos en el desarrollo de competencias lingüísticas básicas. Los hallazgos evidencian que el uso de estas plataformas incrementa significativamente la motivación estudiantil y favorece un aprendizaje más dinámico, participativo y significativo.

Palabras clave: Innovación, motivación, aprendizaje, plataformas, enseñanza.

Abstract

This document presents the results of a formative research project developed as a graduation requirement, aimed at reflecting on pedagogical practice and educational research. The study was conducted at Silvestre Arenas Educational Institution, located in the municipality of Sogamoso, Boyacá, Colombia, with seventh-grade students. The general objective was to strengthen motivation and academic performance in English learning through the implementation of interactive platforms such as Kahoot, Educaplay, and Wordwall. Using a qualitative and experimental approach, the study identified positive effects on the development of basic linguistic skills. The findings show that the use of these platforms significantly enhances student motivation and fosters a more dynamic, participatory, and meaningful learning experience.

Keywords: Innovation, motivation, learning, platforms, teaching.

Tabla de contenido

Introducción	7
Caracterización	9
Planteamiento del Problema	11
Pregunta de Investigación	13
Objetivos	14
Objetivo General	14
Objetivos Específicos.....	14
Marcos de Referencia	15
Referentes Conceptuales	15
Referentes Teóricos	16
Referentes Técnicos	16
Referentes Legales	17
Referentes Éticos	17
Herramientas y Métodos	18
Enfoque y Tipo de Estudio	18
Unidad de Análisis	18
Técnicas Para la Recolección de Datos	18
Categorías Para el Análisis de Datos	20
Resultados	23
Acercamiento de la Población a la Variable	23
Experimentación	24
Identificación de Variaciones	25

Análisis y Discusión	28
Conclusiones y Recomendaciones	32
Referencias Bibliográficas	34
Apéndices.....	37

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Muestras de investigación</i>	37
--	----

Introducción

La enseñanza del inglés en contextos rurales presenta desafíos particulares que exigen la adopción de estrategias pedagógicas innovadoras, adaptadas a las características y necesidades específicas de los estudiantes. En este sentido, la presente investigación explora el potencial de las plataformas interactivas como herramientas para dinamizar el aula y fomentar la motivación en el aprendizaje del inglés. Dada la creciente relevancia de este idioma en el ámbito global, resulta esencial el desarrollo de metodologías que permitan a los estudiantes rurales adquirir competencias lingüísticas que contribuyan a su desarrollo personal, académico y profesional.

El estudio aborda la problemática del limitado acceso a recursos educativos y tecnológicos en instituciones rurales, lo cual impacta negativamente en el desempeño académico de los estudiantes en el área de inglés. Investigaciones recientes han demostrado que la implementación de herramientas digitales puede mejorar significativamente la motivación y el rendimiento de los estudiantes (Rodríguez et al., 2023). Sin embargo, es necesario analizar cómo estas estrategias se adaptan y funcionan en contextos rurales específicos, donde las condiciones y necesidades pueden ser diferentes a las de entornos urbanos.

Esta investigación tiene como objetivo general fortalecer la motivación y el desempeño académico en el aprendizaje del inglés en estudiantes de séptimo grado de la Institución Educativa Silvestre Arenas, mediante la implementación de plataformas interactivas durante el primer semestre de 2025. Para lograr este objetivo, se ha diseñado una estructura de recolección de datos y análisis de información que permitirá evaluar el impacto de estas herramientas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El hallazgo central de esta investigación evidencia que la implementación de plataformas interactivas como Kahoot, Educaplay y Wordwall incrementó de manera significativa la

motivación y la participación activa de los estudiantes en el aprendizaje del inglés, alcanzando un aumento del 48.3 % tras la intervención pedagógica. Este resultado respalda el uso de tecnologías educativas en contextos rurales, demostrando su potencial para generar experiencias de aprendizaje más significativas e inclusivas. A lo largo del presente informe, se detalla el proceso de planificación, ejecución y análisis de los resultados, lo cual permitirá al lector comprender de manera integral los efectos positivos de esta propuesta. Se invita, por tanto, a recorrer cada sección del documento para conocer cómo se abordaron los retos del contexto y se generaron transformaciones en la actitud, la autopercepción y el desempeño académico de los estudiantes.

Caracterización

La investigación se desarrolló en la Institución Educativa Silvestre Arenas, ubicada en la zona rural del municipio de Sogamoso, Boyacá, Colombia. Este entorno se caracteriza por una economía basada en actividades agropecuarias y pequeños comercios, y por una población mayoritariamente perteneciente a estratos socioeconómicos bajos y medios-bajos. La institución es de carácter oficial y atiende a estudiantes de los niveles de educación básica y media, con una población aproximada de 600 alumnos. A pesar de las limitaciones propias del contexto rural, la institución cuenta con una infraestructura adecuada y con algunos recursos tecnológicos, como televisores y un videobeam, lo cual permite implementar prácticas pedagógicas apoyadas en tecnologías digitales.

