

**Fomentar la habilidad del speaking en estudiantes de segundo semestre de la Licenciatura de Lenguas Extranjeras con Énfasis en Inglés de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia por medio de encuentros virtuales durante el primer semestre del año 2024**

Angie Lizeth Vargas León

Lesly Tatiana Muñoz Nope

Asesor

Jenny Natalia Torres

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Lenguas Extranjeras con Énfasis en Inglés

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2024

## Resumen

Este documento es producto de un ejercicio de investigación formativa, en calidad de opción de grado, que permitió hacer reflexiones sobre la práctica y la investigación educativa. Al respecto, este estudio se desarrolló de manera virtual, de la mano de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia, con cinco estudiantes de la licenciatura en lengua extranjera con énfasis en Inglés, con el objetivo general de “Fomentar la habilidad de la expresión oral en inglés en los estudiantes de segundo semestre de la licenciatura de lenguas extranjeras con énfasis al inglés de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia en encuentros sincrónicos a través interacción con juegos virtuales durante el primer semestre del año 2024”. Y un método de análisis sobre la acción en el marco de la implementación de una secuencia didáctica denominada fomentar alternativas para mejorar el *speaking* en estudiantes de licenciatura de lenguas extranjeras con énfasis en inglés por medio de juegos virtuales compuesta por tres actividades. Este ejercicio investigativo permitió concluir que los resultados obtenidos durante el primer semestre del año 2024 demuestran que la integración de estos juegos virtuales en los encuentros sincrónicos ha sido altamente efectiva para fomentar la expresión oral en inglés entre los estudiantes de licenciatura de lenguas extranjeras con énfasis en inglés. Donde se generó un ambiente dinámico y con motivación para que los estudiantes se hicieran participes rápidamente en las diversas actividades y conversaciones, mejorando con esto su vocabulario, gramática y fluidez, por otra parte, las retroalimentaciones recibidas en su mayoría fueron de manera positiva destacando la relevancia y utilidad a los juegos virtuales como herramienta eficaz para el aprendizaje de un nuevo idioma.

***Palabras clave:*** Habilidades, expresión oral, juegos virtuales, estrategias, aprendizaje

### **Abstract**

This document is the result of a formative research exercise, serving as a degree option, which allowed for reflections on educational practice and research. In this regard, this study was conducted virtually, in collaboration with the National Open and Distance University, with five students from the bachelor's degree program in Foreign Language Teaching with a focus on English. The overall objective was to "Promote oral expression skills in English among second-semester students of the Bachelor's degree program in Foreign Languages with a focus on English at the National Open and Distance University through synchronous interactions using virtual games during the first semester of the year 2024". Additionally, an analysis method on action within the framework of implementing a didactic sequence named "Promoting alternatives to improve speaking skills in students of the Bachelor's degree program in Foreign Languages with a focus on English through virtual games" was employed, consisting of three activities. This research exercise led to the conclusion that the results obtained during the first semester of the year 2024 demonstrate that the integration of these virtual games in synchronous meetings has been highly effective in promoting oral expression in English among students of the Bachelor's degree program in Foreign Languages with a focus on English. An environment was created that was dynamic and motivating, encouraging students to quickly participate in various activities and conversations, thereby improving their vocabulary, grammar, and fluency. Furthermore, the feedback received was mostly positive, highlighting the relevance and usefulness of virtual games as an effective tool for learning a new language.

***Keywords:*** Skills, speaking, virtual games, strategies, learning

## Tabla de contenido

Introducción .....	6
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica .....	9
Pregunta de Investigación .....	12
Objetivos .....	13
Objetivo General .....	13
Objetivos Específicos .....	13
Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica .....	14
Marco de Referencia de la Planeación Didáctica .....	21
Planeación Didáctica.....	26
Enfoque Didáctico .....	29
Implementación.....	35
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica.....	40
Conclusiones.....	43
Referencias Bibliográficas .....	45
Apéndices.....	48

**Lista de Apéndices**

<b>Apéndice A</b> <i>Carpeta de Evidencias de la Práctica</i> .....	48
---	----

## Introducción

El presente proyecto de investigación se desarrollará en la Universidad Nacional Abierta y a Distancia, de la Escuela de Ciencias de la Educación – ECEDU particularmente en el programa de Licenciatura de Lenguas Extranjeras con énfasis en inglés, con un grupo de 5 estudiantes del curso Ingles II, los docentes encargados de estos encuentros son practicantes de último semestre de la licenciatura, se les permite tener apoyo de corte virtual y presencial, una enseñanza orientada a la utilización de técnicas y estrategias que les ayuda a desarrollar su autonomía en el aprender.

Los jóvenes mencionados anteriormente son en su mayoría mujeres en edades entre 18 a 30 años, hacen parte del grupo de Ingles II, primer semestre del año 2024, de la carrera de Licenciatura en lengua extranjera con énfasis en Ingles, de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia. Siendo la oralidad una de las características que mayor presenta dificultad en el proceso de aprendizaje de una nueva lengua, estos estudiantes se hacen participes obligatoriamente en estos encuentros sincrónicos de dicha materia, por medio de diferentes demandas lingüísticas como mejorar el vocabulario, ejercicios gramaticales para hacer un fortalecimiento en el inglés.

A pesar de lo anterior se evidencia una baja participación en dichos encuentros por la falla de conexión, de los estudiantes ya que se encuentran en zonas en donde no se cuenta con buena señal de internet, además los estudiantes están acostumbrados a clases con una metodología tradicional, en la cual únicamente se proyecta la clase y se toma apuntes, muchos estudiantes enfrentan dificultades para expresarse con confianza y fluidez. Es aquí donde la integración en las actividades de *speaking* puede marcar la diferencia, con la intervención del proyecto se busca cambiar esa metodología de aprendizaje por clases interactivas y de mayor

aprendizaje, donde se cree un espacio de confianza y acción participativa con la finalidad que ellos puedan adquirir dichas competencias de una manera practica y precisa.

Garrison, Anderson y Archer (2000). Se ha resaltado la importancia de la disposición de los encuentros virtuales en el contexto educativo, argumentando que un ambiente cómodo y relajado puede mejorar la interacción entre los estudiantes y aumentar su compromiso en el aprendizaje a distancia, sin embargo, esta afirmación podría simplificar en exceso la complejidad de los desafíos educativos actuales. Al considerar estas perspectivas, es fundamental ser críticos y reconocer que la disposición de los encuentros virtuales por sí sola no es suficiente para abordar las dificultades que enfrentan los estudiantes en el aprendizaje de idiomas. La integración de la gamificación puede ser vista como una solución superficial que no aborda los problemas de fondo, como las barreras lingüísticas, la falta de motivación intrínseca y la calidad del contenido educativo.

Callister & Burbules (citado por Antonio & Carrión, 2006) quienes concluyen que los encuentros sincrónicos brindan oportunidad de interactuar con estudiantes de diferentes sedes y así observar como ellos se desenvuelven en estos espacios, que herramientas hay disponibles con el objetivo de aprender y enseñar, convirtiéndose en un entorno donde se producen interacciones humanas y se conocen las ideas y puntos de vista de diferentes personas. Según Loftus y Loftus, (1983), los juegos virtuales implementan estimulación de manera auditiva y visuales los cuales se vuelven significativos para dicha experiencia del juego.

A nivel metodológico se implementó una secuencia didáctica centrada en fomentar el speaking en estudiantes de licenciatura de lenguas extranjeras con énfasis en ingles por medio de juegos virtuales. Para ello, se realizaron actividades que dieran respuesta a los tres objetivos específicos con el fin de dar cumplimiento al objetivo general. La primera, es una socialización

para mejorar las habilidades lingüísticas por medio de la participación en un juego virtual, en la segunda, se realiza un “*talk show*” en donde los estudiantes tendrán un dialogo de una situación a elegir, evidenciando sus avances en el uso de la gramática y la expresión oral; la tercera actividad, sugiere la evaluación de la expresión oral en inglés, usando juegos de imágenes “*gimkit*”.

### **Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica**

La propuesta pedagógica se realiza a estudiantes egresados de segundo semestre en la carrera de Licenciatura de Lenguas Extranjeras con Énfasis en Inglés de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia; es una población mixta ya que los estudiantes viven en diferentes lugares tanto rural como urbana, la población en la cual vamos a llevar a cabo la propuesta pedagógica, son estudiantes universitarios en la carrera de Licenciatura de Lenguas Extranjeras con Énfasis en Inglés de diferentes edades, poblaciones, muchos de ellos trabajan o viven lejos de la ciudad por ende estudian a distancia.

