

Fortalecimiento de la adquisición y retención del vocabulario en inglés mediante actividades digitales interactivas (Educaplay, Wordwall y flashcards) en estudiantes de cuarto semestre de la Licenciatura en Lenguas Extranjeras con Énfasis en Inglés de la UNAD

Mercy María Contreras Ortega

Angelly Andrea Vásquez Pérez

Asesor

Silvia Moreno Ojeda

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Lenguas Extranjeras con 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 la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD), trabajando con estudiantes de cuarto semestre de la Licenciatura en Lenguas Extranjeras con Énfasis en Inglés, quienes presentaban dificultades para recordar y usar el vocabulario en situaciones comunicativas reales. El objetivo general fue fortalecer la adquisición y retención del vocabulario en inglés mediante la implementación de diversas estrategias digitales interactivas como Educaplay, Wordwall, flashcards y actividades de completar textos durante el segundo periodo académico del año 2025, utilizando un enfoque cualitativo en el que se puso en juego el uso de herramientas digitales interactivas, reconociendo sus efectos en la adquisición y retención del vocabulario en inglés. A partir de este ejercicio investigativo, se concluyó que la implementación de actividades digitales interactivas no solo favoreció significativamente la adquisición y retención del vocabulario en inglés en entornos virtuales, sino que también promovió un aprendizaje más activo, autónomo y contextualizado, evidenciando una transformación positiva en el rol del estudiante como protagonista de su propio proceso formativo.

Palabras clave: retención, vocabulario, aprendizaje, estrategias, herramientas.

Abstract

This document is the result of a formative research exercise developed as a degree requirement, which allowed reflection on pedagogical practice and educational research. The study was carried out at the Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD) with fourth semester students of the Bachelor's Degree in Foreign Languages with an Emphasis on English, who showed difficulties in remembering and using vocabulary in real communicative situations. The main objective was to strengthen the acquisition and retention of English vocabulary through the implementation of various interactive digital strategies such as Educaplay, Wordwall, flashcards, and fill-in-the-blank activities during the second academic term of 2025, using a qualitative approach that involved the use of interactive digital tools and recognized their effects on English vocabulary acquisition and retention. Based on this research exercise, it was concluded that the implementation of interactive digital activities not only significantly improved the acquisition and retention of English vocabulary in virtual environments but also promoted a more active, autonomous, and contextualized learning process, showing a positive transformation in the student's role as the main agent of their own learning process.

Keywords: retention, vocabulary, learning, strategies, tools

Tabla de Contenido

Introducción	7
Caracterización	9
Planteamiento del Problema	11
Pregunta de Investigación	13
Objetivos	14
Objetivo General	14
Objetivos Específicos.....	14
Marcos de Referencia	15
Referentes Conceptuales	15
Referentes Teóricos	16
Referentes Técnicos	18
Referentes Legales	19
Referentes Éticos	20
Herramientas y Métodos	22
Enfoque y Tipo de Estudio	22
Unidad de Análisis	23
Técnicas para la Recolección de Datos.....	23
Categorías para el Análisis de Datos	25
Resultados	27
Acercamiento de la Población a la Variable	27
Experimentación	28
Identificación de Variaciones	30

Análisis y Discusión	32
Conclusiones y Recomendaciones	36
Referencias Bibliográficas	39
Apéndices.....	42

Lista de Apéndices

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

Introducción

En el aprendizaje de una segunda lengua extranjera, el dominio del vocabulario cumple un papel fundamental, ya que permite que los estudiantes puedan comunicarse con mayor claridad, comprender textos, expresar ideas y desenvolverse en diferentes contextos. Sin embargo, en muchos casos, aprender nuevas palabras en inglés se convierte en un proceso monótono y poco significativo cuando se basa únicamente en la memorización. Por esta razón, la incorporación de estrategias digitales interactivas se ha convertido en una alternativa efectiva para hacer del aprendizaje una experiencia más dinámica, motivadora y práctica. En este contexto, el uso de herramientas como Educaplay, Wordwall y flashcards digitales surge como una oportunidad para fortalecer la adquisición y retención del vocabulario de una manera más atractiva y significativa.

Aunque existen numerosos avances tecnológicos y herramientas digitales, la enseñanza del inglés aún se apoya en métodos tradicionales basados en la memorización y la repetición, lo que impide que los estudiantes reconozcan las palabras de forma superficial y no logren utilizarlas de manera fluida ni contextualizada. En los estudiantes de la UNAD, esta dificultad se ve reflejada en la falta de estrategias para aplicar el vocabulario en contextos comunicativos reales. Estudios de Afzal (2019) y Marín-Marín (2023) demuestran que los métodos tradicionales limitan el aprendizaje significativo, mientras que el uso de herramientas digitales interactivas como Educaplay, Wordwall y flashcards fomentan la autonomía, la adquisición y retención del vocabulario. Pues, es necesario analizar cómo estas herramientas pueden optimizar la enseñanza del inglés y fomentar un aprendizaje más dinámico y participativo en entornos virtuales.

El objetivo principal de esta investigación es fortalecer la adquisición y retención del vocabulario en inglés mediante la implementación de diversas estrategias digitales interactivas

como Educaplay, Wordwall, flashcards y actividades de completar textos. Para alcanzar este propósito, se llevó a cabo un estudio con enfoque cualitativo y exploratorio, en el que se aplicaron técnicas de observación, cuestionarios y diarios de campo para la recolección de datos. Estos instrumentos permitieron analizar la participación, percepción y progreso de los estudiantes frente al uso de herramientas digitales, así como evaluar los avances en su competencia léxica tras la implementación de las actividades interactivas propuestas.

El hallazgo más significativo de esta investigación evidencia que la implementación de estrategias digitales interactivas como Educaplay, Wordwall y flashcards generó un impacto positivo en la adquisición y retención del vocabulario en inglés, ya que los estudiantes demostraron mayor motivación, autonomía y capacidad para aplicar el léxico en contextos comunicativos reales. Estas herramientas no solo favorecieron el aprendizaje lingüístico, sino que también transformaron la dinámica pedagógica, promoviendo un rol más activo por parte del estudiante. Se invita al lector a explorar el desarrollo completo del estudio para comprender cómo la integración de recursos digitales interactivos puede innovar la enseñanza del inglés y consolidarse como una estrategia clave para mejorar la competencia comunicativa en entornos virtuales y a distancia.

Caracterización

El estudio se desarrolla en la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD), una institución pública de carácter nacional que ofrece formación superior mediante la modalidad abierta, a distancia y virtual. Esta universidad se distingue por su enfoque inclusivo, que permite el acceso a la educación a estudiantes de diversas regiones del país, con contextos culturales, sociales y lingüísticos heterogéneos. Dicha diversidad enriquece los procesos de enseñanza y aprendizaje, ya que promueve el intercambio de saberes, experiencias y perspectivas en entornos virtuales colaborativos. La investigación se lleva a cabo durante un semestre académico, con una orientación práctica que busca fortalecer competencias comunicativas en inglés mediante estrategias didácticas innovadoras y el uso de recursos digitales.

