

**Impacto del Modelo Heutagógico Mediado por TIC en la Participación Oral de Docentes  
en Formación del Programa LILEI de la UNAD**

Alysson Tatiana Diaz Prado

Asesor

Smith Ibeth Guerrero Rodriguez

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Lenguas Extranjeras con Énfasis en Inglés

2025

## Resumen

Este documento es el resultado de un ejercicio de investigación formativa desarrollado como opción de grado, que permitió reflexionar sobre la práctica pedagógica y la investigación educativa. El estudio se realizó en la UNAD en clases virtuales de prácticas pedagógicas mediadas por TIC, con estudiantes del programa LILEI. El objetivo general fue promover la participación oral de los docentes en formación en ambientes virtuales sincrónicos de inglés mediante la implementación del modelo heutagógico mediado por TIC, utilizando un enfoque cualitativo y de estudio de caso en el que se implementaron herramientas digitales y estrategias colaborativas, reconociendo sus efectos en el desarrollo ontológico de autonomía, autoconfianza y autorregulación del aprendizaje. Los hallazgos evidencian que la integración del modelo heutagógico y las TIC fomenta la participación activa, la motivación y la competencia comunicativa en inglés, transformando los espacios sincrónicos en entornos inclusivos, colaborativos y autorregulados.

***Palabras clave:*** TIC, Heutagogía, Participación, Autonomía, Inglés

### **Abstract**

This study is the result of a formative research exercise conducted as a graduation option, aimed at reflecting on pedagogical practice and educational research. The research was carried out at UNAD in virtual classes of pedagogical practices mediated by ICT, with students of the LILEI program. The general objective was to promote oral participation of teachers in training in synchronous virtual English environments through the implementation of a heutagogical model mediated by ICT, using a qualitative case study approach, where digital tools and collaborative strategies were implemented, recognizing their effects on the ontological development of autonomy, self-confidence, and self-regulation in learning. The study concluded that the integration of the heutagogical model and ICT encourages active participation, motivation, and English communicative competence, transforming synchronous sessions into inclusive, collaborative, and self-regulated learning environments.

***Keywords:*** ICT, Heutagogy, Participation, Autonomy, English

## Tabla de Contenido

Introducción .....	7
Caracterización .....	9
Planteamiento del Problema .....	11
Pregunta de Investigación .....	13
Objetivos .....	14
Objetivo General .....	14
Objetivos Específicos.....	14
Marcos De Referencia.....	15
Referentes Conceptuales.....	15
Referentes Teóricos .....	18
Referentes Técnicos .....	20
Referentes Legales .....	20
Referentes Éticos .....	21
Herramientas y Métodos .....	22
Enfoque y Tipo de Estudio .....	22
Unidad de Análisis.....	22
Técnicas para la Recolección de Datos.....	22
Categorías para el Análisis de Datos .....	23
Resultados .....	24
Acercamiento de la Población a la Variable.....	24
Experimentación .....	24
Identificación de Variaciones .....	25

Análisis y Discusión .....	26
Conclusiones y Recomendaciones.....	29
Recomendaciones .....	30
Referencias Bibliográficas .....	32
Apéndices.....	35

**Lista de Apéndices**

<b>Apéndice A</b> <i>Muestras de Investigación</i> .....	35
--	----

## Introducción

La integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en los procesos educativos ha transformado de manera significativa la enseñanza y el aprendizaje de lenguas extranjeras, especialmente en entornos virtuales sincrónicos. En el contexto actual, caracterizado por la expansión de modalidades educativas mediadas por plataformas digitales, se hace necesario repensar las estrategias pedagógicas que favorezcan la interacción, la motivación y el desarrollo de competencias comunicativas. En este sentido, el uso planificado de herramientas digitales, combinado con enfoques centrados en el estudiante, adquiere relevancia como alternativa para fortalecer la participación oral y promover aprendizajes más significativos y contextualizados.

