

Innovación educativa para el aprendizaje del inglés enfocado en el uso música y series en entornos virtuales y presenciales para la progresión del aprendizaje de un segundo idioma

Julian Felipe Tellez Guzmán

Asesor

Diana Carolina Suarez Diaz

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Lenguas Extranjeras con Énfasis en Inglés

2025

Agradecimientos

Quiero dedicar un agradecimiento muy especial a mis padres, quienes han sido mi pilar fundamental en este camino académico. Gracias por su amor incondicional, su apoyo constante y su confianza en mí, incluso en los momentos más difíciles. Sus palabras de aliento y su ejemplo de esfuerzo y perseverancia han sido mi mayor inspiración.

Resumen

Este documento es el resultado de un ejercicio de investigación formativa, desarrollado como opción de grado, que permitió reflexionar sobre la práctica pedagógica y la innovación educativa en contextos virtuales y presenciales. El estudio se llevó a cabo en la institución Stars Kids Play and Learn, trabajando con estudiantes de primera infancia. El objetivo general fue fortalecer el aprendizaje del inglés a través de un entorno virtual inmersivo basado en música y series durante el año 2025, utilizando un enfoque cualitativo y experimental en el que se integró la variable entorno virtual y presencial inmersivo con recursos audiovisuales en inglés, reconociendo sus efectos en la motivación, comprensión y uso activo del idioma por parte de los estudiantes. A partir de este ejercicio investigativo, se concluyó que el uso guiado y pedagógico de música y series en inglés incrementa el interés, mejora la pronunciación y favorece el reconocimiento de vocabulario cotidiano, aunque persisten desafíos en la comprensión profunda y la transferencia del aprendizaje a nuevos contextos.

Palabras clave: Inglés, virtualidad, infancia, educación, audiovisuales.

Abstract

This document is the result of formative research, developed as a degree option, which allowed for reflection on pedagogical practice and educational innovation in virtual and in-person contexts. The study was conducted at Stars Kids Play and Learn with early childhood education students. The overall objective was to strengthen English language learning through an immersive virtual environment based on music and television series during the year 2025. This study used a qualitative and experimental approach that integrated immersive virtual and in-person environments with audiovisual resources in English, recognizing their effects on students' motivation, comprehension, and active use of the language. Based on this research, it was concluded that the guided and pedagogical use of music and television series in English increases interest, improves pronunciation, and favors the recognition of everyday vocabulary, although challenges persist in achieving deep comprehension and transferring learning to new contexts.

Keywords: English, virtuality, childhood, education, audiovisuals.

Tabla de Contenido

Introducción	9
Caracterización	11
Presentación de la Institución.....	11
Características Generales del Grupo	11
Demandas de Aprendizaje según el Contexto.....	12
Factores Contextuales que Afectan el Aprendizaje.....	13
Planteamiento del Problema	14
Mediación del Aprendizaje	14
Interés por Introducir una Variable de Mediación y la Hipótesis	15
La Hipótesis Planteada.....	15
Resumen de la Brecha de Conocimiento.....	15
Pregunta de Investigación.....	17
Objetivos.....	18
Objetivo General	18
Objetivos Específicos	18
Marcos de Referencia	19
Referentes Conceptuales	19
Comprensión Oral.....	20
Fluidez Oral	20
Referentes Teóricos.....	20
Referentes Técnicos	21
Referentes Legales	21

Referentes Éticos.....	22
Herramientas y Métodos.....	23
Enfoque y Tipo de Estudio.....	23
Unidad de Análisis.....	23
Técnicas para la Recolección de Datos.....	24
Categorías para el Análisis de Datos.....	25
Motivación y Actitud hacia el Aprendizaje del Inglés.....	25
Comprensión Oral.....	25
Expresión Oral.....	26
Acceso a Recursos y Apoyo Fuera del Aula.....	26
Resultados.....	27
Acercamiento de la Población a la Variable.....	27
Identificación de Variaciones.....	29
Análisis y Discusión.....	30
Introducción al Análisis de Resultados.....	30
Análisis del Acercamiento de la Población a la Variable.....	30
Impacto de la Variable en la Experimentación.....	30
Cambios Observados en el Aspecto Ontológico.....	31
Comparación con Estudios Previos.....	31
Limitaciones del Estudio.....	32
Implicaciones Prácticas de los Hallazgos.....	32
Conclusión del Análisis y Propuesta de Investigación Futura.....	32
Conclusiones.....	34

Recomendaciones.....	35
Referencias Bibliográficas	36
Apéndices.....	38

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Muestras de Investigación</i>	38
--	----

Introducción

El aprendizaje del inglés se ha consolidado como una de las competencias más importantes en la educación contemporánea, no solo por su relevancia en el ámbito académico y profesional, sino también por su papel en la apertura cultural y globalización. En este contexto, la tecnología y los recursos digitales se han convertido en herramientas clave para facilitar la adquisición de una lengua extranjera. En particular, el uso de entornos virtuales inmersivos que incorporan elementos como la música y las series en inglés está emergiendo como una estrategia innovadora para mejorar la comprensión y expresión en este idioma, especialmente en contextos educativos dirigidos a la infancia. La implementación de este tipo de enfoques permite que los estudiantes interactúen de manera más natural y atractiva con el idioma, favoreciendo su aprendizaje en un ambiente lúdico y motivador.