El grupo focal de esta investigación estuvo compuesto por 35 estudiantes de grado séptimo, con edades comprendidas entre los 11 y 14 años. La mayoría proviene de familias con ingresos limitados, algunas de las cuales dependen de programas de apoyo gubernamental, como la alimentación escolar y el transporte subsidiado. En términos académicos, el grupo presenta una marcada heterogeneidad en el área de inglés. Mientras algunos estudiantes manifiestan niveles básicos de comprensión y producción oral, otros evidencian mayores dificultades que exigen estrategias pedagógicas diferenciadas. Entre ellos, se destaca la presencia de un estudiante diagnosticado con trastorno del espectro autista (TEA), hecho que refuerza la necesidad de una atención pedagógica más inclusiva y personalizada.

En este contexto, se identificaron múltiples necesidades relacionadas con el desarrollo de competencias en inglés, especialmente en comprensión lectora, vocabulario, pronunciación y gramática. El acceso limitado a recursos tecnológicos y materiales especializados dificulta la práctica constante del idioma. Adicionalmente, la escasa exposición al inglés fuera del entorno

escolar reduce las oportunidades de aprendizaje autónomo. Por ello, resulta pertinente implementar estrategias pedagógicas innovadoras que integren herramientas interactivas como Kahoot, Educaplay y Wordwall, con el propósito de dinamizar el proceso educativo y fortalecer la motivación estudiantil.

Factores externos como la condición socioeconómica, la infraestructura educativa y el acceso restringido a tecnología también influyen en el proceso de aprendizaje. Aunque se cuenta con algunos dispositivos audiovisuales, la conectividad a internet es intermitente, lo que limita el uso permanente de plataformas digitales. Asimismo, el bajo nivel educativo de algunos padres y la escasa supervisión en casa constituyen obstáculos adicionales en el aprendizaje del inglés. En consecuencia, se requiere una propuesta pedagógica que optimice los recursos disponibles dentro del aula, promueva experiencias significativas y contextualizadas, y motive a los estudiantes a mejorar su desempeño académico en inglés.

Planteamiento del Problema

Los estudiantes de séptimo grado presentan un desempeño desigual en el aprendizaje del inglés, reflejado en sus niveles de interés, participación y compromiso académico. A pesar de las limitaciones socioeconómicas, se ha evidenciado un esfuerzo constante por parte de los estudiantes, quienes han logrado avances en el desarrollo de habilidades lingüísticas básicas. Se observa una actitud positiva hacia actividades grupales y lúdicas, lo cual indica una predisposición favorable al aprendizaje del idioma. Asimismo, los recursos tecnológicos disponibles, como televisores y videobeam, han permitido enriquecer algunas clases, aunque su uso ha sido esporádico.

Las metodologías tradicionales, centradas en libros de texto y ejercicios escritos, han generado resultados variados. Algunos estudiantes han respondido favorablemente, mientras que otros han manifestado desinterés y dificultades para mantener la atención, lo que contribuye a una posible desmotivación. A pesar de disponer de recursos tecnológicos, estos no se han integrado de forma sistemática al proceso pedagógico. Además, la diversidad de niveles de competencia lingüística representa un reto para el diseño de una metodología común que responda a las necesidades de todo el grupo.

Frente a esta situación, se propone la incorporación de plataformas interactivas como una estrategia para mediar el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés. Herramientas como Kahoot, Educaplay y Wordwall tienen el potencial de dinamizar las clases, incrementar la motivación y fomentar la participación activa. La enseñanza basada únicamente en métodos tradicionales ha demostrado ser insuficiente para generar avances consistentes en todos los estudiantes. Se parte de la hipótesis de que estas plataformas digitales, al integrar componentes lúdicos y de retroalimentación inmediata, pueden facilitar un aprendizaje más significativo.

A pesar del interés mostrado por los estudiantes, persisten obstáculos en el proceso de aprendizaje, entre ellos, las limitaciones tecnológicas, la baja conectividad y la heterogeneidad de los niveles de competencia lingüística. La brecha de conocimiento identificada se enfoca en evaluar el impacto de plataformas interactivas en habilidades como la comprensión lectora y la expresión oral, con el objetivo de mejorar el aprendizaje del inglés en contextos rurales. De este modo, la presente investigación busca evidenciar la incidencia de estas herramientas digitales y optimizar el uso pedagógico de los recursos disponibles en la institución.

Pregunta de Investigación

¿Cómo fortalecer la motivación y el desempeño académico en el aprendizaje del inglés por parte de estudiantes de séptimo grado en un contexto rural a través de la implementación de plataformas interactivas durante el primer semestre de 2025?

Objetivos

Objetivo General

Fortalecer la motivación y el desempeño académico en el aprendizaje del inglés en estudiantes de séptimo grado de la Institución Educativa Silvestre Arenas, mediante la implementación de plataformas interactivas durante el primer semestre de 2025.

Objetivos Específicos

Explorar el acercamiento de los estudiantes de séptimo grado de la Institución Educativa Silvestre Arenas a plataformas interactivas como Kahoot, Educaplay y Wordwall en el proceso de aprendizaje del inglés.

Movilizar la motivación y el desempeño académico en inglés en los estudiantes de séptimo grado a través de la experimentación con plataformas interactivas.