La población participante está conformada por un grupo de cinco estudiantes de cuarto semestre del programa Licenciatura en Lenguas Extranjeras con Énfasis en Inglés, cuyas edades oscilan entre los 20 y 28 años. Estos aprendices presentan un nivel intermedio en el dominio del idioma, con fortalezas en la comprensión lectora y auditiva, pero con dificultades notorias en el manejo y uso activo del vocabulario en contextos comunicativos y escritos. El grupo se caracteriza por su diversidad en estilos de aprendizaje y por un interés genuino en mejorar su competencia lingüística. La unidad de análisis se centra en este grupo de estudiantes, con el propósito de hacer una pequeña investigación en los factores que dificultan la adquisición y retención de nuevo vocabulario en inglés a través de metodologías digitales interactivas como Educaplay, Wordwall y flashcards.

La principal necesidad de aprendizaje identificada en este grupo está relacionada con el limitado manejo de vocabulario en inglés y pocas estrategias interactivas para motivar al estudiante a aprender y practicar nuevas palabras de forma significativa. A los estudiantes se les

dificulta emplear el vocabulario en diferentes contextos tanto orales como escritos y tienden a olvidar las palabras aprendidas por falta de exposición constante y práctica contextualizada. Esto evidencia la necesidad de implementar estrategias digitales interactivas, como juegos, aplicaciones, plataformas en línea y actividades semanales que integren la lectura, escritura y pronunciación. Dichas estrategias permitirían reforzar la memorización, comprensión y uso funcional del vocabulario, promoviendo un aprendizaje más dinámico y duradero.

Entre los factores que inciden en el proceso de aprendizaje del vocabulario, se destacan el limitado conocimiento sobre herramientas digitales interactivas y la escasa incorporación de metodologías activas por parte de algunos docentes. A pesar de contar con acceso básico a recursos tecnológicos, muchos estudiantes no aprovechan su potencial educativo por falta de orientación sobre cómo utilizarlos pedagógicamente. Además, algunos métodos de enseñanza tradicionales no logran despertar la motivación ni ofrecer experiencias de aprendizaje significativas que vinculen el uso del vocabulario con situaciones reales. Estas condiciones demandan la creación de actividades que fomente el uso de recursos digitales, la práctica autónoma y colaborativa, y la incorporación de estrategias pedagógicas innovadoras que fortalezcan el aprendizaje del léxico de manera constante, creativa y contextualizada.

Planteamiento del Problema

Los estudiantes participantes evidencian un compromiso constante con su proceso de aprendizaje del inglés, mostrando avances en la comprensión lectora y auditiva, así como una actitud positiva hacia el uso de recursos tecnológicos. Además, demuestran habilidades colaborativas que fortalecen la dinámica grupal y favorecen la construcción conjunta del conocimiento. Estas fortalezas revelan una comunidad académica motivada y consciente de la importancia del inglés en su formación profesional. Sin embargo, a pesar de estos logros, aún se presentan dificultades en la adquisición y uso activo del vocabulario en contextos comunicativos, lo que limita la fluidez y la precisión en la expresión oral y escrita.

Las estrategias pedagógicas actuales se centran en actividades tradicionales, como la memorización de listas de palabras y ejercicios de lectura o traducción, que permiten un reconocimiento básico del vocabulario, pero no garantizan su retención ni su aplicación práctica. De acuerdo con Afzal (2019), los estudiantes de inglés como lengua extranjera suelen enfrentar obstáculos en la comprensión de significados, pronunciación, uso adecuado y ortografía del nuevo vocabulario, debido al predominio de métodos convencionales de enseñanza. Asimismo, Marín-Marín (2023) señala que, aunque los aprendices universitarios recurren a estrategias como la toma de notas o el uso de diccionarios, estas acciones carecen de un componente dinámico e interactivo que favorezca un aprendizaje más significativo.

Esta situación evidencia que, si bien las metodologías actuales logran cierto avance, aún no responden completamente a las necesidades comunicativas de los estudiantes. Frente a este panorama, surge el interés de incorporar una variable de mediación basada en estrategias digitales interactivas tales como Educaply, Wordwall y flashcards que promuevan la práctica activa del vocabulario en contextos reales de comunicación. Según Marín-Marín (2023), las

herramientas tecnológicas pueden contribuir a que los estudiantes aprendan de forma más independiente, ya que facilitan la práctica del vocabulario mediante actividades como juegos, lecturas digitales o el uso de aplicaciones interactivas.

En este sentido, la hipótesis de la investigación plantea que la implementación de las estrategias interactivas mencionadas anteriormente contribuirá significativamente a la adquisición, retención y aplicación contextualizada del vocabulario en inglés, fortaleciendo las competencias lingüísticas de los estudiantes y mejorando su motivación hacia el aprendizaje autónomo. Como afirman Afzal (2019) y Marín-Marín (2023), cuando se amplía el vocabulario se puede convertir en un componente muy importante en el desarrollo de competencias comunicativas, por eso esta investigación busca responder a la necesidad de diseñar una propuesta educativa que potencie el aprendizaje del vocabulario mediante estrategias digitales innovadoras y sostenibles en entornos universitarios.

Pregunta de Investigación

¿Cómo fortalecer la adquisición y retención del vocabulario en inglés por parte de los estudiantes de cuarto semestre de la Licenciatura en Lenguas Extranjeras con Énfasis en Inglés de la UNAD a través de la implementación de actividades digitales interactivas como Educaplay Wordwall y flashcards durante el segundo periodo académico del año 2025?

Objetivos

Objetivo General

Fortalecer la adquisición y retención del vocabulario en inglés por parte de los estudiantes de cuarto semestre de la Licenciatura en Lenguas Extranjeras con Énfasis en Inglés de la UNAD mediante la implementación de diversas estrategias digitales interactivas como Educaplay, Wordwall, flashcards y actividades de completar textos durante el segundo periodo académico del año 2025.

Objetivos Específicos

Identificar las necesidades y hábitos de aprendizaje de vocabulario en inglés de los estudiantes de la Licenciatura en Lenguas Extranjeras con Énfasis en Inglés de la UNAD, a partir de las observaciones y participaciones realizadas durante las sesiones de clase.

Diseñar y aplicar diferentes actividades digitales interactivas en Educaplay, juegos en Wordwall, uso de flashcards, actividades de completar textos y otras dinámicas en línea para movilizar la adquisición y retención del vocabulario en inglés de forma lúdica, motivadora e inclusiva.

Evaluar los avances en la retención y uso del vocabulario en inglés en los estudiantes participantes, comparando su desempeño antes y después de la implementación de las estrategias digitales interactivas, con el fin de determinar su efectividad en el proceso de aprendizaje.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

En el presente estudio, se abordan conceptos relacionados con el vocabulario en inglés como lengua extranjera, el aprendizaje autónomo, el uso de recursos digitales e interactivos, la motivación en entornos virtuales y el aprendizaje significativo dentro del contexto universitario. El vocabulario constituye uno de los componentes esenciales en la adquisición de una lengua, pues facilita la comprensión, la expresión oral y escrita, y la interacción comunicativa. Se puede entonces mencionar las lecturas de Berthely Barrios e Esquivel Gámez (2023), quienes hablan sobre como el uso de materiales multimedia favorece el aprendizaje del vocabulario, ya que permite relacionar las palabras con imágenes, sonidos y situaciones cotidianas, lo cual contribuye a reforzar la memoria y la comprensión.