Es importante tener en cuenta los procesos de aprendizaje, el desarrollo de competencias básicas, estilos, ritmos de aprendizaje y las necesidades de específicas durante el proceso ya que los estudiantes de inglés necesitarán desarrollar habilidades básicas como comprensión auditiva, expresión oral, comprensión lectora y expresión escrita. Se elaboran actividades que promuevan el desarrollo de estas competencias de manera integral, enfatizando la habilidad de expresión oral a través de juegos virtuales; para guiar las actividades de aprendizaje y evaluación, se utilizará una variedad de recursos y herramientas, como plataformas en línea, materiales multimedia, actividades interactivas y evaluaciones formativas que permitan monitorear el progreso de los estudiantes de manera continua. Además, es importante incentivar la comunicación efectiva y la retroalimentación constante para apoyar el proceso de aprendizaje a distancia.

Para los estudiantes en cuestión, a lo largo de su inserción a la universidad y a un aprendizaje más profundo acerca del inglés, durante el proceso de aprendizaje de un nuevo idioma se brindan guías de trabajo las cuales permiten un desarrollo amplio de los conocimientos acerca de este nuevo idioma, expresado un mundo diverso, trayendo consigo las diferencias

lingüísticas en donde el inglés tiene una gramática y estructura distinta a muchos otros idiomas lo que suele ser complejo para las personas en su proceso de aprendizaje.

Por otra parte, está la pronunciación ya que esta puede ser difícil de dominar debido a los sonidos únicos y acentos regionales que existen en el idioma; el vocabulario así mismo como el español tiene muchas palabras con múltiples significados lo que puede generar más complejidad en el aprendizaje, no obstante, se presentan muchas alternativas las cuales facilitan su aprendizaje y afiancen la habilidad del habla.

Es trascendental que los estudiantes participen en estos encuentros sincrónicos y no se cansen con clases tradicionales, monótonas o repetitivas, sino que estos encuentros los ayude a fomentar y fortalecer habilidades de expresión oral en inglés a través de juegos virtuales, mejorando su gramática, para con esto se vuelvan expertos en manejo de plataformas virtuales, tengan un pensamiento crítico ante las adversidades durante el desarrollo de este proceso de aprendizaje, es por esto que como docentes o próximos a ejercer nuestra misión y visión es observar y registrar la participación de ellos a través de juegos virtuales para establecer las diversas metodologías, detectar niveles de aprendizajes, lentos rápidos y lo más importante la retentiva o el gusto por aprender el idioma contando con la buena disposición de ellos que son los que van aprender el idioma.

La mayoría de los estudiantes la habilidad de expresión oral se les dificulta por eso realizan este tipo de encuentros virtuales donde los docentes deben priorizar esta habilidad por medio de estrategias didácticas como por ejemplo juegos virtuales; es fundamental promover experiencias significativas de aprendizaje colaborativo a través del diseño de actividades que requieran el uso conjunto de herramientas digitales para la práctica del lenguaje, como debates en línea, escritura colaborativa y foros de discusión, por medio de actividades lúdicas. En estos

encuentros es importante observar y registrar la participación y desempeño de los estudiantes en actividades que involucren la habilidad de expresión oral en el contexto de la enseñanza del inglés.

### **Pregunta de Investigación**

¿Cómo fomentar la habilidad de la expresión oral en inglés en los estudiantes de segundo semestre de la licenciatura de lenguas extranjeras con énfasis al inglés de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia en encuentros sincrónicos a través interacción con juegos virtuales durante el primer semestre del año 2024?

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Fomentar la expresión oral en inglés en estudiantes de segundo semestre de la Licenciatura de Lenguas Extranjeras con Énfasis en Inglés de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia a través interacción con juegos virtuales en encuentros sincrónicos durante el primer semestre del año 2024.

### **Objetivos Específicos**

Identificar el interés que tienen los estudiantes sobre los tipos de juegos virtuales en estudiantes de segundo semestre de la Licenciatura de Lenguas Extranjeras con Énfasis en Inglés de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia 2024.

Incentivar la interacción de la expresión oral en inglés entre los estudiantes a través del uso de juegos virtuales en encuentros sincrónicos.

Evaluar los cambios respecto a la expresión oral en inglés en estudiantes de segundo semestre de la licenciatura de lenguas extranjeras con énfasis al inglés una vez implementada las actividades de juegos virtuales en encuentros sincrónicos.

## **Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica**

Aprender un idioma implica dominar su uso efectivo en diversas situaciones, incluso en contextos más desafiantes o delicados: el estudio de la gramática es fundamental para adquirir esta competencia lingüística, ya que requiere comprender la sintaxis, morfología y fonología, como señaló Chomsky (1957); en relación con la motivación de los estudiantes, las metodologías innovadoras suelen ser más atractivas y estimulantes, lo que puede ayudar a mantener el interés y la motivación a lo largo del proceso de aprendizaje del inglés. Al incorporar elementos lúdicos, gamificación, proyectos colaborativos y otras estrategias innovadoras, se fomenta la participación activa de los estudiantes y se crea un ambiente de aprendizaje más motivador y agradable.

Las habilidades lingüísticas tienen un potencial dinámico que permite la creación de nuevas construcciones una vez que se ha asimilado un modelo básico. Además, estas habilidades son transferibles y pueden ser aplicadas en diferentes contextos. Los hábitos del habla son automáticos, estables y flexibles, según lo destacado por Antich (1987). Este artículo destaca la importancia de entender la gramática como parte integral del proceso de aprendizaje de un idioma. Además, la idea de que las habilidades lingüísticas tienen un potencial dinámico y son transferibles es muy relevante, ya que muestra que una vez adquiridas, estas habilidades pueden aplicarse en una variedad de contextos y situaciones.

También estoy de acuerdo en que los hábitos del habla son automáticos, estables y flexibles, lo que resalta la importancia de la práctica constante y la exposición a diferentes entornos lingüísticos para mejorar la fluidez y la adaptabilidad en el uso del idioma. El texto subraya aspectos fundamentales del aprendizaje y uso efectivo de una lengua. La correcta pronunciación en el proceso de aprender inglés es esencial para evitar dificultades en la

comunicación. En ocasiones, la transmisión de información puede volverse poco clara debido a la presencia de sonidos propios de la lengua materna, lo que afecta la adecuada pronunciación del mensaje que se quiere expresar (Texidor et al., 2016).

La importancia de la pronunciación en el aprendizaje del inglés radica en su papel crucial en la comunicación efectiva; los errores de pronunciación pueden dificultar la comprensión y llevar a malentendidos, incluso cuando la gramática y el vocabulario son correctos. La investigación en pronunciación contribuye significativamente a la calidad y efectividad del proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés como lengua extranjera.

Se espera que los estudiantes de inglés como lengua extranjera, puedan alcanzar una habilidad de habla y pronunciación precisa, dado que una vocal o consonante pronunciada incorrectamente puede causar confusiones y disminuir la confianza al interactuar y comprender mejor a los hablantes nativos (Wang & Wen, 2023).

Para mejorar el aprendizaje en los estudiantes que se encuentran actualmente en la carrera de Licenciatura en Lenguas extranjeras con énfasis en Inglés se lleva a cabo el modelo de evaluación que plantea Guskey (2000) en donde establece una investigación mixta y de tal manera siendo con metodología cualitativa y cuantitativa, así mismo se divide en tres fases, la primera es brindarles un estímulo para general el aprendizaje autónomo y a su vez colaborativo, la segunda es identificar la problemática que se presenta en estos espacios de interacción y por último el diseño de estrategias de maneras didácticas por medio de herramientas digitales.

Pérez (2003), describe los diversos tipos de investigación desde el punto de vista de quien esta indirectamente involucrado en este caso los estudiantes y quien está involucrado directamente para este caso son los tutores, profesores o licenciados en el tema de la educación de las lenguas extranjeras con énfasis en el inglés, investigando y analizando la forma de

enseñanza en la relación teórico y práctico; el tipo de método que para este caso son los videojuegos y el rol que cada persona debe ejercer.

Esta investigación parte desde dos puntos de vista diferente de aquellos que toman la educación escolar o aprendizaje del idioma de una manera critica, analítica, implantando según esto modelos de investigación apoyados por objetos didácticos, modelos comunicativos, secuencias de aprendizaje y presentan o exponen diversas formas de organización escolar, teniendo en cuenta que no están involucrados directamente.

Se elaboran en las aulas de clase ya que estos tienen que adoptar y transformar metodologías dependiendo la situación y el tipo de aprendizaje para cada estudiante, debido a que para unos tienen un aprendizaje más rápido y para otros más lento entender y conocer otro idioma, manipular diversas plataformas y estar dispuestos a participar en diversos juegos o actividades virtuales que les ayuden en su proceso educativo.

