

**Analizar la Motivación en el Aprendizaje de Inglés en los Niños de Básica Primaria de la
Fundación Nueva Vida Para Todos a través de la Implementación de Herramientas TIC**

Ingry Yineth Parra Infante

Asesora

Leidy Carolina Torralba

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Lenguas Extranjeras Énfasis en Inglés

2025

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 investigación educativa. El estudio se llevó a cabo en Fundación Nueva Vida Para Todos, con los niños de educación básica primaria. El objetivo general fue analizar la motivación en el aprendizaje del inglés en los niños de básica primaria de la Fundación, ubicada en el Paraíso, localidad de Ciudad Bolívar, se utilizó con un enfoque cualitativo investigación –acción en el que se exploró la variable el uso de las TIC reconociendo sus efectos en la motivación en el aprendizaje. Los resultados del ejercicio investigativo concluyeron, que la implementación de las TIC para motivar el aprendizaje de inglés en los niños, incrementa la motivación en el aprendizaje y dispone positivamente a los niños hacia el aprendizaje de inglés.

Palabras clave: TIC, motivación, inglés, aprendizaje, gamificación

Abstract

This document is the result of a formative research exercise, developed as a degree option, which allowed for reflection on pedagogical practice and educational research. The study was carried out at the Nueva Vida Para Todos Foundation with children in primary education. The overall objective was to analyze the motivation to learn English among primary school children at the Foundation, located in El Paraíso, Ciudad Bolívar. A qualitative approach was used with action research, exploring the variable of ICT use and recognizing its effects on learning motivation. The results of the research concluded that the implementation of ICT to motivate english learning in children increases motivation in learning and positively disposes children towards learning English.

Keywords: ICT, motivation, english, learning, gamification

Tabla de Contenido

Introducción	7
Caracterización	9
Planteamiento del Problema	111
Pregunta de Investigación	13
Objetivos	14
Objetivo General	14
Objetivos Específicos.....	14
Marcos de Referencia	15
Referentes Conceptuales	15
Referentes Teóricos	17
Referentes Técnicos	20
Referentes Legales	22
Referentes Éticos	23
Herramientas y Métodos	25
Enfoque y Tipo de Estudio	25
Unidad de Análisis	26
Técnicas para la Recolección de Datos.....	26
Categorías para el Análisis De Datos.....	28
Resultados	29
Acercamiento de la Población a la Variable	29
Experimentación	30
Identificación de Variaciones	31

Análisis y Discusión	32
Conclusiones y Recomendaciones	37
Referencias Bibliográficas	39
Apéndices.....	42

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Muestras de investigación</i>	42
--	----

Introducción

Actualmente, nuestra sociedad está avanzando tecnológicamente a nivel mundial, la comunicación se convierte en clave dentro de un mundo globalizado. En esta vista resaltan la importancia del aprendizaje de inglés en la educación, como base para el desarrollo de competencias comunicativas fundamental en la vida social y académica de los niños. No obstante, uno de los mayores desafíos en la educación es fortalecer la motivación de los niños en un proceso que resulta monótono y poco atractivo. En este sentido, la fundación Nueva Vida Para Todos se propone implementar el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como estrategia pedagógica que facilite el aprendizaje y fomentando el interés de los niños. La relevancia este proyecto radica en la contribución a transformación la adquisición de conocimiento significativo, respondiendo así a los retos del mundo actual, donde el idioma inglés y las herramientas digitales son competencias necesarias en la comunicación laboral y profesional.

Una de las brechas que los profesores presentan en la enseñanza de idioma inglés en la primaria es mantener la motivación de los niños mediante métodos tradicionales y en muchos casos, no integran las herramientas digitales. Esta situación disminuye el interés y desanima el aprendizaje significativo, generando incongruas entre las necesidades actuales en la educación y las estrategias pedagógicas implementadas en aula. Según Hernández-Sampieri et al. (2014) y Denzin y Lincoln (2012), es necesario implementar herramientas innovadoras para lograr el interés de los niños y favorecer su participación de forma dinámica y activa. En este sentido las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) se consolidan como estrategia clave para transformar las clases, activar el interés y estimular la motivación en el desarrollo de las competencias del idioma inglés. Aunque el uso de las TIC brindan beneficios, todavía existen

límites en la implementación en clases de inglés, lo surge la necesidad de experimentar el uso de las TIC para fomentar motivar el aprendiz de inglés.

Esta investigación acción tiene como objetivo promover la motivación en el aprendizaje del inglés en los niños de básica primaria de la Fundación, Nueva Vida Para Todos, a través de la implementación de herramientas TIC durante el segundo semestre de 2025. Para alcanzar este propósito, se utilizará el enfoque cualitativo con intervención educativa, que nos ayudara a recopilar la información por medio de la observación directa, entrevistas semi estructuradas y la implementación de actividades con herramientas digitales kahoot, Educaplay y canva que fomentan la disposición de los niños en el aprendizaje de inglés. Los resultados serán analizados por categorías siendo la motivación siendo importante para el aprendizaje. Este análisis brindará un panorama más claro sobre como las TIC influyen en la motivación de los niños y como aporta en una estrategia pedagógica transformadora generando experiencias positivas y aprendizaje significativo.

El hallazgo más relevante de esta investigación- acción evidencia que la implementación de las TIC como herramienta para motivar el aprendizaje de inglés en los niños de primaria permite incrementar el interés y la disposición hacia el aprendizaje de inglés. Como estrategia pedagógica fortaleciendo las competencias comunicativas en lo niños de la fundación Nueva Vida Para Todos, ubicada el barrio Paraíso Bogotá. Sin embargo, para comprender los hallazgos y los hechos que describen esta investigación- acción, se sugiere revisar el contenido de la investigación acción, donde expone los pasos, etapas y reflexiones que nos llevaron a estas conclusiones.

Caracterización

El estudio se lleva a cabo en la Fundación Nueva vida para Todos, ubicada en la localidad de ciudad Bolívar. Es la tercera localidad más extensa de Bogotá, y se encuentra al sur de la ciudad. Cuenta con más de 800.000 habitantes y 254 barrios, muchos llegaron a vivir como asentamiento de invasión, familias refugiadas en casa de latas, aislados de la ciudad con falta de oportunidades. La infraestructura cuenta dispositivos portátiles y proyectores y acceso a internet y recursos interactivos. A pesar de estas condiciones, la comunidad ha desarrollado redes de apoyo entre ella la Fundación Vida Para todos. Sin embargo, encuentran familias disfuncionales, hay violencia intrafamiliar, consumo de sustancia lo que deja a los niños en situación vulnerables. En el factor económico, las familias tienen el puntaje de sisbén estrato 1 y 2 bajos ingresos. Los trabajos informales, rebusque que solo alcanzan a subsistir aumentando la vulnerabilidad social y económica.