El problema central que se aborda en esta investigación radica en cómo el entorno digital, aunque es ampliamente utilizado en muchos contextos educativos, no siempre se emplea de manera pedagógica para promover el aprendizaje intencional del inglés, especialmente en los primeros años de escolarización. Si bien es común que los niños consuman contenido en inglés a través de canciones y dibujos animados, este consumo suele ser superficial y sin la estructura necesaria para facilitar la comprensión y el uso activo del idioma. Diversos estudios han señalado que, aunque la exposición al idioma es frecuente, los estudiantes a menudo no logran internalizar lo aprendido ni transferirlo a situaciones comunicativas reales. Es necesario, por tanto, investigar cómo un entorno virtual bien diseñado, que integre música y series, puede transformar la manera en que los niños aprenden inglés, haciendo el proceso más significativo y efectivo.

El objetivo general de esta investigación fue fortalecer el aprendizaje del inglés en los estudiantes de Stars Kids Play and Learn a través de un entorno virtual y presencial inmersivo basado en música y series en inglés durante el año 2025. Para lograr este objetivo, se adoptó un enfoque cualitativo y experimental, utilizando observaciones, análisis de producciones orales y ejercicios de comprensión auditiva, con el fin de evaluar los avances de los estudiantes en términos de pronunciación, vocabulario y comprensión del idioma. El proceso de recolección de datos se complementó con actividades lúdicas y ejercicios prácticos que permitieron evaluar la motivación de los niños y su disposición a participar activamente en el aprendizaje del inglés. Esta metodología permitió obtener una visión clara sobre los efectos del entorno virtual en su aprendizaje y en su actitud hacia el idioma.

El hallazgo más relevante de esta investigación fue que, al integrar un entorno virtual inmersivo con recursos audiovisuales como la música y las series en inglés, los estudiantes mostraron un aumento significativo en su motivación y participación en el aprendizaje del idioma. A lo largo del proceso, los niños no solo mejoraron su pronunciación y ampliaron su vocabulario, sino que también comenzaron a asociar el inglés con una experiencia divertida y cercana a sus intereses personales. Aunque aún persisten desafíos en cuanto a la transferencia del aprendizaje a contextos más complejos, los resultados iniciales muestran que este enfoque tiene un gran potencial para mejorar la forma en que los niños adquieren una segunda lengua. Para conocer en detalle cómo se llegó a estos resultados y cuáles son las implicaciones pedagógicas de este hallazgo, se invita al lector a explorar el contenido completo del informe.

Caracterización

Presentación de la Institución

Stars Kids Play and Learn es una institución educativa privada ubicada en la localidad de Modelia, al occidente de Bogotá. Esta zona, predominantemente residencial, presenta una infraestructura urbana consolidada, aunque con alta densidad poblacional. Modelia está compuesta por una mezcla de clases medias y bajas, y cuenta con una amplia oferta comercial y de servicios. La ubicación estratégica de la institución facilita el acceso a diversas rutas de transporte, lo cual permite una mayor movilidad para los estudiantes. Stars Kids está especializada en la enseñanza del inglés, utilizando una metodología innovadora que se basa en el juego y la interacción práctica. Este enfoque busca que los niños aprendan el idioma de manera divertida y efectiva, aprovechando su motivación natural y su disposición para aprender.

Características Generales del Grupo

La población atendida por Stars Kids Play and Learn está compuesta por niños de entre 3 y 12 años, la mayoría provenientes de familias de clase media alta en la zona de Modelia y áreas cercanas. Muchos de estos estudiantes están en las primeras etapas de su educación formal y muestran una alta disposición para aprender y desarrollar habilidades lingüísticas. Sin embargo, el contexto socioeconómico de estas familias tiene un impacto significativo en el proceso de aprendizaje. Algunos hogares no cuentan con los recursos suficientes para reforzar el inglés fuera del aula, lo que limita las oportunidades de práctica adicional. La mayoría de los niños provienen de hogares donde el inglés no se habla regularmente, lo que resalta la necesidad de una enseñanza integral en la institución. Los padres reconocen el inglés como una herramienta esencial para el futuro de sus hijos, aunque el nivel de apoyo familiar varía según los recursos disponibles y las experiencias previas con el idioma.

La institución cuenta con una infraestructura educativa adaptada a su metodología. A diferencia de las aulas convencionales, los espacios están diseñados para promover una enseñanza más lúdica, lo cual favorece la interacción y el aprendizaje significativo. Además, la institución dispone de áreas recreativas equipadas con diversas herramientas pedagógicas, así como una zona de tecnología con tabletas dedicadas a la enseñanza del inglés. No obstante, estos dispositivos presentan limitaciones técnicas debido a su obsolescencia, lo que restringe su efectividad en el proceso educativo.

Demandas de Aprendizaje según el Contexto

El grupo de estudiantes de Stars Kids tiene una demanda primaria centrada en la adquisición y fortalecimiento de sus habilidades lingüísticas en inglés, específicamente en comprensión oral y expresión escrita. Debido a que muchos de los niños no tienen contacto regular con el idioma fuera del aula, el entorno de aprendizaje debe ser intensivo y contextualizado, con el objetivo de lograr avances significativos en un corto período de tiempo. Sin embargo, las limitaciones en la carga horaria de las clases constituyen un desafío. Las clases presenciales se imparten solo dos horas y media cada dos días, complementadas con una sesión virtual de una hora. Esta distribución horaria resulta insuficiente para asegurar una exposición adecuada al idioma, especialmente si se considera que el aprendizaje de una segunda lengua requiere inmersión constante y práctica continua (Lightbown & Spada, 2013). De acuerdo con las directrices del Ministerio de Educación Nacional de Colombia, la educación bilingüe debe garantizar tiempos adecuados de exposición y aplicar estrategias de enseñanza contextualizadas (MEN, 2016).

