

**Educaplay como estrategia complementaria para el fomento de la participación oral
espontánea en inglés (nivel A1-A2) en docentes de preescolar del Colegio New Cambridge
de Cali**

Halila Cenhet Rodriguez Alvarez

Asesor

Darío Alejandro Luna Fiesco

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Lenguas Extranjeras con Énfasis en Inglés

2026

Resumen

La presente investigación se desarrolló en la ciudad de Cali, con docentes de preescolar del Colegio New Cambridge, quienes participaron en un curso piloto de inglés como oportunidad de formación profesional. El grupo estuvo conformado por cinco docentes adultas con un nivel de idioma entre A1 y A2, quienes manifestaron inseguridad y temor a equivocarse al momento de participar oralmente, situación que limitaba su práctica comunicativa. El objetivo del estudio fue fortalecer la participación oral espontánea mediante la implementación de la herramienta digital Educaplay como estrategia de práctica complementaria. Los resultados obtenidos muestran cambios positivos significativos. Se evidenció un aumento notable en la disposición de las docentes para intervenir en clase, pasando de una actitud reticente a una participación mucho más activa y constante. El uso de actividades gamificadas permitió crear un ambiente más seguro y dinámico, lo que facilitó la práctica autónoma, el refuerzo de vocabulario y estructuras básicas, y ayudó a reducir la ansiedad al hablar. Como conclusión principal, se establece que la integración de herramientas tecnológicas interactivas es una estrategia efectiva para disminuir el filtro afectivo y aumentar la motivación intrínseca en estudiantes adultos. Esto contribuye directamente a mejorar la fluidez y la seguridad comunicativa. Por tanto, se recomienda continuar implementando este tipo de recursos que permiten practicar el idioma en entornos estimulantes, favoreciendo el desarrollo de la competencia oral de manera progresiva y sostenida.

Palabras clave: Participación, digital, comunicación, aprendizaje, gamificación, Educaplay.

Abstract

This research was conducted in the city of Cali, Colombia, with preschool teachers from the New Cambridge School, who participated in a pilot English course as a professional development opportunity. The group consisted of five adult teachers with a language level between A1 and A2, who expressed insecurity and fear of making mistakes when participating orally, a situation that limited their communicative practice. The objective of the study was to strengthen spontaneous oral participation through the implementation of the Educaplay digital tool as a complementary practice strategy. The results obtained show significant positive changes. A notable increase in the teachers' willingness to participate in class was observed, moving from a reticent attitude to much more active and consistent participation. The use of gamified activities created a safer and more dynamic environment, which facilitated independent practice, reinforced vocabulary and basic structures, and helped reduce anxiety when speaking. In conclusion, the integration of interactive technological tools is an effective strategy for reducing the affective filter and increasing intrinsic motivation in adult learners. This directly contributes to improving fluency and communicative confidence. Therefore, it is recommended to continue implementing these types of resources that allow language practice in stimulating environments, fostering the progressive and sustained development of oral competence.

Keywords: Participation, digital, communication, learning, gamification, Educaplay.

Tabla de contenido

Introducción	7
Caracterización	8
Planteamiento del Problema	10
Pregunta de Investigación	12
Objetivos	13
Objetivo General	13
Objetivos Específicos.....	13
Marcos de Referencia	14
Referentes Conceptuales	14
Referentes Teóricos.....	16
Referentes Técnicos	23
Referentes Éticos.....	25
Herramientas y Métodos.....	27
Enfoque y Tipo de Estudio	27
Unidad de Análisis	29
Técnicas para la Recolección de Datos.....	30
Categorías para el Análisis de Datos.....	34
Resultados.....	36
Acercamiento de la Población a la Variable	37
Experimentación	38
Identificación de Variaciones.....	41
Análisis y Discusión	44

Conclusiones y Recomendaciones	53
Referencias Bibliográficas	57
Apéndices.....	60

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Muestra de investigación</i>	60
---------------------------------------------------------	----

Introducción

El aprendizaje de una lengua extranjera representa un desafío constante, especialmente en el desarrollo de la expresión oral. En el contexto de la formación docente, se observa que, aunque las participantes poseen conocimientos básicos del idioma, la ansiedad y temor a equivocarse generan un "filtro afectivo" que limita su participación y progreso lingüístico. Por ello, es necesario implementar estrategias innovadoras que favorezcan un ambiente seguro y motivador.

La presente investigación se desarrolló en la ciudad de Cali, con un grupo de cinco docentes de preescolar del Colegio New Cambridge, con nivel A1-A2. El propósito principal fue fortalecer la participación oral espontánea mediante la herramienta digital Educaplay como estrategia de práctica complementaria, diseñando actividades gamificadas para reforzar vocabulario, estructuras básicas y pronunciación, promoviendo la autonomía y la confianza.

Los resultados obtenidos evidencian cambios positivos significativos en el proceso de aprendizaje. Se logró validar que el uso de esta plataforma tecnológica contribuyó a reducir la ansiedad y a aumentar considerablemente la motivación intrínseca del grupo. Del mismo modo, se observó un incremento notable en la frecuencia y seguridad de las intervenciones orales, demostrando que la gamificación es un recurso efectivo para disminuir las barreras afectivas y facilitar la comunicación fluida y espontánea.

Este informe se estructura de manera lógica y secuencial para presentar detalladamente todo el desarrollo de la propuesta. En las siguientes secciones se abordarán el planteamiento del problema, los objetivos de la investigación, el marco teórico que sustenta el estudio, así como la metodología empleada, el análisis de resultados y las conclusiones finales que surgen de esta experiencia educativa.

Caracterización

La investigación se desarrollará en la ciudad de Cali, en el departamento del Valle del Cauca, en un contexto urbano. El estudio se llevará a cabo con docentes de preescolar del Colegio New Cambridge, la cual es una institución privada ubicada al sur de la ciudad de Cali. Las docentes participan en un curso piloto de inglés como oportunidad de formación ofrecida por el colegio. Este curso se enmarca en la modalidad de educación para adultos, ya que las participantes son trabajadoras activas que desean fortalecer sus competencias profesionales mediante el aprendizaje de una lengua extranjera, específicamente el inglés. Las docentes pertenecen al estrato socioeconómico tres y cuentan con acceso a internet y dispositivos móviles, lo cual facilita el desarrollo de actividades en inglés a través del uso de recursos digitales.

La unidad de análisis está conformada por docentes de preescolar del Colegio New Cambridge que participan en el curso de inglés, el grupo está integrado por cinco docentes adultas, con edades entre los 26 y 44 años. Todas son licenciadas en pedagogía infantil y actualmente trabajan en el mismo colegio donde reciben el curso de inglés. Su nivel se encuentra entre A1 y A2, lo que indica que tienen conocimientos básicos del idioma. Algunas han iniciado cursos de inglés con anterioridad, pero no los han llegado a finalizar.

En relación con sus necesidades de aprendizaje, se reconoce como prioridad el fortalecimiento de la expresión oral en inglés básico, en coherencia con la oportunidad formativa que ofrece el colegio. Aunque no se exige un nivel avanzado ni el uso del idioma dentro del aula, el logro de un nivel básico implica la capacidad de comunicarse oralmente en situaciones sencillas. Sin embargo, al participar en actividades de producción oral, las docentes manifiestan inseguridad y temor a equivocarse, lo que limita su intervención y reduce las oportunidades de

práctica. Esta situación afecta el desarrollo de la competencia comunicativa requerida para alcanzar de manera efectiva el nivel básico esperado.

Finalmente, es importante considerar algunos factores que influyen en su proceso de aprendizaje. Las participantes trabajan y estudian al mismo tiempo, asistiendo al curso dos veces por semana. Además, algunas tienen responsabilidades familiares, como hijos y pareja, lo que reduce el tiempo disponible para el estudio autónomo. Aunque no presentan dificultades constantes de conectividad, en ciertos momentos se nota ansiedad en actividades orales, lo que incide en su seguridad al utilizar el idioma.

Planteamiento del Problema

Las docentes de preescolar que participan en el curso piloto de inglés han demostrado compromiso y disposición frente a la oportunidad formativa ofrecida por la institución. Cuentan con conocimientos básicos del idioma, ubicándose en un nivel A1-A2, lo que les permite comprender estructuras sencillas y vocabulario básico. Además, asisten con regularidad al curso y muestran interés en fortalecer su crecimiento profesional a través del aprendizaje de un nuevo idioma. A partir de esto se logra identificar una base favorable para continuar desarrollando sus habilidades comunicativas en inglés en un nivel inicial.

No obstante, durante el desarrollo de las clases fue evidente que, aunque las docentes comprenden los contenidos y participan en actividades escritas, presentan dificultades al momento de intervenir oralmente. Las estrategias actuales han permitido avances en el reconocimiento de vocabulario y estructuras gramaticales; sin embargo, no han logrado fortalecer de manera significativa la seguridad al hablar. Cuando se proponen actividades de producción oral, algunas prefieren guardar silencio o esperar la intervención de otra compañera, principalmente por temor a equivocarse. Esta situación limita la práctica comunicativa y reduce las oportunidades de fortalecer la confianza en el uso del idioma en contextos reales.

Frente a esta realidad, surge el interés por incorporar Educaplay como herramienta de práctica tanto dentro del curso como en el tiempo libre de las docentes. Esta plataforma digital permite diseñar actividades interactivas que pueden repetirse de manera autónoma, favoreciendo la práctica constante sin la presión inmediata del grupo. Se considera que este tipo de mediación podría brindar mayor seguridad al reforzar vocabulario, estructuras básicas y pronunciación en un entorno flexible. Se plantea como hipótesis que el uso de la herramienta digital Educaplay

como estrategia de práctica complementaria favorecerá el fortalecimiento de la expresión oral básica y aumentará la confianza de las docentes al participar verbalmente en el curso.

Por esta razón, se reconoce una brecha entre el conocimiento básico que poseen las docentes y la seguridad con la que lo expresan en actividades de producción oral en inglés. El desafío radica en consolidar una expresión oral clara y segura dentro del nivel básico que se espera alcanzar. De este modo, se hace necesario investigar cómo la incorporación de Educaplay como herramienta de práctica estructurada orientada al refuerzo de vocabulario y estructuras básicas mediante actividades repetitivas y autónomas puede favorecer una mayor familiaridad con el contenido, disminuir el temor a equivocarse y fortalecer progresivamente la participación oral durante el desarrollo del curso.

