

**Uso de Educa Play como herramienta digital para la memorización del vocabulario verbal  
en inglés**

Cristin Daniela Gómez Galeano

Mauricio Ruiz Acosta

Asesor

Karen Lorena Lucuara Castro

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Lenguas Extranjeras con Énfasis en Inglés

2026

## Resumen

Durante el aprendizaje de una lengua extranjera, el vocabulario juega un rol fundamental en las competencias lingüísticas del idioma. De este modo, el objetivo de esta investigación se centro en fortalecer el vocabulario verbal en inglés en los estudiantes de la localidad de Fontibón en Bogotá, a través de la gamificación mediadas por las TIC - Educa Play durante el primer semestre del 2026. La metodología tiene un enfoque cualitativo y de tipo investigación acción. Mediante la observación participante se utilizaron instrumentos como diario de campo al inicio intervención, bitácora pedagógica durante toda la implementación y al final prueba de salida con preguntas semiestructuradas. A partir de este ejercicio investigativo, se concluyó que la implementación de estrategias lúdicas digitales favorece significativamente el aprendizaje del vocabulario en inglés además tiene un efecto positivo en la autonomía y autoconfianza, al promover experiencias dinámicas, participativas y significativas en entornos virtuales.

***Palabras clave:*** Aprendizaje, fortalecimiento, autonomía, gamificación, participación.

### **Abstract**

During foreign language learning, vocabulary plays a fundamental role in language proficiency. Therefore, this research aimed to strengthen English verbal vocabulary among students in the Fontibón district of Bogotá through gamification using the ICT-mediated Educa Play platform during the first semester of 2026. The methodology employed a qualitative, action research approach. Participant observation was used, along with instruments such as a field journal at the beginning of the intervention, a pedagogical log throughout the implementation, and a post-intervention assessment with semi-structured questions. This research concluded that the implementation of digital gamification strategies significantly enhances English vocabulary learning and has a positive effect on autonomy and self-confidence by promoting dynamic, participatory, and meaningful experiences in virtual environments.

***Keywords:*** Learning, strengthening, autonomy, gamification, participation.

## 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.....	22
Técnicas para la Recolección de Datos.....	23
Categorías para el Análisis de Datos .....	24
Resultados .....	26
Análisis y Discusión .....	30
Conclusiones y Recomendaciones.....	34
Referencias Bibliográficas .....	37

Apéndices.....42

**Listado de Apendice**

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

## Introducción

El presente documento detalla el desarrollo de un proyecto de investigación relevante en el contexto del aprendizaje de una lengua extranjera como lo es el inglés, se explorarán aspectos puntuales de como una herramienta como la gamificación puede ser clave en la facilitación del aprendizaje en personas adultas, el desarrollo es específico desde la variable del uso de la plataforma educaplay como herramienta de mediación TIC; explorar aspectos como estos cobra una gran relevancia cuando estamos en un marco de construcción colaborativa con respecto a la evolución de la educación como docentes en formación continua.

Teniendo presente el contexto descrito se devela que hay una brecha en la memorización de vocabulario de inglés, puntualmente en relación con los verbos, dicha brecha afecta la posibilidad de comunicarse en inglés como segundo idioma, en el documento se explorará el impacto con respecto al fortalecimiento de vocabulario desde la memorización que facilitan los juegos online; se planteará abordando como herramienta la plataforma Educaplay que aunque ha tenido estudios previos los antecedentes hallados han estado relacionados en su mayoría en contextos de enseñanza en niños. Por lo tanto, la gamificación en andragogía es menos estudiada que en pedagogía debido a desafíos motivacionales ligado a la adultez (Morrillas-Barros, 2024), por lo que abordar este campo es relevante para dar a conocer la importancia del juego en este tipo de personas.

Para dar alcance a la investigación se toma como punto de partida el objetivo de fortalecer el vocabulario verbal en inglés para los adultos, pertenecientes a la localidad de Fontibón, Bogotá, usando como herramienta la plataforma Educaplay durante el primer semestre del 2026, dicho proceso se documentara por medio de herramientas como lo son el diario de campo, la bitácora pedagógica y una prueba diagnóstica de salida mediada por Google Forms,

estos elementos contarán con un análisis cualitativo basado en las categorías que planteen los objetivos específicos de la presente investigación.

Todo el proceso investigativo, llevado cuidadosamente a detalle condujo a determinar que si es funcional el uso de este tipo de herramientas descritas para el aprendiz adulto y contundentemente se pudo evidenciar una memorización del vocabulario trabajado, no sin enfrentar dificultades en el proceso, por lo que se invita a revisar el contenido desarrollado y ver como cada línea es insumo para lograr el resultado final y las conclusiones y recomendaciones al lector con el fin de contribuir a la investigación de la educación y sus aristas.

## Caracterización

La investigación se desarrollará en un escenario virtual de aprendizaje mediado por Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), con participantes residentes en la ciudad de Bogotá. El contexto corresponde a un entorno comunitario donde se ofertan clases virtuales de inglés. Los participantes pertenecen al estrato 3, cuentan con acceso a internet y dispositivos tecnológicos desde sus hogares, tales como tablets, teléfonos inteligentes, computadores portátiles y de escritorio. El proceso formativo se realiza completamente en modalidad virtual, y los participantes disponen de recursos propios para la conexión y el desarrollo de las sesiones sincrónicas.

La unidad de análisis está conformada por adultos en edades comprendidas entre los 24 y 45 años, quienes se encuentran en etapa productiva, es decir, combinan actividades laborales con su proceso de formación académica. Ellos trabajan como empleados dependientes y tienen también emprendimientos propios que les genera algún tipo de ingreso adicional. Su núcleo familiar cuenta con ingresos medios lo cual ayuda a solventar gastos. Todos los participantes han culminado la educación básica secundaria y algunos se encuentran enrolados en programas profesionales en universidades públicas para la formación superior.

En relación con las demandas de aprendizaje, los estudiantes perciben la necesidad de internalizar competencias lingüísticas propias de los niveles básicos para avanzar progresivamente. Lo que implica construir significados verbales en interacción social, como lo son los verbos en inglés. Asimismo, el contexto virtual exige el desarrollo de competencias digitales, tales como el manejo de plataformas de conexión sincrónica (Google Meet, Zoom, Teams, entre otros) navegación en páginas web, uso de herramientas ofimáticas y canales de comunicación inmediata como aplicaciones de mensajería, asimismo herramientas de juego

online, como comandos de acciones con el cursor y teclas de desplazamiento para juegos que involucren el teclado. De igual manera, se hace necesario que las estrategias pedagógicas se adapten al contexto adulto desde la gamificación.