El grupo de estudio está compuesto por 15 niño, en los cuales se encuentran en la educación básica primaria, entre los 5 años y 13 años, hay algunos estudiantes tienen mayor edad debido que repiten el curso porque no han superado requisitos académicos, los estudiantes participan en un programa de la Fundación ofrece apoyo y guía en el proceso académico desde la primera infancia fomentando experiencias positivas hasta educación superior. Se observa diversidad académica, grupo marginado que requieren apoyo adicional. A pesar de estas condiciones los niños presentan alto nivel de resiliencia. Sin embargo, hay escasos de acompañamiento en escuela y casa, tienen espacio reducido y presentan dificultades en las habilidades de comprensión de textos, lectora y escritura. Se evidencia que no presentan las habilidades esperadas de acuerdo a su edad, dificultad en el desarrollo académico y oportunidades de acceder a la educación superior.

Los niños de la fundación Vida para Todos presentan muchas barreras en el proceso educativo y de aprendizaje, falta de acceso material interactivo y educativo. Los niños muestran desinterés cuando se le indica que vamos aprender inglés, porque docentes en el colegio no generan suficiente motivación en los niños en su aprendizaje, baja motivación y participación por experiencias negativas en escuela. Para lograr suplir estas necesidades es importante diseñar e implementar herramientas pedagógicas digitales e innovadoras accesibles y metodologías participación para fomentar la motivación en el aprendizaje y fortalecer el gusto por aprender inglés de forma divertida.

El aprendizaje en esta fundación se ve influenciado por varios factores que externos. Primer lugar, mucha inseguridad para llegar a la fundación. Mayoría de los hogares utilizan celulares, cuentan con internet de poca calidad, lo que dificulta acceder a los recursos. Además, algunos niños no llegan a la fundación porque el terreno es montañoso, y carecen estructura moderna. Otro factor importante la violencia en casa dando lugar inestabilidad emocional que se ve reflejado en rendimiento académico. Asimismo, los escasos de entidades que apoyen los procesos de aprendizaje, el lugar del barrio es conocido como zona” conflictiva” dando un futuro poca confianza en los niños en el futuro. Los niños están al cuidado de otros familiares mientras los padres trabajan. Esta situación evidencia la usencia de integración de actividades interactivas como audios, videos, así como la insuficiencia incorporación de herramientas digitales como Canva, kahoot y Educaplay. Esto implica la importancia de diseñar e implementar estrategias que integren herramientas digitales, juegos interactivos actividades lúdicas con el fin de garantizar la participación activa de los estudiantes, potenciar su motivación y aprendizaje, e impulsar proceso educativo equitativo, innovador y apoyado en las TIC.

Planteamiento del Problema

Los niños que participan en la Fundación Nueva Vida para Todos han adquirido habilidades básicas de escritura y presentan alto nivel de resiliencia, reconocen algunas palabras y vocabulario en inglés que han aprendido previo a otros docentes. Lograr disposición de los niños para prestar atención positivamente fortaleciendo el desarrollo de aprendizaje. Como indica Vygotsky (1979), el desarrollo de los niños se potencia a través de la interacción y del acompañamiento en la zona de desarrollo próximo, lo que señala que estos avances son cruciales para el aprendizaje más significativos. Asimismo, el interés por realizar las actividades interactivas, aunque se observa los niños tienen actitud positiva cuando se les indica participar en las actividades diciéndoles de forma correcta.

No obstante, se ha identificado el uso de las estrategias tradicionales, con métodos con textos y ejercicios escritos, materiales impresos con dibujos y guiando se permite mantener la motivación activa ni captar la atención de los niños. Como señala Deci y Ryan (2020), su teoría de la autodeterminación, la motivación es un factor fundamental para mantener el aprendizaje, pero cuando no generan ni estimulan interés o conexión con los estudiantes, genera desmotivación y no retienen la información reflejando baja motivación. Sin embargo, se logra con evaluar algunos rendimientos básicos, poco efecto de aprendizaje significativo y estímulo. Los niños se muestran desmotivación, aburrimiento, no retiene la nueva información frente al aprendizaje del inglés, se refleja escasa participación. Por consiguiente, se ve limitada su participación en las clases y no se logra los resultados esperados en el proceso de aprendizaje del idioma inglés.

Ante esta situación surge la iniciativa de implementar las Tecnología de la Información y la Comunicación (TIC) estrategias innovadoras como variable en el proceso de enseñanza-aprendizaje de inglés. La TIC brindan recursos con actividades interactivas, juegos, plataforma educativa que permiten aprendizaje natural entre las edades de 5 y 11 años, basadas en la interacción, exploración y juegos. Diferentes estudios (Cabero, 2020; Prensky, 2011) prueban el uso de recursos digitales interactivos juegos, canciones, videos, plataformas educativas-benefician la atención, motivación y aprendizaje autónomo. Además, Piaget (1970) mantienen que la exploración y el juego son elementos esenciales para construir el conocimiento de la infancia. Se hace el planteamiento de la hipótesis que las integraciones de esta herramienta digital no solo promueven la motivación y la participación de los niños, sino que también posibilita apropiarse de vocabulario y del aprendizaje significativo del idioma

En resumen, la brecha de conocimiento que se ha identificado se encuentra en la falta de estrategia pedagógicas innovadoras que implemente TIC para motivar el aprendizaje idioma inglés en los niños de primaria dentro de la fundación, Si bien reconocen la importancia de aprender inglés y cuentan con la disposición para hacerlo, los escasos de actividades interactivas con herramientas digitales lo que influye en su rendimiento académico. En consecuencia, de esta situación ese se justifica la necesidad de investigar como la implementación las herramientas TIC puede aumentar la motivación el los proceso enseñanza de inglés, al integrar en la práctica pedagógica supera presentes obstáculos y aumenta la motivación en el aprendizaje generando experiencias significativas y más interesante y atractivo.

Pregunta de Investigación

¿Cómo influye la implementación de herramientas TIC en la motivación de los niños de 5 a 13 años en el aprendizaje del idioma inglés en la Fundación Nueva Vida para Todos durante el segundo semestre 2025?

Objetivos

Objetivo General

Analizar la motivación en el aprendizaje de inglés en los niños de básica primaria de la Fundación Nueva Vida para Todos Bogotá, a través de la implementación de herramientas TIC durante el segundo semestre del 2025.

Objetivos Específicos

Identificar la motivación actual de los niños de básica primaria de la Fundación Nueva Vida para Todos Bogotá, en relación con el aprendizaje del inglés y sus experiencias con el uso de las herramientas TIC como medio para aprender.

Implementar actividades interactivas utilizando herramientas TIC como kahoot, Educaplay y Canva que promuevan la motivación en el aprendizaje de inglés.

Evaluar el impacto de la implementación de las herramientas TIC en la motivación y el desempeño de los niños al finalizar el segundo semestre del 2025.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

Para esta investigación-acción cuyo objetivo es analizar el uso de las TIC para motivar en el aprendizaje de idioma inglés en los niños, se han delimitado los conceptos centrales: el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), la motivación y el aprendizaje del idioma inglés.

La motivación es esencial en el proceso de aprendizaje ya que dispone a los niños a participar activamente y desarrollar sus habilidades. Es necesario analizar si los factores en el entorno educativo favorecen o, por el contrario, dificultan la motivación hacia el aprendizaje. Según Ryan y Deci (1985), la motivación se entiende como el proceso que inicia, guía y mantiene la conducta hacia el logro de una meta. En el ámbito educativo se clasifica en dos tipos: intrínseca, surge del interés, el disfrute y satisfacción personal, y extrínseca, que depende de estímulos externos como premios o reconocimientos. La motivación es un componente crucial en el aprendizaje de idiomas, pues influye directamente en el compromiso y la perseverancia de los estudiantes durante su proceso formativo. En este sentido, Fen y Kiat (2015) señalan que tanto la motivación intrínseca como la extrínseca son factores clave en la enseñanza del inglés.