Estos autores evidencian que el uso de plataformas digitales favorece el aprendizaje autónomo y mejora la retención de palabras mediante la exposición multisensorial, éste define como la capacidad del estudiante para dirigir su propio proceso de aprendizaje, estableciendo metas, gestionando recursos y evaluando su progreso.

Asimismo, estos autores Berthely Barrios y Esquivel Gámez (2023), mencionan que el aprendizaje autónomo mediado por plataformas digitales permite que los estudiantes desarrollen estrategias personalizadas de adquisición del vocabulario, incrementando su motivación y compromiso, por lo que en este contexto, el docente asume un rol de guía o mediador, más que de transmisor de conocimiento.

Además, las estrategias digitales interactivas comprenden el uso de herramientas tecnológicas que promueven la participación activa y la retroalimentación inmediata del estudiante. Rodríguez Zambrano, Fontalvo Rodríguez, Cedeño Espinoza y Cedeño Rodríguez

(2025) sostienen que las herramientas digitales como *Wordwall*, *Educaplay* o *Kahoot* aumentan la motivación y el interés en el aprendizaje del idioma inglés, ya que integran elementos de juego, competencia y colaboración que fortalecen la concentración y la retención de la información, por lo que estas estrategias transforman el aprendizaje en una experiencia dinámica y significativa.

Referentes Teóricos

El presente estudio se fundamenta en diversas teorías y enfoques contemporáneos del aprendizaje que respaldan la incorporación de estrategias digitales interactivas para fortalecer la adquisición y retención del vocabulario en inglés. Estas teorías y evidencias empíricas aportan una base conceptual que permite comprender la relación entre el aprendizaje autónomo, la motivación y el uso de recursos tecnológicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras. En primer lugar, desde la perspectiva constructivista, el aprendizaje se concibe como un proceso activo en el que el estudiante construye su propio conocimiento a partir de la interacción con el entorno y los recursos disponibles.

En coherencia con el enfoque constructivista descrito por Tünnermann Bernheim (2011), la presente propuesta parte de la idea de que los estudiantes construyen su conocimiento de manera activa cuando participan en experiencias interactivas y reflexivas. En este sentido, las actividades digitales diseñadas como los juegos en *Wordwall* o las flashcards buscan generar esos espacios de construcción autónoma del aprendizaje. Además, siguiendo a Garita Sánchez (2001), el aprendizaje significativo se alcanza cuando el estudiante logra conectar los nuevos términos en inglés con su conocimiento previo y con situaciones reales de uso. Por ello, las estrategias implementadas pretenden vincular el vocabulario con contextos auténticos y dinámicos, favoreciendo una comprensión más profunda y funcional del idioma.

Igualmente, los aportes de Berthely Barrios y Esquivel Gámez (2023) respaldan esta orientación al demostrar que los recursos multimedia estimulan la autonomía y mejoran la retención del vocabulario. En coherencia con todo lo anterior, esta intervención incorpora materiales visuales y auditivos en plataformas digitales para fortalecer la práctica constante. Finalmente, lo planteado por Gómez, Díaz y Gómez (2021) sobre la relación entre motivación y rendimiento refuerza la necesidad de incluir dinámicas interactivas que mantengan el interés del estudiante y promuevan su participación activa.

Su estudio reveló que las estrategias sociales y de memoria se utilizan con mayor frecuencia, y que la motivación está estrechamente relacionada con el uso de estrategias activas. Esto sugiere que la implementación de estrategias digitales interactivas como *Educaplay*, *Wordwall* o *flashcards digitales* puede favorecer tanto la práctica colaborativa como la retención del vocabulario. En esa misma línea, Rodríguez Zambrano, Fontalvo Rodríguez, Cedeño Espinoza y Cedeño Rodríguez (2025) resaltan que las herramientas digitales interactivas no solo mejoran la motivación, sino también el compromiso de los estudiantes con el aprendizaje del inglés.

Finalmente, Castañeda-Peña, Barreto Galeano y Barbosa-Chacón (2018) destacan la relevancia de los ambientes virtuales en la formación de docentes de inglés, enfatizando cómo estos espacios promueven la interacción, la autonomía y la construcción colaborativa del conocimiento. En su estudio, los autores analizan el uso de *Second Life* como entorno de aprendizaje inmersivo, evidenciando que las herramientas digitales interactivas no solo potencian el desarrollo lingüístico, sino que también estimulan la participación activa y el aprendizaje significativo. Este referente aporta una base conceptual sólida para comprender cómo las

estrategias digitales pueden adaptarse al contexto universitario y mejorar la enseñanza y retención del vocabulario en inglés desde una perspectiva más experiencial.

Este marco teórico respalda el propósito de la investigación al promover estrategias que estimulan la autonomía, la motivación y la retención del vocabulario mediante experiencias digitales interactivas. Los autores concluyen que las plataformas digitales permiten crear ambientes de aprendizaje más atractivos y participativos, lo cual incrementa la disposición de los estudiantes para practicar de manera autónoma y continua.

De manera transversal, estas teorías se articulan con el enfoque del aprendizaje significativo de Ausubel, citado por Garita Sánchez (2001), y con la concepción del aprendizaje activo promovido por Tünnermann Bernheim (2011), donde el uso de las TIC actúa como mediador del conocimiento.

Referentes Técnicos

El MEN (2013), en los *Lineamientos de Competencias TIC para el Desarrollo Profesional Docente*, plantea la necesidad de integrar las tecnologías de manera reflexiva y contextualizada, promoviendo la innovación pedagógica, la autonomía en el aprendizaje y la creación de entornos virtuales significativos. Estos lineamientos sirven como guía técnica para que los docentes fortalezcan sus competencias digitales, tanto en la gestión de la información como en la mediación didáctica, lo cual resulta fundamental para la enseñanza del inglés en entornos virtuales, este documento constituye una guía técnica esencial para la integración de herramientas digitales en los entornos virtuales de enseñanza del inglés, asegurando la coherencia entre la práctica docente y los estándares nacionales de calidad educativa.

Asimismo, la UNESCO (2020), en su informe *“Educación en un mundo conectado: tecnología para el aprendizaje inclusivo y de calidad”*, destaca que el uso de la tecnología

educativa debe centrarse en el desarrollo de competencias digitales y comunicativas que permitan al estudiante construir conocimiento de manera autónoma. Este referente técnico respalda la idea de que el aprendizaje mediado por entornos digitales favorece la motivación, la interacción y la retención del conocimiento lingüístico. De igual manera, el informe de la UNESCO (2022) “*Transforming Education: A Global Imperative*” refuerza la importancia de integrar tecnologías digitales para renovar las prácticas pedagógicas tradicionales.

