

**Analizar las percepciones de los estudiantes de primer semestre de la Licenciatura en
Lenguas Extranjeras con énfasis en Inglés de la UNAD, frente al uso de la herramienta
Educaplay en el proceso de aprendizaje virtual**

Laritza Ligeth Bermeo Santanilla

Leidy Jasmin Apraez Torres

Asesora

Leidy Carolina Torralba Rojas

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Lenguas Extranjeras con Énfasis en Inglés

2025

Resumen

El uso de herramientas digitales para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés en entornos virtuales se presenta como una herramienta fundamental, especialmente en la era digital. En este contexto, el propósito de este proyecto de investigación es analizar las percepciones de los estudiantes de primer semestre de LILEI sobre el uso de la herramienta Educaplay en las clases virtuales de inglés. Para ello, se utilizará una muestra de 15 estudiantes de la UNAD que reciben su instrucción académica de forma virtual. Se empleó un enfoque cualitativo para la investigación, utilizando diarios de campo, grabaciones de clases virtuales de inglés y análisis documental como instrumentos de recolección de datos.

Estos instrumentos permiten un análisis subjetivo de la información, obteniendo como principales resultados la participación activa en actividades grupales en lugar de las individuales. Además, se evidencia una mayor tasa de participación y dinamismo; como factor negativo, la presencia de fallas en el uso correcto de la plataforma Educaplay. La suma de este proceso de investigación permitió una comprensión más profunda del problema estudiado, interpretando las concepciones de los estudiantes e identificando limitaciones y fortalezas. En conclusión, el análisis directo de las percepciones de la población de estudio sobre el uso de Educaplay nos permitió comprender cómo el uso de esta plataforma tiene implicaciones positivas y negativas para el aprendizaje de la gramática, a diferencia de su uso para el desarrollo de habilidades como la comprensión auditiva y la expresión oral.

Palabras clave: Percepciones; virtual; herramienta; educaplay; aprendizaje

Abstract

The use of digital tools to improve the English teaching and learning process in virtual environments is presented as a fundamental tool, especially in the digital age. In this context, the purpose of this research project is to analyze first-semester LILEI students' perceptions of the Educaplay tool's use in virtual English classes. To this end, a sample of 15 UNAD students receiving their academic instruction online will be used. A qualitative approach was employed for the research, utilizing field diaries, recordings of virtual English classes, and documentary analysis as data collection instruments.

These instruments allow for a subjective analysis of the information, with the main results being active participation in group activities rather than individual ones. Furthermore, a higher rate of participation and dynamism is evident; as a negative factor, the presence of failures in the correct use of the Educaplay platform. The sum of this research process allowed for a deeper understanding of the problem studied, interpreting students' conceptions and identifying limitations and strengths. In conclusion, a direct analysis of the study population's perceptions of Educaplay use allowed us to understand how using this platform has positive and negative implications for grammar learning, as opposed to using it for developing skills such as listening and speaking.

Keywords: Perceptions; virtual; tool; educaplay; learning

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
<i>Gamificación</i>	16
<i>Herramientas Digitales para la Enseñanza del Inglés en Entornos Virtuales</i>	17
<i>Educaplay como Herramienta Multifuncional y Lúdica</i>	18
Referentes Teóricos	18
<i>Constructivismo Social: Aprendizaje Colaborativo</i>	18
<i>Aprendizaje Autónomo</i>	19
<i>Teoría de Krashen: Autoconfianza</i>	20
Referentes Técnicos.....	20
Referentes Legales.....	22
Referentes Éticos	23
Herramientas y Métodos	24
Enfoque y Tipo de Estudio	24
Unidad de Análisis.....	25

Técnicas para la Recolección de Datos	25
Categorías para el Análisis de Datos	26
<i>Desarrollo de Habilidades Gramaticales y Adquisición de Vocabulario</i>	26
<i>Teoría de Krashen (Autoconfianza)</i>	26
<i>Percepción sobre la Implementación de Educaplay</i>	26
<i>Teoría Constructivista</i>	27
Resultados	28
Acercamiento de la Población a la Variable.....	29
Experimentación	30
Identificación de Variaciones	31
Análisis y Discusión	34
Introducción al Análisis de Resultados	34
Análisis del Acercamiento de la Población a la Variable.....	34
Impacto de la Variable en la Experimentación.....	35
Cambios Observados en el Aspecto Ontológico	36
Comparación con Estudios Previos	36
Limitaciones del Estudio	37
Implicaciones Prácticas de los Hallazgos	37
Conclusión del Análisis y Propuesta de Investigación Futura	38
Conclusiones y Recomendaciones	39
Conclusiones.....	39
Recomendaciones	40
Referencias Bibliográficas	42

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Muestras de Investigación</i>	45
--	----

Introducción

Hoy en día, con la aparición e introducción de nuevas tecnologías en la educación, la formación ya no se limita al aprendizaje presencial, por lo que la formación profesional se ha transformado gracias al uso de plataformas en línea que facilitan la interacción con la vida real, desarrollando habilidades de aprendizaje basadas en el pensamiento constructivista de Lev Vygotsky, esencial para el proceso de enseñanza-aprendizaje profesional en la era digital. La interactividad y la cooperación, a través de las aulas virtuales, son eficaces para el aprendizaje significativo (Beltrán et al., 2025). En este contexto, resulta relevante analizar las percepciones de los estudiantes de primer semestre de la UNAD respecto al uso de Educaplay en las clases virtuales de inglés, dado que sus perspectivas son importantes para comprender el impacto de la herramienta en el desarrollo de las habilidades del idioma inglés.

A pesar de los avances en la integración de la tecnología en el entorno educativo virtual, el enfoque basado en la incorporación de lecciones personalizadas, el uso de planes de clase y cuadernos de trabajo, si bien ha generado cambios significativos en los enfoques gramaticales, tiende a generar un proceso de enseñanza-aprendizaje automatizado y unidireccional, insuficiente para promover el desarrollo de habilidades comunicativas en el idioma. Esto, al no centrarse en la utilidad multifuncional de las herramientas digitales, desdibuja el verdadero propósito del proceso de aprendizaje del inglés en las clases virtuales, lo que finalmente genera una brecha entre el aprendizaje teórico y la práctica lingüística real. Esta situación justifica la necesidad de analizar con mayor profundidad las percepciones de los estudiantes frente al uso de Educaplay como herramienta digital en las clases virtuales de inglés, con el fin de identificar posibles limitaciones, fortalezas o avances hacia una educación virtual innovadora.

Por lo cual, el objetivo general de esta investigación se centra en analizar las percepciones de los estudiantes de primer semestre de LILEI de la UNAD, frente al uso de la herramienta Educaplay en el proceso de aprendizaje virtual durante el segundo semestre de 2025, con el fin de identificar y analizar posibles limitaciones, fortalezas y contribuciones significativas a la educación en línea. Para ello, se emplea una metodología de investigación cualitativa de tipo fenomenológico interpretativo, utilizando instrumentos de recolección de datos como los diarios de campo y las grabaciones de clase, que contribuirá con el análisis detallado y la documentación de las percepciones estudiantiles, y el análisis documental que permitirá comprender los fenómenos identificados, aportando claridad y rigor a la investigación desde teorías fundamentadas.

Finalmente, el hallazgo más importante y significativo de la investigación fue que la implementación de la herramienta Educaplay no solo fortaleció el aprendizaje de la gramática de los estudiantes en entornos virtuales, sino que también transformó su percepción del proceso de enseñanza-aprendizaje, proporcionando una experiencia dinámica y útil para su progreso académico. Gracias a la metodología de gamificación de la herramienta Educaplay, se observó una participación activa y una tendencia positiva hacia el aprendizaje colaborativo y autónomo; junto a esto, se evidenció una reducción del estrés estudiantil en las clases virtuales, fomentando una participación más activa. Por lo tanto, para comprender plenamente cómo se logró este resultado, se invita a los lectores a revisar el análisis cualitativo y las reflexiones metodológicas presentadas en esta investigación.