Pregunta de Investigación

¿Cómo fortalecer la participación oral espontánea en inglés básico en docentes de preescolar de nivel A1-A2 del Colegio New Cambridge de la ciudad de Cali a través de la implementación de la herramienta digital Educaplay como estrategia de práctica complementaria en un curso piloto de inglés, durante el primer semestre de 2026?

Objetivos

Objetivo General

Fortalecer la participación oral espontánea en inglés básico en docentes de preescolar de nivel A1-A2 a través de la implementación de la herramienta digital Educaplay como estrategia de práctica complementaria en un curso piloto de inglés durante el primer semestre de 2026.

Objetivos Específicos

Explorar el acercamiento de las docentes de preescolar de nivel A1–A2 a la herramienta digital Educaplay como estrategia de práctica complementaria en el curso piloto de inglés.

Movilizar la participación oral espontánea en inglés básico en las docentes de preescolar a través de la implementación de la herramienta digital Educaplay como estrategia de práctica complementaria.

Reconocer las variaciones en la participación oral espontánea en inglés básico en las docentes de preescolar tras la implementación de la herramienta digital Educaplay durante el curso piloto.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

Los referentes conceptuales dentro de este proyecto investigativo han permitido delimitar y explicar los conceptos centrales que orientan el desarrollo de la investigación. En el presente estudio, los referentes conceptuales se relacionan con la participación oral en inglés como lengua extranjera, el uso de la gamificación como estrategia pedagógica, la motivación en el aprendizaje, la comunicación oral espontánea, la autoconfianza y el uso de herramientas digitales educativas. Estos conceptos facilitan el análisis de cómo la incorporación de recursos tecnológicos interactivos puede contribuir al fortalecimiento de la participación oral y al mejoramiento de la seguridad comunicativa en docentes con nivel básico de inglés.

Gamificación

La gamificación ha demostrado consistentemente efectos positivos en la motivación y la fluidez oral: estudios experimentales recientes señalan mejoras en estos aspectos cuando se emplean dinámicas competitivas y colaborativas (Baxriddinovna, 2025; Simbaña-Simbaña et al., 2023). Estas mejoras motivacionales pueden interactuar con factores afectivos como la motivación y la autoconfianza, los cuales influyen directamente en la disposición de los estudiantes para comunicarse en una lengua extranjera.

La evidencia empírica sugiere que las plataformas gamificadas favorecen la participación y la motivación (Mukni'ah et al., 2023; Rincón-Zambrano et al., 2025). Esto refuerza la propuesta de que la disminución de la ansiedad (Krashen, 1982) y el aumento de la motivación intrínseca (Song, Y. 2024) facilitan la producción oral, especialmente en niveles iniciales de aprendizaje, ya que incorporan retroalimentación inmediata y oportunidades de práctica pueden favorecer entornos de aprendizaje más participativos y dinámicos.

Motivación

La motivación en el aprendizaje de idiomas es esencial para la adquisición de una nueva lengua, ya que influye en el interés y la constancia del estudiante durante el proceso de aprendizaje. Un estudio realizado por Song et al. (2024) reveló que el disfrute de las tareas lingüísticas fortalece la motivación intrínseca y, en consecuencia, el compromiso sostenido con la práctica oral. Además, estos factores influyen en la disposición de los estudiantes para participar en actividades comunicativas y en su confianza al expresarse en una lengua extranjera.

Comunicación Oral Espontánea

La comunicación oral espontánea se refiere a la capacidad del estudiante para producir mensajes de manera natural y sin planificación previa en situaciones comunicativas. Este tipo de comunicación implica fluidez, interacción inmediata y la habilidad de responder de manera efectiva en el uso del idioma. Desde esta perspectiva, Leis (2025) sostiene que el uso de herramientas de retroalimentación inmediata, como el reconocimiento de voz, aumenta la confianza de los estudiantes en su producción oral, al reducir la ansiedad y facilitar la autocorrección.

Autoconfianza

Krashen (1982) propuso la hipótesis del filtro afectivo como uno de los pilares de la autoconfianza y la motivación influyen directamente en el aprendiz al procesar y convertir cualquier nuevo idioma en aprendizaje. Altos niveles de ansiedad o baja autoconfianza crean un "filtro" que puede bloquear la entrada de información lingüística, limitando así el progreso comunicativo. En este contexto educativo, factores como la inseguridad al hablar y el temor a equivocarse influyen en la participación oral.

Estudios recientes en el contexto colombiano (Collante-Caiafa et al., 2020; Mateus Quiroga y Carvajal Meneses, 2024) han demostrado que los aprendices adultos tienden a experimentar miedo a cometer errores y vergüenza al hablar inglés, lo que reduce su disposición a participar espontáneamente. Estas emociones se asocian con experiencias previas de fracaso, baja percepción de competencia y falta de espacios seguros para la práctica.

Referentes Teóricos

El aprendizaje de una segunda lengua se fundamenta en teorías que relacionan factores afectivos, motivacionales y tecnológicos dentro del proceso de adquisición del idioma. Bajo este enfoque, Krashen (1982) plantea en la hipótesis del filtro afectivo que variables como la motivación, la ansiedad y la autoconfianza influyen directamente en la capacidad de los estudiantes para adquirir una lengua extranjera, ya que pueden facilitar o bloquear la entrada del input lingüístico necesario para el aprendizaje. En el contexto del curso piloto de inglés desarrollado con docentes de preescolar del Colegio New Cambridge, estos factores adquieren gran relevancia, ya que, aunque las participantes cuentan con conocimientos básicos del idioma (nivel A1-A2), manifiestan inseguridad y temor a equivocarse al participar en actividades de producción oral. Diversas investigaciones han demostrado que el uso de estrategias de gamificación puede aumentar la motivación intrínseca y favorecer la participación activa de los estudiantes (Simbaña-Simbaña et al., 2023; Baxriddinovna, 2025). Estudios recientes señalan que el uso de herramientas tecnológicas que ofrecen retroalimentación inmediata, como el reconocimiento de voz, contribuye a mejorar la pronunciación y fortalecer la confianza de los aprendices al comunicarse en inglés (Leis, 2025). En el contexto colombiano, investigaciones como las de Cardona Ramírez (2023) y Mateus Quiroga y Carvajal Meneses (2024) evidencian resultados positivos al implementar estrategias de gamificación y espacios de práctica oral en

estudiantes adultos. A partir de estas perspectivas, se propone que la implementación de actividades gamificadas mediante la herramienta digital Educaplay, junto con un enfoque pedagógico que conciba el error como parte del proceso de aprendizaje, puede favorecer el fortalecimiento de la participación oral espontánea y el aumento de la confianza comunicativa en las docentes participantes del curso piloto de inglés.

Gamificación en el Aprendizaje de Idiomas

La gamificación se refiere a la incorporación de elementos propios de los juegos en contextos que no son lúdicos, con el objetivo de aumentar la motivación, la participación y el compromiso de los estudiantes en los procesos de aprendizaje. En el ámbito educativo, esta estrategia se utiliza para transformar actividades tradicionales en experiencias más dinámicas e interactivas que favorecen el aprendizaje significativo.

En el campo del aprendizaje del inglés como lengua extranjera, diferentes investigaciones han demostrado que las actividades gamificadas pueden mejorar la participación de los estudiantes y fortalecer sus habilidades comunicativas. Según Baxriddinova (2025), los juegos lingüísticos diseñados de manera competitiva e interactiva favorecen el desarrollo de la fluidez oral y aumentan el nivel de compromiso de los estudiantes durante el proceso de aprendizaje. De manera similar, Simbaña-Simbaña (2023) señala que la gamificación contribuye a la creación de entornos de aprendizaje significativos en los cuales los estudiantes se sienten más motivados a practicar el idioma de forma activa.

En el contexto de esta investigación, la implementación de plataformas digitales gamificadas como Educaplay representa una estrategia pedagógica que puede contribuir al fortalecimiento de la participación oral en inglés. Educaplay permite diseñar diferentes tipos de

actividades interactivas como crucigramas, juegos de memoria, sopas de letras y cuestionarios, las cuales pueden adaptarse a diferentes niveles de competencia lingüística.

Estas actividades pueden integrarse dentro de una secuencia didáctica que permita reforzar vocabulario, estructuras básicas del idioma y pronunciación, facilitando la práctica autónoma por parte de las docentes fuera de las sesiones sincrónicas del curso. Además, el uso de estas herramientas digitales puede generar un ambiente de aprendizaje más dinámico y motivador, en el que las participantes se sientan más seguras al interactuar en inglés y puedan fortalecer progresivamente su participación oral.

Autoconfianza y Filtro Afectivo (Krashen)

Stephen Krashen (1982) propone en su teoría del filtro afectivo que el aprendizaje de una segunda lengua no depende únicamente de factores cognitivos, sino también de variables emocionales como la motivación, la ansiedad y la autoconfianza. Según esta teoría, cuando los estudiantes presentan niveles elevados de ansiedad o baja confianza en sus habilidades lingüísticas, se genera un “filtro afectivo” que dificulta la adquisición del idioma, ya que bloquea la entrada del input lingüístico necesario para el aprendizaje.

En el contexto del curso piloto de inglés desarrollado con las docentes de preescolar del Colegio New Cambridge, se ha observado que algunas participantes experimentan inseguridad al momento de participar oralmente, principalmente por temor a cometer errores frente a sus compañeras o al docente. Esta situación provoca que en muchas ocasiones prefieran guardar silencio o esperar la intervención de otras personas durante las actividades de producción oral.

Por esta razón, fortalecer la autoconfianza se convierte en un elemento clave para fomentar la participación espontánea en inglés. La creación de ambientes de aprendizaje seguros, donde el error sea entendido como parte del proceso de aprendizaje, puede contribuir a disminuir

los niveles de ansiedad y facilitar la participación activa de las docentes durante las sesiones del curso.

Motivación Intrínseca

La motivación intrínseca hace referencia al interés y la satisfacción que experimentan los docentes al realizar una actividad por el simple hecho de aprender o mejorar sus habilidades, sin depender exclusivamente de recompensas externas. Este tipo de motivación desempeña un papel fundamental en el aprendizaje de idiomas, especialmente en entornos de aprendizaje del inglés donde los docentes deben asumir un papel más autónomo en su proceso formativo.