Por su parte, las Tecnologías de la información y la comunicación (TIC) se definen como el conjunto de recursos tecnológicos y herramientas digitales que facilitan el procesamiento, la gestión y la transmisión de información (UNESCO, 2018). Su integración en el ámbito educativo permite generar experiencias de aprendizaje más dinámicas e interactivas, favoreciendo la motivación y el desarrollo de competencias en los alumnos (Area-Moreira et al., 2016). En esta investigación-acción, las TIC se conciben como un medio fundamental para fomentar la motivación en el aprendizaje del idioma inglés en los niños de educación básica primaria.

El aprendizaje del inglés, como lengua extranjera, implica comunicación y desenvolverse en distintos contextos académicos, sociales y culturales (Harmer, 2015). En la educación básica primaria, es esencial integrar herramientas digitales mediante estrategias innovadoras que potencian la motivación y promuevan un aprendizaje significativo. La integración de las TIC con actividades motivadoras contribuye, además, al desarrollo de habilidades comunicativas al fortalecimiento del interés de los estudiantes.

La Gamificación se presenta como una estrategia didáctica eficaz para fortalecer la motivación en el aprendizaje. López (2022) sostiene que la gamificación incorpora elementos como recompensa y competencias que aumentan la motivación intrínseca de los estudiantes. De esta manera, la combinación del uso de las TIC y actividades interactivas estimulan el interés y la participación de los niños en el aprendizaje de idioma inglés como segunda lengua extranjera. Así mismo, Werbach y Hunter (2012) explican que la aplicación de dinámica de juego en la educación incrementa la motivación, la persistencia, retroalimentación, retos progresivos y compromiso, promoviendo un aprendizaje más dinámico y divertido.

En este contexto, las implementaciones de las herramientas digitales permiten que los niños accedan materiales actualizados e utilicen plataformas educativas de acuerdo con su autonomía y ritmo de aprendizaje. Esto facilita un aprendizaje motivado y enriquece las experiencias educativas tanto dentro como fuera del aula.

El docente por su parte cumple un papel crucial al diseñar actividades novadoras y contextualizadas que respondan a las necesidades de los estudiantes a los desafíos de la práctica educativa. al integrar las TIC y afrontar los diferentes desafíos de la enseñanza promoviendo así aprendizaje significativo mediados por la tecnología.

Referentes Teóricos

En la actualidad, la globalización del siglo XXI ha permitido que las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) estén al alcance tanto de los profesores como de los estudiantes. El idioma inglés se ha visto beneficiado ya que las herramientas digitales ofrecen múltiples técnicas y métodos que pueden mejorar significativamente el aprendizaje del idioma inglés.

Según Oblinger (2005), Prensky (2001) y Tapscott (1999), los estudiantes actuales crecen inmersos en entornos tecnológicos, lo que les permite manipular dispositivos electrónicos y desarrollar habilidades que generaciones anteriores no poseían. Esta familiaridad con la tecnología presenta una oportunidad para implementar herramientas digitales que fomenten la motivación y potencien el aprendizaje del idioma inglés en educación básica primaria. Esta conexión respalda el primer objetivo: identificar la motivación actual de los niños de la Fundación Nueva Vida para Todos, en Bogotá, en relación con el aprendizaje del inglés y sus experiencias con el uso de las TIC como medio para aprender.

De acuerdo con Cabero (2020), los ambientes digitales y las estrategias didácticas deben adaptarse a los avances tecnológicos, de modo que se creen experiencias significativas ajustadas a las necesidades individuales de los estudiantes. El autor destaca que los recursos digitales facilitan el acceso, la interacción y la autonomía en el proceso educativo, haciendo que los alumnos se conviertan en protagonistas de su propio aprendizaje. En esta investigación, esta teoría fundamenta la importancia de implementar actividades interactivas mediante herramientas como Kahoot, Educaplay y Canva con el fin de promover la motivación y la participación activa en el aprendizaje de idioma inglés concordancia con el segundo objetivo.

La teoría de Werbach y Hunter (2012) plantea que la dinámica de juego aplicada a la educación aumenta la motivación, la persistencia, retroalimentación, retos progresivos y el compromiso de los estudiantes. Estas estrategias generan aprendizajes más lúdico, participativo y significativo. Esta perspectiva se aplica en la investigación-acción a través del uso de Kahoot, una herramienta gamificada que fortalece la motivación y el interés de los niños por aprender inglés mediante la interacción digital.

Desde la perspectiva constructivista, Piaget (1970) sostiene que, en el aprendizaje significativo el estudiante participa activamente en la construcción del conocimiento. En este sentido, las TIC funcionan como medio que permite a los niños explorar, interactuar y desarrollar habilidades a su propio ritmo. La aplicación de esta teoría en este proyecto consiste en promover la autonomía y la participación activa de los estudiantes de la Fundación en la construcción del aprendizaje del idioma inglés mediante herramientas digitales.

Según Vygotsky (1979), el aprendizaje se desarrolla a través de la interacción social mediada por herramientas culturales entre ellas las TIC. En este contexto el aprendizaje de inglés, los recursos digitales actúan como mediadores que facilitan la construcción del conocimiento. El pedagogo también resalta la importancia del acompañamiento del docente y la familia, quienes orientan y supervisan el uso adecuado de las tecnologías. Esta teoría justifica el diseño de actividades colaborativas con TIC que promuevan la motivación, comunicación y la interacción social en el aula.

Por otro lado, Ausubel (2002) sostiene que el aprendizaje significativo ocurre cuando el estudiante logra relacionar los conocimientos previos con la nueva información, generando una transformación cognitiva. En este contexto, las TIC pueden estimular los diferentes sentidos del estudiante, favoreciendo la construcción activa del conocimiento. Esta teoría se relaciona con el

objetivo de evaluar el impacto de la implementación de herramientas digitales en la motivación y desempeño de los niños, ya que las TIC permiten integrar experiencias previas con nuevos aprendizajes del idioma inglés.

Dörnyei (2001), plantea el modelo llamado L2 Motivational Self System, el cual resalta que la motivación en el aprendizaje de una lengua extranjera depende de la exposición a experiencias positivas en entornos digitales. Asimismo, enfatiza la importancia de la relación docente-estudiante y el uso de las actividades pedagógicas motivadoras para fortalecer la motivación intrínseca y extrínseca. En esta investigación, esta teoría respalda la implementación de las herramientas Kahoot, Educaplay y Canva que permite a los estudiantes visualizar metas alcanzables, disfrutar el proceso de aprendizaje y fortalecer su deseo de comunicarse en inglés.