Caracterización

La presente investigación se desarrolla en el contexto del departamento del Huila, específicamente en zonas rurales, en donde existen brechas geográficas que impiden el desplazamiento de las personas para recibir educación presencial. A pesar de que la economía es diversa, pues incluye actividades comerciales, agropecuarias, cafeteras, entre otras, la ruralidad se caracteriza por la dificultad de acceso a zonas urbanas, por lo cual, para los estudiantes es mucho más viable continuar con su proceso de formación académica profesional de manera virtual. Por ende, este estudio se enmarca en la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD), que, gracias a su modelo pedagógico de educación a distancia, ofrece formación profesional en línea. A través de sus diversos programas, los estudiantes reciben clases virtuales con compañeros y tutores que aportan a su proceso de formación. También tienen acceso a plataformas de gestión del aprendizaje y apoyo a través de diversos medios virtuales.

La unidad de análisis de estudio se encuentra conformada por 15 estudiantes del programa de Licenciatura en Lenguas Extranjeras con énfasis en inglés con nivel A1 y A2, es decir, que apenas inician su proceso de formación académica. El rango de edad de esta población es de 17 a 30 años, siendo la mayoría de ellos residentes de zonas rurales clasificadas dentro de los estratos socioeconómicos 1 y 2. A su vez, esta población se caracteriza por combinar responsabilidades académicas con actividades familiares y laborales. Cabe destacar que el grupo cuenta con acceso a recursos digitales como celulares inteligentes, computadoras de mesa, portátiles, conexión a redes de internet que les permite acceder a plataformas de conexión en tiempo real como: teams, zoom, meet; y recursos para la gestión del aprendizaje y la creación de contenidos.

El grupo de estudio presenta demandas de aprendizaje determinadas por la necesidad de fortalecer la gramática, factor esencial para el desarrollo académico y social del estudiante, por lo cual, participar en un proceso de aprendizaje de inglés virtual fortalecido por herramientas multifuncionales como lo es Educaplay, el cual al ser un recurso flexible permite a los estudiantes acceder a clases de gramática de manera divertida, adaptándose a sus estilos de aprendizaje. Por tal motivo, la investigación sugiere que su uso sea una alternativa que mitigue estos desafíos y que permita conocer las percepciones de los estudiantes sobre los procesos de enseñanza y aprendizaje del inglés desde la flexibilidad contextual y curricular.

Existen varios aspectos contextuales que alteran significativamente el proceso de aprendizaje virtual de los participantes, entre ellos: el nivel socioeconómico que incide directamente en la adquisición de equipos tecnológicos de punta; el acceso a internet que garantice una conexión en tiempo real a clases, materiales multimedia, entre otros. Sumado a ello, las cargas laborales y familiares son en su medida la gran razón por la que los estudiantes deciden estudiar de manera virtual, así pues, el cumplimiento de estos roles fragmenta el tiempo disponible para dedicar a los estudios, lo que les afecta de manera directa. En el entorno social, puede observarse que las personas cercanas a los participantes no los apoyan o tienen pensamientos errados sobre la educación virtual, considerándola un proceso sencillo a diferencia de la educación presencial; esta perspectiva, afecta el interés de los estudiantes, al estar expuestos a dichos factores contextuales, los estudiantes deben adoptar no solo competencias académicas sino resilientes, que les permitan tener la capacidad de adaptarse mientras aprenden inglés de manera virtual.

Planteamiento del Problema

Los 15 estudiantes de LILEI de la UNAD en sectores rurales del Huila, aunque presentan limitaciones en su contexto académico, laboral y social, estos factores no han sido impedimento para que desarrollen habilidades sobre gestión de tiempo y autonomía. Por otro lado, muestran un compromiso notable con su proceso formativo, pues se evidencia una participación activa en las aulas virtuales. Cabe destacar que los estudiantes ponen en manifiesto su interés en aprender el inglés como segunda lengua y el trabajo colaborativo en entornos virtuales resulta una fortaleza clave para su desarrollo académico y profesional.

El enfoque metodológico se ha basado en el uso de clases personalizadas, aplicación de planes de clase y guías de trabajo, los cuales han permitido un avance significativo relacionado con el abordaje de la gramática. Sin embargo, este enfoque tiende a generar un proceso de enseñanza-aprendizaje automatizado, unidireccional y además insuficiente para impulsar el desarrollo de las habilidades comunicativas del idioma, como lo son el habla y la escucha. Lo anterior, al no estar enfocado en analizar el progreso en el desarrollo de habilidades lingüísticas, desenfoca el verdadero propósito del proceso de aprendizaje de inglés en clases virtuales, que al final causa una limitación entre el aprendizaje teórico en contraste con la práctica real del idioma. Dicho problema se ha venido presentando en más de 15 estudiantes de primer semestre de LILEI, mismos que demuestran poco interés por la conexión a clases virtuales, especialmente si estas no son calificables.

Por ende, se busca que la propuesta de implementar la herramienta Educaplay sea una variable de mediación para desarrollar las clases virtuales de inglés y lograr que sean más dinámicas, resaltando la multifuncionalidad del recurso digital para la diversificación de actividades interactivas que favorezcan la habilidad gramatical, clases interactivas y una

participación significativa. Por tal motivo, se pretende analizar las percepciones de los estudiantes de primer semestre del programa LILEI frente al uso de la herramienta Educaplay en clases virtuales de inglés. Se parte de la hipótesis de que el uso de Educaplay como herramienta pedagógica puede favorecer la comprensión gramatical y el aprendizaje significativo del inglés en entornos virtuales, derivado del análisis de percepciones estudiantiles.

En resumen, la brecha de aprendizaje identificada se relaciona especialmente con la desconexión existente entre los métodos tradicionales de enseñanza de inglés de forma virtual y las estrategias pedagógicas que pueden fomentar las habilidades lingüísticas de manera efectiva, lo cual provoca desinterés en los estudiantes que aprenden bajo esta modalidad al alejarlos de la conexión real y dinámica del inglés; convirtiéndose en un problema, ya que muchos terminan su formación académica y aún no poseen un nivel avanzado o intermedio de inglés, afectando directamente su futuro laboral. Por ello, es crucial investigar las percepciones de los estudiantes frente al uso de Educaplay en clases virtuales de inglés y su influencia en su proceso de aprendizaje. Por consiguiente, esta investigación busca materializar una intervención educativa, analizando las percepciones de los 15 estudiantes de LILEI de la UNAD de primer semestre frente al uso de Educaplay en clases virtuales de inglés.

Pregunta de Investigación

¿Cuáles son las percepciones de los estudiantes de primer semestre de la Licenciatura en Lenguas Extranjeras con énfasis en Inglés de la UNAD, frente al uso de la herramienta Educaplay en las clases virtuales de inglés durante el segundo semestre de 2025?

Objetivos

Objetivo General

Analizar las percepciones de los estudiantes de primer semestre de la Licenciatura en Lenguas Extranjeras con Énfasis en Inglés de la UNAD, frente al uso de la herramienta Educaplay en el proceso de aprendizaje virtual durante el segundo semestre de 2025.

Objetivos Específicos

Implementar la herramienta Educaplay en clases virtuales de inglés para movilizar procesos de aprendizaje en los estudiantes de LILEI.

Comprender el alcance de la herramienta Educaplay en el desarrollo de clases en línea y analizar su impacto en la participación y motivación de los estudiantes.