De igual manera como lo menciona Callister & Burbules (citado por Antonio & Carrión, 2006). Los espacios virtuales brindan oportunidad de interactuar con estudiantes de diferentes sedes y así observar como ellos se desenvuelven en estos espacios, donde no solo es un conjunto de herramientas disponibles con el objetivo de aprender y enseñar sino que también se convierte en un entorno en donde son espacios donde se producen interacciones humanas y se conocen las ideas y puntos de vista de diferentes personas, es de esta manera que el aprendizaje de una nueva lengua extranjera se ha convertido en un desarrollo de carácter extraordinario para los últimos años en especial por la interacción y el uso de las herramientas digitales

Según Loftus y Loftus (1983), los juegos virtuales utilizan una combinación de estímulos auditivos y visuales que son significativos para la experiencia de juego. Por otro lado el desempeño como docentes no es solo dar clases si no hacer de la educación un momento

agradable de aprendizaje jugando con ayuda de videojuegos para aprender jugando, enseñándoles a los estudiantes prácticas pedagógicas variadas donde se permite el desarrollo integral del estudiantes para esto debemos enseñar al estudiante a comunicarse, socializar, reflexionar desde sus procesos cotidianos para luego nosotros poder evaluar los diversos y diferentes procesos aplicados en determinados conocimiento en el desarrollo del aprendizaje del idioma.

Batista y Celso (2007) sugieren que incorporar las TIC en la integración curricular o pedagógica implica considerarlas de manera transversal, ya sea como herramientas de enseñanza, sujetos de estudio, medios de producción, o recursos para la expresión y gestión del conocimiento. Estas deben estar al servicio de objetivos pedagógicos que contribuyan a la formación de identidades y a la creación de espacios de comunicación, visibilidad, educación y participación ciudadana desde la escuela.

Esto está en relación a nuestro proyecto ya que la habilidad de la expresión oral se fortalecerá por medio de los juegos virtuales en entornos sincrónicos de manera positiva puesto que es más divertido aprender jugando, que aprender en clases tradicionales donde solo el profesor participa y todos repiten, con nuestra metodología de videojuegos, el estudiante es autónomo, íntegro y receptivo a su propio ritmo de aprendizaje ya que para cada individuo es diferente para unos será más lento y para otros más rápido ya que en este tipo de aprendizaje están involucrados varios factores, metodologías, manejo de plataformas y conocimiento de las diferentes tecnologías lo cual conlleva a formar personas con conceptos propios, estudiantes con la capacidad de razonar y reflexionar sobre diversas metodologías y decidir cual le parece mejor, cual se le facilita o cual le trae más inconvenientes.

Las metodologías innovadoras pueden tener un impacto positivo en varias áreas importantes para los estudiantes. Bonilla et al., (2020) afirmo que la investigación ha comprobado que las metodologías innovadoras pueden tener un impacto positivo en el rendimiento académico de los estudiantes al aprender inglés. Estas técnicas también tienen la capacidad de mantener a los estudiantes motivados y comprometidos en su proceso de aprendizaje del idioma.

Estas metodologías suelen ser más dinámicas, interactivas y prácticas, lo que facilita el proceso de aprendizaje y aumenta la participación de los estudiantes. Además, al utilizar recursos tecnológicos y herramientas digitales, se pueden adaptar a diferentes estilos de aprendizaje y ofrecer una experiencia más personalizada. El enseñar debe ser algo de vocación mas no de profesión, ya que para Mayorga & Madrid (citado por Huarcaya, R, 2017) Mas que aplicar los saberes a los diversos estudiantes se debe entender que no es solamente eso sino también se trata de enseñar a aprender con la finalidad para hacer que esta experiencia marque un antes y un después en el aprendizaje a lo largo de toda la vida.

Cabe mencionar que, en la preparación para el mercado laboral, las metodologías innovadoras pueden contribuir al desarrollo de habilidades relevantes y necesarias en el ámbito laboral actual. Al utilizar herramientas tecnológicas, trabajar en proyectos prácticos y promover el pensamiento crítico y la resolución de problemas, los estudiantes adquieren habilidades como la comunicación efectiva, el trabajo en equipo, la creatividad y la adaptabilidad, que son altamente valoradas por los empleadores. (CastroVillalobos et al., 2019).

El avance de la tecnología ha transformado radicalmente la forma en que accedemos al conocimiento y nos educamos. En este contexto, el término "e-learning", que se traduce literalmente como "aprendizaje electrónico", ha surgido como un fenómeno crucial en el ámbito

educativo. Sin embargo, su alcance va más allá de una simple traducción, abarcando una amplia gama de aplicaciones y servicios que aprovechan las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Según Nieto Sánchez (2018), en un mundo donde el aprendizaje a través de medios electrónicos sigue en aumento, es imperativo que las instituciones educativas, particularmente las universidades, se adapten a estas nuevas tendencias del e-learning.

En contexto se buscará establecer una conexión entre el e-learning y la promoción de la expresión oral en estudiantes universitarios, explorando cómo los juegos virtuales pueden ser una herramienta efectiva para mejorar esta habilidad comunicativa. De igual manera, así como lo menciona Trujillo y Raso, (2010), como se citó en Fernández, A. Gutiérrez, P, Tabasso, E, (2016). Donde el objetivo es que los docentes que decidan utilizar herramientas digitales, especialmente las TIC, lo hagan dentro de un enfoque que promueva metodologías innovadoras. Además, se busca que adquieran competencias nuevas que les permitan aplicar los aprendizajes de manera crítica, reflexiva e innovadora, en lugar de limitarse únicamente a la entrega de conocimientos.

(Álvarez Ramos y Alejaldre Biel, 2019; Azizah et al., 2021; Hierro, 2019; Jancsó, 2017; Putri Maharani y Santosa, 2021). pag 8. Se han realizado numerosos estudios que examinan la utilidad de las herramientas digitales en las clases de inglés como lengua extranjera, pero se centran principalmente en su impacto en el desarrollo de habilidades lingüísticas específicas. Efectivamente, existen numerosos estudios que analizan la utilidad de las herramientas digitales en las clases de inglés como lengua extranjera. Estos estudios se centran principalmente en cómo estas herramientas pueden contribuir al desarrollo de las destrezas lingüísticas, como la comprensión auditiva, la expresión oral, la lectura y la escritura.

Una de las principales necesidades que han presentado los estudiantes al momento de aprender es encontrar una manera de hacerlo acorde a sus carencias. A esta manera de aprender en el área pedagógica, se le denomina estilo, el cual es definido por Alonso, Gallego y Honey (1994) como un término que se usa para señalar una serie de comportamientos distintos reunidos bajo un solo nombre, y si es referido al aprendizaje ofrece indicadores que ayudan a guiar las interacciones de la persona con la realidad favoreciendo la comprensión y los hábitos de lectura.

En un estudio realizado por Alonso, Gallego y Honey (2007) se evidenció que cada estudiante tiene distintas formas de aprender, las cuales están relacionadas con la manera en que perciben, procesan y adquieren conocimientos, estas diferencias individuales en el aprendizaje se conocen como estilos de aprendizaje; estos estilos se refieren a una serie de comportamientos y preferencias que cada persona tiene al interactuar con la realidad y que influyen en su comprensión y hábitos de lectura. Se reconoce que no todos los estudiantes aprenden de la misma manera y que es importante tener en cuenta sus diferentes estilos de aprendizaje al diseñar estrategias educativas.

Por eso en nuestra investigación queremos basarnos en lo que Alonso, gallego y Honey (2007) Realizar un análisis detallado de las carencias y necesidades específicas de los estudiantes universitarios en la licenciatura de lenguas extranjeras con énfasis al inglés. Esto puede incluir dificultades con la comprensión auditiva, la expresión escrita, la gramática, etc. Basándonos en los estilos de aprendizaje identificados y las necesidades de los estudiantes, es importante seleccionar herramientas digitales que sean acordes a sus carencias y preferencias. Por ejemplo, si un estudiante tiene dificultades con la comprensión auditiva, podrías recomendar una aplicación móvil que ofrezca ejercicios de escucha y pronunciación.

### **Marco de Referencia de la Planeación Didáctica**

Al planificar las clases para fomentar la expresión oral en inglés, se debe tener en cuenta varios elementos clave; primero, es esencial adaptar las estrategias y recursos didácticos según las necesidades y niveles de competencia lingüística de los estudiantes, además, integrar la tecnología de manera efectiva en los encuentros sincrónicos, aprovechando los juegos virtuales como herramientas lúdicas y motivadoras, puede ser beneficioso. El Ministerio de Educación en Colombia enfatiza la importancia de actividades comunicativas y situacionales que promuevan la práctica activa del idioma, el uso de materiales auténticos y relevantes, y el desarrollo de estrategias de aprendizaje que mejoren la fluidez y la precisión en la expresión oral.

En el contexto universitario, la planificación didáctica también debe considerar el nivel de competencia lingüística, los intereses y el contexto académico de los estudiantes, así mismo la implementación de técnicas de evaluación formativa pueden ayudar a retroalimentar y mejorar continuamente el proceso de aprendizaje de la expresión oral en inglés; una planificación cuidadosa y centrada en las necesidades individuales de los estudiantes puede facilitar un ambiente inclusivo y participativo que promueva el desarrollo de habilidades comunicativas en inglés.