Finalmente, se identifican diversos factores contextuales que pueden incidir en el proceso de aprendizaje. Entre ellos se encuentran las interrupciones del entorno familiar durante las clases, el cansancio derivado de las responsabilidades laborales y personales, así como algunas creencias limitantes asociadas a la edad adulta y la capacidad de aprendizaje. Además, la limitada destreza en el uso de herramientas digitales y posibles fallas en la conectividad, especialmente en la velocidad del internet, afectando la participación y la continuidad del proceso formativo en el entorno virtual, por lo tanto, la experiencia vivencial puede fortalecer habilidades relacionadas con el aprendizaje a distancia.

## Planteamiento del Problema

Por el trabajo de campo exploratorio, se evidencia que los estudiantes han demostrado un compromiso sostenido con el aprendizaje del inglés. Participando previamente en cursos presenciales ofrecidos por institutos de enseñanza de la lengua. Estas experiencias formativas les han permitido adquirir bases gramaticales y conceptuales propias de los niveles básicos. Asimismo, se reconoce como fortaleza el desarrollo de estrategias de aprendizaje autónomo. Ya que varios participantes complementan su formación mediante el uso de audiolibros, aplicaciones móviles para mejorar su vocabulario y herramientas mediadas por inteligencia artificial que permiten la simulación de conversaciones. Este conjunto de iniciativas refleja una disposición activa hacia el aprendizaje y una clara intención de avanzar hacia niveles superiores de las competencias lingüísticas del idioma.

No obstante, aunque la formación presencial ha contribuido al fortalecimiento de algunos contenidos gramaticales, se identifica que dichas estrategias no han logrado consolidar plenamente las metas personales de los estudiantes. Especialmente en términos de fluidez comunicativa y uso funcional del idioma, por ejemplo, las dinámicas grupales estandarizadas y la limitada personalización de los procesos formativos diseñados dificultan atender las necesidades particulares de los estudiantes. Si bien el trabajo autónomo y las simulaciones conversacionales apoyadas en inteligencia artificial han favorecido la autoconfianza y la práctica individual. Estos esfuerzos no están articulados de manera estructurada dentro del proceso pedagógico en los que ellos están enrolados. Por consiguiente, persiste la dificultad para avanzar hacia un dominio comunicativo.

Con el contexto anterior, surge el interés de introducir Educa Play como plataforma digital gamificada para juegos interactivos (crucigramas, sopas de letras, misiones), lo que

posiblemente conllevará a un fortalecimiento del vocabulario en inglés en los estudiantes de la localidad de Fontibón y que estarán enfocados a los intereses de los participantes, de tal manera que promueva la comprensión y apropiación de la segunda lengua, facilitando así una mejora lingüística y comunicativa.

Se ha abordado que existe una brecha en la memorización de vocabulario de inglés, haciendo hincapié en los verbos, afectando el avance comunicativo y el desarrollo de las diferentes habilidades, por lo tanto, se pretende fomentar el uso de herramientas digitales, iniciando con Educa Play como herramienta digital gamificada para avanzar hacia el fortalecimiento de dicho vocabulario. Un campo de acción representativo es el uso constante de la herramienta para el proceso de enseñanza en el entorno virtual, para que de esta manera se logre avanzar en la consolidación y apropiación de la segunda lengua.

### **Pregunta de Investigación**

¿Cómo fortalecer el vocabulario verbal en inglés en los estudiantes de la localidad de Fontibón en Bogotá, a través de la gamificación mediadas por las TIC - Educa Play durante el primer semestre del 2026?

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Fortalecer el vocabulario verbal en inglés en los estudiantes de la localidad de Fontibón en Bogotá, a través de la gamificación mediadas por las TIC - Educa Play durante el primer semestre del 2026

### **Objetivos Específicos**

Observar el acercamiento de los estudiantes a la gamificación mediadas por las TIC - Educa Play.

Implementar juegos interactivos mediados por Educa Play para el fortalecimiento del vocabulario en Inglés.

Analizar el impacto en la adquisición del vocabulario en inglés después de implementar la gamificación mediadas por las TIC - Educa Play.

## **Marcos de Referencia**

### **Referentes Conceptuales**

En el contexto de esta investigación se busca fortalecer el vocabulario verbal en inglés de estudiantes adultos. De este modo resulta fundamental diseñar estrategias que tengan fundamento en la enseñanza para adultos, que conecten el aprendizaje del idioma con actividades dinámicas y significativas que se enfoquen en la comprensión del contenido. Seguido a esto, la adquisición de vocabulario es el componente esencial en el aprendizaje de una lengua extranjera, ya que el conocimiento léxico constituye la base para comprender y producir mensajes en contextos comunicativos. Esta competencia implica no solo reconocer palabras, sino también comprender su significado, su forma y su uso dentro de estructuras lingüísticas (Baralo, 2005).

Por lo tanto, sin un dominio suficiente del vocabulario resulta difícil alcanzar niveles avanzados en el aprendizaje de una lengua extranjera, debido a que las palabras permiten interpretar significados y construir mensajes de manera efectiva (Suárez, 2023). A pesar de su importancia, la enseñanza del vocabulario de este ha estado tradicionalmente asociada a métodos de enseñanza centrados en la memorización de listas de palabras y su traducción a la lengua materna (Giménez, 2008). Este enfoque, aunque ha sido ampliamente utilizado, limita la comprensión contextual del vocabulario y reduce las oportunidades de los estudiantes para emplearlo de forma significativa en situaciones reales de comunicación.

Este trabajo también enfoca el concepto de la gamificación que está definida como el empleo de mecánicas y elementos lúdicos de los videojuegos. Tales como puntos, insignias, niveles, tablas de clasificación, misiones y retroalimentación inmediata. Implementada en contextos educativos no recreativos tiene como propósito elevar la motivación intrínseca y extrínseca de los estudiantes, fomentando compromiso y aprendizaje significativo (Castillo et al.,

2022). Del mismo modo, la gamificación en el aula puede iniciarse de manera sencilla mediante actividades cortas. Para aplicarla adecuadamente se recomienda seguir cuatro momentos: primero, definir los objetivos y contenidos de aprendizaje; segundo, analizar los intereses y expectativas de los estudiantes frente al juego; tercero, diseñar los elementos propios de la gamificación, como dinámicas y mecánicas; y finalmente, evaluar los resultados de la actividad para verificar si se alcanzaron los objetivos y brindar retroalimentación que permita mejorar el proceso de aprendizaje (Barros Lorenzo 2016).