Reconocer los cambios en las percepciones y el rendimiento de los estudiantes tras el uso de la herramienta Educaplay en las clases virtuales.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

En el contexto actual de la educación virtual, y en especial el aprendizaje de inglés, representa un gran reto para muchos estudiantes universitarios, ya que, aunque tienen acceso a recursos y herramientas tecnológicas, su aprovechamiento depende de las estrategias para la diversificación de contenidos, transformando el aprendizaje automatizado y unidireccional en un aprendizaje dinámico y significativo. En este sentido, se ha observado que el uso de herramientas digitales como Educaplay desde su multifuncionalidad puede incidir positivamente en el interés y la participación de los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje de inglés desde entornos virtuales.

Ante esta situación, resulta pertinente analizar las percepciones de los estudiantes frente al uso de la herramienta Educaplay como estrategia de gamificación aplicada en la enseñanza-aprendizaje de inglés en contextos virtuales. Esta metodología en la educación actual se ha catalogado como una estrategia innovadora para promover la motivación, la participación y la construcción de aprendizaje autónomo y colaborativo. Diversos estudios han demostrado que la gamificación no solo fomenta el trabajo y construcción de conocimientos de manera lúdica, sino que gracias a su dinamismo también aporta al fortalecimiento de la autoconfianza, disminuyendo el filtro afectivo, mismo que incide directamente en el desarrollo de habilidades lingüísticas, actuando como desventaja en el proceso de construcción de un aprendizaje significativo y profundo.

Desde esta perspectiva, el presente referente conceptual busca fundamentar los principales conceptos que orientan la investigación tales como: la gamificación como método pedagógico innovador; el alcance educativo del uso de Educaplay como herramienta

multifuncional y lúdica, el aprendizaje colaborativo y autónomo para comprender mejor cómo los estudiantes perciben, interpretan y relacionan el uso de Educaplay con el proceso de aprendizaje virtual del inglés.

Gamificación

En el ámbito educativo, “la llegada de las aplicaciones y dispositivos móviles introdujo un concepto transformador que cambió para siempre el panorama educativo: la gamificación” (Huseinović, 2023, p. 11). Así pues, en el proceso de enseñanza-aprendizaje, esta metodología se presenta como un eje transformador de las aulas tradicionales centradas en el profesorado, dando paso a la interacción, la colaboración y el aprendizaje simultáneo, respondiendo a las demandas y necesidades del alumnado actual, que no se conforma con los modelos de enseñanza tradicionales.

Gracias al uso generalizado de celulares inteligentes, el estudiante se siente cada vez más atraído por las aplicaciones móviles basadas en la gamificación para aprender inglés, como Duolingo, Busuu, Babbel y Memrise. Estas aplicaciones, en el aprendizaje de inglés, ofrecen lecciones cortas con contenido atractivo que enriquece las experiencias de aprendizaje, ya que cuentan con la oportunidad de interactuar con otros, ganar insignias, usar avatares, subir de nivel, desafiarse a sí mismos y mucho más; sumado a ello, estas aplicaciones responden a las preferencias y necesidades de los estudiantes (Huseinović, 2023).

En este contexto, la herramienta digital multifuncional Educaplay se convierte en un método de gamificación que permite diseñar actividades interactivas, divertidas y atractivas, combinando dinámicas de competencia entre pares, retroalimentación y una presentación de contenido atractivo y estratégico. Por medio de las grabaciones de clases se podrán analizar detalladamente las interacciones de los estudiantes, sus tonos de voz, gestos, dificultades,

patrones actitudinales más frecuentes y otras acciones que facilitarán la ilustración de los hallazgos con evidencia real.

Herramientas Digitales para la Enseñanza del Inglés en Entornos Virtuales

En el siglo XXI, y tras el empleo generalizado de las herramientas digitales, la educación ha experimentado una evolución que permite aprender y formarse aun sin salir de casa. Muchas universidades han desarrollado programas de formación totalmente virtuales, ya que, con la ayuda de herramientas digitales, los estudiantes pueden acceder a diferentes asignaturas, practicar en línea, interactuar con otros y desarrollar un aprendizaje significativo. En cuanto al aprendizaje de idiomas, el impacto de la educación virtual en la enseñanza del inglés es trascendental; pues se ha observado que los recursos tecnológicos facilitan el desarrollo lingüístico (Moreira & Barreiro, 2022). Sin embargo, es importante tener en cuenta que, al igual que la educación, las percepciones de los estudiantes también cambian, y es fundamental analizarlas y considerarlas para profundizar en sus necesidades y pensamientos respecto a la educación virtual.

Por ende, Torres Cajas y Yépez Oviedo (2018) proponen que la práctica pedagógica considere una estrategia de aprendizaje colaborativo combinada a través de las TIC, orientada a mejorar el aprendizaje del inglés. Esto brinda la posibilidad de que los estudiantes se ayuden mutuamente y progresen a su propio ritmo en las actividades; además, el uso de herramientas digitales al ofrecer actividades multifuncionales permite su uso sincrónico o asincrónico, lo que las hace útiles en regiones rurales donde la conectividad puede ser intermitente. Así mismo, Moreira y Barreiro (2022) mencionan que la educación de baja calidad se debe al uso inadecuado de los recursos, ya que los materiales proporcionados no se ajustan al nivel de pensamiento del

alumnado, por lo tanto, el uso de medios de aprendizaje y comunicación adecuados tendrá un impacto positivo en el proceso de aprendizaje del estudiante.

Educaplay como Herramienta Multifuncional y Lúdica

Educaplay es un recurso digital muy versátil que permite la creación de actividades gamificadas como sopa de letras, crucigramas, dictados, cuestionarios, juegos de memoria, entre otros. Desde la opinión de Villegas et al. (2023) el uso de la plataforma Educaplay mejora el aprendizaje del inglés, ya que facilita la participación y se adecua a los estilos de aprendizaje del estudiante, así mismo, esta herramienta multifuncional permite el diseño y la personalización de contenido educativo valioso para contextos con limitaciones, ya que se puede acceder a él tanto dentro como fuera del aula.

Vargas y Espinoza (2024) ponen en manifiesto que la implementación de estas actividades permite al estudiante aumentar su vocabulario y comprender la gramática, logrando un desarrollo académico acorde a su nivel, desde este contexto, la aplicación de actividades dinamizadas y pensadas desde los estilos de aprendizaje de los estudiantes trasciende hacia el reconocimiento y análisis profundo de la interacción de los estudiantes en clases apoyadas por Educaplay, identificando sus comportamiento, gestos, participación y colaboración en el proceso de aprendizaje, dejando en evidencia por medio de los diarios de campo los alcances de la herramienta.

Referentes Teóricos

Constructivismo Social: Aprendizaje Colaborativo

Desde otra perspectiva, Vygotsky (1978) menciona que los juegos permiten a los estudiantes facilitar el aprendizaje colectivo a través de la interacción social, por lo tanto, con base en esta teoría, se puede afirmar que el uso de juegos diseñados e implementados en

Educaplay facilita la interacción entre pares. Mansilla (2022) afirma que la interacción entre estudiantes, dirigida por herramientas educativas, favorece la construcción colectiva del conocimiento.

Así mismo, estos recursos digitales facilitan la comunicación asincrónica y sincrónica entre estudiantes y docentes. Villegas et al. (2023) destacan que el uso de Educaplay para realizar actividades grupales contribuye a la promoción de colaboración entre pares, mediante la cual el conocimiento se construye conjuntamente y los estudiantes desarrollan habilidades para trabajar en equipo. En el marco de esta investigación, esta perspectiva es esencial, ya que, según los estudios analizados anteriormente, el uso de la herramienta digital Educaplay no solo facilita el acceso a recursos atractivos, enriquecedores y gamificados, sino que también fomenta la participación del alumnado en las clases de inglés.