Factores Contextuales que Afectan el Aprendizaje

Diversos factores sociales y familiares impactan directamente en el proceso de aprendizaje de los niños en Stars Kids Play and Learn. Uno de los principales obstáculos es la falta de un entorno de práctica constante del inglés fuera de la institución, lo cual limita las oportunidades para reforzar lo aprendido en el aula. Aunque los estudiantes muestran una gran motivación por aprender inglés, muchos no tienen acceso a materiales adicionales en el idioma ni a espacios que les permitan practicar de manera independiente. Además, las condiciones familiares y económicas influyen en el acceso de algunos niños a recursos como libros, dispositivos electrónicos y tiempo para actividades extracurriculares. Aunque la institución ha implementado una metodología innovadora y cuenta con recursos pedagógicos, las limitaciones tecnológicas y la reducida carga horaria de enseñanza dificultan la consolidación del aprendizaje del idioma. La investigación sobre adquisición de segundas lenguas ha demostrado que la exposición insuficiente al idioma impacta negativamente en la fluidez y comprensión de los estudiantes (Krashen, 1985).

Planteamiento del Problema

Stars Kids Play and Learn es una institución educativa privada ubicada en Modelia, una zona predominantemente residencial en el occidente de Bogotá. La población estudiantil está conformada por niños de entre 3 y 12 años, en su mayoría provenientes de familias de clase media baja. La institución se especializa en la enseñanza del inglés a través de metodologías innovadoras, centradas en el juego y la interacción práctica.

Los estudiantes han demostrado un gran interés en el aprendizaje del inglés, lo que se ha traducido en avances significativos en distintas áreas del desarrollo lingüístico. En particular, se ha observado que la comprensión oral ha mejorado notablemente gracias a la metodología lúdica empleada en el proceso educativo. Los niños muestran un alto grado de participación en actividades interactivas, tales como juegos de roles, canciones y ejercicios de repetición fonética, lo que ha favorecido la adquisición de vocabulario y la asimilación de estructuras básicas del idioma. Además, presentan una actitud positiva hacia el aprendizaje, lo que permite una mayor receptividad a nuevas estrategias pedagógicas y materiales didácticos. Sin embargo, pese a estos logros, se han identificado retos en la aplicación espontánea del inglés en contextos fuera del aula, lo que sugiere la necesidad de fortalecer las oportunidades de práctica autónoma.

Mediación del Aprendizaje

En el modelo educativo implementado, se han empleado diversas estrategias para fomentar el aprendizaje significativo del inglés. Entre las técnicas que han demostrado ser efectivas se encuentra el uso de materiales audiovisuales, los cuales facilitan la comprensión del idioma a través de imágenes y sonidos, permitiendo una asociación natural entre palabras y conceptos (Lightbown & Spada, 2013). También se ha implementado la gamificación del aprendizaje, utilizando plataformas digitales y actividades basadas en la competencia saludable

para estimular la motivación de los niños. Estudios han demostrado que la gamificación en la enseñanza de idiomas aumenta el compromiso y la retención del aprendizaje (Deterding et al., 2011).

A pesar de estos avances, algunos enfoques han demostrado ser menos eficaces en el desarrollo de la expresión oral. En particular, la falta de interacción real en inglés fuera del aula limita el progreso en la comunicación fluida. Asimismo, el acceso desigual a materiales de refuerzo en el hogar ha generado disparidades en el desarrollo del aprendizaje, evidenciando la necesidad de una estrategia que garantice un refuerzo equitativo del idioma para todos los estudiantes.

Interés por Introducir una Variable de Mediación y la Hipótesis

Ante la problemática identificada, se propone la introducción de herramientas tecnológicas como un elemento clave en la mediación del aprendizaje del inglés. El uso de plataformas interactivas, aplicaciones móviles y recursos digitales permitiría que los estudiantes tengan un mayor contacto con el idioma fuera del aula, promoviendo una exposición más constante y significativa. Estas herramientas han demostrado ser efectivas en la enseñanza de idiomas, al proporcionar experiencias personalizadas y accesibles (Krashen, 1985).

La Hipótesis Planteada

Se espera que la implementación de herramientas tecnológicas en la enseñanza del inglés incremente en un 25% la fluidez oral y en un 30% la confianza de los estudiantes en un periodo de seis meses.

Resumen de la Brecha de Conocimiento

El principal obstáculo en el aprendizaje del inglés radica en la falta de oportunidades de práctica autónoma fuera del entorno escolar. Aunque la institución ha implementado estrategias

efectivas dentro del aula, la exposición al idioma se ve limitada en el hogar debido a la falta de recursos y de un entorno propicio para la práctica. Esto genera dificultades en el desarrollo de la fluidez oral, ya que los estudiantes no cuentan con suficientes momentos de interacción real en inglés.

Estudios previos han demostrado que la enseñanza del inglés mediante tecnología mejora el aprendizaje, la motivación y la retención del idioma (Stockwell, 2012). Además, la incorporación de herramientas digitales ha sido efectiva en contextos similares para reducir la brecha de exposición lingüística (MEN, 2016).

Pregunta de Investigación

¿De qué manera influye la implementación de un entorno virtual y presencial inmersivo basado en música y series en inglés en el aprendizaje del idioma en los estudiantes de Stars Kids Play and Learn durante el año 2025?

Objetivos

Objetivo General

Analizar el impacto de un entorno virtual y presencial inmersivo basado en música y series en inglés en el fortalecimiento del aprendizaje del idioma en los estudiantes de Stars Kids Play and Learn durante el año 2025.

Objetivos Específicos

Identificar las percepciones y el acercamiento inicial de los estudiantes de Stars Kids Play and Learn hacia el inglés mediante el uso de entornos virtuales con música y series.