Argumentando que la innovación educativa debe estar acompañada de una formación docente continua y del fortalecimiento de la competencia digital. Este enfoque técnico apoya el propósito del estudio al situar la tecnología como mediadora del aprendizaje de lenguas extranjeras, en coherencia con los estándares internacionales de calidad educativa, por lo que en conjunto, estos referentes técnicos brindan el soporte metodológico y tecnológico que sustenta la investigación, orientando el diseño de estrategias digitales interactivas para el fortalecimiento del vocabulario en inglés y garantizando su articulación con las políticas nacionales e internacionales en materia de educación y tecnología.

Referentes Legales

El marco jurídico que sustenta esta investigación se apoya en diversas normas nacionales y lineamientos institucionales que orientan la práctica educativa en Colombia. En primer lugar, la Ley General de Educación (Ley 115 de 1994) establece las bases del sistema educativo colombiano, promoviendo el desarrollo integral del individuo y la incorporación de medios tecnológicos en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Esta ley orienta la educación hacia la formación de ciudadanos competentes, críticos y capaces de adaptarse a los avances tecnológicos, lo cual respalda la implementación de estrategias digitales en el aula (Ministerio de Educación Nacional, 1994).

Por otra parte, el Decreto 1278 de 2002, conocido como el Estatuto de Profesionalización Docente, regula la carrera docente en Colombia y promueve la capacitación permanente de los educadores para responder a las exigencias del contexto educativo contemporáneo. Este decreto respalda la importancia de la actualización docente en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), necesarias para fortalecer las prácticas pedagógicas innovadoras (Ministerio de Educación Nacional, 2002). Finalmente, el Código de Ética del Investigador de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD) establece los principios éticos que deben regir el actuar de los investigadores, asegurando la transparencia, la veracidad y el respeto por los derechos de los participantes.

Este documento busca consolidar una cultura institucional basada en la transparencia, la responsabilidad y el respeto, garantizando que las actividades académicas y de investigación se desarrollen en un marco de equidad, integridad y excelencia. Asimismo, este código impulsa procesos de autorregulación y buenas prácticas institucionales, fortaleciendo el compromiso ético de los investigadores y docentes (Universidad Nacional Abierta y a Distancia [UNAD], 2024). Que como estudiante unadista que realiza esta investigación es indispensable para llevar a cabo las actividades que permitirán poner a prueba como el docente cuando hace uso de las herramientas que tiene disponibles de manera correcta, puede mejorar el aprendizaje del estudiante.

Referentes Éticos

Los referentes éticos constituyen un pilar esencial en toda investigación educativa, ya que garantizan el respeto, la dignidad y los derechos de los participantes involucrados. En el marco de este estudio, se asume el compromiso de cumplir con los principios éticos establecidos por la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD) en su Código de Ética e Integridad (2024),

el cual promueve la transparencia, la responsabilidad y la integridad en las prácticas académicas y de investigación, asegurando un ambiente basado en el respeto mutuo y la equidad. De igual manera, la investigación se rige por los principios de autonomía, beneficencia, no maleficencia y justicia.

En concordancia con los lineamientos éticos internacionales establecidos por la UNESCO en la Recomendación sobre la Ciencia y los Investigadores Científicos (2017), documento que enfatiza la responsabilidad social del investigador y el compromiso con el bienestar de las comunidades participantes.

Asimismo, se respeta la confidencialidad de la información recolectada, garantizando el anonimato de los participantes y la utilización de los datos exclusivamente con fines académicos, e informando a los involucrados, explicando los objetivos, beneficios y posibles riesgos del estudio, de acuerdo con las directrices del Ministerio de Educación Nacional de Colombia (MEN) sobre ética en la investigación educativa.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

La presente investigación se enmarca dentro de un enfoque cualitativo, ya que busca comprender y describir las experiencias, percepciones y significados que los estudiantes atribuyen al uso de actividades digitales interactivas en el proceso de adquisición y retención del vocabulario en inglés. De acuerdo con Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), el enfoque cualitativo “se caracteriza por la exploración profunda de fenómenos educativos desde la perspectiva de los participantes, en su contexto natural, con el fin de comprender sus dinámicas y significados” (p. 384).

Este enfoque resulta apropiado porque el estudio no pretende medir variables numéricas ni establecer relaciones causales, sino interpretar cómo las estrategias digitales como Educaplay, Wordwall y flashcards contribuyen al aprendizaje del vocabulario desde la vivencia de los estudiantes.

Según Creswell (2014), la investigación cualitativa permite “entender los procesos sociales y educativos mediante la interacción directa con los participantes y el análisis interpretativo de sus discursos y comportamientos” (p. 45). El tipo de estudio se define como descriptivo y exploratorio, ya que busca caracterizar las experiencias de los estudiantes de la Licenciatura en Lenguas Extranjeras con Énfasis en Inglés de la UNAD frente al uso de herramientas digitales interactivas, y explorar cómo estas pueden favorecer un aprendizaje más dinámico, motivador y participativo.

Para ello, se utilizarán técnicas como entrevistas semiestructuradas, observaciones y diarios reflexivos, con el propósito de recoger información cualitativa que revele las percepciones, emociones y estrategias de los participantes en su proceso de aprendizaje. Según

Bisquerra (2014), los estudios descriptivos y exploratorios en el ámbito educativo permiten “profundizar en fenómenos poco investigados, aportando comprensión y nuevos enfoques pedagógicos para la innovación docente” (p. 112). En este sentido, este tipo de investigación se ajusta a la naturaleza formativa y pedagógica del proyecto, al centrarse en la comprensión del aprendizaje desde una perspectiva humana, contextual y participativa.

Unidad de Análisis

La unidad de análisis está conformada por cinco estudiantes de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD), pertenecientes al programa de Licenciatura en Lenguas Extranjeras con Énfasis en Inglés, durante el segundo semestre de 2025. Se trata de un grupo integrado por jóvenes y adultos entre 20 y 28 años provenientes de distintas regiones del país y con realidades socioeconómicas y culturales múltiples.

Los estudiantes fueron seleccionados por su interés para participar en la investigación y la diversidad en cuanto a sus trayectorias académicas, contextos y experiencias de aprendizaje, esto permite fortalecer la adquisición y retención del vocabulario en inglés, pues lo que importa no es el número de participantes, sino el valor y la profundidad de la información que estos pueden brindar.

Técnicas para la Recolección de Datos

Para el desarrollo de esta investigación cualitativa, se emplearán diversas técnicas de recolección de datos que permitan obtener información detallada y significativa sobre la adquisición y retención del vocabulario en inglés a través de actividades digitales interactivas. Estas técnicas estarán directamente relacionadas con los objetivos del estudio.

En primer lugar, para el objetivo de identificación de necesidades y hábitos se observará cuidadosamente la participación y reacción de los cinco estudiantes participantes. Esta técnica

permitirá conocer sus experiencias previas, percepciones y actitudes frente al uso de herramientas digitales como Educaplay, Wordwall y flashcards. Según Feria Ávila, Matilla González y Mantecón Licea (2020), la entrevista constituye un instrumento esencial en la indagación cualitativa, pues posibilita el acceso a significados subjetivos y a la comprensión profunda de los fenómenos educativos.