Este enfoque metodológico, transforma procesos pedagógicos tradicionales en experiencias interactivas que promueven la competencia, cooperación y desafío. Permitiendo a los docentes visualizar progreso en tiempo real y diferenciar instrucción, particularmente en entornos virtuales donde la persistencia es clave para adultos en formación continua (Castillo et al., 2022). En el ámbito de la enseñanza del inglés como lengua extranjera (EFL), la gamificación mediante plataformas como Educa Play facilita la internalización de vocabulario a través de actividades propuestas en esta herramienta, incrementando la curiosidad y autonomía en estudiantes.

### **Referentes Teóricos**

Esta investigación se basa en conceptos como lo es la teoría del aprendizaje en los estudiantes adultos. Esta es también conocida como Andragogía que es la educación que se imparte al adulto que decide aprender y plantea que las personas que participan en procesos educativos en la adultez poseen características particulares que influyen en la manera en que adquieren nuevos conocimientos (Chacón, 2012). En este sentido, los adultos suelen aprender a partir de sus experiencias previas, conocimientos acumulados y necesidades concretas relacionadas con su contexto personal o profesional (Díaz & Liz 2015).

Dicho lo anterior el aprendizaje en adultos ha sido explorado por varias investigaciones, en algunas de ellas se ha abordado la necesidad de entender cómo, en el contexto explicado, se adopta la gamificación y su percepción por el aprendiz, y según Chatterjee & Bhattacharjee (2025) “estudios recientes han explorado su eficacia en diversos entornos, especialmente en el ámbito laboral y en la educación para la salud” (p. 5).

Es notorio también como el adulto busca capacitarse participando de entornos voluntarios como lo son el espacio comunitario de los adultos de Fontibón que reciben clases de inglés de forma personalizada; esta suele ser una necesidad que atañe al adulto quien es un ser consciente de que requiere aprender algún ‘hacer y se’ en específico con el fin de mejorar su calidad de vida, siendo esto una muestra de lo que afirman Ryan y Deci (2020) acerca de que las personas no solo se mueven por recompensas externas si no por una tendencia innata a crecer y alcanzar su máximo potencial.

Así las cosas, el elemento de la gamificación que permite escenarios donde se generan sensaciones gratificantes, conecta con la necesidad andragógica (propia del escenario de investigación) de superación, de acuerdo a Chatterjee & Bhattacharjee (2025) “a diferencia de los enfoques tradicionales, la gamificación transforma el aprendizaje en un proceso interactivo y gratificante, lo que la hace especialmente valiosa para los estudiantes adultos que a menudo requieren métodos flexibles y dinámicos para mantener su interés.” (p. 2). Lo conlleva a que la gamificación mejora la participación al adicionar elementos interactivos y de colaboración que crean experiencias de aprendizaje inmersivas.

Por otro lado, pero no menos importante se encontró que la herramienta Educaplay ha tenido tal relevancia que se han generado estudios investigativos previos en cuanto a su

efectividad, como es el caso del artículo científico de la revista académica “Runas. Journal of Education and Culture” donde se documenta como

los juegos educativos como Educaplay, ofrecen una manera de aprender nuevas palabras en un contexto significativo y también ayudan a reforzar el vocabulario previamente enseñado. Esta transición desempeña un papel significativo en qué tan bien los estudiantes retienen el nuevo vocabulario (Cuenca y Pila, 2025, p.4)

Siendo este el foco de esta investigación y teniendo la oportunidad de poner a prueba dicho postulado desde la experiencia, es un sustento de valor, el mismo artículo que muestra como un grupo de estudiantes de séptimo grado de Ecuador mostraron resultados significativos en la memorización de vocabulario de una segunda lengua (inglés) en contraste con la investigación, se denotaría si este tipo de resultado en cuanto a su percepción se repite en los estudiantes adultos.

### **Referentes Técnicos**

En el marco técnico que atañe a la investigación, entendemos que existen políticas como las abordadas en el informe institucional de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura - UNESCO, donde se indica que hace dos décadas se pretende integrar la tecnología en la educación y esta iniciativa se ha centrado en 3 factores como lo son el dotar las instituciones con conectividad y dispositivos, proveer contenidos digitales y un eje fundamental de nuestra investigación: formar docentes y directivos para la apropiación pedagógica e innovación, así nos encontramos con la: consigna nacional para impulsar la innovación en las prácticas educativas a través de las tecnologías digitales (CONPES 3988 de 2020). Que consiste en “impulsar la innovación en las prácticas educativas a través de las tecnologías digitales” (Leal Fonseca, 2022, p.15)

Por otra parte, programas como el Programa Nacional de Inglés “Colombia Very Well”(2025-2025), que es una política del Ministerio de Educación Nacional - MEN indica que “En las 500 compañías más grandes se tiene una necesidad inmediata de ~100 mil personas con habilidad de inglés” (Ministerio de Educación Nacional, s. f.). esto representa el potencial laboral que se debe construir desde la adquisición del inglés como segunda lengua en adultos, y hace que tenga mayor relevancia el buscar las herramientas adecuadas para lograr dicho objetivo, dejando nuestro proyecto de investigación alineado con una importante demanda de desarrollo nacional.

### **Referentes Legales**

El referente legal de la presente investigación se fundamenta en la constitución política de Colombia, la cual consagra en su artículo 67, que la educación es un derecho fundamental y un servicio público con función social. Este artículo señala que la educación debe facilitar el acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica y otros bienes y valores de la cultura (Constitución política de Colombia, 1991). De este modo, la implementación de estrategias pedagógicas innovadoras, como el uso de plataformas digitales y juegos interactivos para el aprendizaje del inglés, contribuye al cumplimiento de este principio constitucional al promover procesos educativos que favorecen el desarrollo de competencias de carácter educativas.

De igual manera, la investigación se apoya en lo establecido por la ley 115 de 1994, la cual regula el sistema educativo colombiano y promueve el desarrollo integral de los estudiantes mediante procesos pedagógicos que fortalezcan habilidades cognitivas, sociales y comunicativas. Esta ley reconoce la importancia del aprendizaje de lenguas extranjeras como parte de la formación académica, promoviendo estrategias didácticas que faciliten el desarrollo de competencias lingüísticas (Congreso de la República de Colombia, 1994).

Asimismo, el desarrollo de esta investigación también se relaciona con la Ley 1341 de 2009, la cual promueve el acceso y el uso de las tecnologías de la información y las comunicaciones en diferentes ámbitos de la sociedad, incluido el educativo. Esta normativa busca fortalecer el uso pedagógico de las TIC como herramientas que facilitan el acceso al conocimiento, la innovación educativa y el desarrollo de nuevas metodologías de enseñanza. (Congreso de la República de Colombia, 2009). De este modo, respalda el uso de plataformas virtuales y juegos educativos como EducaPlay en procesos de aprendizaje.