Reconocer los cambios en la motivación y el desempeño académico en inglés en los estudiantes de séptimo grado después de la implementación de plataformas interactivas durante el primer semestre de 2025.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

Innovación Educativa en la Enseñanza del Inglés

La innovación educativa se concibe como la integración de prácticas pedagógicas innovadoras que transforman los procesos de enseñanza-aprendizaje. Según Seminario et al. (2024), esta innovación implica el uso estratégico de metodologías activas y recursos tecnológicos, con el fin de abordar los desafíos del contexto educativo. En el presente estudio, la innovación se pone de manifiesto a través de la utilización de plataformas interactivas como Kahoot, Wordwall y Educaplay, las cuales promueven el dinamismo, la participación y el aprendizaje significativo en estudiantes de zonas rurales.

Plataformas Interactivas como Herramientas de Aprendizaje

De acuerdo con Martínez et al. (2018), las plataformas interactivas son entornos digitales que permiten desarrollar actividades lúdicas y participativas, fortaleciendo el proceso de enseñanza-aprendizaje. Su aplicación en contextos rurales representa una oportunidad para superar barreras de acceso y motivación, especialmente cuando se adaptan a las condiciones tecnológicas disponibles en el aula.

Motivación en el Aprendizaje de una Lengua Extranjera

Ryan y Deci (2000) distinguen entre motivación intrínseca, impulsada por el interés propio, y motivación extrínseca, originada en recompensas externas. La motivación es clave en la adquisición de una segunda lengua, ya que influye directamente en el compromiso del estudiante. La comprensión de este concepto resulta esencial para el diseño de estrategias pedagógicas contextualizadas que respondan a las necesidades e intereses del estudiantado en entornos rurales.

Referentes Teóricos

Esta investigación se fundamenta en la teoría del aprendizaje significativo propuesta por Ausubel (1968), quien plantea que los nuevos conocimientos se adquieren de forma más efectiva cuando se relacionan con la estructura cognitiva previa del estudiante. Esta perspectiva justifica el uso de plataformas interactivas como herramientas que permiten contextualizar el contenido y facilitar su comprensión y retención.

Rodríguez et al. (2023) realizaron un estudio con estudiantes universitarios en el que evidenciaron mejoras sustanciales en la motivación y el rendimiento académico tras implementar plataformas digitales como Kahoot y Educaplay. Su diseño cuasiexperimental mostró avances significativos en la actitud frente al aprendizaje de lenguas extranjeras, coincidiendo con la orientación metodológica de este trabajo.

Deterding et al. (2011) introducen el concepto de gamificación como la incorporación de elementos propios del juego en contextos no lúdicos. Según los autores, esta estrategia favorece el aprendizaje activo, el compromiso sostenido y la retroalimentación continua. Su aplicación resulta pertinente en esta investigación, al fundamentar el uso de herramientas como Wordwall o Kahoot en el mejoramiento de la experiencia educativa.

Referentes Técnicos

Desde una perspectiva técnica, esta investigación se enmarca en el Plan Nacional de Tecnologías Educativas del Ministerio de Educación Nacional (MEN, 2022), el cual impulsa la integración de herramientas digitales como medio para cerrar brechas educativas, especialmente en zonas rurales. También se considera el Marco de Competencias TIC para docentes de la UNESCO, que orienta la incorporación pedagógica de la tecnología con fines educativos.

Referentes Legales

El marco jurídico que respalda esta investigación se compone de varias normativas nacionales. La Ley 115 de 1994 (Ley General de Educación) destaca la importancia de desarrollar competencias comunicativas en una lengua extranjera desde la educación básica. El Decreto 1290 de 2009 promueve la evaluación flexible y contextualizada. La Ley 1341 de 2009 establece el marco para la inclusión de tecnologías en los procesos pedagógicos. Por su parte, la Ley 2216 de 2022 garantiza la educación inclusiva para estudiantes con barreras de aprendizaje, mientras que la Ley 2170 de 2021 regula el uso de herramientas tecnológicas en el ámbito escolar como parte del currículo.

Referentes Éticos

La investigación cumple con los principios éticos establecidos en la Ley 1581 de 2012, relacionada con la protección de datos personales, así como con el Código de Ética Docente (Secretaría de Educación de Bogotá, 2009). Se garantizó el consentimiento informado de los participantes y acudientes, el respeto a la confidencialidad, el anonimato en la divulgación de los datos, y el compromiso con la equidad y la inclusión educativa. Asimismo, se observó el principio de beneficencia, buscando siempre el bienestar y desarrollo integral del estudiantado involucrado.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

La presente investigación se desarrolla desde un enfoque cualitativo, con un diseño de investigación-acción educativa. Este enfoque permite comprender los fenómenos educativos desde la experiencia de los actores, privilegiando la interpretación de los significados construidos en contextos reales (Hernández et al., 2014). A través de un proceso participativo, se implementó una intervención pedagógica centrada en el uso de plataformas interactivas, con el propósito de observar y analizar los cambios en la motivación y el desempeño académico de los estudiantes.