En segundo lugar, para el objetivo de aplicación se pondrán en práctica actividades con las herramientas digitales ya mencionadas, y para la recolección de datos se realizarán diarios de campo elaborados durante las sesiones en las que se implementen las actividades digitales. Estos diarios permitirán registrar observaciones, comportamientos, interacciones y reflexiones del investigador acerca de la participación y las estrategias de los estudiantes al enfrentarse a las dinámicas interactivas, como lo mencionan las lecturas de Martínez González y Soto Estrada (2020), el diario de campo cumple una doble función pedagógica porque facilita tanto la enseñanza como el aprendizaje, y además permite valorar aspectos conceptuales, cognitivos, emocionales y éticos del proceso educativo.

Por su naturaleza descriptiva y reflexiva, este instrumento resulta especialmente útil en contextos cualitativos de formación, pues posibilita una observación sistemática y profunda de las experiencias vividas. Para el objetivo de evaluación se tendrán en cuenta los avances de los estudiantes y adicional deberán llevar a cabo de forma independiente un cuestionario en la aplicación de Google forms. Esta técnica facilitará identificar la efectividad de las herramientas multimedia utilizadas en las clases, además de sus percepciones respecto a la evolución de su aprendizaje y las posibles transformaciones en el desarrollo de una segunda lengua.

Categorías para el Análisis de Datos

El análisis de los datos se desarrollará mediante un enfoque cualitativo, a partir de la identificación, organización y descripción de categorías emergentes y predefinidas, derivadas de los objetivos del estudio y de la observación directa de la práctica pedagógica. Según Creswell (2014), el análisis cualitativo implica la reducción, categorización e interpretación de la información para descubrir patrones y significados en las experiencias de los participantes. En este sentido, las categorías permitirán comprender cómo las actividades digitales influyen en el proceso de adquisición y retención del vocabulario en inglés.

La categoría de adquisición de vocabulario en inglés se centra en el proceso mediante el cual los estudiantes aprenden y comprenden nuevas palabras relacionadas con el campo semántico de los viajes y las vacaciones. A partir de la observación y los diarios de campo, se analizarán los niveles de apropiación léxica y la capacidad de los estudiantes para usar el vocabulario en contextos comunicativos. Como afirman Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), la identificación de patrones en el lenguaje y las expresiones de los participantes permite evidenciar avances en la comprensión y uso del idioma.

Por otro lado, el uso de estrategias digitales interactivas examina la implementación de herramientas tecnológicas como Educaplay, Wordwall y flashcards digitales, considerando la motivación, participación y autonomía de los estudiantes. De acuerdo con Bisquerra (2014), el análisis de la práctica educativa mediada por TIC requiere observar las interacciones y la forma en que los recursos digitales potencian el aprendizaje activo y colaborativo. Así como también la retención de vocabulario y aplicación práctica que busca analizar la permanencia y transferencia del vocabulario aprendido a situaciones comunicativas posteriores, a partir de la revisión de los diarios de campo y los registros de clase.

Como señalan Martínez González y Soto Estrada (2020), el diario de campo constituye un instrumento valioso para documentar la evolución del aprendizaje, pues permite registrar tanto los avances cognitivos como las percepciones emocionales y reflexivas del estudiante, con estas categorías se puede extraer conclusiones relevantes sobre el proceso de aprendizaje léxico mediado por recursos tecnológicos, así como sobre la manera en que las estrategias digitales fortalecen las competencias comunicativas en inglés. El análisis se orientará hacia la comprensión profunda de las experiencias individuales y colectivas de los participantes, más que a la medición de resultados cuantitativos.

Resultados

Acercamiento de la Población a la Variable

En esta etapa inicial, el objetivo fue entender cómo los estudiantes de cuarto semestre del programa de Licenciatura en Lenguas Extranjeras con Énfasis en Inglés de la UNAD se relacionaban con la variable de estudio antes de la intervención: el uso de actividades digitales interactivas (como Educaplay, Wordwall y flashcards) para mejorar la adquisición y retención del vocabulario en inglés. Para lograr esto, se emplearon técnicas exploratorias como observaciones directas y entrevistas diagnósticas, con el objetivo de entender las percepciones, actitudes y hábitos de aprendizaje que tienen sobre el uso de herramientas digitales en la enseñanza del vocabulario.

En el cuestionario final, varios estudiantes comentaron que, aunque de vez en cuando utilizaban recursos digitales como traductores o videos en línea, no tenían una rutina bien definida para practicar vocabulario. Esto muestra que su relación con las herramientas digitales era más funcional que educativa, ya que su uso se limitaba a buscar significados rápidamente, sin estrategias para consolidar o repasar lo aprendido. A pesar de esto, la mayoría seguía optando por métodos tradicionales, como la repetición y la memorización, y apenas aprovechaban los recursos digitales para complementar su aprendizaje.

Además, las observaciones en las clases virtuales revelaron que los estudiantes mostraban un mayor interés en actividades visuales o lúdicas. Sin embargo, aún no habían tenido la oportunidad de explorar plataformas específicas como Educaplay o Wordwall. Por ejemplo, algunos participantes manifestaron su curiosidad por los juegos interactivos de vocabulario. Por ejemplo, un estudiante comentó: *“Considero que las herramientas digitales me permiten*

practicar de diferentes formas y de manera más entretenida, con juegos, videos, tarjetas digitales, lo que facilita recordar mejor el vocabulario aprendido en las clases”.

Estas percepciones revelan la necesidad de ofrecer apoyo en el uso pedagógico de las TIC, para que los estudiantes puedan aprovecharlas no solo como una forma de entretenimiento, sino también como una herramienta que les ayude a mejorar y retener el vocabulario en inglés. También, muestran un primer acercamiento que se caracteriza por el interés y la disposición hacia el uso de herramientas digitales, aunque este interés se ve limitado por la falta de orientación pedagógica y de hábitos de estudio sistemáticos.

En general, este acercamiento permitió reconocer que los estudiantes se encontraban en una etapa de cambio entre los métodos de estudio tradicionales y la incorporación de estrategias digitales. Por ello, la implementación de actividades interactivas mediante *Educaplay*, *Wordwall* y *flashcards* se presentó como una oportunidad valiosa para promover la práctica constante, la motivación y la retención del vocabulario a corto plazo.

Experimentación

Durante la fase de experimentación se llevaron a cabo diferentes actividades digitales interactivas creadas en *Educaplay*, *Wordwall* y mediante *flashcards*, con el propósito de fortalecer la adquisición y retención del vocabulario en inglés en los estudiantes del cuarto semestre de la Licenciatura en Lenguas Extranjeras con Énfasis en Inglés de la UNAD. Esta etapa constituyó el eje práctico del proceso investigativo, ya que permitió observar directamente cómo la variable y las herramientas digitales interactivas influyeron en el aspecto ontológico del aprendizaje, específicamente en las percepciones, actitudes y comportamientos de los participantes frente al uso del idioma.