De acuerdo con Rodríguez Cedeño et al. (2024), la motivación es un elemento crucial en el aprendizaje de lenguas extranjeras, ya que orienta el esfuerzo y la disposición de los estudiantes hacia la adquisición de nuevos conocimientos. Los autores destacan que, sin motivación el aprendizaje se limita, reduciendo el interés y la participación de los estudiantes. Esta teoría respalda el propósito de la investigación al señalar la necesidad de estimular la motivación mediante el uso de recursos digitales, los cuales facilitan la enseñanza y el aprendizaje de inglés en contextos escolares.

Por su parte, Ryan y Deci (1985) sostienen que la motivación es un proceso que dirige la conducta hacia el logro de una meta. Puede ser intrínseca, cuando el aprendizaje surge del interés y disfrute personal, o extrínseca, cuando se motiva por recompensas o reconocimiento externos. De forma complementaria, Fen y Kiat (2015) afirman que ambos tipos de motivación son factores clave en el aprendizaje de inglés, ya que impulsan tanto los motivos internos como los sociales de los estudiantes para comprometerse con su proceso educativo. Esta teoría se vincula

la necesidad de aplicar estrategias pedagógicas que integren la motivación con el uso de las TIC, garantizando un aprendizaje activo y sostenido en los niños de la Fundación Nueva Vida para Todos.

Ahora bien, la UNESCO (2018) afirma que las TIC facilitan la gestión y transformación de la información generando experiencias interactivas que fortalecen la motivación y la participación estudiantil. Asimismo, Area-Moreira, Hernández-Ramos y Sosa-Alonso (2016) destacan que la integración de las TIC en el aula convierte el aprendizaje en un proceso más dinámico, inclusivo y participativo. De igual manera, López (2022) plantea la gamificación como estrategia eficaz para fortalecer la motivación, ya que incorpora elementos de recompensa y retroalimentación que aumentan el compromiso y el disfrute del aprendizaje.

En resumen, las teorías revisadas permiten comprender como las TIC, integradas con estrategias motivacionales para incrementar la motivación, el compromiso y la autonomía de los niños en el aprendizaje de inglés. Su implementación en la Fundación Nueva Vida para Todos Bogotá, busca fomentar experiencias educativas innovadoras, inclusivas y significativas, acordes con los desafíos del siglo XXI.

Referentes Técnicos

En relación con la implementación de las TIC en el ámbito educativo, el Ministerio de Tecnologías y las Comunicaciones Colombia (MinTIC, 2019), en su plan *El Futuro Digital es de Todos*, estableció lineamientos para integrar las TIC en los procesos de aprendizaje y enseñanza, promoviendo el uso de las herramientas para mejorar la calidad de la educativa, fortalece la transformación en zonas urbanas y rurales ampliar la cobertura, acceder a internet y reducir las desigualdades, con este plan los lineamientos sustentan esta investigación brindando herramientas digitales con el fin de motivar el aprendizaje del idioma inglés en la fundación

Nueva Vida para Todos. Por ende, es necesario implementar las herramientas tecnológicas para transformar la calidad de la educación y mejorar la motivación de aprender inglés en los niños.

Además, la UNESCO (2019), en su *Marco de competencia de los docentes en materia de TIC*, resalta la importancia de la formación continua de los docentes sobre el uso de las TIC con el fin pedagógico, como mejora profesional indispensable para asegurar la efectividad en las aulas de clases. es fundamental que los docentes tengan conocimiento sobre la cómo utilizar las TIC, y evolucionar en las competencias pedagógicas facilitando la integración de estas herramientas de manera correcta en las clases de inglés fomentando un aprendizaje significativo, en concordancia con los desafíos que se enfrentan en este siglo XXI.

Por otro lado, la OCDE (2020), en su informe *Políticas para la transformación digital educativa*, resalta la importancia de las políticas públicas, datos y evaluaciones de impacto de la digitalización en el contexto educativo, en zonas rurales y población vulnerable lo cual se aplica a este proyecto en el contexto de esta investigación-acción la intervención basada en TIC - Kahoot, Educaplay y Canva- proveyendo capacitación para los docentes, equidad y evaluar el impacto de la digitación educativa.

De acuerdo con UNICEF (2021), en su informe *Estrategias de educación digital e inclusión*, la tecnología se debe usar de manera equitativa y centrada en el aprendizaje sin importar el contexto para garantizar que los estudiantes participen en una educación de calidad, como la conectividad, disponibilidad de dispositivos. La estrategia de UNICEF propone implementar inclusión educativa. En este presente proyecto, se implementarán con diagnóstico inicial accesos a las herramientas digitales de los niños Fundación Nueva Vida para Todos, la capacitación básica a docentes y el uso seguro de plataformas digitales como Kahoot, Educaplay y Canva, además de la implementación de las actividades que promuevan la participación

equitativa. Con esta guía de la UNICEF garantiza la práctica y la integración de las TIC no solo motivando el aprendizaje si no contribuyendo a la educación inclusiva con igualdad de oportunidades.

Referentes Legales

Este marco jurídico es base para la investigación, que regula las tecnologías de la información y comunicación (TIC) soporta legalmente. La *Ley 1341 de 2009*, conocida como *Ley de Modernización del Sector de las TIC*, establece lineamientos para fomentar la innovación y equidad para acceder a las herramientas digitales como un medio y derecho a la educación inclusiva. Esta normatividad busca motivar el aprendizaje de inglés en los niños y respaldar el uso de las tecnologías para que los estudiantes tengan aprendizaje significativo y asegura oficialmente fortaleciendo el aprendizaje y acceder a la información y así mismo contribuir con el desarrollo educativo y económico de nuestro país.

Por otro lado, el Plan Nacional de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones de Colombia (2019) promueve que el uso de las TIC debe ser responsable en uso y que se acceda con equidad para mejorar la educación con calidad en Colombia. El plan tiene intención de fomentar la innovación pedagógica por medio de la implementación de las herramientas digitales en el proceso de aprendizaje. En esta investigación, la política se articula a través del uso de las herramientas digitales Kahoot, Canva y educplay, que motiven y faciliten el aprendizaje con experiencias interactivas fortaleciendo las competencias lingüísticas y digitales en el aprendizaje del idioma inglés en los niños de la Fundación Nueva Vida para Todos.

Asimismo, La *Ley 115 de 1994* o *Ley General de Educación*, en el artículo 5, resalta la promoción de la capacidad para crear, investigar y adoptar la tecnología necesaria para el desarrollo del país (Congreso de la República de Colombia, 1994, art. 5). Esta ley se relaciona

con este proyecto ya que fortalece el uso de las TIC como medio para fomentar el aprendizaje significativo, y la creatividad. En este sentido, integrar las herramientas digitales que impulsan la curiosidad, la motivación en el aprendizaje fomentando educación activa participativa y con inclusión.

Referentes Éticos

Esta investigación está bajo los parámetros éticos se rige en la *Ley 1581 de 2012*, la cual establece el tratamiento de los datos personales en Colombia (Congreso de la República de Colombia, 2012). Esta ley establece el derecho a la protección de los datos asegurándose que la recopilación y administración y el uso de la información personal se use de manera segura y transparente de los participantes. En el cumplimiento de esta ley se asegura que los datos suministrados y almacenados durante este proyecto serán utilizados únicamente con propósito académico con uso respetoso y confidencial de los niños. También se le indicará que la participación es voluntaria y en cualquier momento se pueden retirar de las actividades.