Experimentar con la implementación de un entorno virtual inmersivo para favorecer el desarrollo de habilidades de comprensión oral y expresión en inglés.

Evaluar los avances en la comprensión y fluidez oral de los estudiantes de Stars Kids Play and Learn tras la implementación del entorno virtual basado en música y series en inglés.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

Para comprender la relevancia de esta investigación, es necesario definir conceptos clave que fundamentan el estudio. Uno de ellos es el aprendizaje de una lengua extranjera, entendido como un proceso cognitivo y social en el cual el individuo desarrolla habilidades comunicativas en un idioma distinto a su lengua materna (Ellis, 2008). En este sentido, la adquisición de una lengua se ve influenciada tanto por factores internos (como la motivación, la aptitud lingüística y la autoestima) como por factores externos (como el contexto educativo, la calidad del input y la exposición a situaciones reales de uso del idioma) (Krashen, 1985). Específicamente, el uso de música y series en inglés ofrece a los estudiantes una exposición rica, auténtica y emocionalmente significativa, factores esenciales para el éxito en la adquisición de un segundo idioma.

Otro concepto esencial es el de experiencias inmersivas, que hace referencia a entornos de aprendizaje que replican condiciones naturales de adquisición del lenguaje (Mayer, 2021). En el presente estudio, la música y las series en inglés permiten una inmersión emocional y cognitiva que favorece la práctica intensiva de la comprensión y producción oral, facilitando el aprendizaje incidental de vocabulario y estructuras lingüísticas (Vanderplank, 2016).

Así mismo, se destaca el concepto de gamificación, entendido como la aplicación de elementos de juego en contextos educativos para aumentar la motivación y el compromiso (Deterding et al., 2011). En este proyecto, la gamificación se incorpora mediante actividades basadas en música y serie, en este caso retos de comprensión auditiva, karaoke en inglés, y dramatización de escenas lo cual promueve no solo la motivación, sino también la participación activa y el desarrollo de la competencia comunicativa (Reinhardt, 2019).

Finalmente, resulta fundamental definir comprensión y fluidez orales, ya que son ejes centrales del estudio.

Comprensión Oral

Se refiere a la capacidad de entender mensajes transmitidos en el idioma extranjero, interpretando significados, entonaciones y estructuras en tiempo real (Field, 2008).

Fluidez Oral

Implica la capacidad de expresarse en inglés de manera continua, adecuada y comprensible, manteniendo el ritmo de comunicación sin pausas prolongadas o interrupciones innecesarias (Nation & Newton, 2009).

Referentes Teóricos

Desde un enfoque teórico, esta investigación se sustenta en diversas perspectivas sobre la adquisición de segundas lenguas. En primer lugar, la hipótesis del input comprensible de Krashen (1985) establece que el aprendizaje de un idioma se da de manera más efectiva cuando los estudiantes están expuestos a un input ligeramente superior a su nivel actual de competencia lingüística. En este sentido, el uso de series y música en inglés permite que los niños accedan a un input rico y contextualizado, lo que facilita la adquisición del idioma.

Por otro lado, la teoría del aprendizaje multimodal de Mayer (2021) sugiere que el procesamiento de la información es más eficiente cuando se combinan estímulos visuales y auditivos. Esta teoría respalda la implementación de materiales audiovisuales como estrategia clave para fortalecer la comprensión y producción oral en inglés.

Adicionalmente, la teoría sociocultural de Vygotsky (1978) enfatiza el papel de la interacción social en el desarrollo del lenguaje. En el contexto de esta investigación, las experiencias inmersivas con materiales en inglés pueden considerarse como una forma de

mediación que facilita el aprendizaje a través de la interacción con modelos lingüísticos auténticos.

Finalmente, estudios recientes han demostrado la efectividad del aprendizaje basado en tecnología en la enseñanza de idiomas. Stockwell (2012) destaca que el uso de herramientas digitales no solo mejora la exposición al idioma, sino que también fomenta la autonomía del estudiante. En este contexto, la incorporación de plataformas interactivas puede contribuir a cerrar la brecha de aprendizaje identificada en la población estudiantil.

Referentes Técnicos

En el ámbito técnico, la investigación se alinea con las directrices del Ministerio de Educación Nacional de Colombia (MEN, 2016), que establece la importancia de garantizar una educación bilingüe con una exposición suficiente al idioma extranjero. Asimismo, la UNESCO (2020) enfatiza el papel de la tecnología en la educación como un medio para mejorar el acceso y la calidad del aprendizaje de lenguas extranjeras.

A nivel local, la Secretaría de Educación de Bogotá (2021) ha promovido la implementación de estrategias innovadoras en la enseñanza del inglés, destacando la necesidad de integrar recursos digitales y estrategias basadas en la interacción comunicativa. Estos lineamientos respaldan la propuesta de un entorno virtual inmersivo como una solución viable para fortalecer el aprendizaje del inglés en la institución Stars Kids Play and Learn.

Referentes Legales

El marco legal de esta investigación se basa en la Ley General de Educación de Colombia (Ley 115 de 1994), que establece la enseñanza de una lengua extranjera como un componente esencial de la educación básica y media. Adicionalmente, el Decreto 1860 de 1994 regula la

implementación de metodologías innovadoras en la educación, permitiendo el uso de tecnologías y estrategias no convencionales en la enseñanza de lenguas.

Así mismo, la Resolución 12730 de 2017 del MEN establece los estándares de competencia en inglés para estudiantes colombianos, promoviendo la enseñanza basada en el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER), el cual enfatiza la importancia de la exposición continua y la práctica en contextos reales de comunicación.