En el caso de las docentes participantes en esta investigación, es esencial considerar que además de estudiar inglés también cumplen con responsabilidades laborales y familiares, lo que reduce el tiempo disponible para la práctica del idioma. Por esta razón, resulta necesario diseñar actividades que despierten interés y generen una experiencia de aprendizaje positiva que motive a las participantes a continuar practicando de manera autónoma.

De acuerdo con Song (2024), la motivación intrínseca aumenta cuando los estudiantes perciben las tareas de aprendizaje como interesantes y disfrutan del proceso de adquisición del idioma. Por lo tanto, el uso de herramientas digitales interactivas como Educaplay puede contribuir a mantener el interés de las docentes y fomentar la práctica constante del inglés mediante actividades dinámicas que faciliten la repetición y el refuerzo del vocabulario y las estructuras básicas.

Pronunciación

La pronunciación constituye un componente fundamental en el aprendizaje de una lengua extranjera, ya que permite que los participantes puedan comunicarse de manera clara y comprensible. Sin embargo, en niveles iniciales del idioma, como A1 y A2, los errores

fonológicos suelen generar inseguridad en los de los docentes participantes, lo que puede limitar su participación en actividades de producción oral.

En el caso de las docentes participantes en el curso piloto de inglés, se ha identificado que la dificultad para pronunciar algunas palabras o expresiones genera temor a equivocarse durante las interacciones orales. Esta situación puede afectar la confianza de las participantes y reducir su disposición para intervenir en las sesiones del curso.

Por esta razón, resulta importante promover espacios de práctica en los que los participantes puedan mejorar su pronunciación mediante ejercicios repetitivos y retroalimentación constante. Según Leis (2025), el uso de herramientas tecnológicas que permiten identificar y corregir errores de pronunciación favorece el aprendizaje autónomo y ayuda a los estudiantes a desarrollar mayor conciencia sobre su producción oral.

El uso de plataformas digitales como Educaplay dentro de entornos de aprendizaje de una segunda lengua permite diseñar actividades interactivas que estimulan la práctica oral y facilitan la repetición de vocabulario y expresiones en inglés. De esta manera, estas herramientas pueden contribuir a fortalecer progresivamente la confianza de las docentes al comunicarse en el idioma y favorecer una mayor participación oral durante las sesiones del curso.

Antecedentes Investigativos

La revisión de estudios previos indican la necesidad de continuar explorando cómo las herramientas gamificadas, como Educaplay, pueden implementarse de manera sistemática para promover la participación oral espontánea y la motivación en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera. Diversas investigaciones realizadas en contextos educativos han identificado factores que influyen directamente en la participación oral de los estudiantes, especialmente en niveles iniciales del idioma.

En el contexto colombiano, diferentes estudios han señalado barreras recurrentes que limitan la participación oral en inglés, entre ellas el miedo a cometer errores, la baja autoconfianza y las dificultades de pronunciación (Collante-Caiafa et al., 2020; Mateus Quiroga & Carvajal Meneses, 2024). En particular, el estudio desarrollado por Mateus Quiroga y Carvajal Meneses (2024) con estudiantes adultos de nivel A2 de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD) demostraron que la implementación de clubes de conversación basados en actividades comunicativas estructuradas permitió mejorar la motivación, la participación y la producción oral espontánea de los estudiantes.

De igual manera, diferentes investigaciones han analizado el impacto de la gamificación y de las herramientas digitales en el aprendizaje de idiomas. Estudios como los de Simbaña-Simbaña et al. (2023) y Baxriddinovna (2025) reportan que la incorporación de dinámicas propias del juego en actividades educativas incrementa el compromiso de los estudiantes y favorece el desarrollo del vocabulario y la fluidez oral. De igual manera, investigaciones recientes sobre el uso de tecnologías para el aprendizaje de idiomas destacan que las herramientas que ofrecen retroalimentación inmediata pueden contribuir a mejorar la pronunciación y fortalecer la confianza de los estudiantes al comunicarse en inglés (Leis, 2025; Kaplan-Rakowski, R., & Gruber, A. (2023). et al., 2023; Figueroa Jr. & Jung, 2025).

Sin embargo, aunque diferentes estudios demuestran efectos positivos en la motivación y en las oportunidades de práctica del idioma, aún existe poca investigación que analice de manera específica la influencia de plataformas gamificadas como Educaplay en el desarrollo de la producción oral espontánea en contextos educativos reales de formación docente. Por esta razón, la presente investigación busca aportar a este campo mediante el análisis del uso de Educaplay

como herramienta de práctica complementaria para fortalecer la participación oral en docentes de preescolar que participan en un curso piloto de inglés.

Estudios sobre el Uso de Educaplay

Algunas investigaciones recientes han analizado el uso de Educaplay en contextos de aprendizaje de idiomas. Por ejemplo, Rincón-Zambrano et al. (2025) estudiaron la implementación de esta plataforma en la enseñanza del inglés como lengua extranjera y encontraron percepciones positivas por parte de los estudiantes, quienes señalaron que las actividades interactivas facilitaron la interacción y la práctica del idioma. De manera similar, Mukni'ah et al. (2023) desarrollaron materiales educativos utilizando Educaplay con el objetivo de aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes, evidenciando que la gamificación puede favorecer el interés por participar activamente en las actividades de aprendizaje.

Estudios Nacionales (Colombia)

En el contexto nacional, Collante-Caiafa et al. (2020) analizaron los factores que generan resistencia a participar oralmente en las clases de inglés. A través de observaciones, entrevistas y cuestionarios, identificaron que el miedo a cometer errores, la inseguridad en la pronunciación, la baja autoestima, la falta de vocabulario y la vergüenza frente a los compañeros son algunas de las principales barreras que limitan la participación oral de los estudiantes.

Por otra parte, Cardona Ramírez (2023) investigó el uso de la gamificación en cursos complementarios de inglés del SENA para fortalecer la interacción oral en entornos de aprendizaje mediados por tecnologías. Los resultados parecen indicar que la implementación de herramientas digitales gamificadas incrementó la motivación de los estudiantes y mejoró su capacidad para responder utilizando vocabulario apropiado durante las sesiones de aprendizaje.

Estudios Internacionales

A nivel internacional, diversas investigaciones han explorado el uso de tecnologías emergentes para fortalecer el aprendizaje de idiomas. Weerasinghe et al. (2022) evaluaron el uso de una herramienta de realidad aumentada para el aprendizaje de idiomas y encontraron que los estudiantes mostraron mayores niveles de compromiso y mejores resultados cuando la guía de aprendizaje se adaptaba a sus necesidades.

Finalmente, Figueroa Jr. y Jung (2025) realizaron un estudio con estudiantes adultos en Japón y Francia utilizando recorridos virtuales como parte de clases de idiomas en línea. Los resultados indicaron que los estudiantes presentaron mayor motivación, una mayor disposición para participar y un incremento en la interacción oral espontánea durante las actividades.

Referentes Técnicos

Los referentes técnicos en el desarrollo de este proyecto investigativo corresponden a documentos institucionales o lineamientos que orientan el desarrollo de procesos educativos y que sirven como guía para la implementación de estrategias pedagógicas dentro del contexto de la investigación.

En primer lugar, se toma como referencia el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER), el cual establece estándares internacionales para evaluar el nivel de competencia lingüística de los estudiantes. Este documento describe seis niveles de dominio del idioma, desde A1 hasta C2, y define las habilidades comunicativas que los estudiantes deben desarrollar en cada nivel (Consejo de Europa, 2001).

En el caso de esta investigación, las docentes participantes se encuentran en un nivel básico de inglés (A1-A2), lo que significa que pueden comprender expresiones cotidianas simples y participar en conversaciones básicas relacionadas con información personal o

situaciones familiares. El MCER sirve como guía para identificar las habilidades comunicativas que se espera fortalecer durante el desarrollo del curso piloto de inglés.

De igual forma, el Ministerio de Educación Nacional de Colombia (MEN) ha promovido diversas políticas orientadas al fortalecimiento del bilingüismo en el país. A través del Programa Nacional de Bilingüismo, el MEN busca mejorar las competencias comunicativas en inglés mediante el uso de metodologías innovadoras y el aprovechamiento de las tecnologías de la información y la comunicación en los procesos educativos (MEN, 2016).

En el contexto colombiano, el MEN también establece los Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras (Guía No. 22, 2020), en los cuales se plantea que los estudiantes en niveles iniciales deben desarrollar habilidades para participar en intercambios orales sencillos y comprender expresiones básicas. De igual manera, los Derechos Básicos de Aprendizaje (MEN, 2016) de inglés proponen que los estudiantes interactúen en situaciones cotidianas mediante el uso de estructuras simples, lo cual indican la importancia del desarrollo de la comunicación oral en contextos educativos.

Estos lineamientos técnicos permiten apoyar el desarrollo de habilidades comunicativas en inglés, especialmente en niveles iniciales, y orientan el diseño de procesos de enseñanza enfocados en la interacción y la producción oral.

Referentes Legales

El desarrollo de esta investigación se fundamenta en el marco legal que regula el sistema educativo colombiano y promueve el aprendizaje de lenguas extranjeras dentro de los procesos formativos. En primer lugar, la Ley 115 de 1994, conocida como Ley General de Educación, establece que la educación en Colombia debe promover el desarrollo integral de los estudiantes y fomentar el aprendizaje de lenguas extranjeras como parte de la formación académica. Esta ley

reconoce la importancia del aprendizaje de idiomas para fortalecer la comunicación, el acceso al conocimiento y la participación en contextos globales (Congreso de la República de Colombia, 1994).

Asimismo, el Decreto 1075 de 2015, que compila las normas del sector educativo colombiano, promueve el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) como herramientas para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje. Este decreto respalda la implementación de estrategias pedagógicas innovadoras que integren recursos tecnológicos dentro del aula y en entornos de aprendizaje virtual (Ministerio de Educación Nacional, 2015).

Estas disposiciones legales respaldan la implementación de herramientas digitales y estrategias pedagógicas orientadas al fortalecimiento del aprendizaje del inglés.

Referentes Éticos

En el desarrollo de la presente investigación es fundamental garantizar el respeto, la dignidad y la protección de las participantes. Por esta razón, durante todo el proceso investigativo se aplicarán principios éticos que aseguren la confidencialidad, la transparencia y el consentimiento informado.

En primer lugar, se protegerá el anonimato de las participantes. Cada docente será identificada mediante un código, evitando que sus nombres o información personal aparezcan en registros. De esta manera, se garantiza que la identidad de las participantes permanezca confidencial durante todo el proceso de investigación.