No obstante, diversos estudios evidencian que, a pesar de la disponibilidad de recursos tecnológicos, persisten dificultades relacionadas con la baja participación oral, la ansiedad comunicativa y la dependencia del docente en los encuentros virtuales; estas problemáticas se asocian, en gran medida, a prácticas pedagógicas tradicionales trasladadas a entornos digitales sin una mediación didáctica adecuada. La literatura especializada señala la necesidad de implementar modelos pedagógicos que fomenten la autonomía, la autorregulación y la confianza del estudiante, así como estrategias innovadoras que integren la gamificación y el uso consciente de TIC para reducir barreras afectivas y cognitivas en la comunicación oral.

En respuesta a esta problemática, la presente investigación tuvo como objetivo general analizar el impacto de un modelo heutagógico mediado por TIC en la participación oral de los estudiantes durante encuentros virtuales sincrónicos; para ello, se adoptó un enfoque metodológico de carácter cualitativo, apoyado en técnicas como la observación, el diario de campo y el análisis reflexivo de las interacciones orales, lo que permitió recopilar información

relevante sobre las percepciones, comportamientos y avances de los participantes a lo largo del proceso formativo.

Los resultados obtenidos evidencian que la incorporación planificada de herramientas digitales, actividades gamificadas y entornos colaborativos favoreció de manera significativa la participación oral, la autonomía y la autoconfianza de los estudiantes; a la vez, se observó una disminución progresiva de la ansiedad comunicativa y una mayor disposición a interactuar de forma espontánea y reflexiva. Estos hallazgos invitan al lector a profundizar en el contenido del presente informe, con el fin de comprender cómo la mediación pedagógica sustentada en un enfoque heutagógico puede transformar los encuentros virtuales en espacios de aprendizaje más dinámicos, participativos y significativos.

## Caracterización

La presente investigación se llevó a cabo en el contexto virtual de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD) específicamente en el programa de Licenciatura en Lenguas Extranjeras con Énfasis en Inglés (LILEI). Esta institución es de carácter público y con presencia nacional e internacional y tiene como misión ofrecer educación superior a distancia, facilitando el acceso a estudiantes que por motivos laborales o económicos no pueden asistir a programas presenciales. El estudio se encierra en los espacios académicos de práctica pedagógica, los cuales son mediados por Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), lo que configura un entorno educativo virtual, flexible y basado en la autonomía del estudiante.

La unidad de análisis está conformada por estudiantes del programa LILEI que se encontraban en proceso de formación en procesos de clases de práctica de inglés conversacional. Este grupo presenta diversidad en cuanto a procedencia regional, contexto socioeconómico y experiencias previas en la práctica del inglés; la mayoría de los estudiantes son adultos jóvenes entre los 17 y 35 años, quienes en muchos casos deben mezclar sus estudios con responsabilidades laborales y familiares, en muchos casos afectando su participación constante y activa durante las sesiones.

Durante el proceso de diagnóstico se identificó como problemática principal la poca participación de los estudiantes durante los encuentros virtuales, afectada en parte por el temor a equivocarse al hablar o expresarse en público; esta situación limita significativamente la interacción, el desarrollo de habilidades comunicativas en inglés y el aprovechamiento de los espacios sincrónicos, que deberían fomentar el aprendizaje colaborativo además de mantener el bajo nivel de participación, afectando los avances de la práctica pedagógica.

Frente a este desafío, se evidenció la necesidad de implementar herramientas pedagógicas digitales que promuevan entornos seguros, participativos y dinámicos, donde el error sea visto como parte del proceso de aprendizaje; entre estas herramientas se consideran aquellas que facilitan la expresión oral, escucha y escrita de manera progresiva, colaborativa y sin juicio inmediato, lluvia de ideas, herramientas de gamificación, pizarras colaborativas, entre otras. Es decir, el objetivo es fomentar la confianza, reducir la ansiedad y aumentar el compromiso activo de los estudiantes durante las sesiones virtuales.