En el ámbito de la educación en lenguas extranjeras, la formación basada en competencias emerge como un enfoque educativo que busca trascender la mera transmisión de conocimientos teóricos; este método se orienta hacia el desarrollo de habilidades prácticas y competencias relevantes para la vida real, específicamente en el contexto del bilingüismo, este enfoque no se limita únicamente a enseñar el idioma en sí, sino que también se propone cultivar habilidades comunicativas efectivas y competencias interculturales. Esto implica capacitar a los

estudiantes para que utilicen el idioma de manera fluida y adecuada en diversos contextos sociales y profesionales.

El Ministerio de Educación resalta la importancia del bilingüismo en el desarrollo de competencias cruciales para la empleabilidad, la participación en una sociedad globalizada y la promoción de la comprensión intercultural, in embargo, a pesar de los beneficios evidentes, la implementación efectiva de la formación basada en competencias presenta desafíos significativos; por ejemplo, la evaluación de estas competencias puede resultar complicada, ya que no se limita simplemente a medir el conocimiento adquirido, sino que también implica evaluar su aplicación práctica en situaciones reales.

Por ende, es fundamental considerar cómo se equilibran las habilidades lingüísticas con el desarrollo de otras competencias clave, como el pensamiento crítico y la resolución de problemas, para garantizar una formación integral y efectiva en el ámbito del bilingüismo y la formación basada en competencias en lenguas extranjeras; la propuesta pedagógica del autor se fundamenta en la formación de competencias, lo que implica un enfoque educativo que va más allá de la mera transmisión de conocimientos; en este sentido, su metodología se orienta hacia la creación de experiencias de aprendizaje significativas y contextualizadas.

Para lograrlo, promueve el desarrollo de actividades prácticas y proyectos que desafíen a los estudiantes a aplicar lo que han aprendido en situaciones reales; a través de estas actividades, los estudiantes tienen la oportunidad de desarrollar habilidades como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la colaboración, aspectos fundamentales en la adquisición de competencias; además, la evaluación se concibe como un proceso integral que no solo evalúa el conocimiento adquirido, sino también las habilidades y actitudes desarrolladas durante el proceso de aprendizaje. La propuesta pedagógica propicia el aprendizaje por competencias al enfocarse

en experiencias prácticas, contextualizadas y significativas que permiten a los estudiantes desarrollar las habilidades necesarias para enfrentar los desafíos del mundo actual.

Para tener presente aquel rol que cumple un docente como modelo reflexivo adopta una posición destacando que las competencias son fundamentales ya que estas ayudan en el proceso de mejorar la calidad de educación acogiendo una postura crítica y equilibrada, así mismo ofrecer un marco sólido en el cual se diseñan los diversos currículos de manera más integrada y relevante, para con esto implementar estrategias didácticas de manera evaluativas y que sean más efectivas. Por otra parte, también se es consciente de que este enfoque en competencias no llega a abordar en su totalidad los desafíos multifacéticos que se enfrentan en la educación.

Es por esto por lo que se debe estar abierto a implementar los enfoques basados en competencias de una manera flexible y contextualizada dando a reconocer sus pros y contra, además se está dispuesto a explorar y adaptar otras estrategias con enfoques pedagógicos analizando las necesidades específicas de cada estudiante y su contexto educativo.

Ahora bien las dimensiones que se evidencian en la lectura van encaminados a un proceso no solamente de aprendizaje cognitivo sino a su vez buscar el bienestar de los estudiantes, de manera afectiva buscando un buen desarrollo emocional, empatía, la sensibilidad por otros, el manejo de emociones y aspectos socio-culturales abordando la comprensión, apreciación por la diversidad cultural y la capacidad de trabajo en equipo, centrándose en su desarrollo del pensamiento crítico y la capacidad de análisis frente a la resolución de problemas y la adquisición de conocimientos conceptuales.

Para los estudiantes de Licenciatura en Lengua Extranjera con Énfasis en Inglés, se propone un enfoque de aprendizaje más dinámico y participativo. Este enfoque se basa en la utilización de guías de trabajo y sesiones de encuentro sincrónico, durante las cuales se abordan

preguntas relevantes planteadas por los estudiantes. Sin embargo, se observa una falta de creatividad en la estrategia actual para fomentar el aprendizaje y motivar a los estudiantes a explorar nuevas formas de abordar la temática. Al analizar el rendimiento de los estudiantes, se identifica una deficiencia particular en el aspecto oral “*speaking*”, atribuible en parte al entorno de aprendizaje virtual.

El entorno digital puede resultar incómodo para algunos estudiantes, quienes pueden experimentar dificultades para socializar y recibir retroalimentación adecuada debido a la ausencia de interacción presencial; para abordar esta problemática, se propone la implementación de encuentros sincrónicos en los que se desarrollen actividades dinámicas, estas actividades permitirían a los estudiantes participar de manera más cómoda y segura, al tiempo que se facilitaría la evaluación continua durante su ejecución; de esta manera, se busca mejorar la efectividad del proceso de enseñanza-aprendizaje en el ámbito del *speaking* en el contexto virtual.

En el ámbito de las tendencias educativas, se observa una inclinación hacia las tendencias pedagógicas que sustentan la provisión de educación a través de entornos virtuales, estos enfoques buscan fomentar la participación activa del estudiante y desarrollar habilidades como el pensamiento crítico, el trabajo en equipo y estrategias creativas para abordar problemas. Además, se destaca la influencia de la neurociencia, que propone la creación de un entorno emocionalmente positivo en el que tanto el docente como el estudiante puedan dialogar y mostrar empatía. Se enfatiza la importancia de fortalecer la conexión socioemocional en contextos que van más allá de los establecidos, diversificando las actividades y materiales educativos mediante diseños universales y distintos enfoques.

Se busca facilitar el aprendizaje significativo y proporcionar retroalimentación efectiva. En cuanto a la ejecución de las actividades, se prioriza la creación de entornos virtuales propicios para la interacción estudiante-estudiante y estudiante-docente, facilitando la resolución de dudas y la expresión oral. Se implementan estrategias para abordar problemas de manera efectiva y se realizan ejercicios de evaluación de la gramática y la fonética. En el Tecnológico de Monterrey, mencionan que la innovación educativa es como el motor que impulsa el aprendizaje de idiomas extranjeros, especialmente el inglés, es como abrir una ventana al mundo, permitiendo que los estudiantes se sumerjan en experiencias de aprendizaje memorables que van más allá de las aulas tradicionales.

La transformación constante del proceso de enseñanza-aprendizaje crea un ambiente dinámico donde los estudiantes no solo adquieren el idioma, sino que también se preparan para enfrentar desafíos en un mundo cada vez más interconectado. Además, la cultura de innovación entre los profesores garantiza que estén siempre al tanto de las últimas metodologías y recursos disponibles, lo que les permite guiar a los estudiantes de manera efectiva en su viaje de aprendizaje del inglés. Y no se detiene ahí, porque el espíritu de transformación en la institución impulsa la adopción de nuevas formas de enseñanza y tecnologías innovadoras, asegurando que la educación de idiomas esté alineada con las demandas del siglo XXI.

### Planeación Didáctica

A nivel metodológico, esta investigación se desarrolló bajo acciones en calidad de secuencia didáctica denominada “Mejorando la expresión oral en inglés a través de juegos virtuales sincrónicos: estudiantes de segundo semestre del año 2024 de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia” para alcanzar el objetivo “Fomentar la expresión oral en inglés en estudiantes de segundo semestre de la Licenciatura de Lenguas Extranjeras con Énfasis en Inglés de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia a través interacción con juegos virtuales en encuentros sincrónicos durante el primer semestre del año 2024”. De manera precisa, las actividades dispuestas responden a la cadena de objetivos específicos diseñados para el estudio.

En consideración, respecto al primer objetivo específico consistente en “Identificar el interés que tienen los estudiantes sobre los tipos de juegos virtuales” se estableció la participación activa durante la sesión de juego virtual, mostrando participación y entusiasmo, colaborar entre ellos para dar solución a los puntos planteados en la actividad y evaluar el nivel de motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje del inglés y como producto susceptible para el análisis con la implementación de la planificación se logró una mejora en su nivel de compromiso y motivación hacia el aprendizaje del inglés, así mismo se obtuvo que los estudiantes desarrollaran habilidades lingüísticas de manera efectiva, especialmente en lo que respecta a la expresión oral.

Paso seguido, respecto al segundo objetivo específico consistente en “Incentivar la interacción de la expresión oral en inglés entre los estudiantes a través del uso de juegos virtuales en encuentros sincrónicos”, se estableció la ejecución de un “*talk show*”, el cual se realizó con la asignación de roles de entrevistador y entrevistado mejorando las competencias gramaticales y orales de los estudiantes y como producto susceptible para el análisis de la expresión oral en

ingles en los estudiantes fue a través del uso de estrategias que se fomentó un ambiente seguro y de apoyo, con la práctica regular, la retroalimentación y la integración de la tecnología.