Toda la información recolectada a través de entrevistas, observaciones y diarios de campo será utilizada exclusivamente con fines académicos. Los archivos digitales se almacenarán en carpetas protegidas con contraseña y únicamente serán accesibles para la

investigadora responsable del estudio, garantizando la confidencialidad y el anonimato de la información recolectada y evitando la divulgación de datos que permitan la identificación de las docentes participantes, de acuerdo con lo establecido en la Ley 1581 de 2012.

En relación con el consentimiento informado, las participantes recibirán una explicación clara sobre los objetivos de la investigación, las actividades que se desarrollarán, el uso de la información recolectada y sus derechos como participantes, incluyendo la posibilidad de retirarse del estudio en cualquier momento sin consecuencias negativas. La autorización para participar se obtendrá de manera voluntaria y por escrito.

Durante el desarrollo de la investigación también se considerarán posibles riesgos que puedan surgir, como incomodidad al participar en entrevistas o nerviosismo durante algunas actividades de registro. Para minimizar estos efectos, se promoverá un ambiente de respeto y confianza que permita a las participantes sentirse cómodas y libres de expresar sus ideas, respetando en todo momento sus tiempos y su disposición para participar.

En cuanto a los beneficios esperados, se considera que las participantes podrán fortalecer su confianza y motivación para comunicarse espontáneamente en inglés. Además, tendrán la oportunidad de reflexionar sobre su propio proceso de aprendizaje y adquirir experiencias significativas mediante el uso de herramientas digitales como Educaplay.

Finalmente, esta investigación busca cumplir con los principios éticos establecidos por la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD), orientados a promover la integridad académica, el respeto por las personas y la protección de los datos personales en los procesos de investigación educativa. De esta manera, el estudio se desarrolla en un marco de responsabilidad, transparencia y coherencia con los valores de la formación docente del programa de Licenciatura en Lenguas Extranjeras con énfasis en Inglés.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

El presente estudio se orienta desde un enfoque cualitativo, ya que busca comprender las experiencias, percepciones y emociones de las docentes participantes frente al uso de la herramienta digital Educaplay en el aprendizaje del inglés. Este enfoque resulta pertinente debido a que el problema de investigación se centra en la interpretación de fenómenos relacionados con la participación oral espontánea, la autoconfianza y la motivación (Krashen, 1982; Song, 2024), en un entorno de aprendizaje híbrido, que combina sesiones presenciales con el uso de herramientas digitales como apoyo a la práctica autónoma.

Desde esta perspectiva, el enfoque cualitativo permite analizar en profundidad cómo las docentes experimentan su proceso de aprendizaje en un entorno híbrido, que combina sesiones presenciales con el uso de herramientas digitales, posibilitando una comprensión integral del fenómeno desde la perspectiva de las participantes. Este enfoque se considera el más adecuado para abordar el problema de investigación, ya que permite interpretar la realidad educativa en su contexto natural y desde la subjetividad de quienes participan en ella.

Para conocer los cambios en la participación oral, se establecerán indicadores cualitativos que permitan analizar el proceso de las docentes durante la implementación de la estrategia. Estos indicadores incluirán la frecuencia de intervenciones orales, la calidad del discurso y el nivel de seguridad al expresarse en inglés, demostrando que a través de la disposición para participar de manera voluntaria en las actividades propuestas.

Estos aspectos serán identificados mediante la observación directa, los diarios de campo y las percepciones de las participantes recogidas en entrevistas, lo que permitirá interpretar de manera integral cómo evoluciona la participación oral a lo largo del proceso.

El estudio se enmarca en un tipo de investigación-acción, puesto a que no solo busca comprender una problemática educativa, sino también transformarla mediante la implementación de una estrategia pedagógica basada en el uso de las herramientas gamificadas, las cuales han demostrado efectos positivos en la motivación y la participación (Simbaña-Simbaña et al., 2023; Baxriddinova, 2025).

La elección de la investigación-acción se logra justificar ya que durante el desarrollo de la investigación se realizó una intervención directamente en el contexto educativo, incorporando actividades gamificadas como apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés, con el propósito de fortalecer la participación oral espontánea de las docentes. Este tipo de estudio permite desarrollar un proceso continuo de observación, intervención y reflexión, mediante el cual se analizan los cambios generados durante la implementación de la estrategia.

De este modo, la investigación-acción resulta adecuada, ya que posibilita comprender el fenómeno estudiado al mismo tiempo que promueve mejoras en la práctica pedagógica, respondiendo directamente a las necesidades identificadas en el contexto.

Alcance de la Investigación

La investigación presenta un alcance exploratorio-descriptivo, debido a que, por una parte, aborda un fenómeno poco estudiado en este contexto específico el uso de Educaplay para fortalecer la participación oral espontánea en docentes adultas, por otra, busca describir cómo se manifiestan los cambios en la participación, la motivación y la autoconfianza durante la implementación de la estrategia.

A través de técnicas como entrevistas, observaciones y diarios de campo, se pretende identificar cómo las participantes interactúan con la herramienta, cómo se sienten durante las actividades y de qué manera estas experiencias inciden en su disposición para comunicarse

oralmente en inglés. De este modo, el estudio no solo explora el fenómeno, sino que también permite caracterizarlo dentro del contexto del curso piloto.

Temporalidad

El estudio es de tipo transversal, ya que la recolección de datos se realizará durante el desarrollo del curso piloto de inglés en un periodo específico del primer semestre de 2026.

Aunque la intervención se desarrolla en un tiempo delimitado, se garantizará la trazabilidad del proceso mediante el registro sistemático de la información a través de observaciones, entrevistas y diarios de campo. Esto permitirá analizar de manera coherente las experiencias de las docentes y comprender el impacto de la implementación de Educaplay en su participación oral.

Unidad de Análisis

La unidad de análisis de la presente investigación está integrada por docentes de preescolar en formación en inglés, con un nivel de competencia A1- A2, que participan en un curso piloto desarrollado en un entorno de aprendizaje híbrido.

Este grupo está conformado por docentes adultas que se encuentran en proceso de fortalecimiento de sus habilidades en lengua extranjera, específicamente en la producción oral en inglés. La elección de esta población responde a la necesidad de comprender cómo el uso de herramientas digitales como Educaplay puede influir en su participación oral espontánea, su motivación y su autoconfianza dentro del proceso de aprendizaje.

Para formar parte del estudio, las participantes deben cumplir con ciertos criterios, como estar activamente vinculadas al curso piloto durante el periodo de implementación de la investigación, contar con un nivel básico de inglés (A1-A2) y tener acceso a recursos

tecnológicos que les permitan interactuar con la herramienta Educaplay tanto en los espacios presenciales como en las actividades de apoyo autónomo.

La muestra estará conformada por un grupo aproximado de cinco docentes, lo cual resulta pertinente para un enfoque cualitativo, ya que permite un análisis profundo de las experiencias, percepciones y prácticas de las participantes sin perder la riqueza interpretativa de los datos.

Esta unidad de análisis resulta relevante, ya que permite examinar de manera detallada cómo se desarrolla la participación oral en un contexto educativo específico, así como identificar el impacto de una estrategia pedagógica mediada por herramientas digitales en el aprendizaje del inglés en docentes adultas.

Técnicas para la Recolección de Datos

Este estudio, realizado mediante un enfoque cualitativo, busca comprender las experiencias, percepciones y significados que los participantes atribuyen al uso de la plataforma Educaplay y su influencia en su participación oral espontánea en clases de inglés. Para recopilar esta información, se utilizarán tres instrumentos flexibles y abiertos: entrevistas semiestructuradas, guías de observación y diarios reflexivos.

El proceso de recolección de datos se desarrollará en tres momentos: en primer lugar, se aplicarán entrevistas semiestructuradas para identificar las percepciones iniciales de las docentes (exploración); en segundo lugar, durante la implementación de la estrategia, se realizarán observaciones en el aula y registros en el diario de campo (movilización); finalmente, se llevarán a cabo entrevistas posteriores y el análisis comparativo de los registros para identificar los cambios en la participación oral (indagación).

Estos instrumentos permitirán una exploración profunda de los comportamientos, actitudes y reflexiones de los docentes participantes en un entorno de aprendizaje presencial

mediado por el uso de herramientas gamificadas. Las entrevistas brindarán información sobre sus percepciones de Educaplay como herramienta gamificada; las observaciones registrarán su interacción y motivación durante las clases; y los diarios reflexivos capturarán perspectivas más personales y emocionales sobre su experiencia de aprendizaje.

Estas técnicas se seleccionan teniendo en cuenta los objetivos específicos del estudio. Para el objetivo de exploración, se emplearán entrevistas semiestructuradas y observación directa, las cuales permitirán identificar las percepciones iniciales y comportamientos de las docentes frente al uso de Educaplay. Para el objetivo de movilización, se utilizarán los diarios reflexivos, que facilitarán el análisis del proceso de cambio durante la implementación de la estrategia pedagógica. Finalmente, para el objetivo de indagación de cambios, se recurrirá a entrevistas de percepción posteriores a la experiencia (aplicadas al finalizar la intervención) y al análisis comparativo de los registros de observación, con el fin de desarrollar transformaciones en la participación oral, la motivación y la autoconfianza.

La validez de la investigación se garantizará mediante la triangulación, comparando los datos de los tres instrumentos para confirmar su consistencia y autenticidad. En general, el uso de estos instrumentos cualitativos es factible y apropiado para el contexto donde se desarrolla el plan piloto de inglés, lo que garantiza la profundidad y la autenticidad metodológica del estudio.

Entrevistas Semiestructuradas

La entrevista semiestructurada es un instrumento flexible que permite al investigador explorar en profundidad las experiencias y percepciones de los participantes, sobre su proceso de aprendizaje, especialmente en relación con la motivación y la autoconfianza en la producción oral (Mateus Quiroga & Carvajal Meneses, 2024).

En este estudio, se realizarán entrevistas con los participantes seleccionados a través de un encuentro presencial. Las preguntas se centrarán en comprender las opiniones de los docentes participantes sobre el uso de Educaplay como herramienta gamificada y su influencia en su motivación, confianza y participación oral espontánea en las clases de inglés.

Este instrumento es ideal para la investigación cualitativa, ya que proporciona datos importantes y detallados mediante preguntas abiertas que fomentan la reflexión. Se seguirá una guía de entrevista prediseñada, lo que garantiza la coherencia y permite a los docentes participantes expresar libremente sus ideas.