De igual manera, investigaciones previas han demostrado que los instrumentos de recolección y análisis de datos, como los diarios de campo, permiten registrar detalladamente el comportamiento, las reacciones y las emociones de los estudiantes, esto es clave para comprender el enfoque de la investigación, que se centra en analizar sus percepciones sobre los procesos de aprendizaje del inglés mediados por herramientas digitales como Educaplay.

Aprendizaje Autónomo

Con la implementación de Educaplay, se promueve el aprendizaje autónomo, esencial en la educación virtual y a distancia, ya que el estudiante es quien debe tomar el control de su proceso de aprendizaje, gestionando su tiempo para estudiar a su propio ritmo (Villegas et al., 2023). De igual forma, las actividades diseñadas en este recurso empoderan a los estudiantes en su aprendizaje del idioma y les permiten aprender sin presión ni ansiedad. Por su parte, Villegas et al. (2023) afirman que esta herramienta, al proporcionar recursos multimedia dinámicos,

permite la autoevaluación y favorece el aprendizaje autónomo; estos conceptos son esenciales para comprender el alcance del uso de Educaplay en las clases virtuales de inglés, además, estas herramientas revelan no solo las perspectivas y emociones de los estudiantes, sino también los comportamientos de participación o desvinculación que demuestran durante y fuera del horario de clase.

Teoría de Krashen: Autoconfianza

En el aprendizaje del inglés como lengua extranjera, “la autoconfianza surge como un elemento fundamental que influye en la adquisición del idioma, fluctuando a menudo con etapas emocionales como el miedo y la ansiedad” (Gidman, 2025, p. 11). Por ende, desde la hipótesis propuesta por Krashen (1982), los factores afectivos se han convertido en aspectos decisivos a lo largo de la historia del aprendizaje de idiomas. Desde esta perspectiva, “para facilitar un proceso de aprendizaje de idiomas comprensible y efectivo, es evidente que las emociones negativas como la ansiedad, el miedo y la depresión no deben ignorarse por el bien de los estudiantes” (Gidman, 2025, p. 3). Así pues, el alto filtro afectivo y la autoconfianza desempeñan un papel fundamental en el desarrollo exitoso de las habilidades lingüísticas.

Gidman (2025) indica que la ansiedad por cometer errores, especialmente en tareas y actividades de expresión oral, provoca desestabilización en todos los aspectos de la vida de los estudiantes, reduciendo su motivación, bloqueando la información y obstaculizando el aprendizaje, estos aspectos se evidencian en la baja participación, el menor rendimiento académico, el deterioro de la autoconfianza, el aumento del estrés y una mayor inseguridad.

Referentes Técnicos

En diciembre de 2023, en alianza con el Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación, lanzaron una convocatoria para la implementación de Centros de Interés en Ciencia, Tecnología

e Innovación, enfocados en el desarrollo de habilidades STEM+, orientados al fortalecimiento de competencias del siglo XXI mediante metodologías innovadoras.

Este referente, demuestra el compromiso a nivel estatal hacia el desarrollo de programas en formación tecnológica, los cuales amplían el uso de herramientas digitales en los contextos educativos, que resulta muy importante en el contexto actual de la era digital, desde esta perspectiva, el uso de herramientas tecnológicas que promuevan el pensamiento crítico, la interacción y el aprendizaje significativo, se convierten en una aliada estratégica que apunta hacia los procesos educativos innovadores. Según la UNESCO (2025), las herramientas digitales, incluyendo la inteligencia artificial, para muchos docentes, se convierten en una herramienta que ayuda a la personalización del aprendizaje para cada estudiante, reduciendo la carga de papeleo y abriendo el acceso a recursos educativos más allá del aula.

En el contexto de la educación superior y especialmente en el aprendizaje del inglés, herramientas interactivas como Educaplay, son un ejemplo claro de cómo la tecnología puede ser una aliada de los docentes para la dinamización de clases en entornos virtuales de aprendizaje, para la UNESCO, no existe competencia en elegir entre los docentes y la tecnología, sino en garantizar que trabajen en colaboración, asegurando una educación de calidad con procesos que fomenten la creatividad, el desarrollo de habilidades y la construcción colaborativa del conocimiento que dé paso al pensamiento crítico y la innovación.

Finalmente, la UNESCO (2023) expresa que la integración de los avances tecnológicos en el ámbito educativo no sólo transforma los métodos de enseñanza y aprendizaje, sino que también redefine el papel y las funciones de las instituciones de educación superior en la sociedad digital; mismas que a través del uso responsable y transformador de herramientas digitales, amplían el alcance de la educación, llegando a comunidades marginadas y zonas

rurales, con estrategias y recursos educativos de calidad, reduciendo las brechas educativas provocadas por aspectos geográficos y económicos.

Es así, que las TIC, permiten el acceso a herramientas digitales que transforman los procesos formativos; en contraste con lo anterior, esta investigación en el marco del modelo educativo híbrido de la UNAD, propone el uso de la herramienta Educaplay en el proceso de enseñanza de inglés en entornos virtuales, donde se pongan en evidencia las perspectivas de los estudiantes frente a la transformación y dinamización de sus proceso de aprendizaje, considerando los beneficios y responsabilidades mencionados por la UNESCO.

Referentes Legales

La presente investigación se encuentra ligada al cumplimiento de la Ley 1581 del 2012, que trata sobre la protección de datos personales, en donde se busca ofrecer a los individuos seguridad y confidencialidad con sus datos personales, regulando la manera en que las entidades recopilan, almacenan y usan la información concedida por los usuarios (Función Pública, 2012). Así mismo, se ampara con la Ley 115 de 1994, siendo la Ley General de Educación, la cual organiza y regula el sistema educativo de Colombia, basándose en los principios establecidos en la Constitución Política de 1991 (Granados, 1994). También se acoge al Decreto 1330 de 2019, pues exige a las instituciones de educación superior garantizar la calidad en recursos tecnológicos, materiales didácticos y un seguimiento constante a los estudiantes (García, 2022).

Por último, se respeta la Ley 1341 de 2009 o conocida como la Ley TIC, la cual establece las normas y principios para el uso de las Tecnologías de la Información, de esta manera, promueve el uso, acceso y apropiación de las TIC en la educación, logrando la inclusión social y competitividad en este ámbito, esta ley obliga al estado facilitar a las instituciones educativas el acceso equitativo y universal a estas tecnologías (Camargo, 2009).

Referentes Éticos

La investigación busca integrar principios de autonomía, equidad y justicia, por lo que se implementa la Declaración de Helsinki, en donde se establecen principios claves, como lo es el consentimiento informado, el uso responsable de la información y no menos importante, la transparencia de los resultados obtenidos, de forma que se respete la integridad humana de los participantes (Barrios et al., 2016). Del mismo modo, el estudio sigue los lineamientos establecidos por la UNAD, los cuales buscan garantizar una educación de calidad, inclusiva y flexible, para lograr una formación integral y autónoma, ya que al ser una entidad que brinda una educación a distancia, el estudiante debe ser responsable de su aprendizaje, gestionando su tiempo y cumpliendo con sus labores en los tiempos establecidos, además, de que estas normativas promueven el uso intensivo de las TIC, asegurando su uso continuo en todos los lugares del país.

Desde esta perspectiva ética, se obtendrá un consentimiento informado por parte de los participantes de la investigación, explicando el objetivo de esta, su finalidad y la forma en que se tratarán los resultados; con esto se busca garantizar a los estudiantes su derecho a la privacidad. Finalmente, se asegurará la equidad digital y se va a priorizar el bienestar de la población de estudio, minimizando los riesgos y maximizando los beneficios que trae el uso de las TIC en clases virtuales de inglés.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

La investigación adopta un enfoque cualitativo de tipo fenomenológico interpretativo, que permite analizar las percepciones de los estudiantes sobre el uso de la herramienta educaplay en las clases virtuales de inglés, en este sentido, este tipo de estudio brinda la posibilidad de obtener una clara descripción del fenómeno o de los sentimientos, emociones, situaciones y percepciones respecto a una experiencia determinada en común de los individuos que hacen parte del estudio que se está realizando, puesto que permite valorar el uso de Educaplay dentro del aula virtual, más allá de los resultados cuantificables (Delgado, 2024).