El diseño de tipo cualitativo con intervención permitió identificar transformaciones ontológicas, entendidas como cambios en la autopercepción, la actitud y la participación de los estudiantes frente al aprendizaje del inglés. Para garantizar la validez y la confiabilidad del estudio, se utilizó la triangulación metodológica, que consiste en el uso combinado de varias fuentes y técnicas de recolección de datos (Vasilachis, 2006).

Unidad de Análisis

La unidad de análisis estuvo conformada por 35 estudiantes de séptimo grado de la Institución Educativa Silvestre Arenas, ubicada en la zona rural del municipio de Sogamoso, Boyacá. El grupo fue seleccionado de manera intencional, atendiendo a su diversidad lingüística y a su participación activa en procesos pedagógicos innovadores. En línea con Flick (2015), la muestra cualitativa se selecciona por criterios de pertinencia y riqueza informativa, y no por representatividad estadística.

Técnicas Para la Recolección de Datos

El proceso de recolección de datos en esta investigación se diseñó en coherencia con los objetivos específicos del estudio, permitiendo obtener información válida y pertinente sobre las

transformaciones generadas a través del uso de plataformas interactivas en el aprendizaje del inglés. Para el primer objetivo, de carácter exploratorio, se empleó una encuesta diagnóstica inicial aplicada mediante Google Forms, orientada a conocer las percepciones y experiencias previas de los estudiantes respecto al uso de herramientas digitales y su relación con el aprendizaje del inglés. Esta técnica permitió establecer una línea base del grupo y comprender su contexto tecnológico y académico.

Como parte del segundo objetivo, enfocado en la movilización de la motivación y el desempeño académico, se implementaron técnicas cualitativas durante la fase de intervención. En primer lugar, se realizó una observación directa en el aula, mediante la cual se documentó sistemáticamente el nivel de participación, la actitud hacia la asignatura y las respuestas frente al uso de plataformas interactivas como Kahoot, Wordwall y Educaplay. Esta técnica fue complementada con el uso de un diario de campo, que permitió registrar impresiones espontáneas, actitudes y comportamientos emergentes a lo largo de las sesiones. Además, se diseñaron tres planeaciones pedagógicas estructuradas que sirvieron como unidades de análisis, ya que integraban actividades específicas con dichas plataformas orientadas a fortalecer vocabulario, pronunciación y estructuras gramaticales.

Para el tercer objetivo, centrado en la indagación de los cambios generados tras la intervención, se aplicó una encuesta final de evaluación, también a través de Google Forms, que recogió las percepciones de los estudiantes respecto a su proceso de aprendizaje y motivación después de la implementación. Esta técnica se complementó con una actividad de reflexión grupal, apoyada por un video motivacional, que promovió la verbalización de experiencias y la identificación de transformaciones desde una perspectiva ontológica. La triangulación de estas técnicas, como encuestas, observación, reflexiones y actividades pedagógicas, proporcionó una

visión profunda y validada de los efectos de la intervención, alineándose con los postulados metodológicos del enfoque cualitativo (Denzin & Lincoln, 2012).

Categorías Para el Análisis de Datos

Acercamiento a Plataformas Interactivas

Esta categoría permite identificar las percepciones iniciales de los estudiantes frente al uso de herramientas digitales como Kahoot, Educaplay y Wordwall en el contexto del aula rural. Su análisis se relaciona con el componente ontológico de la familiarización con nuevas tecnologías aplicadas a procesos educativos. A través de esta categoría se evalúa cómo la introducción de estas plataformas influye en la disposición y apertura del grupo hacia metodologías innovadoras en el aprendizaje del inglés.

Motivación en el Aprendizaje del Inglés

Se analiza la evolución en la actitud, el interés y el entusiasmo de los estudiantes hacia el aprendizaje del inglés, antes y después de la implementación de la estrategia pedagógica. Esta categoría se articula con la dimensión afectiva del proceso educativo, permitiendo comprender en qué medida el uso de plataformas interactivas potencia la motivación intrínseca y extrínseca de los estudiantes, factor clave en contextos rurales donde las condiciones de aprendizaje suelen ser limitadas.

Desempeño Académico en Inglés

Esta categoría examina los avances en el aprendizaje del idioma, especialmente en áreas como comprensión lectora, adquisición de vocabulario y uso de estructuras gramaticales. Está alineada con la variable de desarrollo de competencias lingüísticas, y permite establecer una relación directa entre el uso de recursos digitales y la mejora en los resultados académicos. Su

análisis posibilita extraer conclusiones relevantes sobre la efectividad de las plataformas interactivas en el fortalecimiento de habilidades comunicativas en inglés.

Acceso a Tecnología y Conectividad

Esta categoría aborda las condiciones de acceso a dispositivos tecnológicos y a la conectividad, tanto dentro como fuera del entorno escolar. Se vincula con los factores contextuales que inciden en el desarrollo del proceso educativo en zonas rurales, permitiendo identificar facilitadores o limitaciones que puedan impactar la implementación de herramientas digitales. Su análisis es fundamental para interpretar los resultados desde una perspectiva integral que contemple las desigualdades tecnológicas presentes en el medio.