La validez se asegurará alineando las preguntas con los objetivos del estudio; cada elemento explora aspectos relevantes de las experiencias de los docentes participantes. La fiabilidad se logrará aplicando la misma guía para todos, manteniendo la misma secuencia y grabando todas las entrevistas para una transcripción y un análisis precisos.

Observación en el Aula

La observación permite registrar fenómenos tal como ocurren naturalmente en el entorno educativo. En este estudio, se realizarán observaciones durante las clases de inglés en las que se implementen actividades con herramientas gamificadas. De este modo, facilita el análisis de la participación oral en contextos reales de aula, permitiendo identificar comportamientos asociados al uso del idioma y a la interacción entre las participantes (Collante-Caiafa et al., 2020). El investigador se centrará en identificar las relaciones de interacción, participación, así como las actitudes y respuestas de los participantes a las actividades desarrolladas en Educaplay.

La observación será participativa, lo que significa que el investigador participará en la clase. El instrumento utilizado será una guía de observación que incluye categorías claras y predefinidas, como la frecuencia de participación, indicadores de motivación, uso del inglés y

habla espontánea, lo que permitirá identificar cambios en la participación oral de las docentes a lo largo del proceso.

La validez se garantizará alineando las categorías de observación con los objetivos de la investigación, mientras que la fiabilidad se logrará manteniendo un protocolo de observación estandarizado y notas de campo sólidas en todas las sesiones.

Diario de Campo

El diario de campo es un instrumento narrativo que se utiliza para registrar reflexiones personales, interpretaciones y respuestas emocionales relacionadas con la experiencia de investigación. En este estudio, la investigadora llevará un diario reflexivo después de cada clase, registrando sus observaciones, pensamientos y reflexiones sobre el desempeño de los docentes durante las actividades de Educaplay.

Las entradas del diario incluirán tres niveles de reflexión:

Descriptivo: lo que sucedió durante la sesión de clase, incluyendo el comportamiento de los docentes y la dinámica del aula.

Interpretativo: el significado de lo observado, centrándose en cómo respondieron los docentes al desarrollo de las actividades gamificadas.

Reflexivo: implicaciones para la práctica docente y el aprendizaje de los participantes.

La validez de este instrumento radica en la riqueza de los detalles registrados y su triangulación con otros instrumentos (entrevistas y observaciones). La fiabilidad se garantizará manteniendo una estructura consistente para todas las entradas del diario y aplicando las mismas pautas reflexivas a lo largo de la investigación.

Categorías para el Análisis de Datos

En la presente investigación, la operacionalización de las categorías de estudio se fundamenta en la relación entre la participación oral espontánea, la autoconfianza y el uso de herramientas gamificadas como Educaplay, considerando la motivación como un elemento transversal del proceso en un entorno de aprendizaje híbrido.

Las categorías y sus respectivas dimensiones se definieron a partir de referentes teóricos asociados a la motivación intrínseca, la autoconfianza, la gamificación y la comunicación oral en lengua extranjera, los cuales permiten comprender el comportamiento de las docentes participantes dentro del proceso de aprendizaje.

Estas categorías se relacionan con los constructos teóricos de la motivación intrínseca, la autoconfianza y la interacción comunicativa, de esta manera lograra interpretar la percepción de las docentes desde su desarrollo y procesos internos de aprendizaje.

A partir de estas categorías, se establecen relaciones con los instrumentos de recolección de datos (entrevistas, observación y diario de campo), los cuales permitirán obtener información significativa para identificar las experiencias, percepciones y cambios en la participación oral de las docentes durante el desarrollo del curso piloto de inglés.

La primera categoría corresponde a la gamificación, la cual se vincula con el objetivo de explorar el acercamiento de las docentes a la herramienta digital Educaplay. Esta categoría permite analizar cómo las participantes perciben el uso de la herramienta, su nivel de interés inicial y la facilidad de uso, aspectos fundamentales para comprender su disposición hacia la integración de recursos digitales en el aprendizaje del inglés. A partir de esta categoría, se plantea interpretar las experiencias iniciales de las docentes frente a la estrategia implementada.

La segunda categoría es la autoconfianza, relacionada con el objetivo de movilizar la participación oral espontánea en inglés. Esta categoría permite examinar cómo las docentes desarrollan seguridad al expresarse en el idioma y su disposición para participar de manera voluntaria durante las actividades propuestas. Su análisis resulta clave, ya que la autoconfianza incide directamente en la decisión de intervenir oralmente, especialmente en niveles básicos de aprendizaje.

La tercera categoría corresponde a la participación oral espontánea, la cual se articula con el objetivo de reconocer las variaciones generadas tras la implementación de la herramienta Educaplay. Esta categoría permite identificar cambios en la frecuencia de participación, la calidad del discurso y la motivación de las docentes, y como el impacto de la estrategia pedagógica en el desarrollo de habilidades comunicativas en inglés es positivo.

En conjunto, estas categorías permiten analizar el fenómeno de estudio desde diferentes dimensiones, integrando tanto las percepciones de las participantes como las evidencias observadas durante el proceso. De esta manera, se facilita la interpretación de los resultados y la construcción de conclusiones significativas sobre el uso de herramientas gamificadas en el fortalecimiento de la participación oral en contextos educativos.

Resultados

Los resultados que se exponen a continuación provienen de un proceso de análisis cualitativo orientado a comprender las experiencias, percepciones y comportamientos de las participantes dentro de su contexto real de aprendizaje. En coherencia con el enfoque interpretativo adoptado en el estudio, el análisis se desarrolló a partir de la organización, codificación y categorización de la información recolectada mediante entrevistas semiestructuradas, observaciones de clase y diarios de campo, lo que permitió identificar patrones significativos en relación con la participación oral espontánea. Este proceso se apoya en la comprensión de los factores afectivos que influyen en el aprendizaje de una segunda lengua, especialmente aquellos relacionados con la autoconfianza y la ansiedad, los cuales pueden facilitar o limitar la producción oral (Krashen, 1982; Collante-Caiafa et al., 2020). Del mismo modo, se reconoce que la participación oral en contextos de aprendizaje de inglés en adultos está mediada por elementos motivacionales y experiencias previas que influyen en su disposición a interactuar (Mateus Quiroga & Carvajal Meneses, 2024). De esta manera, los hallazgos emergen progresivamente desde el sentir y experiencia práctica de las participantes, permitiendo una comprensión significativa del fenómeno estudiado.

La información recolectada mostró patrones que se repetían a lo largo de los diferentes instrumentos, lo que permitió identificar tendencias claras en la participación oral de las docentes. Esta coincidencia entre entrevistas, observaciones y diarios de campo fortalece la confiabilidad del análisis mediante la triangulación de la información. Este proceso fortalece la confiabilidad del análisis cualitativo mediante la triangulación de fuentes y técnicas.

Acercamiento de la Población a la Variable

En la fase de exploración se percibió que las docentes participantes presentaban un nivel básico de inglés (A1-A2), con conocimientos previos de vocabulario y estructuras simples; sin embargo, su participación oral espontánea era limitada dentro de las sesiones del curso. Aunque comprendían las actividades propuestas y respondían de manera adecuada en ejercicios escritos, mostraban resistencia al momento de intervenir verbalmente.

A partir de las observaciones de clase, se identificó que la participación oral era baja y poco frecuente. En varias sesiones, solo dos de las cinco docentes intervenían de manera voluntaria, mientras que las demás preferían mantenerse en silencio o esperar a que otra compañera respondiera primero. Este comportamiento sugiere una baja disposición a la producción oral espontánea en inglés.

En relación con las percepciones de las participantes, las entrevistas iniciales se notó que sentimientos de inseguridad y temor al error como factores determinantes. Una de las docentes expresó: P3: *“entiendo lo que dicen, pero me da miedo hablar porque siento que me equivoco en la pronunciación”*. De manera similar, otra participante manifestó: P1: *“prefiero no hablar mucho porque me da pena decir algo mal frente a mis compañeras”*. Estas respuestas reflejan la presencia de barreras afectivas que influyen directamente en la participación oral.

Por otra parte, en los registros del diario de campo demuestran que durante las actividades orales las docentes tendían a responder con frases muy cortas o en ocasiones recurrían al uso del español para completar sus ideas. En algunos casos, evitaban participar incluso cuando se les daba el turno directamente, lo que indica una falta de confianza en su capacidad para comunicarse en inglés de manera espontánea.

En términos de comportamiento, la participación aumentaba ligeramente cuando las actividades eran guiadas por la docente del curso, pero disminuía en tareas que requerían respuestas abiertas o interacción libre. Esto permite inferir que, en la fase inicial, las docentes dependían de apoyos externos para producir lenguaje, lo que limita el desarrollo de una comunicación espontánea.

En resumen, el acercamiento inicial a la variable permitió identificar que, aunque las participantes poseen conocimientos básicos del idioma, existen factores afectivos como la inseguridad, el temor al error y la baja autoconfianza que condicionan su participación oral espontánea. Estos hallazgos justifican la necesidad de implementar estrategias pedagógicas que promuevan un ambiente de aprendizaje más seguro y favorezcan la práctica constante del idioma.

Experimentación

En esta fase se presentan los resultados obtenidos durante la experimentación con la herramienta digital Educaplay como estrategia de práctica complementaria, con el propósito de movilizar la participación oral espontánea en inglés en las docentes participantes, permitió iniciar un análisis de cómo la implementación de la variable incidió en aspectos ontológicos como la autoconfianza, la seguridad al comunicarse y la disposición para participar oralmente.

Durante el desarrollo de las actividades prácticas, las docentes comenzaron a relacionarse de manera más activa con el uso del inglés, especialmente después de interactuar con los ejercicios propuestos en Educaplay. En las primeras sesiones, su participación oral continuaba siendo limitada; sin embargo, a medida que avanzaba la intervención, se percibió una mayor disposición para intervenir verbalmente, particularmente después de realizar actividades repetitivas que les permitían familiarizarse con el vocabulario y las estructuras trabajadas.

A partir de los registros del diario de campo, se identificó que la herramienta generó un espacio de práctica menos tensionante, lo cual influyó en la actitud de las participantes frente al uso del idioma. En una de las sesiones se registró que, tras completar una actividad de refuerzo, una docente decidió participar voluntariamente utilizando una frase completa en inglés, situación que no se había presentado en sesiones iniciales. Este tipo de comportamiento muestra un cambio progresivo en la seguridad al momento de comunicarse, aspecto que se relaciona con la disminución del filtro afectivo en el aprendizaje de una lengua extranjera (Krashen, 1982).