Finalmente, se considera la Ley 1581 de 2012, la cual regula el manejo y protección de la información personal de los ciudadanos. En el contexto de esta investigación, esta ley garantiza que los datos de los estudiantes participantes sean utilizados únicamente con fines académicos e investigativos, asegurando la confidencialidad, la privacidad y el manejo responsable de la información recolectada durante el desarrollo del estudio (Congreso de la República de Colombia, 2012)

### **Referentes Éticos**

Este trabajo de investigación tiene como referencia las reglas básicas éticas de la declaración de Helsinki que orienta la realización de investigaciones que involucran seres humanos y busca garantizar el respeto, la dignidad y la protección de los participantes. Allí también se establece que toda investigación debe priorizar el bienestar de las personas participantes por encima de los intereses científicos o académicos, así como asegurar que se respeten sus derechos, privacidad y confidencialidad de la información recolectada (De La Amm, 2013). De este modo, el estudio sobre el fortalecimiento del vocabulario verbal en inglés considera principios éticos como; el consentimiento informado, la participación voluntaria y el uso responsable de los datos obtenidos durante el proceso investigativo.

Asimismo, la Declaración de Helsinki señala que los investigadores tienen la responsabilidad de garantizar que las actividades de investigación no generen riesgos innecesarios y que se desarrollen dentro de un marco de respeto y beneficio para los participantes. En este sentido, la investigación que se desarrollará con estudiantes de la localidad de Fontibón en Bogotá en entorno virtual se procurará que las estrategias pedagógicas implementadas mediante plataformas digitales promuevan un ambiente seguro, inclusivo y respetuoso. De esta manera no solo se busca aportar al fortalecimiento del vocabulario en inglés, sino también garantizar prácticas éticas que protejan la integridad académica y personal de los estudiantes participantes.

Seguido a esto, el trabajo de investigación se fundamenta en la comprensión de la ética en el marco de reflexión sobre las acciones humanas y sus implicaciones dentro de un contexto social. Así la ética y la moral suelen relacionarse con la interacción entre el individuo y la sociedad, ya que las decisiones individuales se desarrollan dentro de normas y valores compartidos socialmente (Millán, 2016). En este sentido, nosotros como investigadores consideraremos principios como la autonomía, la autenticidad y la responsabilidad en la toma de decisiones, elementos que orientan el comportamiento dentro del ambiente de interacción al momento de llevar las actividades pedagógicas de implementación.

## **Herramientas y Métodos**

### **Enfoque y Tipo de Estudio**

La presente investigación se enmarca en un enfoque cualitativo, ya que busca analizar cómo los estudiantes de la localidad de Fontibón en Bogotá interactúan en el proceso de fortalecimiento del vocabulario en inglés mediante el uso de juegos interactivos. Como lo refiere Palacios (2006). “En investigaciones cualitativas se debe hablar de entendimiento en profundidad en lugar de exactitud: se trata de obtener un entendimiento lo más profundo posible” (p.2). De esta manera, se pretende interpretar cómo el uso de herramientas digitales influye en la apropiación del vocabulario y en la construcción de su aprendizaje dentro de un entorno educativo mediado por las TIC-Educa Play.

El tipo de estudio es investigación acción porque no solo busca comprender una problemática en el contexto comunitario, sino también intervenir en ella para generar mejoras en el proceso de aprendizaje. Este tipo de investigación nos permite reflexionar sobre nuestra propia práctica pedagógica, identificar necesidades en el aula y diseñar estrategias didácticas innovadoras que contribuyan a mejorar el aprendizaje de los estudiantes en contextos virtuales (Torrecilla & Javier, 2011). Por ejemplo, mediante esta investigación se podrá observar cómo los estudiantes interactúan con el recurso tecnológico a la hora de fortalecer el vocabulario en inglés de esta manera se identifica avances y dificultades. Para posteriormente ajustar las estrategias pedagógicas. De este modo, el uso de Educaplay no solo se convierte en una herramienta didáctica, sino también en un medio para analizar y transformar la práctica educativa.

### **Unidad de Análisis**

La unidad de análisis se desarrolla en un contexto comunitario localizado en la localidad de Fontibón en Bogotá consta de 3 estudiantes con edades comprendidas entre los 24 y 45 años.

Ellos se encuentran en etapa productiva, es decir, combinan actividades laborales con su proceso de formación académica. Todos los participantes han culminado la educación básica secundaria y algunos se encuentran enrolados en programas profesionales en universidades públicas para la formación superior. Por esta razón eligen la modalidad virtual para fortalecer sus competencias en lengua extranjera.

### **Técnicas para la Recolección de Datos**

Durante este estudio se aplicarán instrumentos con el fin de recolectar datos para posteriormente analizarlos de manera cualitativa. Abordando el objetivo de observar el acercamiento de los estudiantes a la gamificación mediada por las TIC - Educa Play, se utilizará como técnica la observación participante, utilizando como instrumento de registro el diario de campo. Este permite documentar de manera sistemática las actitudes, niveles de participación y reacciones de los estudiantes durante el desarrollo de las actividades (Calero.,2009), identificando aspectos como el interés, la motivación y las posibles dificultades en el uso de la plataforma.

En relación con el objetivo de implementar juegos interactivos mediados por EducaPlay para el fortalecimiento del vocabulario en inglés, se propone como instrumento una bitácora pedagógica donde se registren las actividades desarrolladas, tales como crucigramas, sopas de letras, completar oraciones y ejercicios de asociación. Este instrumento permite recopilar evidencias del proceso de aprendizaje a través del desempeño de los estudiantes en las actividades. De esta manera según Ramos (2020) “el docente tendrá una imagen más clara de lo ocurrido, gracias al proceso de registro y reflexión que realizó sobre sus clases” (p 421). Sirviendo como insumo para detallar el progreso en la adquisición del vocabulario.

Finalmente, para el objetivo de analizar el impacto en la adquisición del vocabulario en inglés después de implementar la gamificación mediadas por las TIC - Educa Play, se utilizará como técnica la aplicación de una prueba diagnóstica de salida, empleando como instrumento un cuestionario estructurado en Google Forms. Este permitirá recolectar datos sobre el nivel de conocimiento del vocabulario en inglés después de la intervención; facilitando el análisis cualitativo de resultados y la identificación de avances en el aprendizaje (Gutiérrez,2017). Asimismo, este instrumento contribuirá a evaluar la efectividad de las actividades interactivas en el fortalecimiento del vocabulario, proporcionando información clave para la reflexión acerca del proceso de enseñanza.