La investigación también se rige en la Resolución 8430 de 1993 del Ministerio de Salud de Colombia, regula las normas científicas, técnicas y administrativas para investigación de los seres humanos (Ministerio de Salud, 1993). La participación de los menores de edad, se solicitará el asentimiento verbal y libre voluntario de los niños participantes que puedan asimilar y entender, una explicación adecuada de acuerdo a su edad en la implementación de las actividades que se realizarán y la participación será expresamente voluntaria y no habrá algún riesgo físico o psicológico. Finalmente, este proyecto cumple con los principios éticos asegurando que los resultados sean exclusivamente con fin académicos y pedagógicos para mejorar las prácticas educativas por medio del uso de las TIC, como medio para motivar el aprendizaje de idioma inglés.

Finalmente, la Ley 1098 de 2006, conocida como el *Código de Infancia y Adolescencia*, asegura el derecho de los niños, niñas y adolescentes a una educación integral, equitativa y de calidad, promoviendo el desarrollo de sus capacidades cognitivas, emocionales y sociales (Congreso de la República de Colombia, 2006). Esta ley permite la inclusión pedagógica e incrementar el respeto a las diferencias individuales, asegurando la confidencialidad y anonimato de la información recolectada en archivos protegidos y acceso restringido a los niños, además los niños puedan acceder a un aprendizaje en condiciones de igualdad. En esta investigación, esta ley se relaciona al fomentar el uso de las herramientas digitales que favorecen la equidad educativa con las actividades en Kahoot, Canva y Educaplay, se busca motivar el aprendizaje en los niños de la Fundación, mitigando las brechas en las tecnologías.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

El enfoque cualitativo de investigación-acción es fundamental en la investigación educativa siendo herramienta útil en la práctica investigativa. Según Hernández-Sampieri, Fernández y Baptista (2014), el enfoque “busca comprender los fenómenos profundamente social y educativo desde los participantes, comprensión de significado y realidades del contexto” (p.399). Este tipo de estudio se desarrollará con un estudio cualitativo con intervención educativa, puesto que la intención no es controlar la variable ni determinar grupo de comparación sino intervenir directamente en el contexto real educativo de la Fundación Nueva Vida para Todos con el propósito de analizar cómo el uso de las TIC influyen en la motivación en el aprendizaje de inglés.

Esta investigación acción permite la interpretación, exploración, las experiencias, percepciones y los significados de los participantes en su propio entorno. Según Stake (1998), este enfoque resulta perfecto para analizar cómo los niños experimentan y perciben el uso de las tecnologías de la información y comunicación en clases de inglés identificando los cambios en la motivación, emociones, actitudes y la participación de los niños frente al aprendizaje del inglés.

Así mismo esta investigación contempla la implementación de las herramientas digitales en actividades pedagógicas con el fin de observar el impacto en la motivación y formación. Para la recolección de la información se aplicarán encuestas cualitativas, diseñadas para los niños se expresen de manera tranquila y libremente sin respuestas numéricas, si no se busca analizar las experiencias, cambios y percepciones en los niños. Estas encuestas permitirán analizar y observar su impacto en las percepciones, emociones y experiencias en relación con la

implementación de actividades con el uso de las TIC en las clases, favoreciendo enseñanza más motivada y significativa en inglés.

Unidad de Análisis

La investigación se llevará a cabo con 15 estudiantes, que están en la educación básica primaria de la fundación Nueva Vida para Todos del Barrio Paraíso Bogotá, localidad ciudad Bolívar tienen bajo nivel académico, aburrimiento y desinterés por aprender inglés. Los niños están entre edades de 5 a 12 años de edad.

Técnicas para la Recolección de Datos

Para compilar la información se tendrá en cuenta cada uno de los objetivos planteados en la investigación, En relación con el primer objetivo se aplicará una encuesta elaborada en la herramienta Google Form, a un grupo de 13 niños, con el propósito de indagar sobre factores que influyen en la motivación para aprender inglés y las actividades con recurso tecnológicos que utilizan para aprender inglés, Además se realizará una observación directa, método que se permite identificar las percepciones, emociones, gestos, comportamientos, de los niños frente a las experiencias personales en el aula. Esta técnica facilitará comprender sus conocimientos previos y los desafíos que enfrentan en el uso de las TIC. De acuerdo con Hernández-Sampieri et al. (2003), “la observación cualitativa nos permite profundizar en situaciones reales y contextos para lograr una reflexión activa descubriendo las experiencias, comportamientos, interacciones y capacidad de identificar la forma de aprender de acuerdo con las habilidades de los participantes” (p. 45).

Para el segundo objetivo, movilizar la motivación a través de la implementación de las actividades interactivas con herramientas digitales Kahoot, Canva y Educaplay, como estrategias para motivar el aprendizaje de idioma inglés, para la recolección de datos se empleará la

observación directa. Es un método que nos facilita observar a los participantes en las actividades que se llevaran a cabo, a través de fotos sobre las actividades prácticas y toma de notas para la investigación natural y comprensión de significados durante el proceso. Según Denzin y Lincoln (2012), “la observación cualitativa y las evidencias tomadas como fotos, con las interacciones del uso de las herramientas digitales posibilitan el análisis efectivo de la metodología que se implementaron en las clases contribuyendo los significados en el contexto educativo” (p.162).

Para el tercer objetivo, se busca reconocer los cambios en la motivación hacia el aprendizaje de inglés, después de implementar las herramientas digitales kahoot, Educaplay y Canva se emplearán entrevistas semiestructuradas aplicadas a un grupo de cinco niños. Estas entrevistas semiestructuradas permitirán conocer las experiencias personales de los niños, así como observar sus gestos, actitudes y percepciones, con el fin de evaluar el impacto de las TIC en la motivación y en el aprendizaje. Asimismo, la posibilidad de comparar la situación al inicio con los resultados obtenidos después de las actividades realizadas, analizando el impacto herramientas digitales en el proceso de aprendizaje de los niños de básica primaria. De acuerdo con Hernández-Sampieri et al. (2014), este tipo de técnica favorece la comprensión de las percepciones y experiencias de los participantes dentro del contexto educativo.

En resumen, esta recopilación de datos con técnicas cualitativo nos permitirá cumplir los objetivos de la investigación planteados reconociendo el impacto del uso de las TIC para motivación en el aprendizaje de idioma inglés en la fundación.

Categorías para el Análisis de Datos

En esta investigación, el diseño metodológico y la recolección de datos son factores fundamentales, ya que puede analizar la relación de causa y efecto entre la motivación y el aprendizaje del idioma inglés. De acuerdo con Rodríguez Cedeño et al. (2024), “la motivación

intrínseca y extrínseca son cruciales cusan efectos en el aprendizaje de idioma” (p.45). Para el análisis se tendrá en cuenta dos categorías principales: la motivación intrínseca y extrínseca influyendo de manera significativa en proceso de lograr el aprendizaje de inglés. Esta categoría permite medir impacto del uso las herramientas digitales como estrategias pedagógicas para incentivar la motivación en el aprendizaje. Así mismo la implementación de las TIC, brinda despertar el interés y clases atractivas y al mismo tiempo favorecer el cumplimiento de los objetivos propuestos. Así mismo, se tienen en cuenta los conocimientos previos, las actividades implementadas y las observaciones directas sobre el comportamiento y actitudes de los niños frente al uso de las TIC. Finalmente, se recogerán las opiniones de los participantes para comprender como perciben el uso de estas herramientas como recurso para cambiar las clases aburridas y des motivantes en experiencias significativas de aprendizaje en las clases de inglés.