A partir de las 6 sesiones de observación y sus respectivos registros en diarios de campo, se logró identificar una recurrencia de patrones en la participación oral de las docentes, lo que permitió evidenciar transformaciones progresivas en su disposición para comunicarse en inglés. La consistencia de estos hallazgos, corroborada mediante entrevistas, fortalece la interpretación de los resultados desde un proceso de triangulación de la información.

En cuanto a las reflexiones de las participantes, las entrevistas realizadas durante la intervención permitieron recolectar percepciones positivas frente al uso de la herramienta. Una de las docentes expresó: *“al repetir varias veces las actividades, siento que ya sé qué decir y me da más confianza hablar”*, mientras que otra participante manifestó: *“me siento más tranquila practicando primero sola, luego ya puedo intentar hablar en clase”*. Estas respuestas reflejan que la práctica autónoma mediada por la herramienta contribuyó a disminuir el temor al error y a fortalecer la autoconfianza, lo cual coincide con estudios que destacan la influencia de los factores afectivos en la disposición a participar oralmente en contextos de aprendizaje de inglés (Collante-Caiafa et al., 2020; Mateus Quiroga & Carvajal Meneses, 2024).

Además, se identificaron aspectos clave relacionados con la forma en que las docentes construyen su participación oral. A lo largo de la intervención, el acceso a actividades

interactivas y repetitivas favoreció la memorización de vocabulario, y también permitió que las participantes internalizaran estructuras básicas, facilitando su uso en situaciones comunicativas reales dentro de la clase. Este tipo de resultados se alinea con investigaciones que señalan que las estrategias gamificadas favorecen la práctica constante y el compromiso en el aprendizaje de lenguas extranjeras (Baxriddinovna, 2025; Simbaña-Simbaña et al., 2023).

Desde la observación, se registró que algunas docentes comenzaron a asumir el turno de habla sin necesidad de ser directamente solicitadas, lo que indica una transformación en su disposición para participar. Aunque este cambio no fue igual en todas las participantes, sí se hizo evidente una tendencia general hacia una participación más activa y menos condicionada por el miedo a equivocarse.

En síntesis, los resultados de la experimentación demuestran que la implementación de Educaplay incidió en el uso del idioma y también en dimensiones internas de las participantes, como la confianza y la seguridad al comunicarse. Estos elementos resultan fundamentales para el desarrollo de la participación oral espontánea, ya que permiten reducir la ansiedad y favorecer una interacción más natural en el aprendizaje del inglés.

Con base en los registros del diario de campo y las observaciones de clase, se identificaron cambios cualitativos en la participación oral de las docentes durante la implementación de la herramienta. En este sentido, se evidenció:

Las participantes presentan:

- Mayor disposición para repetir palabras y frases en inglés durante las actividades.
- Incremento en la autocorrección durante la producción oral.
- Mayor interacción entre pares, favoreciendo el trabajo colaborativo.
- Acciones espontáneas como entusiasmo, risas y comentarios naturales.

- Participación inmediata después de escuchar las instrucciones.
- Iniciación espontánea de conversaciones cortas en inglés.
- Solicitud de repetición de las actividades para continuar practicando.
- Un ambiente grupal más relajado y colaborativo.

En el desarrollo de diarios de campo se tiene registro de como incluso las participantes que inicialmente mostraban mayor timidez lograron participar de manera más activa cuando las actividades se desarrollaban mediante Educaplay. El formato interactivo y gamificado redujo la presión asociada a la producción oral en contextos formales, permitiendo que las participantes se sintieran más seguras al expresar sus respuestas.

Identificación de Variaciones

A partir del análisis comparativo entre la fase inicial y la fase de experimentación, se identificaron variaciones significativas en la participación oral espontánea de las docentes, especialmente en aspectos ontológicos como la autoconfianza, la seguridad al comunicarse y la disposición para intervenir en inglés.

En la fase inicial, se manifestó una participación limitada, caracterizada por el silencio, la evitación del turno de habla y el uso frecuente del español como estrategia de apoyo. Las docentes manifestaban temor al error y baja seguridad en su pronunciación, lo que restringía su intervención oral a respuestas cortas o, en algunos casos, a la no participación. En contraste, después de la implementación de la herramienta Educaplay, se noto un cambio progresivo en estos comportamientos, reflejado en una mayor disposición para participar y en el uso más frecuente del inglés durante las actividades de clase.

En términos de percepciones, inicialmente las participantes asociaban la producción oral con sentimientos de ansiedad e inseguridad. Sin embargo, en la fase final, las reflexiones

recogidas manifiestan una transformación en esta percepción, pasando de una visión limitada por el miedo al error a una mayor apertura hacia la participación.. Expresiones como P5: *“ya no me da tanto miedo hablar”* y P4: *“siento que puedo intentarlo aunque me equivoque”* dan cuenta de un cambio en la forma en que las docentes se relacionan con el idioma. En este mismo sentido, P2 señaló: *“cuando practico varias veces, siento que entiendo mejor y me animo a hablar un poco más”*.

En cuanto a los comportamientos observables, se identificó que, mientras en la fase inicial la participación dependía en gran medida de la intervención directa del docente, en la fase final algunas docentes comenzaron a asumir el turno de habla de manera más autónoma. Asimismo, con el paso de las sesiones, varias docentes empezaron a participar con más frecuencia, incluso sin que se les pidiera, pasando de respuestas aisladas a frases más completas, lo que sugiere un avance en la confianza para producir lenguaje en inglés.

No obstante, es importante señalar que estas variaciones no se presentaron de manera homogénea, algunas docentes mostraron avances más evidentes en su participación oral, mientras que otras mantuvieron ciertas reservas al momento de intervenir, lo que indica que factores individuales como la experiencia previa, la motivación y la autopercepción continúan influyendo en el proceso de aprendizaje.

Estos resultados permiten reconocer que la implementación de la herramienta Educaplay contribuyó a la movilización de aspectos internos relacionados con la participación oral, favoreciendo una disminución del temor al error y un incremento en la autoconfianza. Este tipo de transformación se relaciona con lo planteado por Krashen (1982), quien sostiene que la reducción del filtro afectivo facilita la producción oral en una lengua extranjera, así como con

estudios que destacan la importancia de generar entornos seguros para promover la participación en aprendices adultos (Mateus Quiroga & Carvajal Meneses, 2024).

En resumen, el análisis comparativo señala que la intervención permitió una evolución en la participación oral espontánea de las docentes, pasando de una participación limitada y condicionada por la inseguridad a una interacción más activa, consciente y progresivamente autónoma.

Análisis y Discusión

El análisis de los resultados se orienta a comprender la influencia de las actividades mediadas por Educaplay en la participación oral espontánea en inglés de las docentes participantes, en coherencia con el objetivo general y los objetivos específicos planteados. De esta manera, se identifica un proceso progresivo que va desde un acercamiento inicial limitado al uso del idioma, hasta una mayor disposición para participar de forma voluntaria en contextos comunicativos. Este análisis se desarrolla a partir de la interpretación de cómo la variable de estudio impactó en la unidad de análisis, considerando tanto cambios en la frecuencia de participación y también las transformaciones en el plano ontológico, particularmente en aspectos como la autoconfianza, la percepción del error y la disposición para interactuar en lengua extranjera.

En la fase inicial, las docentes participantes mostraron un acercamiento limitado a la variable de estudio, caracterizado por una baja participación oral, inseguridad frente al uso del inglés y una tendencia a evitar la interacción espontánea. Estas manifestaciones se reflejaron tanto en las observaciones como en los registros de entrevistas, donde se identificaron expresiones asociadas al temor al error y a la falta de confianza en sus propias habilidades comunicativas. Este comportamiento coincide con las expectativas iniciales del estudio, que anticipaban una relación distante con el uso del idioma en contextos orales. No obstante, también se identificaron matices individuales en la forma en que cada participante asumía esta dificultad, lo que sugiere que, desde el inicio, existían diferencias en factores personales que posteriormente influyeron en el desarrollo del proceso.

Al revisar los registros de las sesiones, se observa que la participación oral aumentó progresivamente, especialmente en las actividades donde las docentes podían practicar antes de

intervenir permitiéndoles construir situaciones en contextos cercanos frente al aprendizaje de lengua extranjera, no obstante, es crucial reconocer que, si bien la implementación Educaplay propició una mayor disposición a la intervención, este cambio no puede atribuirse únicamente a la herramienta en sí, mas bien fue resultado de la interacción de múltiples factores, como la práctica repetitiva, la disminución de la presión social y la oportunidad de ensayo previo a la exposición oral.

En este sentido, si bien los hallazgos coinciden con lo planteado por Krashen (1982) sobre la reducción del filtro afectivo, los resultados sugieren que dicha reducción no opera de manera homogénea. Algunas docentes continuaron mostrando resistencia a participar, lo que indica que variables individuales, como experiencias previas, creencias sobre el error o niveles de autoexigencia, siguen influyendo en la producción oral, incluso en entornos mediados por herramientas gamificadas.

Este análisis también profundiza a partir de las categorías establecidas en el estudio, las cuales permiten comprender de manera integrada la relación entre la variable y la unidad de análisis. En este sentido, la gamificación facilitó interpretar el acercamiento inicial de las docentes a la herramienta digital Educaplay, evidenciando que el interés, la percepción de facilidad de uso y la disposición hacia recursos tecnológicos influyeron en su implicación en las actividades propuestas, aunque no de manera determinante en todos los casos. A partir de este primer momento, la autoconfianza emergió como un factor clave en la movilización de la participación oral, en la medida en que el incremento en la seguridad para expresarse en inglés incidió directamente en la disposición de las docentes para intervenir de forma voluntaria, evidenciando que la participación no depende únicamente del dominio del contenido, sino también de la percepción de las propias capacidades comunicativas. Como resultado de esta

interacción, la participación oral espontánea permitió reconocer las variaciones generadas tras la implementación de la estrategia, reflejadas en cambios tanto en la frecuencia de intervención como en la calidad del discurso; sin embargo, estos avances no se presentaron de manera homogénea, lo que sugiere que el impacto de la estrategia pedagógica se encuentra mediado por factores individuales y contextuales que influyen en el desarrollo de habilidades comunicativas en lengua extranjera.