Por ende, con este estudio se busca reconstruir el significado que los estudiantes de primer semestre de LILEI le dan a la experiencia de aprender por medio de los juegos digitales y recursos gamificados, de forma que se identifiquen comentarios positivos como que, Educaplay hace que las clases virtuales sean más dinámicas, o que se sienten motivados a participar y que no sienten ansiedad al momento de hacerlo.

Ahora bien, no se optó por implementar otro tipo de enfoque investigativo, debido a que el propósito de esta investigación no es evaluar el impacto de una intervención o transformar la práctica educativa, sino, comprender las percepciones de las vivencias subjetivas de los estudiantes frente al uso de la herramienta Educaplay, es decir que se enfatiza en el análisis e interpretación de las percepciones estudiantiles, y no en la modificación o mejorar del contexto educativo virtual (Delgado, 2024).

Así pues, se utilizan diarios de campo para analizar las sesiones, registrando las observaciones y perspectivas de los estudiantes; la información se complementa con grabaciones de dichas sesiones, lo que facilita una revisión más detallada y posteriormente, toda la

información recopilada se organiza y se somete a un proceso de análisis teórico que permite identificar y contrastar los beneficios y las limitaciones del uso de educaplay.

Unidad de Análisis

La unidad de análisis se encuentra conformada por 15 estudiantes de primer semestre del programa de Licenciatura en Lenguas Extranjeras con énfasis en inglés de la UNAD, pertenecientes a las zonas rurales del departamento del Huila, quienes reciben su formación profesional de manera virtual.

Técnicas para la Recolección de Datos

Las técnicas para la recolección de datos se organizan teniendo en cuenta cada objetivo específico:

Para el objetivo 1, se realizarán diarios de campo, con el fin de describir las percepciones de los estudiantes de LILEI sobre el uso de la herramienta Educaplay en su proceso de aprendizaje. En estos diarios, se va a escribir a detalle todo lo observado durante las sesiones virtuales de inglés. Así, los diarios de campo permitirán recopilar y analizar a detalle cada aspecto relacionado con la investigación y otros factores externos.

Para el objetivo 2, se realizará un análisis documental para comprender el alcance de la herramienta Educaplay en el desarrollo de clases virtuales de inglés, de forma que se pueda dar a conocer cómo la exposición al método gamificado con Educaplay puede ser significativa para los estudiantes.

Para el objetivo 3, se grabarán las clases para posteriormente identificar los aspectos positivos y negativos del uso de la herramienta Educaplay en las clases virtuales de inglés con el alumnado de LILEI, la grabación de las clases permite un análisis detallado de las emociones,

gestos y participación de los estudiantes durante el desarrollo de las actividades Educaplay; determinado cambios y perspectivas ya sean positivas o negativas.

Categorías para el Análisis de Datos

Las categorías de análisis se han definido con base en los objetivos y los referentes teóricos de la investigación:

Desarrollo de Habilidades Gramaticales y Adquisición de Vocabulario

Permite evaluar el progreso de los estudiantes con el inglés, es decir que los resultados en cuanto a comprensión de nuevas palabras, retención de vocabulario y uso contextual del mismo; representados desde sus percepciones y acciones durante las clases, ayudan a entender el alcance de la herramienta no solo a nivel teórico sino también práctico, reconociendo sus beneficios en el proceso de aprendizaje de inglés en entornos virtuales.

Teoría de Krashen (Autoconfianza)

Considera la influencia de la autoconfianza y el filtro afectivo sobre el impacto en el desarrollo del aprendizaje, donde los estudiantes con alto filtro afectivo presentan inseguridad y miedo de participar en clase, lo que afecta directamente su aprendizaje. En este sentido, la teoría de Krashen se posiciona como eje transversal que permite analizar y comprender cómo el filtro afectivo y la autoconfianza que tenga cada estudiante se manifiestan en la diversidad de perspectivas al desarrollar las actividades en Educaplay.

Percepción sobre la Implementación de Educaplay

Se constituye como una categoría de análisis de datos ya que, a través de los gestos, emociones, expresiones de los estudiantes permite tener en cuenta la facilidad del recurso, pertinencia educativa, la participación que genera y las limitaciones y obstáculos de la

herramienta, posicionándola como efectiva o poco efectiva en el proceso de aprendizaje de inglés, desde las perspectivas y experiencia de los estudiantes.

Teoría Constructivista

El proceso de aprendizaje desde la teoría constructivista se concibe como una interacción con el entorno para la construcción de conocimiento, desde esta perspectiva, la metodología de gamificación por medio del uso de Educaplay, posibilita el aprendizaje colaborativo y autónomo, ya que los estudiantes pueden fortalecer sus habilidades lingüísticas por medio de la interacción y competencia, permitiendo conocer sus percepciones frente al aprendizaje constructivista que se puede generar en las clases, gracias al uso de la herramienta Educaplay (Beltrán et al., 2025).

Estas categorías permitirán analizar los datos cualitativos obtenidos, garantizando una interpretación coherente y alineada con los planteamientos de Vygotsky y Krashen; a su vez, favorece el análisis de fortalezas, patrones y deficiencias frente a la aplicación de actividades desde la multifuncionalidad de la herramienta Educaplay, brindando la oportunidad de extraer conclusiones significativas en relación con los objetivos de la investigación.

Resultados

En esta sección de la investigación, se presentan los resultados obtenidos a partir del uso y aplicación de la herramienta Educaplay en las clases virtuales de inglés a 15 estudiantes de LILEI de primer semestre por medio de la estrategia de gamificación como promotora del desarrollo y construcción de aprendizaje autónomo y colaborativo. Los hallazgos se organizan teniendo en cuenta los objetivos específicos de la investigación, distribuidos en tres momentos de análisis: el acercamiento inicial de la población participante a la variable, los resultados obtenidos de la fase de experimentación y aplicación de las estrategias de intervención; y finalmente el análisis de las variaciones observadas después de la intervención.

Para obtener los resultados, se desarrollaron 6 semanas de clases con una duración de dos horas diarias, en las que se hizo uso constante de la herramienta Educaplay, además se dividieron en dos grupos (A y B) de 3 a 4 estudiantes de LILEI, los cuales asistieron a clases de martes a viernes, el Grupo A se reunía los martes y jueves, y el Grupo B lo hacía el miércoles y viernes. Así mismo, los datos se obtuvieron a partir de las grabaciones de sesiones de clases virtuales, donde se implementaron actividades diseñadas desde Educaplay; de los diarios de campo de recopilación y análisis detallado de actitudes de los estudiantes durante las sesiones; y de la revisión documental de teorías y conceptos, por medio de estos, se logra poner en evidencia cambios significativos no solo en la actitud y participación activa de los participantes, sino también se observa un aumento de la autoconfianza manifestada en su interés por las dinámicas y las clases en general, todo este proceso se sustenta con el uso de categorías de análisis predefinidas (grabaciones, diarios de campo y análisis documental).

Acercamiento de la Población a la Variable

Durante la fase inicial del estudio, los estudiantes participantes de primer semestre de LILEI, mostraron poca familiaridad con el uso de la herramienta digital Educaplay con fines lúdicos; a través de las observaciones, se pudo identificar que los alumnos asociaban su aprendizaje con los métodos tradicionales de enseñanza del inglés, donde el docente solo se limita a explicar y poner guías de trabajo, sin tener en cuenta la importancia de la interacción de ellos en las clases virtuales para el desarrollo de un aprendizaje significativo y profundo.