### **Categorías para el Análisis de Datos**

Para el estudio de los datos, se dividirá en tres categorías las cuales están relacionadas cada una con los objetivos propuestos y que conllevará a dar respuesta a la pregunta de investigación. La primera corresponde a la interacción con la herramienta digital, la cual contiene un acercamiento de los estudiantes a esta. Así se permite observar cómo los estudiantes utilizan la plataforma, su nivel de conocimiento acerca de ella, y las dificultades o facilidades que presentan durante su uso. A su vez, también se pueden identificar aspectos como el interés inicial y la adaptación con el recurso de gamificación, para comprender el papel de la herramienta tecnológica en el inicio del proceso de aprendizaje.

La segunda categoría es el fortalecimiento del vocabulario en inglés, que se encuentra vinculada con la implementación de la plataforma digital. Esta busca examinar cómo los estudiantes adquieren, reconocen y utilizan nuevas palabras en inglés a través de las actividades diseñadas. Se tienen en cuenta aspectos como la comprensión del significado, la correcta asociación de palabras y su uso en contextos específicos. El instrumento que se utilizará es la

bitácora pedagógica donde se consignaran datos relevantes de cada actividad implementada. Por lo tanto, esto permitirá evidenciar la evolución del proceso de aprendizaje.

Finalmente, la última categoría es el impacto de las actividades interactivas en el fortalecimiento del vocabulario en inglés, esta permite revisar los cambios en el nivel de reconocimiento del vocabulario después de la implementación de las actividades, así como la percepción de los estudiantes frente a la gamificación implementada. De este modo, los resultados de la intervención se analizarán de manera cualitativa para dar respuesta acerca de la efectividad de la estrategia utilizada.

## Resultados

En este segmento de la investigación se detallan los hallazgos acerca del fortalecimiento del vocabulario en inglés en los estudiantes de la localidad de Fontibón en Bogotá, a través de la gamificación mediada por las TIC - Educa Play durante el primer semestre del 2026. Los resultados se presentan en tres bloques principalmente; el primero está relacionado con la interacción de la unidad de análisis con la variable independiente (Educa-Play). El segundo se relaciona con la implementación de la plataforma digital y el último tiene que ver con el impacto de las actividades interactivas en el fortalecimiento del vocabulario en inglés. Los datos se obtuvieron de la siguiente manera; diario de campo a través de observación participante, bitácora pedagógica y formulario Google forms. Los hallazgos se relacionan a continuación.

Durante el inicio de la implementación se realiza un diario de campo. El objetivo de este es observar el acercamiento de los estudiantes a la gamificación mediada por las TIC - Educa Play. A partir de la información recolectada, se identificó que los participantes presentaron, en un primer momento, ciertas dificultades en el manejo de la herramienta digital, lo cual es comprensible considerando que no todos tenían experiencia previa con este tipo de plataformas. Sin embargo, con la orientación del docente, lograron adaptarse progresivamente al entorno virtual, lo que permitió una interacción más fluida con la actividad propuesta.

En cuanto a las percepciones iniciales, se observó una actitud positiva frente al uso de la gamificación como estrategia de aprendizaje. Los estudiantes manifestaron interés y motivación durante el desarrollo del juego interactivo, destacando que este tipo de actividades les resultaban dinámicas y diferentes a las metodologías tradicionales. Finalmente, en términos de comportamiento, se constató una participación proactiva por parte de los estudiantes, este

acercamiento inicial a la gamificación permitió identificar que el uso de herramientas digitales no solo genera interés, sino que también favorece la interacción con el contenido académico.

En la fase de experimentación se aplicaron en el aula virtual de clase una serie de actividades mediadas por la herramienta Educaplay en diferentes momentos y con diferentes estudiantes, brindándole a cada uno un espacio de experimentación individual, de acercamiento a la variable, dicha aplicación estuvo enfocada en el vocabulario relacionado con verbos en inglés, en estas actividades se constató que entre repetición y repetición del juego los estudiantes asociaban elementos visuales, cargados a la herramienta, con su correspondiente vocabulario escrito y a su vez el refuerzo verbal como parte del complemento dado por el docente en el transcurso de ejecución de los juegos.

Profundizando los hallazgos de esta etapa se reportan algunas interacciones que se consideran relevantes en el proceso tales como que en el juego “concéntrate” en Educaplay las imágenes apoyaron el significado, fomentando reconocimiento visual y escrito por parte de los estudiantes, a su vez al identificar parejas de verbos debían pronunciar en voz alta el verbo, integrando práctica auditiva y oral, como complemento se generó un espacio de Workshop grupal en el que se compartió en vivo el juego proveyendo el vocabulario con el que luego los participantes integraron conceptos para hacer una conversación práctica entre ellos.

La disposición de los estudiantes ante los juegos en la herramienta Educaplay, siempre fue participativa y de interés, se evidenciaron algunas oportunidades de mejora en la precisión necesaria en el momento de crear las actividades ya que en uno de los juegos “la ruleta”, para ser precisos, fueron un poco confusas las pistas para descubrir el verbo; sin embargo, se destaca que el integrar elementos como las imágenes y sonidos hizo que los juegos logran ser interpretados

por los estudiantes de manera acertada y lograran reforzar su aprendizaje de vocabulario en inglés.

Desde la observación participante en un contexto mediado por las TIC con acceso a periféricos multimedia como la cámara y micrófono, se pueden apreciar detalles como las expresiones del rostro de los participantes y así se pudo observar la sensación de disfrute y utilidad al lograr el desarrollo del juego, siendo la herramienta en si misma un motivador intrínseco en el desarrollo de las clases, a su vez permitió identificar si se hacía necesario cambiar el contenido y/o enfoque de mismo en la variable según se mostrara el avance de cada estudiante, para ello y de forma relevante se deja como constancia la necesaria intervención del docente como agente mediador entre la variable y el estudiante.

En relación con el análisis del impacto de la estrategia implementada, en los resultados obtenidos a través del cuestionario Google Forms se evidencian avances significativos en el aprendizaje del vocabulario en inglés por parte de los estudiantes. En las preguntas orientadas a evaluar el reconocimiento de algunos verbos trabajados durante la intervención, se observa un alto nivel de aciertos, alcanzando el 100% de respuestas correctas en la mayoría de los ítems, como lo fue en los verbos ‘arise, bear, become, bite, bring y need.’ Esto indica que los estudiantes lograron asociar de manera efectiva el significado de las palabras con su forma escrita y su representación visual. Sin embargo, en el caso específico del verbo ‘begin’, se identificó un menor nivel de precisión, con un 66.6% de respuestas correctas, lo cual sugiere la necesidad de reforzar algunos contenidos específicos para lograr una mayor consolidación del aprendizaje.