Desde las primeras sesiones se evidenció una disposición positiva hacia el uso de las herramientas digitales. Las actividades se diseñaron de manera lúdica, dinámica e inclusiva, buscando movilizar el aprendizaje significativo y fomentar la participación activa de los estudiantes. Se realizaron ejercicios como juegos de asociación de palabras, cuestionarios interactivos, actividades de completar textos, ejercicios de pronunciación guiada y repaso mediante flashcards digitales. Estas prácticas se desarrollaron tanto de forma individual como colaborativa, promoviendo la exploración autónoma y el aprendizaje cooperativo.

A medida que avanzaban las sesiones, los estudiantes comenzaron a emplear con mayor frecuencia las palabras aprendidas en actividades escritas y orales. En sus reflexiones, varios expresaron que las dinámicas digitales les parecían más entretenidas y efectivas, ya que podían repetirlas cuantas veces quisieran sin sentir la presión de una evaluación formal.

También se observó un progreso notable en la confianza y fluidez con la que usaban el nuevo vocabulario en conversaciones y ejercicios comunicativos. Las temáticas abordadas como *Comparatives and Superlatives*, *The Vacations*, *Adverbs of Frequency* y *Verb to Be* evidenciaron una mayor retención del vocabulario y de las estructuras gramaticales cuando las actividades incorporaban elementos visuales, audios y retroalimentación inmediata. Además, en los diarios reflexivos, varios participantes destacaron que el uso de herramientas digitales les permitía “aprender jugando” y “recordar las palabras de forma más natural”. Ejemplo, uno de los estudiantes mencionó: *“Considero que las herramientas digitales pueden ayudarme a mejorar mi aprendizaje de vocabulario porque permiten practicar de forma interactiva, repetir las palabras con imágenes y audios, y repasar fácilmente en cualquier momento”*.

En síntesis, la fase de experimentación permitió confirmar que la implementación de actividades digitales interactivas incidió positivamente en el fortalecimiento para la adquisición y

retención del vocabulario en inglés, ya que también potenció en la dimensión ontológica del aprendizaje, evidenciada en la motivación, autoconfianza y actitud proactiva de los estudiantes. Además, asumieron un papel más autónomo en su proceso formativo, reconociendo el potencial de las TIC como aliadas para aprender de una manera práctica, divertida y adaptada a sus necesidades.

Identificación de Variaciones

Tras la implementación de las actividades digitales interactivas como *Educaplay*, *Wordwall* y *flashcards*, se notaron transformaciones claras en la manera en que los estudiantes de cuarto semestre de Licenciatura en Lenguas Extranjeras con Énfasis en Inglés de la UNAD asumían el aprendizaje del vocabulario en inglés. Al inicio del proceso predominaban estrategias más tradicionales, centradas en la repetición y la memorización, pero con el paso de las sesiones los participantes empezaron a mostrar mayor apertura hacia el uso de herramientas tecnológicas y una actitud más entusiasta frente al aprendizaje autónomo. Pues, estas herramientas propiciaron cambios visibles en sus percepciones, actitudes y comportamientos relacionados con la adquisición y retención de nuevas palabras en inglés.

Antes de la intervención, los datos del diagnóstico inicial mostraban que los estudiantes presentaban dificultades para recordar y aplicar el nuevo vocabulario debido a la falta de práctica contextual, la escasa exposición al uso real de las palabras y la limitada variedad de estrategias digitales. Es por esto que uno de los participantes manifestó lo siguiente: *“Me cuesta recordar el nuevo vocabulario en inglés porque muchas veces sólo lo leo y no lo uso en situaciones reales. También me resulta difícil pronunciar algunas palabras, y eso hace que dude al hablar”*.

Posteriormente, tras la implementación de la variable, se evidenció una transformación positiva en el ámbito cognitivo y actitudinal. Considerando los resultados del cuestionario

aplicado al final de las sesiones de clase, el 75 % de los estudiantes indicó que las actividades digitales mejoraron significativamente su habilidad para recordar y usar el vocabulario en diferentes contextos, mientras que el 25 % admitió haber tenido un progreso parcial. Ninguno de los participantes expresó ausencia de cambio, lo cual confirma una mejora general en la retención y uso del vocabulario aprendido. Incluso, una estudiante manifestó: *“He notado que aprendo y recuerdo el vocabulario con más facilidad, porque las herramientas digitales me ayudan a practicar de forma constante y visual, lo que hace el aprendizaje más efectivo”*.

En términos de actitudes y comportamientos, se evidenció un cambio hacia una mayor autonomía y motivación. Los estudiantes valoraron positivamente el uso de plataformas interactivas, reconociendo que estas les facilitaron la comprensión y retención del vocabulario. Manifestaron que las actividades tipo juego, los ejercicios de completar oraciones y las dinámicas de repaso con tarjetas digitales hicieron el aprendizaje más ameno y motivador. Varios de ellos destacaron que lograron recordar palabras con mayor facilidad y aplicarlas correctamente en oraciones o situaciones comunicativas. Por ejemplo, una estudiante mencionó: *“Me he sentido motivada y más interesada en aprender, porque las actividades digitales interactivas hacen que el proceso sea dinámico, divertido y facilitan la comprensión del vocabulario”*.

En conclusión, la implementación de herramientas digitales interactivas como Educaplay, Wordwall y flashcards no solo fortaleció la adquisición y retención del vocabulario, sino que también promovió una transformación ontológica integral, ya que desarrollaron mayor autonomía, confianza y disposición para aprender mediante recursos digitales. Las estrategias implementadas lograron transformar su manera de relacionarse con el aprendizaje del inglés, haciéndolo más participativo, significativo y adaptado a los entornos virtuales contemporáneos.

Análisis y Discusión

La investigación demostró que la incorporación de herramientas digitales interactivas (Educaplay, Wordwall, flashcards) tuvo un impacto positivo significativo en el aprendizaje del vocabulario en inglés, evidenciado por una notable mejora en la retención, pronunciación y uso contextual del léxico. Esto confirma que los recursos digitales promueven la comprensión y aplicación práctica de las palabras, y no solo la memorización. Además, en línea con la visión de Montes del Castillo y Montes Martínez (2014), se observaron importantes cambios cualitativos: la experiencia digital transformó el rol del estudiante, quien pasó de ser un receptor pasivo a un participante activo, reflexivo y altamente motivado en su proceso formativo.

Los hallazgos de esta investigación coinciden con Berthely Barrios y Esquivel Gámez (2023) al confirmar que los recursos multimedia promueven el aprendizaje autónomo del vocabulario en estudiantes al integrar elementos visuales y auditivos, por lo que las plataformas digitales facilitaron la práctica a ritmo individual, permitiendo a cada estudiante reforzar el vocabulario según sus necesidades. El carácter lúdico e interactivo de las actividades resultó ser un facilitador para aumentar la motivación y retención. Además, alineándose con los principios del enfoque AICLE (Bolarín-Martínez et al., 2021), se comprobó que las estrategias didácticas activas no solo fortalecieron la competencia lingüística, sino que también fomentaron el desarrollo de habilidades cruciales como el pensamiento crítico, la colaboración y la comunicación efectiva en inglés.