Referentes Éticos

El desarrollo de esta investigación se rige por principios éticos fundamentales en la educación, garantizando la protección de los derechos de los participantes. Se respetarán los lineamientos de la Asociación Americana de Psicología (APA, 2017) en cuanto al consentimiento informado, confidencialidad y el derecho a la participación voluntaria.

Además, se tendrá en cuenta el Código de Ética del Docente (MEN, 2004), que establece la responsabilidad de los educadores en la implementación de metodologías que respeten la diversidad y promuevan la equidad en el acceso al aprendizaje. En este sentido, el uso de herramientas tecnológicas se diseñará de manera inclusiva, garantizando que todos los estudiantes tengan oportunidades equitativas para participar en las actividades propuestas.

Finalmente, se seguirá la Declaración de Helsinki (WMA, 2013), asegurando que la investigación educativa respete la dignidad y bienestar de los participantes, evitando cualquier tipo de sesgo o discriminación en la implementación del entorno virtual inmersivo.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

El enfoque metodológico adoptado para esta investigación será mixto, combinando técnicas tanto cualitativas como cuantitativas, para obtener una visión integral sobre el impacto de un entorno virtual inmersivo basado en música y series en el aprendizaje del inglés en los estudiantes de Stars Kids Play and Learn. Este enfoque es adecuado dado que la investigación busca explorar de manera cualitativa las experiencias, percepciones y cambios en las habilidades lingüísticas de los estudiantes, mientras que la parte cuantitativa permitirá medir de manera objetiva el progreso en la comprensión oral y expresión en inglés.

El tipo de estudio será experimental, ya que se implementará una intervención (el entorno virtual basado en música y series) para observar y analizar los efectos sobre las habilidades de los estudiantes. Además, se utilizarán herramientas como encuestas y entrevistas antes y después de la intervención para comparar los resultados y determinar si ha habido una mejora en las competencias lingüísticas de los niños.

Unidad de Análisis

La unidad de análisis será el grupo de estudiantes de Stars Kids Play and Learn, específicamente aquellos que participan en el programa de enseñanza del inglés. Este grupo se caracteriza por su interés en el aprendizaje del inglés, y el objetivo es observar cómo responden al nuevo entorno de aprendizaje inmersivo propuesto. Además, se tomará en cuenta el contexto institucional, como las herramientas pedagógicas disponibles y las condiciones tecnológicas, ya que estos también influirán en los resultados del estudio.

Técnicas para la Recolección de Datos

Para los diferentes objetivos de la investigación analizados a continuación se emplearán distintas técnicas de recolección de datos.

Objetivo 1

Explorar el acercamiento de los estudiantes de Stars Kids Play and Learn al inglés mediante el uso de entornos virtuales basados en música y series.

Observación Directa. Durante las actividades con el entorno virtual, se observará el comportamiento de los estudiantes, su disposición para interactuar en inglés, y la manera en que se involucran con los contenidos en música y series.

Entrevistas Semiestructuradas. Se entrevistará a los estudiantes y a los docentes para comprender cómo perciben la introducción de las herramientas digitales y cómo estas afectan su acercamiento al idioma.

Objetivo 2

Movilizar el desarrollo de habilidades de comprensión oral y expresión en inglés a través de la experimentación con un entorno virtual que incluya música y series.

Diarios Reflexivos o Bitácoras de los Estudiantes. Los niños llevarán un registro sobre sus experiencias y reflexiones respecto a las actividades en inglés. Esto proporcionará información cualitativa sobre cómo perciben su propio desarrollo lingüístico.

Videos de la Actividad. Se grabarán fragmentos de las sesiones interactivas donde los estudiantes participen, con el fin de observar cambios en la interacción oral y la confianza al usar el inglés.

Objetivo 3

Reconocer los cambios en la comprensión y fluidez oral de los estudiantes de Stars Kids Play and Learn después de la implementación de un entorno virtual basado en música y series en inglés.

Cuestionarios Post-Experiencia. Se aplicarán cuestionarios a los estudiantes y docentes al finalizar el estudio para valorar los cambios en la fluidez y la comprensión oral.

Entrevistas de Percepciones y Valoraciones de Competencias. Se entrevistará a los estudiantes y a los maestros para valorar los avances en las competencias lingüísticas, especialmente en términos de expresión y comprensión oral.

Categorías para el Análisis de Datos

Las categorías de análisis estarán alineadas con los objetivos específicos de la investigación y permitirán una comprensión detallada de los efectos del entorno virtual en el aprendizaje del inglés. Las categorías serán las siguientes.

Motivación y Actitud hacia el Aprendizaje del Inglés

Esta categoría incluirá la disposición de los estudiantes a participar en actividades en inglés, su entusiasmo por interactuar con el idioma y su percepción de la utilidad del inglés en su vida cotidiana.

Indicadores. Participación en las actividades, respuestas a encuestas sobre actitud y motivación, entrevistas sobre su interés en el idioma.

Comprensión Oral

Esta categoría se centrará en la capacidad de los estudiantes para entender el inglés hablado a través de música y series. Se evaluará su habilidad para captar el vocabulario y las estructuras del idioma en contextos auditivos.

Indicadores. Observación directa de la comprensión en actividades, respuestas a cuestionarios y entrevistas post-experiencia.

Expresión Oral

Esta categoría analizará el nivel de fluidez y confianza en el uso del inglés durante las interacciones. Se evaluará cómo los estudiantes utilizan el idioma en situaciones espontáneas y estructuradas.

Indicadores. Registros de los videos de actividad, análisis de respuestas orales durante la intervención, entrevistas y reflexiones sobre la expresión oral.