Finalmente, respecto al tercer objetivo específico consistente en “Evaluar los cambios respecto a la expresión oral en ingles en estudiantes de segundo semestre de la licenciatura de lenguas extranjeras con énfasis al inglés una vez implementada las actividades de juegos virtuales en encuentros sincrónicos” se estableció la participación activa por parte de los estudiantes en el ejercicio oral, atención y colaboración con respecto a los diálogos planteados en esta actividad, y como producto susceptible para el análisis se obtuvo la mejora de su nivel de *speaking* y gramatical en ejercicios en donde se demostró una creatividad y desenvolvimiento en un espacio considerado poco cómodo para la interacción de ejercicios orales en donde los jóvenes se ven inmersos.

Es importante precisar que, dado que este estudio corresponde con una investigación en el área educativa, el diseño y recuperación de la información, se realizó bajo una mediación pedagógica que buscó que los estudiantes enriquecieran su aprendizaje en tanto alcanzaban los siguientes resultados, en la primera actividad las competencias a alcanzar fueron; Mejorar en sus habilidades lingüísticas en inglés al participar en el juego virtual, ya que tendrán que leer, comprender y responder preguntas en inglés, así como comunicarse efectivamente con sus compañeros en el mismo idioma y el aprendizaje esperado era identificar el nivel de compromiso y motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje del inglés mediante el uso de juegos virtuales en encuentros sincrónicos.

En la segunda actividad consistía en mejorar su fluidez y precisión en el uso del inglés al participar en conversaciones simuladas y responder preguntas en tiempo real. A través de la simulación de un “*talk show*”, los estudiantes practicarán la habilidad de expresar sus ideas de

manera clara y coherente, así como de escuchar y responder a las opiniones de los demás, también pueden ganar confianza en su capacidad para comunicarse en inglés y expresar sus ideas frente a un público, los aprendizajes esperados Los estudiantes serán capaces de expresar ideas, opiniones y argumentos de manera clara y coherente en inglés durante una entrevista simulada. Podrán escuchar y comprender preguntas formuladas en inglés durante las entrevistas simuladas, así como las respuestas de sus compañeros. Los estudiantes ampliarán su vocabulario en inglés relacionado con los temas tratados durante las entrevistas.

Para la última actividad las competencias a alcanzar fueron; Evaluar la capacidad de los estudiantes para comunicarse de manera efectiva en inglés, incluyendo la fluidez, la pronunciación, el vocabulario y la gramática. Observar la capacidad de los estudiantes para entender preguntas y respuestas en inglés durante el juego virtual y la discusión posterior. Evaluar la colaboración y la cooperación entre los estudiantes mientras participan en equipos durante el juego virtual, así como en la discusión grupal posterior. Se logró una mejora en su nivel de compromiso y motivación hacia el aprendizaje del inglés, así mismo se obtuvo que los estudiantes desarrollaran habilidades lingüísticas de manera efectiva, especialmente en lo que respecta a la expresión oral;

Por medio de estrategias se fomentó un ambiente seguro y de apoyo, con la práctica regular, la retroalimentación y la integración de la tecnología; la participación activa por parte de los estudiantes en el ejercicio oral, atención y colaboración con respecto a los diálogos planteados en esta actividad, y como producto susceptible para el análisis se obtuvo la mejora de su nivel de speaking y gramatical en ejercicios en donde se demostró una creatividad y desenvolvimiento en un espacio considerado poco cómodo para la interacción de ejercicios orales en donde los jóvenes se ven inmersos.

### Enfoque Didáctico

El enfoque didáctico en el que se circunscribe esta investigación corresponde al de desarrollo de competencias, particularmente, del aprendizaje del inglés en los estudiantes de Licenciatura de Lenguas Extranjeras con énfasis en inglés por medio de juegos virtuales en encuentros sincrónicos. Es por ello que, se afirma que la secuencia didáctica “Mejorando la expresión oral en inglés a través de juegos virtuales sincrónicos: estudiantes de segundo semestre del año 2024 de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia”, facilitará conquistas relacionadas con el dialogo ya que este es un proceso de interacción en donde se pueden expresar ideas, opiniones y puntos de vista, para la práctica de la oralidad en inglés es una herramienta que ofrece una estrategia de aprendizaje moderna e interactiva por medio de juegos virtuales.

Es importante resaltar que este estudio cuenta con respaldo para su diseño en los referentes técnicos como James Gee (2003) profesor e investigador menciona la importancia que es el uso de videojuegos en la educación y como estas pueden promover el aprendizaje, incluido en otro idioma como el inglés. Asimismo, Jane McGonigal (2011) quien es autora de "*Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*", manifiesta como los videojuegos pueden ser implementados para motivar el aprendizaje y mejorar la colaboración, lo que son aspectos claves para el aprendizaje de idiomas nuevos.

Se considera importante el uso de las nuevas tecnologías en las aulas porque permiten al docente hablar un lenguaje que los estudiantes, que tienen como horizonte común, fomentar competencias en niños, niñas y jóvenes para que se constituyan en seres democráticos y con capacidad participativa para la transformación social. Adherido a lo expuesto, el diseño de la secuencia “Mejorando la expresión oral en inglés a través de juegos virtuales sincrónicos: estudiantes de segundo semestre del año 2024 de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia”.

Tuvo en cuenta los desarrollos teóricos como Alonso, gallego y Honey (2007) que permiten entender la investigación a través de los siguientes preceptos fundamentales estos resaltan la necesidad de diseñar actividades lúdicas que sean significativas y relevantes para los estudiantes, promoviendo así un aprendizaje activo y significativo que estimule el desarrollo de habilidades comunicativas en inglés. Asimismo, se considera crucial proporcionar un ambiente de aprendizaje que fomente la colaboración y la interacción entre los estudiantes, utilizando los juegos virtuales como herramientas para facilitar la práctica y el intercambio de ideas en inglés. Finalmente, se reconoce la importancia de evaluar de manera continua el impacto de las actividades en la expresión oral de los estudiantes.

En ese sentido, la secuencia didáctica se concentró en actividades con énfasis en interacción con juegos virtuales en encuentros sincrónicos, considerado desde un enfoque de innovación como una tendencia para poder cerrar brechas educativas porque En ese sentido, la secuencia didáctica se concentró en actividades con énfasis en interacción con juegos virtuales en encuentros sincrónicos, considerado desde un enfoque de innovación como una tendencia para poder cerrar brechas educativa y que, para el caso de la particular, se contó con la hipótesis que podría ser de utilidad para fomentar la expresión oral en inglés.

Lo anterior, teniendo en cuenta que el grupo de referencia del estudio, a nivel de diagnóstico lograba un dominio básico del vocabulario y la gramática en inglés, así como una comprensión general de las estructuras de conversación. y de acuerdo con el diagnóstico del grupo se basa en autores como Brown (2004) abogan por el uso de pruebas de nivel estandarizadas para evaluar la competencia lingüística en inglés. A pesar de tener un conocimiento sólido de los aspectos lingüísticos básicos, muchos estudiantes muestran timidez o falta de confianza al participar en conversaciones en inglés. Además, se observa una tendencia a

la traducción literal del español al inglés y dificultades para expresar ideas de manera fluida y natural en situaciones de comunicación real.

Es por lo que, para iniciar la secuencia, y estableciendo el primer objetivo específico como horizonte de reconocimiento de los intereses de los estudiantes, se buscó reconocer su acercamiento al esquema variable del estudio. De tal manera que, a través de la primera actividad, que consta de una socialización para mejorar las habilidades lingüísticas por medio de la participación en un juego virtual, se puedan reconocer los ritmos particulares e intereses individuales de los estudiantes respecto a que durante los encuentros sincrónicos anteriores, estos se realizaban con el envío de material y desarrollo de guías, buscando nuevas alternativas con los estudiantes se realizó la implementación con los juegos virtuales para así, aprender de una manera más creativa y diversa.

En ese sentido, la secuencia didáctica, en las actividades que concentran la movilización y medición de los cambios en el aspecto ontológico relacionado con como fomentar la expresión oral en inglés, tendrán mayor incidencia en la vida de estudiantes, pues responde a sus intereses o motivaciones reales por el aprendizaje.

Finalmente, vale la pena exaltar que el ejercicio de diseño de la secuencia didáctica que soporta este estudio permite fortalecer reflexiones para el ejercicio pedagógico vinculantes con la planeación de actividades virtuales para el fácil aprendizaje y mejorar la oralidad en los estudiantes, así mismo buscar alternativas nuevas y aprovechar la gran brecha generada entre el aprendizaje tradicional y la implementación de la tecnología en la educación y como intelectual transformativo se continua en un proceso investigativo donde se realicen dichas actividades acorde a las necesidades de la población para así tener un material adecuado para sus necesidades.

A lo largo de la secuencia didáctica se tiene presente una de las problemáticas evidenciadas durante los encuentros sincrónicos con los estudiantes de licenciatura en lenguas extranjeras con énfasis en inglés del segundo semestre de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia – UNAD 2024, por lo cual se fomenta la creación de juegos virtuales para con esto mejorar la oralidad de los estudiantes y aprender de una manera diferente e innovadora. Los juegos virtuales se han venido implementando a lo largo de los últimos años en la aplicación del aprendizaje con la finalidad de innovar el mismo y así llamar más la atención de los estudiantes en el proceso, ya que la monotonía no suele ser atractivo para ellos si de aprender se trata.