Por otra parte, en cuanto a las percepciones de los estudiantes frente a la estrategia implementada, los resultados muestran una valoración positiva del uso de la gamificación como

herramienta de aprendizaje. La totalidad de los participantes manifestó estar de acuerdo o totalmente de acuerdo en que las actividades desarrolladas generaron un cambio significativo en su aprendizaje del vocabulario en inglés. Asimismo, se evidenció un aumento en el interés por aprender mediante el uso de la plataforma Educa-Play, lo que refleja que este tipo de estrategias no solo favorecen la adquisición del conocimiento, sino que también incrementan la motivación hacia el aprendizaje del idioma.

Según lo anterior se puede afirmar que la implementación de juegos interactivos en entornos virtuales contribuye de manera favorable al proceso de aprendizaje del vocabulario en inglés. La combinación de elementos visuales, dinámicos y participativos facilita la comprensión de los contenidos y promueve una experiencia de aprendizaje significativa. No obstante, se hace necesario fortalecer algunos aspectos relacionados con la profundización del vocabulario para garantizar una apropiación más completa y duradera en los estudiantes.

## Análisis y Discusión

El análisis de los resultados permite evidenciar el cumplimiento del objetivo general orientado al fortalecimiento del vocabulario en inglés mediante la gamificación mediada por TIC, específicamente con el uso de Educaplay. A partir de los datos recolectados a través del diario de campo, Bitácora pedagógica y el cuestionario en Google Forms, se identificaron hallazgos relevantes organizados en tres momentos: Primero el acercamiento inicial de los estudiantes a la herramienta, después la implementación de las actividades interactivas y por último el impacto de estas en el aprendizaje. En este sentido, el análisis se centra en comprender cómo la interacción con la plataforma digital influyó en la apropiación del vocabulario y en los cambios observados en los estudiantes, considerando tanto sus comportamientos como sus percepciones frente al proceso de aprendizaje.

En relación con el acercamiento inicial a la herramienta Educaplay, se evidenció que los estudiantes presentaron algunas dificultades en el manejo de la plataforma, lo cual era previsible debido a la falta de experiencia previa con este tipo de recurso digital. No obstante, estas dificultades fueron superadas progresivamente y se logró una adaptación al entorno virtual. Este resultado confirma que, aunque la incorporación de herramientas tecnológicas puede generar barreras iniciales, también abre oportunidades para el desarrollo de nuevas habilidades (Chacón, 2012). De igual manera, se observó una actitud positiva hacia la gamificación, caracterizada por el interés, la motivación y la participación, lo cual coincide con las expectativas planteadas en la investigación respecto al potencial en la utilización de estrategias mediadas por las Tic.

Durante la fase de experimentación, la implementación de actividades interactivas evidenció que la gamificación influyó de manera significativa en el proceso de aprendizaje del vocabulario en inglés. A través de la repetición de los juegos y la interacción con elementos

visuales y auditivos, los estudiantes lograron asociar palabras con sus significados de forma más efectiva (Barros Lorenzo, 2016). Actividades como el juego “concéntrese” facilitaron el reconocimiento visual y escrito del vocabulario, mientras que la pronunciación en voz alta y los espacios de interacción grupal fortalecieron la dimensión oral del aprendizaje. Estos resultados se relacionan con el planteamiento conceptual que refiere que el enfoque metodológico, transforma procesos pedagógicos tradicionales en experiencias interactivas que promueven la competencia, cooperación y desafío, los cuales destacan la importancia de integrar diferentes estímulos para favorecer la comprensión y retención del conocimiento (Castillo Mora, 2022). No obstante, también se identificaron aspectos por mejorar, como la claridad en las instrucciones de algunos juegos, lo que evidencia la necesidad de un diseño más preciso en las actividades.

En cuanto a los cambios observados en los estudiantes después de la intervención, se evidencian avances tanto en el fortalecimiento del vocabulario como en sus percepciones frente al uso de la gamificación. Los resultados del cuestionario muestran altos niveles de acierto en el reconocimiento de los verbos trabajados, lo que indica una apropiación significativa del vocabulario. Asimismo, los estudiantes manifestaron que las actividades contribuyeron positivamente a su aprendizaje y aumentaron su interés por el idioma inglés. Desde el aspecto ontológico, se observa un cambio en la actitud hacia el aprendizaje, pasando de una posible inseguridad inicial a una mayor confianza, motivación y disposición para participar en actividades mediadas por TIC. Estos hallazgos permiten afirmar que la implementación de juegos interactivos no solo impacta en el conocimiento (Baralo, 2005), sino también la forma en que los estudiantes se relacionan con el aprendizaje, consolidando experiencias significativas y participativas.

Por su parte en el presente proyecto se han abordado algunos postulados tales como que la gamificación fomenta el logro y compromiso colaborativo en adultos de acuerdo con Chatterjee & Bhattacharjee (2025), esta motivación fue evidente en el ejercicio del workshop aunque en una escala menor debido al número de estudiantes, lo que demuestra, alineado con el estudio previo que la práctica de la gamificación se vive como una facilitadora del aprendizaje con impacto emocional inmediato, esto último dado al sistema de recompensa que plantea el juego en Educaplay, y nuevamente en este punto coincide con lo postulado por Cuenca y Pila (2025) quienes obtuvieron el mismo tipo de resultados de retención de vocabulario, a pesar de manejar un tipo de población diferente.

En contraste es relevante indicar que el presente proyecto tiene unas limitantes que se hacen evidentes desde su inicio al tener una muestra pequeña de solo 3 adultos en formación, se sugiere para futuros ejercicios poder incluir a una cantidad mayor de aprendices, por otro lado el tiempo para desarrollar las actividades académicas se vio interrumpido por días feriados que afectaron en cierta medida la periodicidad de las clases y a su vez acortaron el tiempo que hubiera podido usarse para lograr un aprendizaje mayor de vocabulario con juegos más robustos y variados, es importante en una próxima ocasión que se aborde de ser posible un tiempo más extenso de como mínimo 6 meses para obtener un resultado más plural.

Por otro lado los hallazgos hacen que sea un deber docente el vincular este tipo de herramientas en entornos de aprendizaje similares al documentado en el presente estudio por su facilidad de adaptación para los adultos, la mejora o cumplimiento del objetivo de aprendizaje planteado y por supuesto la necesidad evidenciada de que el docente se encuentre capacitado en herramientas y habilidades que le permitan facilitar el aprendizaje de sus estudiantes gamificando desde educaplay, de lograrse dicho desarrollo de contenido, se ampliara el campo

de acción del docente y el estudiante hacia un campo tecnológico que direcciona o apalanque el aprendizaje.