Acceso a Recursos y Apoyo Fuera del Aula

Esta categoría examinará las condiciones externas que pueden influir en el aprendizaje del inglés, como la disponibilidad de recursos educativos, dispositivos electrónicos y el apoyo familiar.

Indicadores. Entrevistas con padres, cuestionarios sobre el acceso a recursos en casa, observación sobre la disponibilidad y uso de herramientas tecnológicas.

Estas categorías de análisis permitirán obtener una visión integral sobre cómo el entorno virtual inmersivo influye en el aprendizaje del inglés, no solo en términos de habilidades lingüísticas, sino también en la motivación y el contexto familiar y escolar de los estudiantes.

Resultados

En esta sección se presentan de manera clara y detallada los hallazgos obtenidos en la investigación, organizados en tres apartados clave en coherencia con los objetivos específicos dispuestos: el acercamiento inicial de la población a la variable, los resultados derivados de la experimentación con la variable, y las variaciones observadas tras su implementación. Los hallazgos se presentan a continuación:

Acercamiento de la Población a la Variable

Durante la fase inicial del proyecto, se realizó una exploración diagnóstica con los estudiantes de Stars Kids Play and Learn para identificar su relación inicial con la variable: el aprendizaje del inglés mediante un entorno virtual inmersivo basado en música y series. Las técnicas empleadas incluyeron observaciones no participantes y el análisis del comportamiento espontáneo de los estudiantes frente a recursos audiovisuales en inglés.

Los hallazgos revelaron que, si bien existía un entusiasmo generalizado por el uso de medios como canciones y dibujos animados, el enfoque educativo de estas herramientas era prácticamente inexistente. Los estudiantes consumían contenido en inglés principalmente por entretenimiento, sin un acompañamiento pedagógico que favoreciera el aprendizaje intencional del idioma. Por ejemplo, muchos niños sabían cantar piezas como “Let It Go” o “Baby Shark”, pero no comprendían lo que decían ni reconocían el significado de las palabras.

Además, se observó una actitud pasiva frente al idioma. La mayoría prefería ver series en español o simplemente ignoraba los diálogos cuando el contenido estaba en inglés. Esto sugiere que la exposición frecuente no se traducía en una apropiación significativa del idioma. No obstante, también se identificaron señales de curiosidad, especialmente en aquellos niños que

repetían palabras o frases aisladas como “hello” o “bye”, reconociéndolas como parte de las canciones que les gustaban.

Este acercamiento inicial permitió identificar que, aunque había afinidad emocional hacia la música y las series, era necesario diseñar una estrategia pedagógica que guiara el aprendizaje, fomentara la comprensión y promoviera el uso activo del idioma.

Experimentación

En la etapa de experimentación, se implementó un entorno virtual inmersivo diseñado para potenciar el aprendizaje del inglés utilizando música y series como recursos principales. Las actividades se desarrollaron en una plataforma interactiva con espacios semanales donde los estudiantes veían fragmentos de contenido audiovisual, seguidos de juegos, ejercicios de comprensión auditiva, y actividades de repetición y uso del nuevo vocabulario.

Los resultados fueron positivos en varios aspectos. Se notó un incremento en la participación y motivación de los estudiantes, quienes empezaron a cantar con mayor precisión fonética, repetir expresiones comunes y asociar imágenes con palabras en inglés. Por ejemplo, durante las sesiones virtuales, los niños usaban expresiones como “I am happy”, ¿“Where are you?” o “It’s a dog!” con mayor soltura.

También se evidenció una mejora en la comprensión auditiva. Gracias a la repetición de frases en contextos visuales, los estudiantes empezaron a reconocer palabras y estructuras, aunque aún con un nivel limitado de comprensión profunda. Sin embargo, algunos seguían dependiendo de la repetición mecánica, sin lograr transferir lo aprendido a otros contextos.

Un aspecto negativo fue la brecha tecnológica. Algunos estudiantes tuvieron dificultades para acceder de forma regular a la plataforma debido a problemas de conexión o falta de dispositivos compatibles, lo que limitó su participación constante.

Identificación de Variaciones

Tras varias semanas de implementación, se realizaron actividades de evaluación práctica y análisis comparativo de las producciones orales y visuales generadas por los estudiantes al inicio y al final del proceso.

Se observaron avances importantes en la familiaridad de los niños con expresiones comunes en inglés y en su disposición a usarlas espontáneamente. En las actividades finales, los estudiantes fueron capaces de identificar personajes, colores, emociones y acciones en inglés con mayor facilidad que al comienzo del proyecto. También aumentó su seguridad para participar en dinámicas lúdicas en inglés, incluso si no comprendían todo el contenido.

En términos actitudinales, los estudiantes pasaron de ver el inglés como una imposición escolar a percibirlo como una experiencia divertida y conectada con sus gustos personales. No obstante, se reconocieron diferencias en los niveles de avance: algunos lograron utilizar frases completas y vocabulario funcional, mientras que otros permanecieron en una fase más receptiva.

Finalmente, se identificó que, aunque el entorno inmersivo facilitó la adquisición de vocabulario y mejoró la pronunciación, todavía era necesario fortalecer el componente pedagógico para favorecer una comprensión más profunda del idioma y su transferencia a situaciones cotidianas o académicas más estructuradas.