Resultados

En esta sección se presentan de manera clara y detallada los hallazgos obtenidos en la investigación cualitativa, 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

En esta investigación-acción con enfoque cualitativo teniendo en cuenta el primer objetivo, se seleccionó una muestra de trece (13) niños. Las sesiones se realizaron, los días jueves a las 3 p.m. Se aplicó una prueba diagnóstica en Google Form, encuesta denominada “Prueba diagnóstica inicial”, para conocer los intereses, percepciones y experiencias previas, se pudo observar directamente sus actitudes, comportamientos y percepciones frente a la motivación en el aprendizaje de idioma inglés (Hernández-Sampieri, Fernández, & Baptista, 2014). Se obtuvieron 13 respuestas de los niños entre las edades de 5 a 13 años, al formular la pregunta “¿quiere aprender inglés?” se evidenciaron actitudes de desinterés y gestos de aburrimiento en clases. Aunque prestan atención en clases, las sesiones eran monótonas y aburridas no tienen interés en aprender inglés y la mayoría manifestó difícil de aprender y rutinario lo que generaba desmotivación. En general, los niños expresaron baja motivación consideraron poco importantes las clases, en la mayoría manifestó una actitud de desinterés cuando se les formuló la pregunta: “¿le gusta el inglés?”, evidenciando baja disposición en el aprendizaje, la mayoría de los niños disfrutaron poco las actividades. Los resultados iniciales reflejaron una actitud desinterés en la mayoría de los niños. Sin embargo, algunos reconocieron la importancia del aprendizaje de inglés y consideraron que podría resultar más divertido y

comprensible, como sostiene Prensky (2001), el valor de integrar las herramientas digitales para fomentar la motivación y el compromiso de los estudiantes. En conclusión, esta fase inicial me permitió identificar y observar una baja motivación hacia el aprendizaje de inglés, pero a la misma vez se evidenció la oportunidad de transformar la percepción de los niños mediante implementación de las herramientas TIC.

Experimentación

Durante la experimentación, se llevó a cabo la implementación de actividades mediadas por las TIC con el fin de fomentar la motivación en el aprendizaje de inglés en los niños. Se realizaron diversas sesiones con actividades interactivas y prácticas, utilizando herramientas digitales como Kahoot, presentación en Google Slides, Educaplay y Canva, permitieron integrar recursos y auditivos, lúdicos y visuales que beneficiaron el aprendizaje dinámico y participativo (Area-Moreira, 2018). La primera sesión se desarrolló el día jueves 11 de septiembre, de 3:00 p.m. a 4:00 p.m. Durante esta sesión los niños mostraron actitudes participativas y alta motivación; además se divertían y aprendían vocabulario y pronunciación. A partir de las observaciones que se realizaron, se evidenció aumento en la concentración y disposición hacia el aprendizaje significativo. Las actividades implementadas aumentaron el interés por aprender inglés favoreciendo memorización del vocabulario y pronunciación. El uso de estas herramientas evidenció avances en el desarrollo en el aprendizaje significativo y divertido frente a las clases tradicionales. Como plantea Ausubel (2002), el aprendizaje significativo se fortalece cuando los conocimientos se relacionan con experiencias previas y generan interés en los alumnos. Para complementar las evidencias como fragmentos de las observaciones, captura de pantallas de las actividades en Kahoot, Educaplay y respuestas de los estudiantes, lo cual permitió contrastarlos resultados que se obtuvieron y notar el impacto de las herramientas digitales en la motivación.

Identificación de Variaciones

En el cumplimiento del objetivo dos, se evidenció que los niños aprenden mejor inglés mediante actividades desarrolladas con las herramientas digitales. Durante la intervención, los niños se mostraron seguros al hablar inglés, mostrando motivación en su aprendizaje de manera divertida y participativa. Al inicio del proceso se observó y se evidencian baja motivación hacia el aprendizaje. Sin embargo, en las entrevistas finales que se realizaron a los niños, se reflejaron cambios positivos en sus percepciones, actitudes y disposición en clase, así con mayor disfrute al participar en las actividades mediante herramientas como Kahoot, Educaplay y Canva. Por ejemplo, algunos niños expresaron “me gusta jugar los juegos en inglés” lo cual demuestra una transformación en su percepción positiva, potencializan la motivación. Estos resultados demuestran que la integración de las herramientas digitales en las clases potencia la motivación y fomenta las experiencias de aprendizaje significativo (Cabero-Almenara & Llorente-Cejudo, 2020).

En resumen, se puede analizar los resultados obtenidos, con la implementación del uso de las herramientas TIC favoreció la motivación hacia el aprendizaje de inglés y la comprensión en las clases transformando la percepción negativa inicial de los niños en experiencias más positivas. Desde el enfoque ontológico, no solo fortaleció el aprendizaje, sino contribuyó al desarrollo social y personal al fomentar la autoconfianza y la integración grupal. Para asegurar la validez y credibilidad de la información, se emplearon las técnicas de triangulación, lo que permitió verificar y corroborar los hallazgos obtenidos (Denzin, (2012).

Análisis y Discusión

Posterior a la implementación del proyecto con el objetivo de implementar el uso de la tecnología para motivar el aprendizaje de inglés en los niños de la fundación Nueva Vida Para Todos, de educación básica primaria durante el segundo semestre del 2025, se evidenció que el uso de las herramientas digitales no solo fomentó la motivación, sino la adquisiciones lingüísticas. Las herramientas digitales logran experiencias significativas, interés y mayor disposición hacia el aprendizaje de inglés. El proyecto se desarrolló en tres etapas fundamentales: Inicialmente el acercamiento de la variable en la población, segunda etapa la experimentación y reconocimiento en las variaciones en los niños permitiendo que las clases fueran divertidas y entretenidas mediante el uso de las TIC; y finalmente, la mejora en los resultados en el aprendizaje después de la implementación.

El análisis de los resultados del proyecto muestra el cumplimiento con los tres objetivos que se plantearon. En la fundación ubicada en barrio Paraíso, Ciudad Bolívar, se reconoció inicialmente no tenían interés de aprender inglés y participar en las clases; adicionalmente tenían aburrimiento, desmotivación en el aprendizaje y bajo rendimiento académico de acuerdo a los estándares del MEN. La implementación de las TIC posibilitó confrontar el problema, no solo influyendo positivamente en la motivación de aprender inglés, sino también en el proceso de adquisición de las habilidades del inglés. Los niños tuvieron más retención de vocabulario, mejor comprensión audiovisual y pronunciación clara al interactuar con las plataformas digitales. Aunque el tiempo del proyecto fue limitado, Esto evidencia que las herramientas digitales no solo fomentación la motivación, sino que favorecen las habilidades del idioma inglés, como los cinco sentidos fundamentales para adquisición lingüística.