Al presentarles por primera vez actividades diseñadas desde la herramienta Educaplay, los participantes manifestaron entusiasmo y curiosidad, comentando que les parecía más dinámico y divertido aprender mediante juegos en línea que de manera tradicional (estudiando y memorizando gramática). Sin embargo, un alumno preocupado por el ritmo dijo: “Yo soy lento con el celular, me da miedo perder”. Quedó en evidencia que más de la mitad de los participantes tenían familiaridad frente al funcionamiento de la aplicación; el otro porcentaje, aunque la conocían, mostró un poco de confusión con su funcionamiento y utilidad, este hecho, asociado principalmente a su poca inmersión en clases apoyadas por herramientas tecnológicas.

Estas percepciones iniciales permitieron evidenciar una mezcla de ansiedad y expectativa, donde el uso del juego como estrategia metodológica de gamificación del aprendizaje representaba una experiencia innovadora y significaba un reto para los participantes. El poder aprender y practicar de manera lúdica se manifestó en los estudiantes como una nueva oportunidad para fortalecer y desarrollar habilidades lingüísticas desde la virtualidad, dejando a un lado las posibles limitaciones generadas por los métodos unidireccionales.

Experimentación

Durante la fase de experimentación, se implementaron varias sesiones consecutivas de actividades interactivas diseñadas en Educaplay como: preguntas de opción múltiple, videos con preguntas, verdadero o falso, mapas interactivos, actividades de relacionar columnas y más; en estos juegos, los estudiantes participaron resolviendo ejercicios, compitiendo y jugando desde la estrategia metodológica de gamificación, teniendo en cuenta diferentes temas gramaticales.

Las observaciones hechas de manera detallada a las sesiones de clases grabadas dejaron en evidencia una alta motivación y participación desde la primera sesión; los estudiantes demostraron entusiasmo, concentración y colaboración, especialmente cuando debían competir. Los juegos diseñados desde Educaplay resultaron como una gran estrategia no solo para fomentar la concentración y participación activa de los estudiantes, sino también, contribuyen en un aprendizaje más profundo adaptado a los estilos de aprendizaje de los estudiantes, mismos que coinciden en el aprendizaje kinestésico.

Los diarios de campo, permitieron registrar las percepciones de los estudiantes, en donde se evidenció que los estudiantes incrementaron su atención durante las explicaciones previas a los juegos digitales; mejoraron su tiempo de respuesta y se mostraron más dispuestos a trabajar en equipo; aumentaron la capacidad de autoevaluación reconociendo cuando se equivocaban y donde estaban los errores, disminuyendo así las posibilidades de seguir cometiéndolos, lo cual era evidente en las etapas de producción, donde no solo aplicaban la gramática aprendida de manera correcta, sino también se expresaban de manera hablada para recibir retroalimentación y mejorar sus pronunciación. Varios estudiantes expresaron que el uso de Educaplay hacía que el aprendizaje se sintiera como un juego, donde podían retarse y ganar, sintiéndose más emocionados y orgullosos de sí mismos.

Cierto estudiante participante expresó “me entusiasma cada clase, no me perderé ninguna, porque soy muy divertidas; tenía nervios en la primera clase porque pensé que iba a ser igual que las otras, pero ahora no quiero perderme ni una, me gustan los juegos en línea: el de la ranita, el de relacionar parejas y todos ellos; porque así podemos aprender y practicar estructuras gramaticales mientras jugamos. Aprender inglés de esta manera fortalece el proceso de enseñanza-aprendizaje, y no nos sentimos solos, todos podemos ayudarnos”. Esta perspectiva deja en evidencia que las ventajas generadas por el uso de herramientas para la dinamización de las clases en línea se relacionan directamente con el aumento de la motivación intrínseca y el fortalecimiento de la autoconfianza en los estudiantes.

De este modo, la variable, enfocada en el uso de la herramienta digital Educaplay en clases virtuales de inglés para la dinamización de las clases, comenzó a movilizar factores ontológicos relacionados con la autoconfianza, motivación, aprendizaje colaborativo y autónomo, lo que finalmente y gracias a la revisión documental, se realizó un contraste entre esta investigación y otras investigaciones realizadas, dejando en evidencia la importancia de aplicar herramientas tecnológicas como Educaplay en las clases virtuales de inglés, pues esta, resulta de gran ayuda para promover el aprendizaje autónomo, incentivar al trabajo colaborativo, mejorar la autoconfianza de los estudiantes y estimular la adquisición de las habilidades lingüísticas del idioma de manera lúdica y natural.

Identificación de Variaciones

Luego la implementación de la variable, se pudo evidenciar cambios notables en las percepciones y actitudes de los estudiantes frente al aprendizaje, en este sentido, los datos obtenidos en los diarios de campos y luego de revisar las grabaciones de las sesiones, mostraron que la mayoría de los estudiantes valoraban positivamente el uso de herramientas digitales como

apoyo para acrecentar su aprendizaje del inglés, ya que no solo influyó en el aumento de sus niveles de participación, sino en la mejora de aciertos gramaticales al desarrollar diferentes juegos.

En contraste con las percepciones iniciales de temor o desconocimiento, los alumnos expresaron más confianza en el manejo tecnológico y una actitud más participativa durante las clases. Los estudiantes expresaron “los juegos nos permiten aprender de manera más divertida, memorizando mejor los contenidos, porque cuando solo se trabaja teoría sin práctica, uno tiende a olvidar muy rápido las cosas, además los juegos son fáciles de entender y toda esa variación de juegos son muy llamativos y divertidos, esta es la forma en que me gusta aprender, nos somos niños, pero aun nos gusta jugar”.

Al comparar resultados después del análisis de diarios de campo, de las grabaciones de sesiones y después del acercamiento a la variable, se puede deducir que la aplicación de actividades dinámicas apoyadas por herramientas como Educaplay, ayuda a aprender vocabulario de forma contextualizada y significativa, promueve la participación activa de los estudiantes, promoviendo la interacción, la competencia en la realización de tareas y el progreso académico; lo cual permite corroborar y sustentar los resultados obtenidos (Vargas & Espinoza, 2024).

En general, se identificó una variación favorable en la motivación, el interés por aprender y la interacción entre pares, así pues, los resultados sugieren que el uso de Educaplay potenció la dimensión emocional y social del aprendizaje, transformando la percepción del aula virtual en un espacio más dinámico, lúdico y participativo. Desde ese enfoque, Educaplay se posiciona como una herramienta de gran alcance para la dinamización de las clases, para el fomento de la participación, el desarrollo de aprendizaje autónomo y colaborativo y especialmente para el

fortalecimiento de la autoconfianza de los estudiantes y la reducción del filtro afectivo, que en últimas es lo que limita al estudiante en su propio proceso de aprendizaje.

Sin embargo, puede considerarse para posibles investigaciones futuras, en primer lugar, profundizar en los alcances del uso de la herramienta Educaplay en la enseñanza de inglés a largo plazo y en diferentes contextos; y en segundo lugar, considerar muestras más amplias con diferentes características como variaciones en edades y niveles de dominio del idioma, ya que para esta investigación se tomaron en cuenta solo 15 estudiantes; ampliar la muestra, permite tener una mirada más completa y detallada de los objetivos de la investigación, pues las variaciones desde las perspectivas de los estudiantes pueden ser muchas.