Interpretación Teórica de los Resultados

Para comprender con mayor profundidad los hallazgos obtenidos, se realiza la siguiente interpretación a la luz de los referentes teóricos que sustentan el estudio, considerando el contexto presencial en el que participaron cinco docentes.

Afectividad y Filtro Afectivo (Krashen)

Los testimonios y observaciones evidencian que la reducción de la tensión emocional durante la implementación de actividades mediadas por Educaplay favoreció la disminución del filtro afectivo y aumentó la disposición de las docentes para participar oralmente en inglés. Esto se relaciona con lo planteado por Stephen Krashen (1982), quien resalta la influencia del estado emocional en la adquisición de una lengua extranjera. En este sentido, expresiones como “se me olvidó la pena, quería ganar” reflejan cómo la dinámica gamificada contribuyó a reducir la ansiedad y generar condiciones más favorables para la producción oral en este grupo específico de participantes.

Motivación Intrínseca y Gamificación

Los resultados muestran que elementos propios de la gamificación, como la competencia, la retroalimentación inmediata y los objetivos claros, actuaron como factores que incrementaron la motivación de las docentes. Esto se tradujo en una mayor implicación y persistencia durante

las actividades. En este estudio, la motivación se reflejó exponencialmente en el aumento de la participación, sino que transformó el momento de hablar en una actividad con propósito, favoreciendo la interacción en inglés dentro del contexto presencial analizado.

Enfoque Comunicativo

Desde el enfoque comunicativo, el uso de Educaplay, cuando se diseñó con tareas significativas, generó oportunidades para la interacción auténtica. Esto se reflejó en la producción espontánea de expresiones funcionales, como saludos, respuestas simples y estructuras en presente simple, lo que sugiere el desarrollo de la competencia comunicativa y de una fluidez emergente en el uso del idioma por parte de las docentes participantes.

Cognición Distribuida y Repetición

El uso de recursos digitales audiovisuales y la repetición de actividades favorecieron la consolidación del vocabulario y una mayor rapidez en las respuestas. Esto indica que el aprendizaje no se dio únicamente a nivel individual, sino que estuvo mediado por herramientas tecnológicas que facilitaron la retención y el uso del lenguaje en situaciones comunicativas dentro del aula presencial.

Triangulación de Resultados

La triangulación permitió comparar y validar la información obtenida a partir de tres fuentes principales: entrevistas semiestructuradas, observaciones en el aula y diarios de campo. Este proceso fortaleció la credibilidad de los hallazgos al identificar patrones consistentes en la motivación, la autoconfianza y la participación oral espontánea de las cinco docentes participantes. Las muestras están disponibles para su consulta en el Apéndice A.

Los datos de las entrevistas evidenciaron una disminución en el miedo a equivocarse y un aumento en la confianza para participar (por ejemplo, “se me olvidó la pena porque quería

ganar”). Estos resultados coinciden con las observaciones en el aula, donde se registró un incremento en las intervenciones espontáneas, pasando de 1–2 a 4–7 participaciones por sesión.

No obstante, este cambio no implica necesariamente un dominio consolidado del idioma, sino más bien una transformación en la disposición a asumir el riesgo comunicativo. Esto sugiere que el fortalecimiento de la participación oral en niveles iniciales no depende exclusivamente del conocimiento lingüístico, sino de la relación que el aprendiz establece con el error y con su propia capacidad de comunicación.

Por su parte, los diarios de campo complementaron estos hallazgos al describir comportamientos recurrentes, como una mayor disposición para repetir vocabulario, incremento en la participación voluntaria y una reducción visible de la ansiedad durante las actividades.

La convergencia de estas fuentes sugiere que la implementación de Educaplay favoreció la participación oral espontánea, expresiones como ‘me siento más segura al hablar’ y el aumento de intervenciones voluntarias sugieren un fortalecimiento en la autoconfianza y contribuyó a la creación de un entorno de aprendizaje más motivador en el contexto presencial analizado. No obstante, estos resultados deben interpretarse considerando el tamaño reducido de la muestra y las características específicas del grupo participante.

De este modo, Educaplay se convierte en un mediador que permite disminuir la carga cognitiva durante la producción oral, al favorecer la automatización de estructuras básicas. Esto explica por qué las docentes, aun sin ampliar significativamente su repertorio lingüístico, lograron incrementar su participación oral.

Los hallazgos de este estudio guardan relación con investigaciones previas que destacan el impacto positivo de la gamificación en el aprendizaje de lenguas extranjeras. En particular, coinciden con estudios como los de Simbaña-Simbaña et al. y Baxriddinova (2025), en los que

se evidencia que el uso de herramientas gamificadas incrementa la motivación, el compromiso y la participación en actividades comunicativas. De manera similar, en el presente estudio se observó un aumento en la participación oral espontánea y una mejora en la disposición de las docentes para intervenir en inglés. Asimismo, estos resultados se alinean con la hipótesis del filtro afectivo de Stephen Krashen (1982), al evidenciar que la reducción de la ansiedad favoreció la producción oral. No obstante, a diferencia de algunos estudios que reportan efectos homogéneos en grupos más amplios, los resultados aquí obtenidos muestran variaciones entre las participantes, lo que sugiere que factores individuales, como la autoconfianza previa o la experiencia con herramientas digitales, influyen en el impacto de la estrategia. De este modo, los resultados confirman tendencias reportadas en la literatura, además de aportar una visión más contextualizada al evidenciar cómo la gamificación opera en un grupo reducido de docentes en un entorno presencial.

Desde una perspectiva ontológica, se evidenció una transformación en la manera en que las docentes se perciben como usuarias del idioma. Inicialmente, predominaban actitudes de reserva, inseguridad y evitación de la participación oral; sin embargo, tras la implementación de la estrategia, las participantes comenzaron a mantener una actitud activa dentro del proceso comunicativo. Este cambio se reflejó en una mayor iniciativa para intervenir, una reducción del temor al error y una disposición más abierta hacia el uso del inglés, lo que sugiere una nueva postura dentro del aprendizaje.

Después de la intervención, desarrollada a lo largo de seis sesiones de clase, se evidenciaron cambios relevantes en la participación oral de las docentes. En primer lugar, se observó un incremento en la frecuencia de intervenciones espontáneas, pasando de 1-2 participaciones iniciales a 4-7 intervenciones por sesión en etapas posteriores, según los registros

de observación. En segundo lugar, se identificó una disminución en la ansiedad, reflejada en expresiones como la de P3: “se me olvidó la pena porque quería participar”, lo cual evidencia una mayor disposición para interactuar en inglés. Asimismo, se observó un aumento en la autoconfianza, manifestado en la participación voluntaria durante actividades no guiadas.

Finalmente, los diarios de campo permitieron registrar mejoras en el uso del idioma, especialmente en la repetición de vocabulario y en la producción de respuestas más fluidas, lo que sugiere un avance progresivo en las habilidades comunicativas de las participantes.

Los hallazgos del presente estudio coinciden con investigaciones previas que destacan el impacto positivo de estrategias basadas en la gamificación en el aprendizaje de lenguas extranjeras, particularmente en el incremento de la motivación y la participación de los estudiantes. En este sentido, los resultados obtenidos respaldan la idea de que el uso de herramientas digitales puede favorecer entornos más dinámicos y participativos. No obstante, a diferencia de algunos estudios que reportan mejoras homogéneas en los participantes, en esta investigación se evidenciaron variaciones individuales en el proceso de cambio, lo que sugiere que la efectividad de estas estrategias también depende de factores personales y contextuales.

Es fundamental reconocer las limitaciones inherentes a esta investigación. En primer lugar, el tamaño reducido de la muestra (cinco docentes) y su contexto específico (docentes de preescolar en un colegio particular de Cali) limitan la generalizabilidad de los hallazgos a poblaciones más amplias o a otros contextos educativos. Además, el alcance temporal transversal del estudio, realizado durante un semestre, no permite observar la sostenibilidad de los cambios en la participación oral a largo plazo ni profundizar en la internalización de las nuevas actitudes comunicativas.

Adicionalmente, es importante considerar que la interpretación de los datos puede estar influenciada por la perspectiva del investigador, lo que introduce un posible sesgo en el análisis. En este sentido, futuras investigaciones podrían ampliar el tiempo de intervención y diversificar la muestra para obtener resultados más robustos y transferibles.

A pesar de las limitaciones señaladas, los hallazgos de este estudio ofrecen implicaciones pedagógicas valiosas para la enseñanza de inglés como lengua extranjera en contextos de educación de adultos y, simultáneamente, abren diversas avenidas para futuras indagaciones.

Para futuras investigaciones, se proponen las siguientes líneas:

1. Estudios longitudinales: Sería valioso investigar la persistencia y evolución de la motivación y la participación oral espontánea en grupos de docentes que continúen utilizando estrategias lúdicas digitales durante periodos extendidos (superiores al semestre), para identificar si los efectos observados se mantienen, se intensifican o se modifican con el tiempo.

2. Análisis comparativos de perfiles de los participantes: Es recomendable realizar estudios con muestras más amplias que permitan clasificar a los participantes según sus antecedentes académicos y experiencias previas de aprendizaje. Esto permitiría reconocer cómo las intervenciones mediadas por tecnología impactan en diferentes participantes, y cómo los sistemas de apoyo pueden adaptarse para optimizar el progreso individual.

3. Evaluación de la calidad lingüística usando herramientas gamificadas: Más allá de la frecuencia y disposición, próximas investigaciones podrían emplear criterios lingüísticos objetivos para evaluar el impacto de las herramientas digitales interactivas en la comunicación oral espontánea en inglés y analizar cómo la retroalimentación en el uso de gamificaciones puede contribuir a la mejora específica de estas dimensiones.

4. Interacción de la tecnología con factores afectivos: Profundizar en cómo la interacción con plataformas digitales avanzadas influye en otros aspectos afectivos del participante en el aprendizaje de una lengua extranjera, como la tolerancia al contexto híbrido, la gestión de la ansiedad lingüística en tiempo real o el desarrollo de estrategias para la autocorrección, podría proporcionar una comprensión más holística del proceso.

En síntesis, el análisis de los resultados permite interpretar que la implementación de actividades mediadas por Educaplay favoreció una transformación progresiva en la participación oral espontánea de las docentes, evidenciando un incremento en la frecuencia de intervenciones, además de cambios en la autoconfianza y disposición hacia el uso del inglés. Esta información resalta la importancia de considerar tanto los aspectos metodológicos como los factores individuales en los procesos de enseñanza y aprendizaje de lenguas extranjeras.