En la fase de experimentación se pudo corroborar que la variable “uso de herramientas digitales interactivas” influyó de manera positiva en la unidad de análisis, evidenciada en la mejora del rendimiento y la actitud de los estudiantes frente al aprendizaje del vocabulario en inglés. Las actividades diseñadas con Wordwall, Educaplay y flashcards digitales favorecieron la

comprensión y el uso funcional de las palabras en distintos contextos comunicativos. Asimismo, los postulados de Montes del Castillo y Montes Martínez (2014) se reflejan en la manera en que los datos experimentales demuestran una relación directa entre la metodología aplicada y la transformación de las prácticas de estudio, validando la pertinencia de los fundamentos teóricos frente a los resultados obtenidos.

En cuanto al aspecto ontológico, se observaron cambios significativos en la autopercepción de los estudiantes respecto a su papel como aprendices de una lengua extranjera. Antes de la intervención, la mayoría consideraba el aprendizaje del inglés como un proceso difícil y mecánico; sin embargo, el avance en cada clase y el cuestionario final mostraron una nueva visión más confidente, autónoma y participativa. Por ejemplo, varios estudiantes manifestaron sentirse capaces de aprender nuevas palabras sin depender exclusivamente del docente, apoyándose en las plataformas digitales. Este cambio refleja lo señalado por Berthely Barrios y Esquivel Gámez (2023), quienes afirman que la integración de recursos multimedia fortalece la autonomía y la autorregulación del aprendizaje.

Por otro lado, los resultados de esta investigación coinciden ampliamente con estudios previos, como el de Berthely Barrios y Esquivel Gámez (2023), al confirmar que los materiales multimedia fortalecen la retención del vocabulario y la autonomía del estudiante mediante recursos contextuales. También se alinean con Rodríguez Zambrano et al. (2025), al demostrar que plataformas interactivas como Wordwall y Educaplay incrementan la motivación y el compromiso a través de una experiencia lúdica y significativa. Sin embargo, a diferencia del estudio de Gómez, Díaz y Gómez (2021), donde la motivación fue más social, aquí esta surgió con mayor énfasis de la práctica autónoma e individual, posiblemente debido al entorno virtual independiente que manejan en la UNAD.

A pesar de los resultados positivos, el estudio se enfrentó a varias limitaciones. Principalmente, el tamaño reducido de la muestra restringe la generalización de los hallazgos a otros grupos de estudiantes del programa de inglés de la UNAD. Otra limitación fue el corto tiempo destinado a la intervención, lo que impidió una observación profunda de la evolución del vocabulario a lo largo de un semestre completo. Además, se identificó la dependencia del acceso a internet y dispositivos, para investigaciones futuras, se recomienda ampliar la muestra, extender el tiempo de aplicación y diversificar el seguimiento (incluyendo sesiones sincrónicas y asincrónicas) para obtener resultados más representativos y robustos sobre los beneficios del uso de las herramientas digitales para la enseñanza y aprendizaje de vocabulario en una L2.

Los resultados tienen importantes implicaciones prácticas para la educación universitaria virtual, principalmente al evidenciar la necesidad de integrar herramientas digitales interactivas en la enseñanza del inglés como un eje metodológico para potenciar la autonomía, la motivación y la retención de vocabulario. Esto se alinea con los Lineamientos TIC del MEN (2013) y los informes de la UNESCO (2020, 2022), que promueven el desarrollo de competencias comunicativas y digitales para un aprendizaje inclusivo. A nivel institucional, se podría fortalecer la innovación pedagógica creando repositorios de recursos y guías didácticas. Además, los hallazgos justifican el diseño de programas de capacitación docente (en línea con el Decreto 1278 de 2002) para promover el uso pedagógico de Wordwall, Educaplay y flashcards.

Se puede concluir que la integración de herramientas digitales interactivas Wordwall, Educaplay, flashcards es una estrategia eficaz para fortalecer el aprendizaje del vocabulario en inglés, impulsando la autonomía, motivación y práctica significativa en entornos virtuales. Los hallazgos demuestran que la tecnología, con un claro propósito pedagógico transforma positivamente las actitudes de los estudiantes hacia el idioma. A partir de esto, se proponen

futuras líneas de investigación centradas en la influencia de estas herramientas en las competencias oral/escrita y en la motivación a largo plazo mediante la gamificación. Se sugiere ampliar la muestra, usar métodos mixtos y realizar seguimiento longitudinal para obtener una comprensión más profunda.

Conclusiones y Recomendaciones

El estudio logró evidenciar que utilizar actividades digitales interactivas a través de plataformas como Educaplay, Wordwall y flashcards tuvo un impacto significativo en la adquisición y retención del vocabulario en inglés en los alumnos de la Licenciatura antes mencionada. Los hallazgos evidencian que el uso de estas herramientas promueve un aprendizaje más activo, participativo y contextualizado, en el cual los estudiantes no solo memorizan términos, sino que también pueden usarlos en contextos comunicativos reales. Como resultado, se logró el objetivo principal de la investigación: demostrar que las estrategias digitales son clave para desarrollar un aprendizaje significativo del vocabulario en entornos virtuales, lo que a su vez fortalece la competencia lingüística de los participantes y responde de manera positiva a la pregunta de investigación planteada.

El proceso de investigación permitió notar cambios en el aspecto ontológico del aprendizaje, evidenciados a través de la modificación de la percepción, la actitud y la autoconfianza que tienen los alumnos al usar el inglés. Al principio, muchos se veían como aprendices pasivos que dependían de técnicas convencionales para memorizar; no obstante, el uso de herramientas digitales los hizo verse a sí mismos como los actores principales de su propio proceso de formación. La autorregulación, la autonomía y la motivación se manifestaron como dimensiones fundamentales, mostrando un avance hacia una identidad más activa y reflexiva en el proceso de aprender una segunda lengua. El estudio fortaleció tanto las habilidades lingüísticas de los estudiantes como su percepción de sí mismos como aprendices autónomos, creativos y perseverantes.

La variable “uso de herramientas digitales interactivas” tuvo un impacto positivo y medible en la población participante. Los estudiantes mostraron mejoras notables en la retención,

pronunciación y aplicación contextual del vocabulario, además de una actitud más entusiasta hacia el aprendizaje. Las actividades digitales tipo juego, los ejercicios de repetición visual y auditiva, y las dinámicas colaborativas favorecieron la práctica constante y el aprendizaje autónomo. No obstante, se identificó que el acceso desigual a internet y el tiempo limitado de intervención fueron obstáculos para observar un progreso a largo plazo. A pesar de ello, los datos recopilados demuestran que la variable fue eficaz para modificar el método a través del cual los alumnos adquieren y ejercitan el vocabulario en inglés, fortaleciendo la autoconfianza y la motivación como fundamentos de su proceso educativo.