Análisis y Discusión

Introducción al Análisis de Resultados

En el presente apartado de la investigación, se ponen en evidencia los resultados obtenidos del proceso investigativo, los cuales se manifiestan en el aumento de la participación de los estudiantes y el fortalecimiento de la autoconfianza; pasando así del temor y la ansiedad a la motivación e interacción durante las clases virtuales apoyadas por la herramienta Educaplay. Lo anterior, concibe que el aprendizaje de una segunda lengua no se constituye como un proceso mecánico y unidireccional, sino como un proceso interactivo y dinámico, que se puede apoyar en las herramientas tecnológicas.

Lo mencionado anteriormente se conecta directamente con los objetivos de la investigación, los cuales están enfocados en implementar, comprender, reconocer y analizar las percepciones de los estudiantes frente al uso de la herramienta Educaplay en clases virtuales de inglés. Así mismo, el enfoque cualitativo y el método de análisis fenomenológico interpretativo permitieron analizar cíclicamente los cambios que se iban generando a medida que se investigaba con la finalidad de comprender mejor el fenómeno estudiado, estos resultados ofrecieron una base sólida para la exploración de la variable estudiada.

Análisis del Acercamiento de la Población a la Variable

Tras el acercamiento de los 15 estudiantes de primer semestre de la UNAD, del programa de LILEI a la variable, estos mostraron actitudes de curiosidad y asociaban las actividades de Educaplay con dinámicas de juegos lúdicos más que con recursos académicos para el aprendizaje de inglés, lo que generó tanto interés como dudas sobre su uso para el aprendizaje y practica de gramática; cierta estudiante expreso que le confundía y le preocupaba el hecho de aprender

gramática, pero al desarrollar primeras actividades, su perspectiva cambió y mencionó que era más fácil aprender jugando.

Estas percepciones iniciales coincidieron parcialmente con la variable de la investigación, que planteaba que el uso de herramientas digitales como Educaplay desde su multifuncionalidad podía incidir positivamente en el interés y la participación de los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje de inglés en entornos virtuales. Esta aproximación permitió identificar una perspectiva positiva, además de observarse la necesidad de equilibrar los juegos con metodologías activas para el aprendizaje de gramática de manera lúdica, dando claridad a la hipótesis de cómo el uso de Educaplay puede mejorar el rendimiento de los estudiantes en su proceso de aprendizaje de inglés como segunda lengua.

Impacto de la Variable en la Experimentación

Durante la fase de experimentación, se observó que la variable de: como el uso de Educaplay, desde la multifuncionalidad, podría incidir positivamente en el interés y la participación estudiantil en clases virtuales de inglés, influyó significativamente en la motivación intrínseca de los estudiantes, el interés, la asertividad en el desarrollo de las actividades, autoconfianza y aumento de la capacidad de autoevaluación; mismos que confirman la pertinencia de los estudios teóricos sobre la gamificación y el aprendizaje colaborativo e individual, para el fomento de la participación y colaboración entre pares desde la competencia; la disminución del filtro afectivo para el aumento de la autoconfianza, como promotores de la participación activa, la disminución del miedo a cometer errores y la autocorrección. Estos referentes nos dejan en evidencia el impacto de la variable, resaltando los alcances positivos de la herramienta Educaplay (Vargas & Espinoza, 2024).

Cambios Observados en el Aspecto Ontológico

Después de la intervención con Educaplay, se evidenciaron cambios significativos en las percepciones de los estudiantes frente a la herramienta y su influencia en su proceso de aprendizaje. Inicialmente, los estudiantes manifestaron desde el lenguaje verbal y no verbal: dudas, ansiedad y confusión al no conocer la herramienta y desinterés por el aprendizaje de gramática, el cual les resultaba aburrido y unidireccional. Sin embargo, después de la intervención, los estudiantes mencionaron que, aunque nunca habían utilizado la aplicación, les llamaba mucho la atención porque siempre estaban jugando y aprendiendo, dándole un giro positivo a la percepción sobre el aprendizaje de gramática que se tenía al inicio. Estos hallazgos muestran la transformación de las concepciones ontológicas de los estudiantes con el avanzar de las sesiones de intervención, pasando del miedo y la duda al involucramiento voluntario.

Comparación con Estudios Previos

Al comparar los hallazgos obtenidos del proceso de investigación con los resultados de los estudios teóricos revisados, se identifica que estos coinciden parcialmente, según el estudio de Huseinović (2023), se concibe la gamificación como una estrategia metodológica, por lo que, mediante la adaptación de sesiones cortas de interacción entre pares, enriquece las experiencias de aprendizaje; lo cual se puede comparar con los resultados obtenidos de esta investigación. Por otro lado, y desde la teoría sobre la autoconfianza de Krashen, se puede contrastar que los ambientes interactivos y de confianza resultan esenciales para el fomento de la participación, el desarrollo de trabajo colaborativo y el aumento de la autoconfianza. En síntesis, los resultados de estudios previos citados en el marco teórico coinciden con los resultados de la presente investigación, mismos que permiten comprender, sustentar y dar credibilidad al estudio, acercando de manera acertada a la comprensión del fenómeno estudiado.

Limitaciones del Estudio

Durante el proceso investigativo, se presentaron algunas limitaciones que pudieron incidir directamente en los resultados obtenidos o esperados. Primeramente, el número reducido de la muestra: solamente se contó con la participación de 15 estudiantes del programa de LILEI, mismos que a su vez por problemas de acceso a internet, no podían conectarse a las sesiones planeadas, por lo que algunas de ellas se desarrollaron con un número muy pequeño de estudiantes.

Por otro lado, el periodo de investigación que tuvo una duración de 6 semanas afectó las acciones de intervención y recolección de datos, pues no se logró obtener una mirada más amplia del fenómeno estudiado. Sin embargo, los resultados obtenidos de este estudio son importantes y significativos, y pueden usarse como bases y sustento para futuras investigaciones, que comprendan un tiempo y una muestra más amplia, para tener una visión más completa de los alcances de Educaplay en el proceso de aprendizaje de inglés a corto y largo plazo.

Implicaciones Prácticas de los Hallazgos

Los hallazgos del estudio, a pesar de las limitaciones en cuestión de tiempo, muestra y conexión, son relevantes y pueden aportar significativamente a la innovación de los procesos educativos actuales, los cuales exigen el uso de herramientas tecnológicas para la diversificación de los contenidos considerando las necesidades de los estudiantes de la era digital. La investigación demostró la eficacia de Educaplay no solo para mantener la concentración y participación activa de los estudiantes, sino también el aumento de la autoconfianza y la retención de la gramática de manera divertida. A nivel institucional, se puede considerar la integración de la gamificación como estrategia metodológica para el fomento del aprendizaje individual y colaborativo en aulas tanto virtuales como presenciales.

Conclusión del Análisis y Propuesta de Investigación Futura

En síntesis, la implementación de la herramienta Educaplay en las clases virtuales de inglés permitió evidenciar que su uso activa de manera positiva y significativa la participación e involucramiento de los 15 estudiantes en su proceso de aprendizaje; además, este recurso se convierte en una estrategia pedagógica innovadora, especialmente en la era digital del siglo XXI. Así mismo, se observaron cambios en las percepciones iniciales de los estudiantes, pasando de la ansiedad y el temor a la motivación, interés y autoconfianza, transformando así los aspectos ontológicos.

Conclusiones y Recomendaciones

Conclusiones

La investigación permitió comprender las percepciones de los estudiantes frente al uso de la herramienta Educaplay en las clases virtuales de inglés, los hallazgos evidenciaron que esta plataforma favorece la participación, la motivación y el refuerzo del aprendizaje gramatical en los niveles A1 y A2, cumpliendo con los objetivos propuestos en la investigación; así mismo, 10 de los 15 estudiantes destacaron que la dinámica interactiva de Educaplay les permitió consolidar conocimientos de manera significativa y recibir retroalimentación inmediata, de esta forma, los resultados dan respuesta a la pregunta de investigación al permitir conocer las percepciones de los estudiantes de primer semestre de la Licenciatura en Lenguas Extranjeras con énfasis en Inglés de la UNAD, frente al uso de la herramienta Educaplay en las clases virtuales de inglés durante el segundo semestre de 2025.