Autores como James Gee (2003) Profesor e investigador menciona la importancia que es el uso de videojuegos en la educación y como estas pueden promover el aprendizaje, incluido en otro idioma como el inglés, asimismo Jane McGonigal (2011) quien es autora de "*Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*", manifiesta como los videojuegos pueden ser implementados para motivar el aprendizaje y mejorar la colaboración, lo que son aspectos claves para el aprendizaje de idiomas nuevos. Se considera importante el uso de las nuevas tecnologías en las aulas porque permiten al docente hablar un lenguaje que los estudiantes entienden, de igual manera se convierte en un espacio interactivo y ameno para el aprendizaje.

Los principios fundamentales respaldados por destacados teóricos en el campo educativo autores como John Dewey abogaron por un enfoque educativo centrado en las necesidades e intereses de los estudiantes, enfatizando la importancia de adaptar la enseñanza al contexto específico del grupo. Dewey sostiene que el aprendizaje significativo se logra cuando los estudiantes participan activamente en experiencias relevantes y auténticas que tienen un impacto directo en sus vidas. Howard Gardner, por su parte, propuso la teoría de las inteligencias

múltiples, que reconoce la diversidad de habilidades y estilos de aprendizaje entre los estudiantes. Al tener en cuenta las diferencias individuales de los alumnos, Gardner enfatiza la importancia de ofrecer una variedad de enfoques pedagógicos para llegar a todos los estudiantes de manera efectiva.

Para los docentes en formación este tipo de alternativas se convierten en una mano amiga, facilitando el proceso de planeación y mejorando un desempeño académico, el intervenir de maneras diferentes en los espacios del aula ayuda a establecer nuevos horizontes con los estudiantes dando consigo un espacio de confianza y aprendizaje sea el área que sea, el estudiante al sentirse participe de la clase centra su atención en ella y en como poder participar de la manera indicada por el docente llevando así una clase más atenta a indicaciones y parámetros a seguir.

Al tener en cuenta las experiencias pasadas y los conocimientos previos de los estudiantes, se puede adaptar el enfoque de enseñanza para satisfacer las necesidades específicas del grupo. Como argumenta Jean Piaget, el aprendizaje se construye sobre la base de conocimientos existentes, y al integrar los saberes previos en la planificación de la secuencia didáctica, se crea un puente entre lo que los estudiantes ya saben y lo que están aprendiendo; En el quehacer como profesional, se seguirá trabajando desde la secuencia didáctica debido a su importancia como una guía estructurada y flexible que permite adaptarse a las necesidades cambiantes de los estudiantes y del entorno educativo.

La práctica de herramientas que faciliten el proceso del aprendizaje de la lengua inglesa en el caso los juegos virtuales tienen varios beneficios, la motivación y el compromiso ya que estos son atractivos y divertidos para ellos, en su integración los convierte en estudiantes más motivados a participar y comprometerse con las actividades, asimismo establecer un contexto

lúdico, reduciendo estrés y ansiedad asociados con el aprendizaje de un nuevo idioma, se brinda espacios de refuerzos donde los estudiantes despejaron sus dudas durante los encuentros sincrónicos, por otra parte el desarrollo de habilidades comunicativas ya que lo que se busca es ayudar a desarrollar unas habilidades comunicativas en inglés, su expresión oral y la comprensión auditiva.

## **Implementación**

Para esta actividad se tuvo en cuenta el primer objetivo específico, en la cual se realizó el 15 de abril de 2024 a las 8:00 pm hasta las 10:00pm con el propósito de identificar el interés que tienen los estudiantes sobre los tipos de juegos virtuales; se desarrollaron varias actividades en las cuales aprendieron vocabulario por medio de juegos virtuales, donde los estudiantes se veían con mucho interés y animo en participar en estos juegos, además aprendieron palabras nuevas. Al finalizar los juegos virtuales se les pregunto a los estudiantes; cómo se sintieron durante las actividades que realizamos, se les pidió que compartieran sus experiencias durante el juego y cómo se sintieron usando el inglés, también se les permitió compartir sugerencias sobre cómo mejorar futuras actividades de juegos virtuales en inglés.

Cada estudiante respondió a estas preguntas, a lo cual dijeron que les gusto mucho, se sintieron cómodos y les ayudo para aprender más rápido el vocabulario y de una forma interactiva, no tuvieron sugerencias para otros juegos sin embargo dijeron que los juegos que se usaron fueron muy beneficiosos; se consideraron las necesidades educativas de los participantes al seleccionar juegos virtuales que fueran apropiados para su nivel de inglés y estilo de aprendizaje; se diseñaron dichas actividades con la finalidad de fomentar la práctica del idioma de manera divertida y dinámica, adaptando todas aquellas habilidades lingüísticas y los intereses individuales de los estudiantes para así crear un espacio mucho más cómodo y de mayor desenvolvimiento en el tema.

La planificación se centró en la elección de estas actividades proporcionando oportunidades de práctica significativa del idioma y promoviendo la interacción entre los estudiantes; se organizó el espacio virtual de manera que fuera fácil de navegar y se establecieron roles claros para cada participante, lo que proporcionó la colaboración y la

comunicación efectiva durante la sesión; además, se brindó apoyo técnico para asegurar que todos los estudiantes pudieran acceder y participar en las actividades propuestas.

En la planificación de la sesión, se seleccionaron los materiales para complementar los objetivos de aprendizaje, asegurando que fueran accesibles y fáciles de usar para los estudiantes; se organizó el espacio virtual de manera que promoviera la interacción y el compromiso de los participantes, permitiendo igualdad de oportunidades para todos, además, se estableció un tiempo adecuado que equilibraba la exploración de conceptos clave con pausas para reflexionar. Esta estrategia se mantuvo acorde con lo planeado al alinearse con los objetivos de aprendizaje, proporcionando criterios claros y utilizando diferentes herramientas para recopilar datos sobre el desempeño de los estudiantes; la retroalimentación recibida durante la sesión se utilizó para informar futuras planificaciones y mejorar la experiencia de aprendizaje.

Se observó que los recursos didácticos utilizados durante la sesión, como los juegos virtuales y los materiales multimedia, captaron rápidamente la atención de los estudiantes y los mantuvieron comprometidos durante toda la actividad. Se notó un alto nivel de participación y entusiasmo por parte de los estudiantes mientras interactuaban con los juegos y exploraban los materiales proporcionados, además, se observó que los recursos didácticos facilitaron la práctica activa del idioma inglés, permitiendo a los estudiantes aplicar de manera práctica los conceptos y habilidades aprendidos; esta observación sugiere que la selección adecuada de recursos didácticos contribuye significativamente al éxito de la sesión y al logro de los objetivos de aprendizaje esperados.

Para la segunda actividad se tuvo en cuenta el segundo objetivo específico, en la cual se realizó el 20 de abril de 2024 a las 6:00 pm hasta las 8:00pm con el propósito de “Incentivar la interacción de la expresión oral en inglés entre los estudiantes a través del uso de juegos virtuales

en encuentros sincrónicos”, donde se prepararon todos los materiales necesarios para la sesión, seleccionando juegos virtuales que fueran adecuados para practicar la expresión oral en inglés de manera divertida y efectiva, sin dejar de lado ejercicios en donde pudieran practicar y preguntas acerca de dudas que fueran presentando a los largo de la presentación del juego.

Antes de comenzar la sesión, se organizó el espacio virtual asegurándose de que todos los estudiantes tuvieran acceso a los juegos y pudieran participar fácilmente, así mismo se estableció un tiempo adecuado para que los estudiantes pudieran sumergirse en los juegos y practicar el inglés oral de manera significativa. Se inicio la clase con un saludo, para romper el hielo realizando una actividad de conversación en la cual los estudiantes por medio de una ruleta escogían el tema e improvisaban, se notó el interés de cada estudiante, el esfuerzo y la motivación; antes de empezar con el “*talk show*”, se presentó el tema, se desarrollaron varios juegos virtuales donde los estudiantes se les vio más animados aprendiendo nuevo vocabulario y han interactuado de una manera más cómoda en las sesiones.

Durante la sesión, se observó cómo los estudiantes se involucraban activamente en los juegos virtuales y cómo interactuaban entre ellos en inglés; fue gratificante ver cómo se sentían cómodos utilizando el idioma y cómo se animaban mutuamente a participar. Para evaluar el progreso de los estudiantes, se diseñó una estrategia de evaluación que se centraba en la participación en los juegos virtuales y el desempeño en la expresión oral en inglés durante los encuentros sincrónicos; esto permitió obtener una idea clara del nivel de competencia lingüística de cada estudiante e identificar áreas en las que podrían necesitar más apoyo; al final de la sesión, reflexionamos sobre cómo las acciones que se tomaron durante la intervención contribuyeron al logro de los aprendizajes esperados.