Los hallazgos de esta investigación respaldan el marco teórico que fomenta la incorporación de las TIC en la enseñanza del inglés, en consonancia con estudios previos que enfatizan la relevancia de aprender de manera autónoma, utilizar recursos multimedia y aplicar técnicas de gamificación. No obstante, este estudio aporta una nueva perspectiva al revelar que las herramientas digitales interactivas no solo mejoran la competencia léxica, sino que también cambian la experiencia educativa, promoviendo el desarrollo integral del alumno en entornos virtuales. Finalmente, se recomienda ampliar la muestra, prolongar el tiempo de aplicación y explorar cómo estas herramientas influyen en las habilidades comunicativas y la motivación a largo plazo mediante la gamificación.

Teniendo en cuenta los resultados obtenidos, se sugiere integrar de forma sistemática herramientas digitales interactivas como Educaplay, Wordwall y flashcards en las estrategias pedagógicas del programa de Licenciatura en Lenguas Extranjeras con Énfasis en Inglés de la UNAD. Al planificar su incorporación, se puede aumentar la motivación, la autonomía y la retención del vocabulario, fomentando así un aprendizaje más significativo y participativo. Además, se recomienda formar a los profesores en la elaboración y utilización pedagógica de

estas herramientas, para asegurar que se empleen con fines didácticos y no solo recreativos. Además, sería útil establecer repositorios digitales institucionales que incluyan recursos interactivos, guías y actividades adecuadas al nivel de competencia de los alumnos. Esto ayudaría a garantizar la coherencia entre las metas curriculares y la aplicación de las TIC en contextos virtuales.

Con el objetivo de conseguir datos más representativos acerca del impacto sostenido de estas estrategias en la adquisición y uso del vocabulario, se aconseja que en investigaciones futuras se aumente la cantidad de participantes y se prolongue el tiempo de implementación de las actividades digitales. Asimismo, sería apropiado añadir nuevas variables vinculadas con la mejora de las competencias comunicativas, tanto orales como escritas, así como el fomento de la creatividad y la participación activa de los estudiantes. Asimismo, se sugiere unir métodos cualitativos y cuantitativos para estudiar de manera más exhaustiva cómo los instrumentos digitales afectan el aprendizaje del inglés, teniendo en cuenta factores sociales, emocionales y cognitivos en ambientes virtuales.

Referencias Bibliográficas

- Afzal, N. (2019). *A study on vocabulary learning problems encountered by BA English majors at the university level of education*. *Arab World English Journal*, 10(3), 81–98.
<https://doi.org/10.24093/awej/vol10no3.6>
- Berthely Barrios, J. C., & Esquivel Gámez, I. (2023). *Aprendizaje autónomo de vocabulario del inglés como lengua extranjera usando recursos multimedia*. *Apertura (Guadalajara, Jal.)*, 15(1), 40–55. <https://doi.org/10.32870/Ap.v15n1.2299>
- Bisquerra, R. (2014). *Metodología de la investigación educativa*. La Muralla. Recuperado de https://www.academia.edu/36453994/RAFAEL_BISQUERRA_ALZINA_Coordinador
- Bolarín-Martínez, M. J., Porto-Currás, M., & Lova-Mellado, M. (2021). How to Teach a Second Language in the Classroom? Benefits Associated with the CLIL Approach. *Aula Abierta*, 50(3), 391-400. <https://www.redalyc.org/journal/1941/194168388026/html/>
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
https://www.ucg.ac.me/skladiste/blog_609332/objava_105202/fajlovi/Creswell.pdf
- Feria Ávila, H., Matilla González, M., & Mantecón Licea, S. (2020). *La entrevista y la encuesta: ¿Métodos o técnicas de indagación empírica?* *Didasc@lia: Didáctica y Educación*, 11(3), 190–210. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7692391>
- Garita Sánchez, G. (2001). *Aprendizaje significativo: De la transformación en las concepciones acerca de las formas de interacción*. *Revista de Ciencias Sociales (Cr)*, 94, 79–86.
<https://www.redalyc.org/pdf/153/15309403.pdf>

- Gómez, J. F., Díaz, C., & Gómez, W. D. (2021). *Estrategias de aprendizaje y creencias sobre el idioma inglés: Una aproximación correlacional en estudiantes universitarios*. *Praxis Educativa*, 16, e2116572. <https://doi.org/10.5212/PraxEduc.v.16.16572.024>
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill Education.
<https://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/?p=2612>
- Marín-Marín, A. (2023). *Estrategias de aprendizaje de vocabulario en inglés mediadas por tecnología en contextos universitarios*. *CPU-e, Revista de Investigación Educativa*, (36), 55–78. <https://doi.org/10.25009/cpue.v0i36.2835>
- Martínez González, A., & Soto Estrada, G. (2020). *Diario de campo*. En *Evaluación para el aprendizaje: instrumentos, estrategias y técnicas* (Cap. 32). Universidad Nacional Autónoma de México (CUAED). <https://cuaed.unam.mx/publicaciones/libro-evaluacion/pdf/Capitulo-32-DIARIO-DE-CAMPO.pdf>
- Ministerio de Educación Nacional. (2013). *Lineamientos de Competencias TIC para el Desarrollo Profesional Docente*. Bogotá, Colombia.
<https://www.mineduacion.gov.co/1621/article-339097.html>
- Montes del Castillo, Á., & Montes Martínez, A. (2014). Guía para proyectos de investigación. *Universitas, Revista de Ciencias Sociales y Humanas*, 20, 95-112. <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.17163/uni.n20.2014.04>
- Presidencia de la República de Colombia. (2002). *Decreto 1278 de 2002: Por el cual se expide el Estatuto de Profesionalización Docente*. <https://educacionbasica.sep.gob.mx/wp-content/uploads/2024/04/DOF-Diario-Oficial-de-la-Federacion.pdf>

- Rodríguez Zambrano, E. G., Fontalvo Rodríguez, O. D., Cedeño Espinoza, R. D., & Cedeño Rodríguez, M. V. (2025). *Uso de herramientas digitales interactivas para mejorar la motivación en el aprendizaje del idioma inglés. Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria PENTACIENCIAS*, 7(4), 644–650.
<https://editorialalema.org/index.php/pentaciencias/article/view/1627>
- Tünnermann Bernheim, C. (2011). *El constructivismo y el aprendizaje de los estudiantes. Universidades*, 48, 21–32. <https://www.redalyc.org/pdf/373/37319199005.pdf>
- UNESCO. (2020). *Informe de Seguimiento de la Educación en el Mundo 2020: Inclusión y educación: Todos y todas sin excepción*. París: UNESCO.
<https://www.unesco.org/es/articles/informe-de-seguimiento-de-la-educacion-en-el-mundo-2020-inclusion-y-educacion-todos-y-todas-sin>
- UNESCO. (2022). *Transforming Education: An urgent political imperative for our collective future*. [sg_vision_statement_on_transforming_education.pdf](#)

Apéndices

Apéndice A

Muestras de Investigación

https://drive.google.com/drive/folders/11AFIRRMkhDBSGZpy1Fgq7wI3JnLmi6uU?usp=drive_1

ink