Se puede concluir que la implementación de educaplay fue efectiva, y diseñada para que los estudiantes pudieran experimentar un escenario motivador, validando la teoría de la autodeterminación de Ryan & Deci (2020) que de la mano con el disfrute inmediato causado por el juego; derriba las barreras del miedo a participar, mejora la destreza tecnológica e impulsa al estudiante a pesar de ser población andragógica a arriesgarse de este modo ganar recompensa sensorial y aprendizaje. dicho lo anterior lejos de catapultar las dinámicas aplicadas surgen algunas preguntas con el fin de seguir probándolas ya en campos específicos tales como: ¿en qué varía la dinámica según el modelo de aprendizaje dominante en los estudiantes?, ¿cuál puede ser el resultado si se desarrolla un seguimiento de esta dinámica en un periodo de tiempo más amplio?

## Conclusiones y Recomendaciones

El Principal hallazgo de la investigación es que el uso de la gamificación (Educaplay), contribuyó al fortalecimiento del vocabulario en Inglés en los participantes. Los resultados obtenidos durante las diferentes fases del estudio demuestran que: en el proceso inicial de adaptación a la herramienta digital, los estudiantes lograron superar ciertas dificultades referentes al uso y desarrollan apropiadamente las actividades propuestas. Segundo, en el proceso de implementación de las estrategias de enseñanza los alumnos consiguieron desarrollar el reconocimiento y comprensión del vocabulario trabajado. Por último, los altos niveles de acierto en la evaluación final y las percepciones positivas frente a la estrategia permiten afirmar que se dio respuesta al objetivo principal planteado y también a la pregunta de investigación; demostrando que la implementación de juegos interactivos es una alternativa pedagógica válida para potenciar el aprendizaje del vocabulario en inglés.

Del mismo modo, a través del análisis cualitativo, la investigación permitió evidenciar transformaciones en la manera en que los participantes se relacionan con su proceso de aprendizaje. Por ejemplo, algunos participantes mostraban inseguridad durante el uso de herramientas digitales, sin embargo, durante toda la intervención se observó la apropiación de actitudes autónomas, participativas y de autoconfianza. Esto se vio reflejado en su disposición para interactuar con las actividades, el interés en el proceso y el progreso respecto a el fortalecimiento del vocabulario. Por lo tanto, se puede afirmar que el estudio no solo generó avances significativos a nivel lingüístico en sus participantes, sino también en la construcción de una actitud positiva hacia el aprendizaje mediado por tecnologías; lo cual constituye un aporte significativo en la formación integral de los estudiantes.

Por otra parte, la gamificación Educaplay mediada por TIC, en términos generales fue favorable para la población objeto del estudio. Entre los hallazgos generales se destacaron el aumento de la autoconfianza, participación proactiva y el fortalecimiento del vocabulario en inglés, aspectos que denota eficiencia de la estrategia implementada. No obstante, se identificaron aspectos importantes por mejorar; como lo son la imperativa necesidad de diseñar actividades con instrucciones sencillas lo cual facilite una interpretación fácil por parte del estudiante y fortalecer ciertos contenidos léxicos propios de la investigación que presentaron menor nivel de apropiación.

Es relevante indicar que el presente estudio contribuye a la literatura existente debido a su ejercicio explorado y analizado en tiempo real y ahora podrá si se quiere, ser tenido en cuenta como precedente en un espacio de enseñanza para adultos, pues es un campo con menor exploración que el campo netamente pedagógico, así el presente dará indicios y documentación de un caso real aplicado a personas mayores de 20 años, lo que conlleva incluso a contemplar su contenido en investigaciones relacionadas con la enseñanza al adulto por medio de la mediación TIC, con elementos como los juegos online fortaleciendo la metodología de la gamificación como motor de aprendizaje por repetición y asociación.

Se recomienda teniendo en cuenta los resultados obtenidos en el presente estudio, explorar otros medios de gamificación para usarlos en el aula virtual en la educación para adultos, en ello es importante que se delimiten cuidadosamente el alcance de cada juego propuesto y se oriente a que el aprendiz refuerce sus conocimientos e incluso descubra nuevo vocabulario de manera autónoma en plataformas de control docente, donde los participantes puedan disfrutar de un entorno claro y contundente que aporte a la memorización de la información que se requiera.

Para futuros estudios se sugiere contemplar una población mayor que permita que la muestra sea significativa e incluso buscar dinámicas de segmentación etérea dentro de grupo poblacional adulto, así se podrá focalizar un poco más a detalle los tipos de juegos online que tienen mayor o menor grado de dificultad para cierta subdivisión poblacional, permitiendo comprender mejor el fenómeno de aprendizaje ocurrido desde la gamificación para los adultos mediada por las TIC y encontrar así formas a desarrollar contenido académico certero según la población.

### Referencias Bibliográficas

- Baralo, M. (2005). La competencia léxica en el Marco común europeo de referencia. *Revista Carabela*, 58, 27-48.  
[https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/carabela/pdf/58/58\\_027.pdf](https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/carabela/pdf/58/58_027.pdf)
- Barros Lorenzo, M. (2016). La gamificación en el aula de lengua extranjera. *El español como lengua extranjera en Portugal II: retos de la enseñanza de lenguas cercanas*. <https://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/90277/2/170310.pdf>
- Calero, M. I., & Conti, M. (2009). El diario de campo: Una herramienta de investigación educativa utilizada en el aula multigrado. *Quehacer Educativo*, (95), 75-77.  
[https://www.academia.edu/download/57948442/076768fa\\_95\\_rural\\_01\\_diario.pdf](https://www.academia.edu/download/57948442/076768fa_95_rural_01_diario.pdf)
- Castillo-Mora, M. J., Escobar-Murillo, M. G., de los Ángeles Barragán-Murillo, R., & Cárdenas-Moyano, M. Y. (2022). La Gamificación como herramienta metodológica en la enseñanza. *Polo del conocimiento*, 7(1), 686-701.  
<https://www.polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/3503>
- Congreso de la República de Colombia. (1994, 8 de febrero). *Ley 115 de 1994. Por la cual se expide la Ley General de Educación*. [https://www.mineduccion.gov.co/1759/articles-85906\\_archivo\\_pdf.pdf](https://www.mineduccion.gov.co/1759/articles-85906_archivo_pdf.pdf)
- Congreso de la República de Colombia. (2009, 30 de julio). *Ley 1341 de 2009. Por la cual se definen principios y conceptos sobre la sociedad de la información y la organización de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC)*.  
[http://www.secretariassenado.gov.co/senado/basedoc/ley\\_1341\\_2009.html](http://www.secretariassenado.gov.co/senado/basedoc/ley_1341_2009.html)
- Congreso de la República de Colombia. (2009, 30 de julio). *Ley 1341 de 2009. Por la cual se definen principios y conceptos sobre la sociedad de la información y la organización de*

*las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC).*

<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=49981>

Constitución Política de Colombia. (1991). *República de Colombia.*

<https://minciencias.gov.co/sites/default/files/upload/reglamentacion/ConstitucionPoliticaColombia-1991.pdf>

Cuenca, W., & Pila, M. (2025). Mejora de la adquisición de vocabulario en EFL: la eficacia de Educaplay. *Revista de Educación y Cultura*, 6(11), 1-15.