Estrategia de análisis de datos

La información recolectada durante el desarrollo del estudio fue sometida a un análisis cualitativo, siguiendo una metodología sistemática basada en las propuestas de Flick (2015). En primer lugar, se realizó la recolección de respuestas a través de encuestas aplicadas mediante la plataforma Google Forms, lo cual permitió obtener datos de carácter descriptivo directamente relacionados con los objetivos del estudio. Posteriormente, se llevó a cabo un proceso de codificación y categorización, organizando las respuestas según las categorías previamente establecidas, las cuales fueron definidas con base en las variables y aspectos ontológicos abordados en la investigación.

Una vez codificados los datos, se efectuó un análisis descriptivo con apoyo de gráficos y representaciones visuales que facilitaron la interpretación de patrones y tendencias, particularmente en lo relacionado con la motivación y el aprendizaje del inglés. Finalmente, se empleó la triangulación de información como técnica de validación, contrastando los resultados obtenidos en las encuestas con las observaciones de aula y las reflexiones colectivas registradas

durante el proceso. Esta triangulación fortaleció la confiabilidad del estudio y permitió una comprensión más holística de los efectos generados por el uso de plataformas interactivas en el aula rural (Vasilachis, 2006).

Resultados

Los resultados obtenidos en la presente investigación se organizaron en tres momentos clave: el acercamiento inicial a la variable, los efectos de la intervención pedagógica y el análisis de las variaciones observadas. La información fue recopilada mediante la aplicación de encuestas, observaciones de aula, registros reflexivos y espacios de socialización grupal, lo cual permitió una triangulación metodológica sólida, en concordancia con los lineamientos propuestos por Denzin y Lincoln (2012).

Acercamiento de la Población a la Variable

Durante la fase diagnóstica, se efectuó una observación directa en el aula con el propósito de identificar las actitudes iniciales de los estudiantes frente a la asignatura de inglés. Los resultados evidenciaron una participación limitada y una actitud pasiva, especialmente en las actividades orales, lo cual sugiere una baja autoconfianza lingüística. Esta interpretación fue respaldada por las respuestas a una pregunta abierta incluida en una encuesta, en la que los estudiantes manifestaron expresiones como: *“Es difícil entender las palabras en inglés”* y *“A veces no sé cómo pronunciar”*, lo que refleja indicios de desmotivación y temor hacia el uso del idioma extranjero.

Complementariamente, se aplicó una encuesta diagnóstica a través de Google Forms, enviada por medio del grupo institucional de WhatsApp con el acompañamiento de los padres de familia. Esta herramienta permitió conocer tanto el nivel de competencia lingüística como la familiaridad de los estudiantes con recursos digitales. Los datos revelaron que el 60 % de los estudiantes había interactuado previamente con plataformas como Kahoot o Wordwall, aunque de manera ocasional. El 45 % manifestó sentirse desmotivado con respecto a la asignatura, mientras que el 50 % reportó tener dificultades en la comprensión de textos en inglés.

Adicionalmente, un 40 % no contaba con acceso a internet en casa y un 35 % carecía de dispositivos tecnológicos adecuados para actividades académicas.

Estos resultados permitieron establecer una línea base para orientar la planificación pedagógica, enfocada en el uso de plataformas interactivas y el trabajo colaborativo. Se priorizaron contenidos esenciales como el desarrollo de vocabulario básico y el uso de estructuras gramaticales sencillas, adaptadas al contexto rural y a las condiciones tecnológicas de los estudiantes.

Experimentación

Durante la fase de intervención se desarrollaron cinco sesiones pedagógicas estructuradas conforme a los objetivos del estudio, integrando recursos visuales, auditivos e interactivos que facilitaron un aprendizaje más significativo. Las actividades implementadas incluyeron el uso de videos explicativos, ejercicios de sopa de letras en Educaplay, juegos de emparejamiento en Wordwall y preguntas de selección múltiple en Kahoot. Estas estrategias fueron diseñadas para responder a las necesidades detectadas en el diagnóstico y fomentar la participación activa del estudiantado.

El seguimiento del proceso mediante el diario de campo permitió registrar reacciones auténticas que evidenciaron transformaciones significativas en la percepción del aprendizaje. Por ejemplo, al finalizar una actividad en Educaplay, una estudiante comentó: *“Así sí es más fácil aprender inglés, se siente como un juego”*. Esta afirmación ilustra cómo el uso de herramientas interactivas contribuyó a convertir el aprendizaje en una experiencia más accesible y motivadora.

Al finalizar la intervención, se aplicó una encuesta de evaluación junto con observaciones sistemáticas en el aula. Los resultados reflejaron avances notables en varios aspectos. El 100 % de los estudiantes manifestó un mayor interés por aprender inglés tras el uso de las plataformas

interactivas; el 93.3 % reportó sentirse más motivado durante las clases, en comparación con el 45 % registrado inicialmente; y el mismo porcentaje (93.3 %) percibió mejoras en la comprensión de los temas abordados. Asimismo, el 100 % reportó avances concretos en vocabulario, uso gramatical y pronunciación.