Análisis y Discusión

Introducción al Análisis de Resultados

Los resultados obtenidos a lo largo del proyecto evidencian un progreso significativo en la apropiación del idioma inglés por parte de los estudiantes, al incorporar un entorno virtual inmersivo basado en música y series. Este enfoque buscó vincular el aprendizaje del idioma con intereses afectivos y culturales de los niños, promoviendo así una relación más significativa con el inglés. El análisis se enfocará en comprender cómo esta estrategia influyó tanto en el aspecto cognitivo (adquisición de vocabulario y comprensión auditiva) como en el ontológico (actitudes, motivación e identidad frente al idioma), discutiendo los hallazgos a la luz de la variable y su interacción con la población.

Análisis del Acercamiento de la Población a la Variable

En la fase diagnóstica, se evidenció una relación predominantemente pasiva entre los estudiantes y el idioma inglés. Aunque existía afinidad emocional hacia contenidos en inglés como canciones y dibujos animados, esta exposición no se traducía en una intención pedagógica o en un uso activo del idioma. Esto confirmó la hipótesis inicial: los niños estaban familiarizados con el inglés a nivel superficial, pero sin procesos conscientes de aprendizaje. Sin embargo, fue revelador notar pequeños gestos de curiosidad, como la repetición espontánea de frases, lo que sugería un potencial latente para activar procesos de aprendizaje más profundos mediante estrategias adecuadas.

Impacto de la Variable en la Experimentación

Durante la implementación del entorno inmersivo, la variable demostró tener un impacto positivo en varios niveles. Se observó una mejora en la pronunciación, la memorización de frases funcionales y un mayor entusiasmo por participar en actividades en inglés. Estos resultados

coinciden con teorías como la de Krashen (1982), quien plantea que la adquisición del lenguaje es más efectiva cuando ocurre en contextos afectivos, motivadores y comprensibles. El uso de contenido audiovisual permitió que los niños internalizaran estructuras lingüísticas sin necesidad de instrucción explícita, aunque aún existían dificultades para aplicar lo aprendido en nuevos contextos, lo que sugiere la necesidad de un acompañamiento más sistemático.

Cambios Observados en el Aspecto Ontológico

Uno de los avances más significativos fue el cambio de percepción hacia el inglés. Al finalizar el proceso, muchos estudiantes dejaron de verlo como una imposición académica y comenzaron a relacionarlo con el disfrute personal, lo que transformó su actitud frente al aprendizaje. Por ejemplo, niños que al inicio ignoraban el inglés en las series, empezaron a usar expresiones como “It’s my turn” o “I am sad” durante las actividades. Este cambio en la disposición y seguridad refleja una transformación ontológica, donde el idioma comenzó a ser incorporado como parte de su identidad comunicativa y social, aunque en distintos niveles de profundidad.

Comparación con Estudios Previos

Los hallazgos del presente estudio coinciden con investigaciones como la de Medina y López (2020), quienes destacan la eficacia del aprendizaje basado en medios audiovisuales para mejorar la pronunciación y la retención de vocabulario en niños. No obstante, a diferencia de otros estudios donde se observó una transferencia inmediata del lenguaje a contextos escolares, en este caso la transferencia fue limitada, posiblemente por la corta duración de la intervención o la falta de refuerzo en otros espacios educativos. Esto resalta la importancia de la continuidad y la transversalidad del enfoque en distintos entornos de aprendizaje.

Limitaciones del Estudio

Entre las principales limitaciones se encuentra la brecha tecnológica. Algunos estudiantes no contaban con dispositivos adecuados o conexión estable, lo que dificultó su participación regular en las sesiones virtuales. Además, el tiempo limitado del proyecto no permitió consolidar aprendizajes a largo plazo ni medir el impacto en competencias más estructuradas del idioma. Estas limitaciones pudieron sesgar los resultados, ya que no todos los estudiantes tuvieron las mismas oportunidades de interacción con la plataforma. Futuras investigaciones deberían considerar estrategias para garantizar mayor equidad tecnológica y extender el tiempo de intervención.

Implicaciones Prácticas de los Hallazgos

Los resultados obtenidos permiten pensar en aplicaciones prácticas dentro del entorno escolar. Integrar recursos audiovisuales en inglés, en combinación con estrategias lúdico-pedagógicas, puede transformar la enseñanza del idioma en experiencias más significativas y emocionalmente conectadas con los estudiantes. Instituciones como Stars Kids Play and Learn podrían adoptar este enfoque como parte de su currículo, promoviendo espacios híbridos donde la tecnología y el arte potencien el aprendizaje lingüístico desde edades tempranas. Asimismo, se pueden desarrollar capacitaciones docentes orientadas a sacar el máximo provecho a estos recursos.

Conclusión del Análisis y Propuesta de Investigación Futura

En conclusión, el uso de un entorno virtual inmersivo centrado en música y series resultó efectivo para fomentar una actitud más positiva hacia el inglés, mejorar la pronunciación y facilitar la apropiación de vocabulario funcional. Sin embargo, persisten desafíos relacionados con la comprensión profunda del idioma y su aplicación en contextos diversos. A partir de estos

hallazgos, surge la necesidad de investigar cómo integrar estos entornos en procesos de enseñanza más prolongados y sistemáticos. Una línea futura de investigación podría centrarse en el diseño de secuencias didácticas que vinculen contenidos audiovisuales con competencias comunicativas específicas y evaluaciones formativas integradas.

Conclusiones

Los hallazgos de la investigación evidencian que la implementación de un entorno virtual inmersivo basado en música y series contribuyó de forma significativa al aprendizaje del inglés en niños de nivel inicial. La investigación respondió a los objetivos planteados al demostrar que, si bien inicialmente existía una relación pasiva y superficial con el idioma, el uso de estrategias lúdico-pedagógicas enmarcadas en un contexto virtual atractivo permitió activar procesos de aprendizaje más profundos. La pregunta de investigación relacionada con el impacto del entorno virtual inmersivo en el aprendizaje del inglés encontró respuesta en la mejora observable del vocabulario, la pronunciación y, sobre todo, en el cambio de actitud hacia el idioma.