La elección de recursos didácticos adecuados, como los juegos virtuales, definitivamente facilitó la práctica activa del inglés oral y promovió el aprendizaje de manera efectiva. Esta sesión fue un éxito en términos de incentivar la interacción de la expresión oral en inglés entre los estudiantes, la combinación de una cuidadosa planificación, una distribución y organización del espacio, una estrategia de evaluación coherente y el uso de recursos didácticos pertinentes lo cual contribuyó al logro de este objetivo específico. Por último, se tuvo en cuenta el tercer objetivo específico, en la cual se realizó el 21 de abril de 2024 a las 6:00 pm hasta las 8:00pm en el cual el propósito es evaluar los cambios respecto a la expresión oral en inglés en estudiantes de segundo semestre de la Licenciatura de Lenguas Extranjeras con Énfasis al Inglés una vez implementada las actividades de juegos virtuales en encuentros sincrónicos.

Los estudiantes se sintieron entusiasmados y motivados durante la implementación de actividades de juegos virtuales en encuentros sincrónicos; experimentaron un ambiente de aprendizaje dinámico y participativo, lo que les permitió sentirse más cómodos y seguros al practicar su expresión oral en inglés; además, la naturaleza interactiva de los juegos virtuales les proporcionó una experiencia práctica y significativa, lo que contribuyó a su compromiso y disfrute durante las sesiones; en general, los estudiantes expresaron satisfacción por la oportunidad de aprender de manera lúdica y colaborativa, lo que les permitió sentirse más motivados y comprometidos con su desarrollo en el dominio del inglés.

La implementación de actividades por medio de juegos virtuales en encuentros sincrónicos ha demostrado ser una estrategia eficaz para mejorar la expresión oral en inglés; al analizar los diferentes aspectos de esta implementación, queda claro que esta metodología responde de manera efectiva a las necesidades educativas de los participantes. En primer lugar, los materiales sugeridos en la planeación y la organización del espacio jugaron un papel

fundamental en facilitar la implementación de estas actividades; al estar alineados con los objetivos, estos materiales proporcionaron recursos concretos que ayudaron a los estudiantes a practicar y desarrollar sus habilidades de expresión oral en inglés de manera efectiva; la distribución y organización del espacio ayudaron a crear un ambiente propicio para el aprendizaje, donde hubo flujo eficiente y promoviendo la participación activa de los estudiantes.

En cuanto al tiempo establecido en la planeación, este se ajustó a las necesidades educativas de los participantes, al dedicar suficiente tiempo a cada actividad, los estudiantes tuvieron la oportunidad de profundizar en los conceptos y practicar las habilidades necesarias para mejorar su *speaking* sin sentirse apresurados; esto les permitió avanzar de manera significativa en su aprendizaje durante los encuentros sincrónicos. La estrategia de evaluación diseñada para estas actividades también demostró ser efectiva, incluyendo actividades prácticas, evaluación integral y aspectos significativos del progreso de los estudiantes, esta estrategia permitió identificar áreas de mejora y adaptar la enseñanza según las necesidades individuales de los estudiantes de manera precisa y oportuna.

Por otro lado, los recursos didácticos utilizados durante la implementación contribuyeron al logro del aprendizaje esperado, estos recursos proporcionaron herramientas interactivas y estimulantes que apoyaron la práctica y el desarrollo de las habilidades; los juegos virtuales ofrecieron una plataforma dinámica y motivadora para que los estudiantes practicasen y aplicaran lo aprendido de manera práctica y significativa.

### **Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica**

Se hizo el cumplimiento del objetivo general, donde cada semana, los estudiantes se reunían en sesiones virtuales donde participaban en una variedad de juegos diseñados para mejorar sus habilidades de expresión oral en inglés, desde debates simulados hasta juegos de roles, cada actividad fue cuidadosamente seleccionada para proporcionar a los estudiantes oportunidades prácticas y divertidas para practicar el idioma. A lo largo de las sesiones, se observó un notable progreso en la expresión oral de los estudiantes, ganaron confianza al hablar en inglés y mostraron una mayor fluidez y precisión en sus conversaciones, donde se formó un sentido de comunidad entre los estudiantes a medida que colaboraban y se apoyaban mutuamente durante las actividades.

Al finalizar las sesiones, se realizaron evaluaciones que revelaron que los estudiantes habían alcanzado los objetivos establecidos en términos de mejora de la expresión oral en inglés, basado en los resultados de la investigación, la interacción con juegos virtuales se ha demostrado ser funcional para fomentar la expresión oral de manera efectiva, los estudiantes mostraron una mayor participación y entusiasmo durante las actividades de juego, lo que los llevó a practicar la expresión oral de forma más activa y a desarrollar una mayor confianza en su habilidad para comunicarse en inglés.

Por otra parte, se observó que los juegos virtuales proporcionaron un entorno seguro y libre de presiones donde los estudiantes se sintieron más cómodos para practicar y cometer errores, lo que favoreció el desarrollo de sus habilidades lingüísticas; para otras investigaciones, se podría indagar acerca de cómo se pueden adaptar los juegos virtuales para satisfacer las necesidades específicas de diferentes grupos de estudiantes, como aquellos con diferentes niveles de competencia lingüística o con necesidades educativas especiales.

Los estudiantes muestran una mayor disposición a participar activamente durante el desarrollo de las actividades, se observa un aumento en la cantidad y calidad de las intervenciones orales en inglés, lo que indica una mayor confianza y motivación para expresarse en el idioma, así como la fluidez y retentiva, muestran una capacidad para mantener conversaciones naturales, utilizando un vocabulario más variado y estructuras gramaticales más complejas; la habilidad de hablar en inglés no solo es una herramienta lingüística, sino también una puerta de entrada a nuevas experiencias, culturas y oportunidades que enriquecen al ser humano en su totalidad.

Aunque esta investigación ha arrojado resultados positivos, es importante reconocer algunas limitaciones que podrían afectar la generalización de los hallazgos y sugerir recomendaciones para futuras investigaciones; es posible que el tamaño de la muestra no sea lo suficientemente grande como para representar de manera completa y precisa a la población estudiantil, un estudio con una muestra más amplia podría proporcionar resultados más robustos y generalizables, es importante para otras investigaciones realizar estudios a largo plazo que sigan el progreso de los estudiantes durante varios semestres para evaluar la sostenibilidad de los efectos de la interacción con juegos virtuales en la expresión oral en inglés.

Introduciendo una nueva metodología de enseñanza que utiliza la tecnología de manera efectiva para mejorar las habilidades lingüísticas de los estudiantes, este enfoque innovador puede inspirar a otros educadores a explorar nuevas formas de enseñanza que integren la tecnología de manera significativa en el aula. Si se proporciona un entorno de aprendizaje inclusivo y accesible, la interacción con juegos virtuales puede llegar a una amplia gama de estudiantes con diferentes estilos de aprendizaje, habilidades lingüísticas y necesidades

educativas; esto promueve la diversidad y la equidad en el aula, garantizando que todos los estudiantes tengan la oportunidad de desarrollar sus habilidades lingüísticas.

## Conclusiones

Tras llevar a cabo una investigación se logró identificar el nivel de interés de los estudiantes de licenciatura en lenguas extranjeras con énfasis en inglés hacia los juegos virtuales, donde se presentaron motivaciones individuales y colaborativas de los estudiantes con relación a estas herramientas de aprendizaje permitiendo adaptar y personalizar las actividades de acuerdo a sus intereses específicos donde durante el proceso de aplicación de esta actividad, la respuesta de los estudiantes fue un aprendizaje más amplio y el conocimiento de un nuevo vocabulario, así mismo se perfeccionaron las estructuras gramaticales y la manera correcta de decir aquellas palabras que se usan con frecuencia en conversaciones, donde se cumplió con la planeación del objetivo.

Por otra parte, tras la aplicación de los juegos virtuales se ha logrado un aumento en la interacción oral en inglés con los estudiantes en los encuentros sincrónicos, donde los estudiantes fueron participes y mostraron un interés en cada una de las actividades, así mismo se incrementó la participación y colaboración, se crearon espacios de conversaciones para mejorar la interacción y el nivel de inglés que maneja cada uno de los asistentes aunque en este espacio no se contó con una gran cantidad de estudiantes, ellos estaban centrados en cada una de las indicaciones mencionadas para la realización de la actividad y se daba solución a las preguntas que surgían a lo largo de la aplicación de la reunión, dando con esto una asesoría más directa y eficaz.

Una vez implementadas las actividades elaboradas en base a juegos virtuales durante los encuentros sincrónicos, se tuvo también en cuenta en que presentaban dificultad los estudiantes y era en el reconocimiento del vocabulario, ya que algunos no tenían muy claro estos términos o solían confundirse muy fácilmente, de igual manera en la expresión oral, donde no se contaba

con un desenvolvimiento a la hora de crear un dialogo conciso y estructurado adecuadamente, antes de empezar con las actividades se daba un video explicativo donde se proyectaban diálogos con la finalidad de que se fueran familiarizando con la experiencia y los ejercicios, de igual manera al finalizar se realizaban preguntas frente al video y se evidencio como pocos de los asistentes respondían correctamente, ya que habían palabras muy confusas lo que genera un atraso a la hora de intentar interactuar en un segundo lenguaje.