La implementación de las TIC causó impacto relevante en la motivación y desempeño de los niños en el aprendizaje de inglés. Las herramientas digitales como Canva, Kahoot y Educaplay resultaron atractivas y novedosas, generando experiencias enriquecedoras y fomentando la motivación hacia el aprendizaje significativo. Estas observaciones respaldan los planteamientos de Martínez et al. (2016) y de Erolova et al. (2025), quienes destacan la eficacia de las plataformas digitales y la gamificación al fortalecer las competencias lingüísticas. Asimismo, se confirma lo planteado por Cabero (2020), quien señala la importancia de motivar a los estudiantes adaptándolos a los avances tecnológicos y a las necesidades educativas, con el propósito de generar experiencias enriquecedoras en las que el niño se convierte en un participante activo de su propio proceso formativo.

El impacto de la variable en la fase de experimentación con los niños de educación básica primaria permitió observar y analizar los cambios significativos en la actitud y aumento de la motivación frente al aprendizaje del inglés. Se evidenció mayor participación e interés con el uso de las TIC. Los resultados se relacionan con lo señalado por Piaget (1970), quien señala que el aprendizaje significativo depende de la participación activa y la interacción con los demás. Los niños, al relacionar conocimiento previo con nueva información, construyeron aprendizaje significativo. De igual manera, plantea Ausubel (2002), quien afirma que el aprendizaje ocurre cuando los estudiantes conectan los nuevos conocimientos con los ya existentes, transformando su manera de pensar.

Los cambios observados después de la intervención pedagógica con la TIC evidencian una transformación en la forma que los niños aprenden inglés. Inicialmente los cuestionarios muestran desinterés y las percepciones de las clases aburridas. Sin embargo, después de la implementación, se observó un aumento notorio en la motivación y mejoró la percepción

positiva y favorable del inglés, los niños mostraron una actitud más positiva. La inclusión de las herramientas digitales mejoró la disposición hacia el aprendizaje y fortaleció la participación activa de los niños.

Esta experiencia logró reconocer la tecnología fortalece la adquisición de las competencias en el idioma inglés siendo claves, permitiendo a los niños fortalecer la autonomía, trabajo colaborativo y creatividad.

Los resultados obtenidos coinciden con los estudios previos. La UNESCO (2013) afirma que el rol de las TIC es facilitar la gestión y transformación de la información. Generando experiencias didácticas e interactivas fortaleciendo la motivación en los estudiantes, De manera similar, en la fundación se evidenció que la integración de las herramientas digitales hizo que las clases más divertidas y con impacto favorable en el interés y la motivación hacia el aprendizaje. De esta manera se logró pasar de la teoría a la práctica, dando lugar a cumplir los objetivos propuesto en la investigación.

Las herramientas digitales Kahoot, Canva y Educaplay mostraron las diferencias en el aprendizaje. Kahoot aumento la adquisición de vocabulario. Esto ayudo al desarrollo de la habilidad speaking, los niños practicaron la pronunciación cuando respondían en voz alta en las actividades lúdica y a través de gamificación con las estructuras básicas acompañada de retroalimentaciones que permitió fortalecer el aprendizaje mediante la repetición interactiva. Además, fomentó la práctica oral y auditiva a las respuestas pronunciadas durante la actividad interactiva grupal. Canva potenció comprensión lectora a través de las imágenes con frases en inglés promoviendo las presentaciones, frases, así favoreció con imágenes conectándolas con palabras y visual en inglés. Asimismo, esta herramienta posibilitó la relación entre palabra e imagen fortaleciendo a la memoria y parte visual del inglés. Finalmente, Educaplay fortaleció la

práctica auditiva con el sonido de las palabras y asociándolas, fomentando la comprensión oral. Permitió a los niños mejorar la habilidad auditiva y la pronunciación, reforzando la escucha en tiempo real. De esta manera, mejoró la comprensión oral y pronunciación de los sonidos de las palabras en inglés. Las tres plataformas no solo aumentó la motivación, sino que fortalecieron las habilidades lingüísticas del idioma inglés mostrando su impacto en el proceso de adquisición lingüística.

En la investigación acción se evidenció cambios significativos entre momento inicial y los resultados posteriores a la implementación del proyecto con enfoque cualitativo. Aunque el tiempo fue reducido, la experiencia cualitativa resultó placentera y coherente con los objetivos con los objetivos propuestos. Las clases monótonas se cambiaron por clases dinámicas y experiencias atractivas gracias a las TIC, edificando cambios claros en la percepción y emoción de los niños hacia el aprendizaje.

Las implicaciones prácticas de los hallazgos en la fundación son cruciales: la implementación de las TIC en el aprendizaje de inglés mejora y favorece su desarrollo personal y social de los niños. Se puede deducir que los niños aprenden mejor y se sienten motivados con el uso de las TIC, fomentan el interés y creatividad. Estos hallazgos son evidencia de Martínez et al. (2016) y Erolova et al. (2025), quienes señalan las plataformas digitales y la gamificación favorecen las competencias lingüísticas en la educación.

En resumen, los resultados del análisis fueron notablemente positivos. Aunque el tiempo fue limitado durante la intervención de la investigación no se logra observar los cambios a largo plazo. Sin embargo, se destaca el uso de las TIC perfecciona la motivación en el aprendizaje de idioma y favorece el proceso de aprendizaje en contextos vulnerables. La metodología que se empleó fue innovadora y trajo nuevas experiencias positivas, divertidas, cambios en la

disposición, actitud y causó interés en los niños. Como futura investigación aporta evidencia empírica, para integral herramientas digitales para cambiar la percepción del aprendizaje del idioma inglés y la calidad educación, formando al profesor en el uso de las TIC y cerrando la brecha desmotivación del inglés manteniendo los logros en el tiempo.

Conclusiones y Recomendaciones

En los hallazgos más relevantes de mi investigación en relación con los objetivos, se demostró que la implementación de las TIC, tuvo impacto positivo en la motivación en el proceso de aprendizaje en los niños de la Fundación Nueva Vida para Todos. Los resultados mostraron que las herramientas Kahoot, Educaplay y Canva, promovieron el interés y disfrute por aprender inglés. Además, los objetivos se cumplieron comprobando que las implementaciones de las herramientas digitales favorecen el aprendizaje, y responden a la pregunta ¿Cómo influye el uso de las TIC en la motivación para aprender inglés en los niños de educación básica primaria?

Permitió observar cambios en la actitud y percepción de los niños y en mi frente al aprendizaje. Se evidenció antes desmotivación, después de la intervención la transformación fue notoria, en la percepción y el interés activo de los niños en el proceso de aprendizaje. Este cambio refleja la importancia de integrarlas herramientas digitales, los niños desarrollaron más la curiosidad, confianza y disposición para aprender fortaleciendo su autonomía y reflexión en el contexto educativo.

El uso de las TIC tuvo impacto transformaciones positivas en los niños, generó transformaciones positivas en la motivación. Los resultados demostraron que los niños respondieron mejor frente a las actividades interactivas, evidenciando la comprensión de vocabulario. Sin embargo, se presentaron retos como el conocimiento del manejo de las herramientas digitales. Si bien los resultados obtenidos superaron esas limitaciones mostrando que la variable influyó significativa en la disposición de los niños para aprender.