Uno de los aportes más valiosos de esta investigación fue la movilización del aspecto ontológico en los estudiantes. A través de la intervención, los niños comenzaron a incorporar el inglés no solo como un contenido escolar, sino como parte de su mundo afectivo y social. La transformación se evidenció en su disposición a interactuar en inglés, su entusiasmo frente a las actividades y la apropiación espontánea de expresiones que antes ignoraban. Estos cambios reflejan avances significativos en la dimensión identitaria y actitudinal, demostrando que un enfoque educativo sensible a los intereses del niño puede fortalecer su relación con el conocimiento.

La variable que se utilizó, el entorno virtual y presencial inmersivo con contenidos musicales y audiovisuales tuvo un impacto positivo en el proceso de aprendizaje, especialmente en la mejora de la pronunciación, el reconocimiento de vocabulario funcional y el aumento en la motivación. Sin embargo, también se identificaron limitaciones, como la brecha tecnológica que impidió una participación equitativa de todos los estudiantes, y la necesidad de reforzar la

comprensión profunda y la transferencia de lo aprendido a contextos nuevos. Esto sugiere que, aunque la variable es prometedora, debe ser acompañada de un diseño pedagógico más estructurado y sostenido en el tiempo.

Este estudio aporta a la literatura educativa al mostrar cómo los recursos audiovisuales, cuando se integran en un entorno inmersivo y estructurado, pueden transformar el aprendizaje del inglés desde edades tempranas. A nivel metodológico, se destaca el uso de actividades lúdicas y herramientas tecnológicas como mediadoras del proceso lingüístico y afectivo. En términos teóricos, se reafirma la importancia de considerar las emociones y la identidad del estudiante en los procesos de adquisición de lenguas, lo cual puede inspirar futuras investigaciones que exploren enfoques híbridos y más inclusivos para la enseñanza de idiomas.

Recomendaciones

Para contextos educativos similares al de *Stars Kids Play and Learn*, se recomienda integrar el aprendizaje del inglés a través de entornos virtuales lúdicos de forma sistemática dentro del currículo. Es importante que estas plataformas combinen contenido audiovisual atractivo con actividades de comprensión y producción lingüística. Además, se sugiere capacitar al cuerpo docente en el uso de tecnologías educativas y estrategias didácticas que fomenten la participación del estudiante y su conexión emocional con el idioma.

Desde una perspectiva metodológica, se sugiere ampliar la duración de futuras intervenciones para evaluar el impacto a largo plazo, así como implementar un seguimiento más personalizado del progreso individual. También sería valioso explorar nuevas variables como el uso de inteligencia artificial adaptativa en plataformas educativas, o la integración de la gamificación como estrategia complementaria. Esto permitiría una comprensión más integral del fenómeno y mayor equidad en el acceso y la participación de todos los estudiantes.

Referencias Bibliográficas

- Asociación Americana de Psicología. (2017). *Principios éticos de los psicólogos y código de conducta*. <https://www.apa.org/ethics/code>
- Calderón, D. (2016). *Plan Decenal de Educación 2016–2026*. Ministerio de Educación Nacional de Colombia. <https://www.plandecenal.edu.co/>
- 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.
<https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Ellis, R. (2008). *The study of second language acquisition* (2nd ed.). Oxford University Press.
- Field, J. (2008). *Listening in the language classroom*. Cambridge University Press.
- Krashen, S. D. (1985). *The input hypothesis: Issues and implications*. Longman.
- Lightbown, P. M., & Spada, N. (2013). *How languages are learned* (4th ed.). Oxford University Press.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Ministerio de Educación Nacional (MEN). (2004). *Código de ética del docente colombiano*.
https://www.mineduccion.gov.co/1621/articles-86054_archivo_pdf.pdf
- Ministerio de Educación Nacional (MEN). (2006). *Estándares básicos de competencias en lenguas extranjeras: Inglés*. https://www.mineduccion.gov.co/1621/articles-115174_archivo_pdf.pdf
- Ministerio de Educación Nacional (MEN). (2016). *Lineamientos para el fortalecimiento del bilingüismo en Colombia*. <https://www.mineduccion.gov.co/1759/w3-article-357136.html>

- Nation, I. S. P., & Newton, J. (2009). *Teaching ESL/EFL listening and speaking*. Routledge.
<https://doi.org/10.4324/9780203891703>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO].
(2005). *Hacia las sociedades del conocimiento*.
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000141843>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO].
(2020). *Education in a post-COVID world: Nine ideas for public action*.
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000373717>
- Reinhardt, J. (2019). *Gameful second and foreign language teaching and learning: Theory, research, and practice*. Palgrave Macmillan.
- Stockwell, G. (2012). *Computer-assisted language learning: Diversity in research and practice*. Cambridge University Press.
- Vanderplank, R. (2016). *Captioned media in foreign language learning and teaching: Subtitles for the deaf and hard-of-hearing as tools for language learning*. Palgrave Macmillan.
<https://doi.org/10.1057/9781137553513>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- World Medical Association. (2013). *Declaration of Helsinki: Ethical principles for medical research involving human subjects*. <https://www.wma.net/what-we-do/medical-ethics/declaration-of-helsinki/>

Apéndices

Apéndice A

Muestras de Investigación

Innovación educativa para el aprendizaje del inglés enfocado en el uso música y series en entornos Virtuales y presenciales para la progresión del aprendizaje de un segundo idioma