<https://runas.religacion.com/index.php/about/article/view/258/459>

Díaz, M., & Liz, N. (2015). ¿Cómo aprenden los adultos? *Revista Vinculando*. Págs 1 – 4

<https://vinculando.org/wp-content/uploads/kalins-pdf/singles/como-aprenden-los-adultos.pdf>

De La Amm, P. É. (2013). *Declaración de Helsinki de la AMM Principios éticos para las investigaciones médicas en seres humanos.* <https://www.guatemala-cds.com/wp-content/uploads/2020/08/Declaraci%C3%B3n-de-Helsinki-de-la-AMM-Principios-%C3%A9ticos-para-las-investigaciones-m%C3%A9dicas-en-seres-humanos.pdf>

Chacón, P. A. (2012). La andragogía como disciplina propulsora de conocimiento en la educación superior. *Revista electrónica educare*, 16(1), 15-26.

<https://www.redalyc.org/pdf/1941/194124281003.pdf>

Chatterjee, S., & Bhattacharjee, K. K. (2025). Exploring the effectiveness of gamification in adult education: A learner-centric qualitative case study in a Dubai training context.

*Computers and Education: X Reality*, 4(1), Article 100317.

<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2666374025000317>

- Giménez, C. G. (2008). La adquisición del vocabulario en la clase de E/LE. *CG Giménez, La adquisición del vocabulario en la clase de E/EL*. Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes. [https://www.letrasgalegas.org/descargaPdf/la-adquisicin-del-vocabulario-en-la-clase-de-ele-0/031369\\_0002.pdf](https://www.letrasgalegas.org/descargaPdf/la-adquisicin-del-vocabulario-en-la-clase-de-ele-0/031369_0002.pdf)
- Gutiérrez, J. M. A. (2017). Google forms como instrumento de medición de conocimientos. *Revista vinculando*, 15(1).<https://vinculando.org/wp-content/uploads/kalins-pdf/singles/google-forms-instrumento-medicion-conocimientos-basicos.pdf>
- Kadir,M.(2024). Andragogy in the Age of AI: Redefining Adult Learning for the Future Work. *International Journal of Humanities and Social Science Management*, 2(2), 1-12. [https://ijhssm.org/issue\\_dcp/Andragogy%20in%20the%20Age%20of%20AI%20%20Redefining%20Adult%20Learning%20for%20the%20Future%20Workforce.pdf](https://ijhssm.org/issue_dcp/Andragogy%20in%20the%20Age%20of%20AI%20%20Redefining%20Adult%20Learning%20for%20the%20Future%20Workforce.pdf)
- Leal Fonseca, D. E., Guarín Muñoz, L. Y., & Morales Velásquez, E. (2022). *Políticas digitales en educación en Colombia: Tendencias emergentes y perspectivas de futuro*. UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000384129>
- Millán, G. O. (2016). Sobre la distinción entre ética y moral. *Isonomía-Revista de teoría y filosofía del derecho*, (45), 83-112.<https://scielo.org.mx/pdf/is/n45/1405-0218-is-45-00113.pdf>
- Ministerio de Educación Nacional. (2014). *Programa Nacional de Inglés: Colombia Very Well!*. Ministerio de Educación Nacional. [https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-343837\\_Programa\\_Nacional\\_Ingles.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-343837_Programa_Nacional_Ingles.pdf)

- Morrillas-Barros, J. (2024). Aprendizaje basado en juegos para adultos: Gamificación en andragogía. [Tesis de Maestría de la Universidad de Valladolid] Repositorio uvadoc. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/71532/TFM-G1984.pdf>
- Palacios, R. M. (2006). *Investigación cualitativa y cuantitativa Diferencias y limitaciones*. Piura Perú. Págs 1 – 8. [https://www.insp.mx/resources/images/stories/Centros/nucleo/docs/dip\\_lsp/investigacion.pdf](https://www.insp.mx/resources/images/stories/Centros/nucleo/docs/dip_lsp/investigacion.pdf)
- Ramos, J. (2020). Bitácora pedagógica, instrumento didáctico para la reflexión. In *V Congreso Internacional virtual sobre la Educación en el Siglo XXI*. Págs. 416 – 422 <https://www.eumed.net/actas/20/educacion/35-bitacora-pedagogica-instrumento-didactico-para-la-reflexion.pdf>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions. *Contemporary educational psychology, 61*, 101860. <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0361476X20300254?via%3Dihub>
- Suárez, M.-del-M. (2023). *Cómo integrar la investigación en adquisición de vocabulario en el aula de inglés como lengua extranjera*. *Nuevas Tendencias En Investigación e Innovación en Didáctica De La Lengua y La Literatura*, 69–86. [https://www.academia.edu/114211018/C%C3%B3mo\\_integrar\\_la\\_investigaci%C3%B3n\\_en\\_adquisici%C3%B3n\\_de\\_vocabulario\\_en\\_el\\_aula\\_de\\_ingl%C3%A9s\\_como\\_lengua\\_extranjera](https://www.academia.edu/114211018/C%C3%B3mo_integrar_la_investigaci%C3%B3n_en_adquisici%C3%B3n_de_vocabulario_en_el_aula_de_ingl%C3%A9s_como_lengua_extranjera)

Torrecilla, F. J. M., & Javier, F. (2011). *Investigación acción. Métodos de investigación en educación especial*. 3ª edición. Educación Especial. Curso, 14, 16.

[https://www.academia.edu/download/39407277/rodriguez\\_s\\_investigacion\\_accion.pdf](https://www.academia.edu/download/39407277/rodriguez_s_investigacion_accion.pdf)

## Apéndices

### Apéndice A

*Muestras de investigación*

[https://docs.google.com/document/d/1ipP0bFwy8dtq93zuatZDTdFGM4bx9Ub\\_aOXc6P8yKN4/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/document/d/1ipP0bFwy8dtq93zuatZDTdFGM4bx9Ub_aOXc6P8yKN4/edit?usp=sharing)