A partir de estos resultados, surgen nuevas preguntas de investigación relacionadas con el impacto de estrategias gamificadas en periodos más prolongados, así como su efectividad en diferentes niveles de competencia lingüística. Asimismo, sería pertinente explorar con mayor profundidad la influencia de variables individuales, como la motivación y la ansiedad, en la participación oral en lengua extranjera, con el fin de comprender de manera más integral los procesos de aprendizaje.

Conclusiones y Recomendaciones

La investigación demostró que la implementación de actividades mediadas por Educaplay tuvo una influencia significativa en la participación oral espontánea en inglés de las docentes participantes. Se evidenció un proceso progresivo, desde una aproximación inicial caracterizada por la baja participación y la inseguridad, hacia una disposición notablemente mayor para interactuar de forma voluntaria en contextos comunicativos. Este hallazgo responde directamente al objetivo general de fortalecer la participación oral espontánea. Específicamente, se logró explorar con éxito el acercamiento inicial de las docentes a la herramienta digital, se movilizó la participación oral observando un incremento en la frecuencia de intervenciones, y se reconocieron las variaciones en este proceso. Así, la pregunta de investigación sobre la influencia de Educaplay en la participación oral espontánea se responde afirmativamente, indicando un impacto positivo y multifactorial.

A nivel ontológico, la investigación reveló una transformación profunda en la percepción que las docentes tienen de sí mismas como usuarias del inglés. De una postura inicial de reserva, temor al error y evitación de la interacción, las participantes evolucionaron hacia una actitud más activa y proactiva en el proceso comunicativo. Este cambio se manifestó en una reducción significativa del miedo a equivocarse, un incremento sustancial en la autoconfianza para expresarse en inglés, y una mayor iniciativa para intervenir en las actividades. Estos avances sugieren que la estrategia implementada facilitó una mejora en la conducta observable, además de reconfigurar la relación subjetiva de las docentes con el uso de la lengua extranjera, fomentando una nueva postura de mayor seguridad y apertura.

La variable de estudio, Educaplay, demostró ser un mediador eficaz para fomentar la participación oral espontánea en el grupo de docentes de preescolar. Los logros principales

incluyeron la reducción del filtro afectivo, el aumento de la motivación intrínseca a través de elementos gamificados como la competencia y la retroalimentación inmediata, y la provisión de un espacio para la práctica repetitiva y el ensayo previo. Sin embargo, el estudio también identificó que el impacto de Educaplay no fue homogéneo; algunas docentes mostraron una resistencia persistente a participar, lo que indica que factores individuales como experiencias previas, creencias arraigadas sobre el error o niveles de autoexigencia, continúan modulando la efectividad de la herramienta. Esto sugiere que, si bien la herramienta es influyente, su éxito está intrínsecamente ligado a la interacción con las características personales de cada participante.

Los resultados de este estudio confirman las tendencias reportadas en la literatura respecto al impacto positivo de la gamificación y la reducción del filtro afectivo (Krashen, 1982; Simbaña-Simbaña et al., 2023; Baxriddinova, 2025), aportando una visión contextualizada al evidenciar cómo estas dinámicas operan en un grupo reducido y particular de docentes adultas en un entorno presencial. La investigación destaca la importancia del factor ontológico en la movilización de la participación oral, enfatizando que la autoconfianza y la percepción del error son tan cruciales como el dominio lingüístico. Metodológicamente, la triangulación de datos (entrevistas, observaciones, diarios de campo) ofreció una base sólida para la validación de los hallazgos, proporcionando un modelo replicable para futuros estudios cualitativos en contextos educativos específicos.

Basado en los hallazgos de esta investigación, se recomienda al Colegio New Cambridge la integración sistemática y planificada de herramientas gamificadas, como Educaplay, como parte complementaria del currículo de inglés para docentes y, potencialmente, otros grupos de adultos. Específicamente, se sugiere:

- Diseñar actividades que permitan la práctica asincrónica y el ensayo previo antes de la exposición oral, replicando el éxito observado en la reducción de la ansiedad.

- Capacitar a los tutores del curso en el uso estratégico de la gamificación para fomentar la motivación intrínseca y la sana competencia, gestionando las variaciones individuales en la respuesta.

- Considerar la implementación de espacios protegidos de práctica oral que prioricen la fluidez y la experimentación sobre la corrección lingüística inmediata, para seguir fortaleciendo la autoconfianza.

- Fomentar la reflexión metacognitiva sobre la percepción del error y la evolución de la autoconfianza entre los participantes, utilizando sus propios testimonios como recurso pedagógico.

Para futuras investigaciones que busquen profundizar en este fenómeno, se recomienda:

- Ampliar la duración del estudio y el tamaño de la muestra, incluyendo grupos de control, para evaluar la sostenibilidad de los cambios en la participación oral a largo plazo y la generalizabilidad de los hallazgos.

- Incorporar variables adicionales relacionadas con las experiencias previas de aprendizaje de lenguas, el estilo de aprendizaje dominante y la personalidad de los participantes, para comprender mejor la heterogeneidad en la respuesta a las estrategias gamificadas.

- Emplear herramientas de análisis lingüístico más objetivas para evaluar la frecuencia, complejidad, precisión y fluidez de la producción oral, permitiendo una evaluación más holística de la competencia comunicativa.

- Explorar el impacto de la gamificación en otros aspectos afectivos, como la tolerancia a la ambigüedad y la gestión de la ansiedad lingüística en tiempo real, así como el desarrollo de estrategias metacognitivas para la autocorrección.

- Investigar el potencial de ecosistemas de aprendizaje adaptativos que utilicen los principios de la gamificación para ofrecer rutas de aprendizaje personalizadas según el perfil de cada estudiante.

Referencias Bibliográficas

- Baxriddinovna, N. A. (2025). Gamified speaking: The impact of competitive language games on oral fluency and engagement. *Modern education and development*, 28(3), 353-358. <https://scientific-jl.com/mod/article/view/22143>
- Cardona Ramírez, E. C. (2023). *Gamification in e-learning to strengthen English oral interaction in web conferences at SENA complementary courses* [Trabajo de grado, Universidad Nacional Abierta y a Distancia]. Repositorio UNAD. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/59901>
- Collante-Caiafa, M., Cárdenas, D., & Díaz, J. (2020). *Factores que generan reticencia en la participación oral en una clase de inglés*. *Revista Educación y humanismo*, 22(39), 134–148. <https://doi.org/10.17081/eduhum.22.39.4302>
- Congreso de la República de Colombia. (1994). *Ley 115 de 1994. Ley general de educación*. https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-85906_archivo_pdf.pdf
- Congreso de la República de Colombia. (2012). *Ley 1581 de 2012: Por la cual se dictan disposiciones generales para la protección de datos personales*. <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=49981>
- Consejo de Europa. (2001). *Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación*. https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/
- Figuerola Jr., L., & Jung, H. (2025). *Integrating VR tours in online language learning: A design-based research study*. *Australasian Journal of Educational Technology*, 41(1), 60–87. <https://doi.org/10.14742/ajet.9498>
- Krashen, S. D. (1982). *Principles and practice in second language acquisition*. Pergamon. http://www.sdkrashen.com/content/books/principles_and_practice.pdf

- Kaplan-Rakowski, R., & Gruber, A. (2023). *The impact of high-immersion virtual reality on foreign language anxiety*. *Smart Learning Environments*, 10(1), Article 43.
https://www.researchgate.net/publication/374446596_The_impact_of_high-immersion_virtual_reality_on_foreign_language_anxiety
- Leis, A. (2025). How speech-to-text technology affects pronunciation gains and self-confidence in EFL learners. *Computer Assisted Language Learning*.
<https://doi.org/10.1080/09588221.2025.2534498>
- Mateus, Y. M. & Carvajal, Y. A. (2024). *Fomento de la habilidad de producción oral en estudiantes adultos nivel A2 del Instituto Virtual de Lenguas de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia en Colombia mediante la implementación de clubes conversacionales en Inglés [2024]*. [Diplomado de profundización para grado]. Repositorio Institucional UNAD.
<https://repository.unad.edu.co/handle/10596/61477>
- Ministerio de Educación Nacional. (2015). *Decreto 1075 de 2015: Decreto único reglamentario del sector educación*. <https://www.mineduacion.gov.co/1759/w3-article-351080.html>
- Ministerio de Educación Nacional. (2016). *Colombia Bilingüe: Programa nacional de bilingüismo*.
<https://www.mineduacion.gov.co/1759/w3-article-343760.html>
- Ministerio de Educación Nacional. (2016). *Derechos básicos de aprendizaje de inglés*.
https://www.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/files_public/2022-06/DBA-TRANSICI%C3%93N-Y-PRIMARIA_Ingl%C3%A9s-min.pdf
- Ministerio de Educación Nacional. (2020). *Guía No. 22: Estándares básicos de competencias en lenguas extranjeras: inglés*. <https://www.mineduacion.gov.co/1780/w3-article-115174.html>
- Rincón Zambrano, R. A., Amén Mora, P. G., Santos Mera, L. M., & Solórzano Álava, W. L. (2025). Use of Educaplay in the teaching of English as a foreign language. *Revista Científica de*

Innovación Educativa y Sociedad Actual "ALCON", 5(2), 107–115.

<https://doi.org/10.62305/alcon.v5i2.487>

Simbaña-Simbaña, E. A., Sarabia-Guevara, D. A., García-Vilema, F. R., & Pico-Poma, J. P. (2023).

Gamification for improving oral communication skills in English as a Foreign Language

learners. CIENCIAMATRIA, 9(2), 359–379. <https://doi.org/10.35381/cm.v9i2.1176>

Song, Y. (2024). Assessing the interactions between learning enjoyment, motivation, burnout, and grit in EFL students: a mixed-methods approach. *BMC Psychol*, 12, Article 796.

<https://doi.org/10.1186/s40359-024-02303-6>

Weerasinghe, M., Quigley, A., & otros. (2022). Arigatō: Effects of adaptive guidance on engagement and performance in augmented reality learning environments. *arXiv preprint*.

<https://arxiv.org/abs/2207.00798>

Apéndices

Apéndice A

Muestra de investigación

https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/hcrodriguez_unadvirtual_edu_co/IgDi_-DJByJJRIAJpoYcB-5BAZJmI7ItuoqySLYQ9gTvhRc?e=I49SPk