En cuanto al entorno familiar, el 46.7 % de los estudiantes logró realizar prácticas en casa con el apoyo de sus familias, mientras que el 53.3 % señaló la persistencia de barreras tecnológicas como limitante para la continuidad del proceso. Como cierre del proyecto, se proyectó un video motivacional sobre la importancia del inglés, seguido de una actividad de socialización en la que los estudiantes compartieron sus experiencias. Uno de ellos expresó: *“Antes me daba miedo hablar en inglés, ahora ya me animo más”*. Este tipo de manifestaciones fueron interpretadas como señales de un cambio positivo en la actitud, la autopercepción y la disposición hacia el aprendizaje del inglés como lengua extranjera.

Identificación de Variaciones

Después de la implementación de la propuesta pedagógica centrada en el uso de plataformas interactivas como Kahoot, Wordwall y Educaplay, se evidenciaron cambios sustanciales en el aspecto ontológico de los estudiantes de grado séptimo, particularmente en sus actitudes, percepciones y comportamientos frente al aprendizaje del inglés. Estos cambios fueron identificados mediante la triangulación de información obtenida a través de cuestionarios comparativos, entrevistas finales, observaciones estructuradas y análisis de los diarios de campo.

En primer lugar, se observaron transformaciones significativas en la motivación hacia el aprendizaje del inglés. Al inicio del proceso, solo el 45 % de los estudiantes manifestó sentirse motivado por esta asignatura. Posteriormente, tras la incorporación de metodologías interactivas, este porcentaje ascendió al 93.3 %. Este cambio refleja una mejora en la disposición emocional

hacia el aprendizaje, atribuida a la implementación de dinámicas participativas y adaptadas al contexto rural.

Otro indicador importante fue la comprensión de los contenidos trabajados. Inicialmente, solo el 50 % de los estudiantes afirmaba comprender los temas abordados. Después de la intervención, el 93.3 % de los participantes reportó una comprensión clara de los contenidos, lo que evidencia el impacto positivo de las herramientas digitales en la construcción de aprendizajes significativos. Esto se relaciona con los planteamientos de Ausubel (1968), quien señala que el aprendizaje significativo ocurre cuando los nuevos conocimientos se integran con los saberes previos.

En relación con el uso de plataformas interactivas, se identificó un aumento considerable en la familiarización y disposición hacia estas herramientas. Al inicio, el 60 % de los estudiantes había tenido contacto previo con plataformas digitales. Al finalizar el proceso, el 100 % expresó una percepción favorable hacia su uso, considerando que estas herramientas hacían el aprendizaje más entretenido, accesible y efectivo, incluso en un entorno con recursos tecnológicos limitados (Rodríguez et al., 2023).

En cuanto a la participación oral en clase, se registró una evolución notoria. Durante las primeras sesiones, la intervención verbal era escasa, predominaban el silencio y la inseguridad. No obstante, al avanzar en la implementación de la propuesta, los estudiantes comenzaron a participar con mayor espontaneidad en las actividades orales, lo cual fue documentado tanto en las observaciones como en los diarios de campo.

Finalmente, se destaca una mejora significativa en la autoconfianza de los estudiantes frente al aprendizaje del idioma. Las expresiones iniciales de temor o inseguridad dieron paso a actitudes más propositivas y colaborativas. Hacia el final del proceso, los estudiantes

manifestaron sentirse más seguros, motivados y capaces de comunicarse en inglés. Este cambio ontológico no solo evidencia el desarrollo de competencias lingüísticas, sino también la transformación de la percepción que los estudiantes tienen de sí mismos como aprendices activos, capaces y valiosos dentro del proceso educativo.

En síntesis, los resultados demuestran que la incorporación de plataformas interactivas en el aula rural no solo mejoró el rendimiento académico, sino que también generó cambios profundos en el ser del estudiante, potenciando su participación, confianza y motivación hacia el aprendizaje de una lengua extranjera en contextos con limitaciones tecnológicas.

Análisis y Discusión

Los resultados obtenidos a lo largo del proceso investigativo permiten afirmar que la implementación de plataformas interactivas tuvo un impacto positivo en la motivación y el desempeño académico de los estudiantes de séptimo grado en el aprendizaje del inglés. Este análisis se realiza en consonancia con el objetivo general del estudio, que buscaba fortalecer ambos aspectos a través de recursos digitales como Kahoot, Wordwall y Educaplay. A continuación, se presenta una reflexión estructurada que no solo interpreta los hallazgos cuantitativos y cualitativos, sino que también aborda las transformaciones ontológicas observadas en la población, es decir, los cambios en su forma de ser y estar frente al proceso educativo.