Los resultados obtenidos durante el primer semestre del año 2024 demuestran que la integración de estos juegos virtuales en los encuentros sincrónicos han sido para fomentar la expresión oral en ingles entre los estudiantes de licenciatura de lenguas extranjeras con énfasis en inglés, donde se generó un ambiente dinámico y con motivación para que los estudiantes se hicieran participes rápidamente en las diversas actividades y conversaciones, mejorando con esto su vocabulario, gramática y fluidez, por otra parte las retroalimentaciones recibidas en su mayoría fueron de manera positiva destacando la relevancia y utilidad a los juegos virtuales como herramienta eficaz para el aprendizaje de un nuevo idioma.

Para finalizar se debe tener en cuenta la exploración de los diversos juegos virtuales con los cuales se puede aprender una segunda lengua, en donde se pueda acoplar a las necesidades de los estudiantes y de una manera en la cual todos aprendan al mismo tiempo, de igual manera tener un registro de estudios a largo y corto plazo donde se analice el impacto de las actividades en los estudiantes. Antes de la aplicación de las actividades se debe tener presente que se debe hacer una exploración exhaustiva sobre diferentes herramientas tecnológicas y cuales generan un mayor impacto sin dejar delado la opinión de los estudiantes por medio de encuestas o retroalimentaciones para mejorar la aplicación de estas.

### Referencias Bibliográficas

Alonso, C., Domingo J. Gallego, & Honey, P. (s.f) Los estilos de aprendizaje, procedimientos de diagnóstico y mejora Ediciones Mensajero, sitio web:

[https://www.researchgate.net/profile/Domingo-Gallego/publication/311452891\\_Los\\_Estilos\\_de\\_Aprendizaje\\_Procedimientos\\_de\\_diagnostico\\_y\\_mejora/links/5847158708ae8e63e6308a5d/Los-Estilos-de-Aprendizaje-Procedimientos-de-diagnostico-y-mejora.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Domingo-Gallego/publication/311452891_Los_Estilos_de_Aprendizaje_Procedimientos_de_diagnostico_y_mejora/links/5847158708ae8e63e6308a5d/Los-Estilos-de-Aprendizaje-Procedimientos-de-diagnostico-y-mejora.pdf)

Antonio, C., & Carrión, J. (2023). Uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la enseñanza-aprendizaje del inglés, una revisión de literatura. Espacio I+D, Innovación más Desarrollo, 12(33). <https://doi.org/10.31644/IMASD.33.2023.a02>

Batista, M., Celso, V., & Usubiaga, G. (2007). Tecnologías de la información y la comunicación en la escuela: trazos, claves y oportunidades para su integración pedagógica. Buenos Aires: Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de la Nación, sitio web:

<http://www.bnm.me.gov.ar/giga1/documentos/EL001566.pdf>

Cabero, J. (2023). C Pixel-Bit, Revista de Medios y Educación, sitio web:

<https://doi.org/10.12795/pixelbit.100107>

Fernández, A., Gutiérrez, P., & Tabasso, E. (2016). Humanizar la utilización de las TIC en educación. Dykinson. Sitio web: [https://eds-p-ebsohost-com.bibliotecavirtual.unad.edu.co/eds/detail/detail?vid=1&sid=e8fa19a9-cf3c-4941-](https://eds-p-ebsohost-com.bibliotecavirtual.unad.edu.co/eds/detail/detail?vid=1&sid=e8fa19a9-cf3c-4941-85a7-9aaba2c17a78%40redis&bdata=Jmxhbmc9ZXMmc210ZT11ZHMtbG12ZSZzY29wZT1zaXRI#AN=1227220&db=e000xww)

[85a7-](https://eds-p-ebsohost-com.bibliotecavirtual.unad.edu.co/eds/detail/detail?vid=1&sid=e8fa19a9-cf3c-4941-85a7-9aaba2c17a78%40redis&bdata=Jmxhbmc9ZXMmc210ZT11ZHMtbG12ZSZzY29wZT1zaXRI#AN=1227220&db=e000xww)

[9aaba2c17a78%40redis&bdata=Jmxhbmc9ZXMmc210ZT11ZHMtbG12ZSZzY29wZT1zaXRI#AN=1227220&db=e000xww](https://eds-p-ebsohost-com.bibliotecavirtual.unad.edu.co/eds/detail/detail?vid=1&sid=e8fa19a9-cf3c-4941-85a7-9aaba2c17a78%40redis&bdata=Jmxhbmc9ZXMmc210ZT11ZHMtbG12ZSZzY29wZT1zaXRI#AN=1227220&db=e000xww)

Garces, M., Ruiz, R., & Martínez., (s.f). Transformación Pedagógica Mediada por Tecnologías de la Información y La Comunicación (TIC), sitio web:

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5104968.pdf>

González, M. (2023). Aprendizaje del inglés y el uso de las Tics como método de enseñanza en un grupo de estudiantes de la carrera de inglés de la universidad Autónoma de Chiriquí  
Revista digital: <https://doaj.org/article/20949f2ccb1d4137a72557357179d4d5>

Huarcaya, R. (2017). Nuevas estrategias de enseñanza utilizando herramientas tic en educación superior. Sitio web: <https://eds-p-ebsohost->

[com.bibliotecavirtual.unad.edu.co/eds/detail/detail?vid=1&sid=42cda821-e782-4360-8698-](https://eds-p-ebsohost-com.bibliotecavirtual.unad.edu.co/eds/detail/detail?vid=1&sid=42cda821-e782-4360-8698-)

[b93a9d5865ab%40redis&bdata=Jmxhbmc9ZXMmc2l0ZT11ZHMtbG12ZSZzY29wZT1zaXRl#AN=156679299&db=fap](https://eds-p-ebsohost-com.bibliotecavirtual.unad.edu.co/eds/detail/detail?vid=1&sid=42cda821-e782-4360-8698-b93a9d5865ab%40redis&bdata=Jmxhbmc9ZXMmc2l0ZT11ZHMtbG12ZSZzY29wZT1zaXRl#AN=156679299&db=fap)

Intriago, Y., & Cedeño, L. (2023). Actividades didácticas e-learning para la enseñanza-aprendizaje del inglés, Revista Cubana de Educación Superior, sitio web:

<https://revistas.uh.cu/rces/article/view/7906/6704>

Monserrate, M., Echeverría, L., Moreira, R., & Ponce, L. (2023). Innovación en la enseñanza del inglés en la Educación Superior: desafíos, oportunidades y buenas prácticas Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria PENTACIENCIAS. Vol. 5, Núm. 7, sitio web:

<https://www.researchgate.net/publication/376276658> Innovacion en la ensenanza del i  
ngles en la Educacion Superior desafios oportunidades y buenas practicas

Mosquera, I. (2023). Perspectiva docente sobre el aprendizaje de inglés con herramientas digitales: implicaciones emocionales y actitudinales. Tejuelo, 38, 13-42. Doi:

<https://doi.org/10.17398/1988-8430.38.13>

- Nieto, Z. (2018). El e-learning como un recurso de desarrollo educativo. Aibi Revista de investigación, administración e ingeniería,6(2), 1. Recuperado de <https://revistas.udes.edu.co/aibi/article/view/1692>
- Macías, R., Torres, J., Zambrano, J. & Asang, A. (2016). Juegos Virtuales Interactivos Para Desarrollar las Habilidades Lingüísticas En Estudiantes de Bachillerato En La Unidad Educativa Elosy Alfaro de Bahía de Caráquez. Revista Didasc@lia: D&E. Publicación cooperada entre CEDUT- Las Tunas y CEdeG-Granma, CUBA, sitio web: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6644648>
- Sánchez, M. (2013). Profesores frente a los videojuegos como recurso didáctico Teachers opposite to the video games like didactic resource, Revista DIM, sitio web: [dim\\_a2013m4n25a5.pdf \(uab.cat\)](http://dim_a2013m4n25a5.pdf)
- UNESCO. (2001). Declaración de Cochabamba y recomendaciones sobre políticas educativas al inicio del siglo XXI. Recuperado el 23 de enero de 2013, de Séptima Reunión del Comité Regional Intergubernamental del Proyecto Principal de Educación en América Latina y el Caribe realizada en Marzo de 2001 sitio web: <http://unesdoc.unesco.org/images/0012/001214/121485s.pdf>

## Apéndices

### Apéndice A

*Carpeta de Evidencias de la Práctica*

[https://drive.google.com/drive/folders/1\\_qdrWIJkuFvaz0XqCsFnEY0Xb8SumzWN](https://drive.google.com/drive/folders/1_qdrWIJkuFvaz0XqCsFnEY0Xb8SumzWN)