Los resultados del estudio contribuyen al cuerpo existente sobre la relación entre motivación, aprendizaje y tecnología, afirmando las teorías de Piaget (1970), Ausubel (2002) y Cabero (2020), quienes resaltan la interacción activa y la adaptación de las tecnologías en los procesos educativos. La investigación aporta perspectiva práctica, participativa y contextualizada demostrando cambia el aprendizaje de inglés en la comunidad vulnerables. Además, permitió comprender más profundamente las experiencias de los niños y mi rol como futura docente. Este aporte ayuda a futuras investigaciones a promover y analizar la innovación digital en escuelas rurales y fundaciones.

Se recomienda fortalecer en la Fundación Nueva Vida para Todos incorporar Kahoot, Educaplay y Canva y la capacitación constante de los docentes en el manejo recurso digitales, Además promover el aprendizaje a través de actividades digitales como recurso en línea y tecnologías actuales para preservar la motivación activa de los niños en el aprendizaje.

Para futuras investigaciones se sugiere la influencia en el rendimiento académico y capacitación a los docentes en las herramientas digitales, sería de gran utilidad tener un panorama más amplio sobre el impacto de las TIC en el aprendizaje del inglés en el contexto educativo zonas rurales.

Referencias Bibliográficas

- Area-Moreira, M., Hernández-Ramos, J. P., & Sosa-Alonso, J. J. (2016). *Las tecnologías digitales en la enseñanza: Actividades innovadoras con TIC*. Universidad de La Laguna.
- Ausubel, D. P. (2002). *Teoría del aprendizaje significativo*.
http://delegacion233.bligoo.com.mx/media/users/20/1002571/files/240726/Aprendizaje_significativo.pdf
- Batista Hernandez, M. Á. (2004). *Consideraciones para el diseño didáctico de ambientes virtuales de aprendizaje: Una propuesta basada en las funciones cognitivas del aprendizaje*. *Revista Iberoamericana de Educación*, (34), 1–18.
- Cabero-Almenara, J. (2020). *Los entornos digitales y la innovación educativa en la universidad del siglo XXI*. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 23(2), 33–52.
<https://doi.org/10.5944/ried.23.2.26518>
- City Facts. (2022). *El Paraíso, Bogotá D.C., Colombia – Población*. <https://es.city-facts.com/el-paraiso-bogot%C3%A1-d.c.-colombia/population>
- Congreso de la República de Colombia. (1994). *Ley 115 de 1994: Por la cual se expide la Ley General de Educación*. *Diario Oficial*, No. 41.214.
- Congreso de la República de Colombia. (2006). *Ley 1098 de 2006: Por la cual se expide el Código de Infancia y Adolescencia*. *Diario Oficial*, No. 46.446
- Congreso de la República de Colombia. (2009). *Ley 1341 de 2009: Por la cual se definen principios y conceptos sobre la sociedad de la información y la organización de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC), se crea la Agencia Nacional del Espectro y se dictan otras disposiciones*. *Diario Oficial*, No. 47.426.

- Congreso de la República de Colombia. (2012). *Ley 1581 de 2012: Por la cual se dictan disposiciones generales para la protección de datos personales*. *Diario Oficial*, No. 48.587.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. Springer Science & Business Media.
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2012). *The Sage handbook of qualitative research* (4th ed.). SAGE.
- Dörnyei, Z. (2001). *Motivational strategies in the language classroom*. Cambridge University Press.
- Fen, C. C., & Kiat, S. C. (2015). *Motivation in language learning: The relationship between learners' attitudes and motivation*. *Journal of Education and Practice*, 6(23), 30–35.
- Fen, C. C., & Kiat, T. K. (2015). *Motivation and English language learning: A study among primary school students*. *Journal of Education Research*, 12(3), 45–56
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF). (2021). *Estrategias de educación digital e inclusión*. UNICEF. <https://www.unicef.org>
- García-Valcárcel, A., & Tejedor, F. J. (2017). *Evaluación de un programa piloto de formación del profesorado universitario para la utilización de las TIC*. *Revista Complutense de Educación*, 28(2), 409–427. https://doi.org/10.5209/rev_RCED.2017.v28.n2.49546
- Gómez C., M., Sánchez Jiménez, M. E., Pérez Pulido, G., & Mayorga Muñoz, E. (2020). *Las TIC como elemento motivacional en la enseñanza del área de inglés del Colegio Peniel de Barranquilla* [Trabajo de grado, Corporación Universitaria Adventista]. Repositorio Institucional Adventista.
- Harmer, J. (2015). *The practice of English language teaching* (5th ed.). Pearson Education

limited.

Hernández-Sampieri, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2003). *Metodología de la investigación* (3.^a ed.). McGraw-Hill.

Hernández-Sampieri, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6.^a ed.). McGraw-Hill.

López, M. A. (2022). *La gamificación como estrategia de motivación en el aula*. Revista Iberoamericana de Innovación Educativa, 18(3), 112–128.

Ministerio de Salud. (1993). *Resolución 8430 de 1993: Por la cual se establecen las normas científicas, técnicas y administrativas para la investigación en salud*. Diario Oficial, No. 41.148

Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. (2019). *Plan TIC 2018-2022: El futuro digital es de todos*. Gobierno de Colombia.
<https://mintic.gov.co/portal/historico/w3-article-102647.html>

Murillo Martínez, D. (2025). *Tecnologías que motivan: Uso de TIC para fortalecer el aprendizaje del inglés en niños de contextos vulnerables* [Trabajo de grado, Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD)]. Repositorio UNAD.

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). (2019). *Marco de competencias de los docentes en materia de TIC*. UNESCO.
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000371027>

Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE). (2020). *Políticas para la transformación digital educativa*. OECD Publishing.
<https://doi.org/10.1787/0eec2b12-es>

Piaget, J. (1970). *La psicología de la inteligencia*. Editorial Psique.

- Pintrich, P. R., & Schunk, D. H. (2002). *Motivation in education: Theory, research, and practice* (2nd ed.). Prentice Hall.
- Prensky, M. (2011). *Enseñar a nativos digitales*. Ediciones SM.
- Rodríguez Cedeño, M. M., Mala Quinapallo, M. A., Alcívar Calderón, V. E., & Zambrano Zambrano, C. M. (2024). La importancia de la motivación Intrínseca y extrínseca en la enseñanza del inglés en el nivel básico Elemental. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(6), 4593-4617. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i6.9021
- Stake, R. E. (1998). *Investigación con estudio de casos*. Morata.
- UNESCO. (2013). *ICT in education*. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000219971>
- Velez, P. A. (2014). *Inglés divertido con las TIC*. *Revista Pueblos y Frontera Digital*, 6(12). <http://eduteka.icesi.edu.co/proyectos.php/2/24810>
- Vygotsky, L. S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Editorial Crítica.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press.

Apéndices

Apéndice A

Muestras de Investigación

https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/iyparrai_unadvirtual_edu_co/EnX8pMI0Q09Ej-aecu-IHxABtm3_wmDM7JYZlAYIU72C5w