En la fase diagnóstica inicial, se identificó que los estudiantes mostraban una relación limitada con la variable tecnológica. Si bien el 60 % indicó haber tenido contacto previo con plataformas interactivas, su uso no estaba integrado al proceso de aprendizaje formal. El 45 % manifestó desmotivación hacia la asignatura de inglés, y el 50 % reportó dificultades significativas en la comprensión lectora. Estas percepciones fueron confirmadas por observaciones en el aula, donde se evidenció escasa participación oral y poca seguridad al interactuar en inglés. Estos datos coincidieron con las expectativas iniciales del estudio, aunque se esperaba un mayor desconocimiento de las plataformas digitales. La sorpresa radicó en la disposición positiva hacia la experimentación con herramientas nuevas, lo cual abrió la posibilidad de explorar su potencial en contextos rurales con acceso limitado a tecnología.

Durante la fase de intervención, se aplicaron cinco sesiones diseñadas con metodologías activas y recursos interactivos. Las plataformas seleccionadas permitieron combinar componentes visuales, auditivos y de gamificación. El impacto fue notorio: el 100 % de los

estudiantes expresó mayor interés por aprender inglés, y el 93.3 % se sintió más motivado durante las actividades. Estos resultados respaldan los planteamientos de Ausubel (1968), quien sostiene que el aprendizaje significativo se logra cuando los nuevos contenidos se relacionan con conocimientos previos en un contexto comprensible y motivador. Asimismo, se confirma la efectividad de la gamificación como estrategia pedagógica, tal como lo proponen Deterding et al. (2011), al fomentar la participación, la retroalimentación inmediata y el trabajo colaborativo.

Uno de los aportes más relevantes del proceso fue el cambio ontológico observado en los estudiantes. Al inicio, varios manifestaban frases como *“me da miedo hablar en inglés”* o *“no entiendo nada cuando el profe habla en inglés”*. Tras la intervención, expresaron comentarios como *“ya puedo decir frases completas”* o *“así es más divertido y fácil”*, lo cual evidencia una transformación en su autopercepción. El uso del diario de campo permitió documentar momentos clave de este cambio, como el aumento de la participación espontánea y la confianza al pronunciar en voz alta. Estas transformaciones no solo reflejan avances cognitivos, sino también el desarrollo de una actitud más activa y positiva frente al aprendizaje, aspecto esencial en la formación integral de los estudiantes rurales.

Los hallazgos de esta investigación coinciden con los resultados reportados por Rodríguez et al. (2023), quienes identificaron mejoras significativas en la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes tras el uso de plataformas digitales en el aprendizaje de lenguas extranjeras. Asimismo, destacan que el uso de herramientas gamificadas fortalece la participación activa y favorece la retención del conocimiento. No obstante, a diferencia de estos estudios, el presente trabajo se desarrolla en un contexto rural con acceso limitado a tecnología, lo cual introduce variables adicionales como la conectividad, el apoyo familiar y la disponibilidad de recursos. A pesar de estas condiciones, los resultados fueron igualmente

positivos, lo que refuerza la adaptabilidad de estas estrategias incluso en entornos con restricciones.

Entre las principales limitaciones se encuentra la brecha tecnológica que afecta a parte del grupo. El 40 % de los estudiantes no cuenta con internet en casa y el 35 % carece de dispositivos para reforzar lo aprendido fuera del aula. Esta situación limitó el tiempo de exposición a las plataformas más allá del espacio escolar. Además, el estudio se desarrolló en un periodo de tiempo relativamente corto, lo cual restringió la posibilidad de evaluar aprendizajes de largo plazo. Otra limitación fue la imposibilidad de incluir entrevistas familiares debido a restricciones logísticas. Estas condiciones podrían haber influido en la profundidad de algunos resultados, por lo cual se recomienda ampliar el periodo de intervención y diversificar las técnicas de recolección en futuros estudios.

Los resultados obtenidos ofrecen insumos valiosos para el diseño de propuestas pedagógicas innovadoras en contextos rurales. Se sugiere institucionalizar el uso de plataformas interactivas como recurso permanente en el currículo de inglés, complementando los métodos tradicionales con estrategias más dinámicas y participativas. A nivel institucional, los hallazgos evidencian la necesidad de fortalecer la infraestructura tecnológica y la formación docente en el uso pedagógico de herramientas digitales. Asimismo, se destaca la importancia de involucrar a las familias en el proceso, mediante el uso de medios de comunicación accesibles como WhatsApp, lo que facilita el acompañamiento y la continuidad del aprendizaje en casa.

En conclusión, se puede afirmar que la variable implementada el uso de plataformas interactivas tuvo un impacto positivo en la motivación, el aprendizaje y la transformación ontológica de los estudiantes de séptimo grado en un contexto rural. A partir de estos resultados, surgen nuevas preguntas de investigación, como: ¿cómo integrar estas plataformas de manera

transversal en otras áreas del currículo?, ¿qué efectos tienen sobre las habilidades productivas como la escritura o la conversación prolongada? Se sugiere que futuras investigaciones adopten un enfoque mixto, incluyan muestras más amplias y profundicen en el acompañamiento familiar como mediador del aprendizaje autónomo.

Conclusiones y Recomendaciones

La implementación de plataformas interactivas (Kahoot, Educaplay, y Wordwall) en la enseñanza del inglés en el contexto rural de la Institución Educativa Silvestre Arenas, mostró un aumento significativo en la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes de séptimo grado. La motivación de los estudiantes se incrementó del 45 % al 93.3 %, y su participación oral mejoró notablemente. Estos hallazgos responden directamente a la pregunta de investigación, ya que la implementación de estas plataformas fortaleció tanto la motivación como el desempeño académico.