Desde el aspecto ontológico, la investigación permitió la comprensión sobre el proceso de enseñar y aprender en contextos mediados por las TIC, de manera que los participantes manifestaron una transformación en su forma de concebir el aprendizaje, pues pasaron de una visión pasiva a una experiencia colaborativa y autónoma, lo que deja en evidencia un gran avance en la unidad de análisis al mostrar que las herramientas interactivas no solo potencian el conocimiento lingüístico, sino también la motivación, la autoeficacia y la confianza del estudiante como sujeto activo dentro del proceso educativo de aprendizaje.

La variable de implementación de la herramienta Educaplay tuvo un impacto realmente significativo en la población estudiada, especialmente en la participación y motivación durante las clases virtuales de inglés; los logros más importantes se reflejaron en la mejora del interés de los estudiantes frente al desarrollo de las actividades gramaticales y en la disposición para

participar en las clases. Sin embargo, algunos estudiantes señalaron ciertas limitaciones relacionadas con la conectividad y el tiempo disponible para responder las preguntas, lo que sugiere la necesidad de ajustar ciertos aspectos operativos para garantizar una experiencia equitativa.

Los resultados de este estudio contribuyen a la literatura existente sobre metodologías pedagógicas activas en la enseñanza del inglés, al evidenciar el valor de las plataformas digitales como mediadoras para potenciar el aprendizaje significativo, así mismo, se aporta una perspectiva novedosa al integrar el enfoque fenomenológico interpretativo en el análisis de las percepciones estudiantiles, lo cual permite profundizar en los sentidos y significados que los alumnos construyen frente al uso de las TIC, este aporte puede servir de base para futuras investigaciones que busquen comprender el papel de la gamificación y la motivación estudiantil en el proceso de aprendizaje en entornos virtuales.

Recomendaciones

Se recomienda a los docentes de inglés implementar la herramienta de Educaplay de manera planificada y contextualizada dentro de sus estrategias pedagógicas, combinando las actividades interactivas con momentos de reflexión y análisis gramatical más profundo; además se sugiere promover espacios colaborativos y participativos donde los estudiantes puedan discutir sus respuestas y fortalecer su comprensión, siendo fundamental garantizar condiciones tecnológicas adecuadas como estabilidad en la conexión y acceso a dispositivos para maximizar los beneficios del uso de esta herramienta.

Para investigaciones futuras, se sugiere ampliar la muestra e incorporar nuevas variables, como la motivación, percepción docente, el rendimiento académico y el desarrollo de habilidades comunicativas orales y auditivas, con el propósito de obtener una visión más amplia e integral

del fenómeno estudiado. Por otro lado, también se podrían explorar comparaciones entre diferentes plataformas de gamificación tales como Educaplay, Quizizz, Wordwall o Kahoot, para identificar cuáles generan un mayor impacto en las clases virtuales de inglés según el nivel y las características del grupo estudiantil estudiado.

Referencias Bibliográficas

- Barrios Osuna, I., Anido Escobar, V., & Morera Pérez, M. (2016). *Declaración de Helsinki: Cambios y exégesis*. *MAPEH*, 42. <https://mapub.org/ojs/index.php/mapeh/article/view/7>
- Beltrán, J. C. C. C., Ramírez, M. D. C. L., Jiménez, A. R., García, P. D. J. C., & Bernal, M. D. R. M. (2025). *El pensamiento constructivista de Lev Vygotsky en la enseñanza universitaria en la era digital*. *EDUCATECONCIENCIA*, 33(2).
<http://educateconciencia.com/index.php/revistaeducate/article/view/293>
- Delgado Molina, M. C. (2024). *La investigación cualitativa: Tipos y diseños de estudios*. *Boletín Informativo CEI*, 11(2), 63–65.
<https://revistas.umariana.edu.co/index.php/BoletinInformativoCEI/article/view/4046>
- Función Pública. (2012). *Ley 1581 de 2012*.
<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=49981>
- Gidman, H. (2025). *The role of Krashen's affective filter hypothesis on language learning effectiveness, teacher training, and professional development* (p. 70).
<https://hdl.handle.net/20.500.14005/15874>
- Granados, J. (1994). *Ley General de Educación (Ley 115 de 1994)*. *Cuadernillo CEID*, 37–41.
<https://www.fecode.edu.co/images/comunicados/2025/W-CUADERNILLO-1-CEID-02-09-2025.pdf#page=38>
- Huseinović, L. (2023). *The effects of gamification on student motivation and achievement in learning English as a foreign language in higher education*. *MAP Education and Humanities*, 4(1), 10–36. <https://doi.org/10.53880/2744-2373.2023.4.10>
- Jiménez, J. C. G. (2022). *Implementación del Decreto 1330 del Ministerio de Educación Nacional de Colombia, en la actualización curricular del programa Ingeniería Industrial*

de la Universidad Santiago de Cali, bajo lineamientos de acreditación de alta calidad institucional. Encuentro Internacional de Educación en Ingeniería.

<https://doi.org/10.26507/paper.2221>

Mansilla, D. A. (2022). *El rol de las estrategias socioafectivas en la enseñanza y el aprendizaje colaborativo y situado de la traducción en una clase virtual* [Tesis de doctorado,

Universitat Ramon Llull]. <https://www.tdx.cat/handle/10803/675998#page=2>

Matías Camargo, S. R. (2009). *Ley de las tecnologías de la información y las comunicaciones—TIC. Diálogos de Saberes: Investigaciones y Ciencias Sociales*, 49–72.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3224924>

Moreira, V. M. G., & Barreiro, J. R. (2022). *The effects of using technological tools in the English virtual learning. International Journal of Education and Development*, 15(8),

150–160. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8955518>

Torres Cajas, M., & Yépez Oviedo, D. (2018). *Aprendizaje cooperativo y TIC y su impacto en la adquisición del idioma inglés. Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 23(78),

861–882. <https://www.scielo.org.mx/pdf/rmie/v23n78/1405-6666-rmie-23-78-861.pdf>

UNESCO. (2023). *La educación superior en la era digital. Revista de Educación Superior*, 35(2), 603. <https://ess.iesalc.unesco.org/index.php/ess3/issue/view/51>

UNESCO. (2025). *El personal docente no es programable.*

<https://www.unesco.org/es/articles/el-personal-docente-no-es-programable>

Vargas-Saritama, A., & Espinoza Celi, V. S. (2024). *Educaplay as a tool to potentiate English vocabulary retention and learning. European Public & Social Innovation Review*, 9, 1–

16. <https://doi.org/10.31637/epsir-2024-614>

Villegas, G. C. C., León, A. M., Mejía, K. L. G., & Vega, D. E. P. (2023). *Estrategia pedagógica para el uso de la herramienta Educaplay en el aprendizaje del idioma inglés*. *Revista de Estudios Interdisciplinarios*, 10(2), 220–233.

<https://www.redalyc.org/journal/5646/564676368007/564676368007.pdf>

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes* (Vol. 86). Harvard University Press.

https://books.google.com.co/books?hl=es&lr=&id=RxjjUefze_oC&oi=fnd&pg=PA1&dq=Mind+in+society:+The+development+of+higher+psychological+processes&ots=okBX P5n27o&sig=9UaPLerLjD-jlVL191img1c9UQM&redir_esc=y#v=onepage&q=Mind%20in%20society%3A%20The%20development%20of%20higher%20psychological%20processes&f=false

Apéndices

Apéndice A

Muestras de Investigación

<https://lari.netboard.me/researchevidenc/?tab=996531>