La investigación logró evidenciar una transformación en la autopercepción y actitud de los estudiantes hacia el aprendizaje del inglés. En un inicio, los estudiantes mostraban desconfianza y poca participación, pero al finalizar la intervención, la mayoría expresó mayor confianza en sus habilidades lingüísticas, destacando una mejora en su disposición y motivación.

Las plataformas interactivas tuvieron un impacto positivo al fomentar un aprendizaje más dinámico y participativo. Sin embargo, algunos desafíos persisten, como las limitaciones tecnológicas fuera del aula (falta de acceso a internet y dispositivos), que impidieron que todos los estudiantes pudieran continuar practicando en casa. A pesar de esto, los logros dentro del aula fueron significativos.

Este estudio complementa la literatura existente sobre el uso de tecnologías educativas en contextos rurales, demostrando que, incluso con recursos limitados, las plataformas interactivas pueden generar mejoras sustanciales en la motivación y el rendimiento académico. Además, aporta un enfoque práctico y teórico que podría ser replicado en otras investigaciones futuras en entornos similares.

Basado en los resultados obtenidos, se recomienda institucionalizar el uso de plataformas interactivas como herramientas permanentes en la enseñanza del inglés, integrándolas de manera sistemática en el currículo. Esto permitirá que todos los estudiantes tengan acceso constante a herramientas digitales, incluso si la tecnología disponible en la institución es limitada.

Se sugiere explorar en futuras investigaciones el impacto de estas plataformas en otras habilidades del idioma, como la escritura y la expresión oral prolongada. Además, sería útil extender el periodo de intervención para observar los efectos a largo plazo y evaluar cómo el acompañamiento familiar, en conjunto con el uso de plataformas interactivas, influye en el aprendizaje autónomo de los estudiantes.

Referencias Bibliográficas

- Ausubel, D. P. (1968). Teoría del aprendizaje significativo. Conductitlan.
https://conductitlan.org.mx/07_psicologiaeducativa/Materiales/E_Teoria_del_Aprendizaje_significativo.pdf
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (Coords.). (2012). Manual de investigación cualitativa. Gedisa.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=490631>
- 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: Envisioning Future Media Environments, 9–15. Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Flick, U. (2015). El diseño de la investigación cualitativa. Revista Investigación Cualitativa, 1(1), 107–117.
https://www.academia.edu/29974658/Flick_U_2015_El_dise%C3%B1o_de_la_investigaci%C3%B3n_cualitativa
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). Metodología de la investigación (6.^a ed.). McGraw Hill.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=775008>
- Ley 115 de 1994. (1994, 8 de febrero). Ley General de Educación. Congreso de Colombia.
<https://convergenciagnoa.org/wp-content/uploads/2017/07/Ley-115-de-1994.pdf>
- Ley 1341 de 2009. (s. f.). Gestor Normativo. Función Pública. Recuperado el 9 de marzo de 2025, de <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=36913>
- Ley 1581 de 2012. (2023, 9 de agosto). Gestor Normativo. Función Pública.
<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=49981>

- Marco de competencias de los docentes en materia de TIC UNESCO - UNESCO Biblioteca Digital. (s. f.). UNESCO. Recuperado el 5 de abril de 2025, de <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000371024>
- Martínez, A. P., Julio, S., & Manuel. (2018). Plataforma interactiva para la integración en el proceso de extensión universitaria. *MEDISAN*, 22(4), 440–448. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1029-30192018000400014
- Ministerio de Educación Nacional. (s. f.). Decreto 1290 de 2009. https://www.mineduccion.gov.co/1621/articles-187765_archivo_pdf_decreto_1290.pdf
- Ministerio de Educación Nacional de Colombia. (2025). Portal MEN - Presentación - Inicio. <https://www.mineduccion.gov.co/portal/>
- Rodríguez-Barboza, J. R., Pablo-Huamani, R., Sáenz, E. G. D., Morales, D. V. R., & Rojas, M. L. R. (2023). Innovación educativa en acción: Herramientas digitales y su impacto en la motivación de estudiantes universitarios. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 7(30), Artículo 30. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i30.624>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 54–67. <https://doi.org/10.1006/ceps.1999.1020>
- Seminario-Hurtado, N., Avellaneda-Vásquez, J., Núñez, R. L. C., & Brito, H. A. A. (2024). Innovación educativa: Un análisis documental. *Educación*, 30(2), Artículo 2. <https://doi.org/10.33539/educacion.2024.v30n2.3293>

Vasilachis de Gialdino, I. (2006). Estrategias de investigación cualitativa.

https://www.academia.edu/36458205/_Vasilachis_2006_Estrategias_de_Investigacio_n_

Cualitativa

Apéndices

Apéndice A

Muestras de investigación

<https://drive.google.com/drive/folders/115C-9SkRmhuDhTJY41YiDmI8WrH7FuZb?usp=sharing>