Asimismo, se reconocen factores contextuales que profundizan esta problemática, como la falta de familiaridad con herramientas digitales, la inseguridad lingüística en el uso del inglés como lengua extranjera, la sobrecarga académica, y limitaciones en el acceso a recursos tecnológicos.; considerando que estos elementos deben ser considerados al diseñar e implementar en este tipo de grupos estrategias pedagógicas que busquen incentivar la participación activa y significativa centradas en el estudiante y adaptadas a su realidad.

## Planteamiento del Problema

De acuerdo a lo observado en algunas prácticas anteriores, se puede percibir que los estudiantes del programa de Licenciatura en Inglés como Lengua Extranjera (LILEI) de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD) han demostrado avances significativos en su proceso formativo, pues a pesar de los retos que implica la educación virtual, muchos estudiantes han logrado adaptarse a los ambientes digitales, mostrando autonomía, responsabilidad y compromiso con sus estudios. Además, la diversidad de los grupos, tanto en edad como en contexto cultural y geográfico, han enriquecido las dinámicas de aprendizaje, permitiendo que algunos estudiantes compartan experiencias previas que fortalecen el proceso educativo, evidenciándose esto dentro del contexto virtual y académico de los mismos.

Sin embargo, viéndolo desde otro punto de vista, al analizar las estrategias pedagógicas y didácticas actuales se puede observar que la mediación del aprendizaje en los espacios sincrónicos presenta algunas limitaciones, especialmente en lo que respecta al desarrollo de habilidades comunicativas orales en inglés; a pesar que se emplean herramientas como videollamadas en Teams, foros y actividades interactivas, la participación activa de los estudiantes durante las sesiones virtuales es baja; en muchas ocasiones, el temor a equivocarse, la ansiedad al hablar en público y la falta de retroalimentación inmediata dificultan la interacción y el aprovechamiento de estos espacios. Además, las clases asincrónicas, si bien permiten flexibilidad, no favorecen la práctica oral ni el desarrollo de la fluidez conversacional, lo que limita el progreso en esta competencia de vital importancia.

En los espacios virtuales sincrónicos del programa LILEI, se ha identificado una baja participación oral por parte de los docentes en formación, influenciada por factores como el miedo a equivocarse, la ansiedad al hablar en público y la falta de retroalimentación inmediata,

limitando el desarrollo de competencias comunicativas esenciales. Por esta razón, surge el interés por introducir una nueva variable de mediación: La implementación de herramientas pedagógicas desde el método Heutagógico, que promuevan entornos seguros, colaborativos y libres de juicio inmediato; es por esta razón, que se plantea que la implementación de recursos tecnológicos, sea basado en lo que su definición se conoce en la "Guía No. 30 Ser competente en tecnología: ¡Una necesidad para el desarrollo!" del Ministerio de Educación Nacional (MEN); además de la implementación de pizarras colaborativas, dinámicas de gamificación, lluvia de ideas y actividades de expresión oral progresiva que puedan fomentar la participación activa y reducir la ansiedad comunicativa.

Por ende, la hipótesis central de esta investigación es que el uso de estas herramientas podría contribuir significativamente al desarrollo de la competencia oral en inglés, al generar espacios más inclusivos y motivadores para los estudiantes, permitiendo una práctica más constante y efectiva.

En resumidas cuentas, la pertinencia de este proyecto radica en su enfoque centrado en el estudiante, que busca transformar estos espacios en entornos de aprendizaje autodirigido, colaborativo y seguro, cuyo impacto se proyecta en la mejora de la calidad educativa, el fortalecimiento de la autonomía estudiantil y el desarrollo de habilidades comunicativas en inglés. Además, aunque existen estudios sobre educación en línea, pocos se centran específicamente en el desarrollo de habilidades comunicativas orales en contextos asincrónicos y sincrónicos; por ello, se hace necesaria una investigación que explore cómo la incorporación de las herramientas tecnológicas y digitales pueden mejorar este aspecto del aprendizaje, anticipando así la formulación de una pregunta investigativa que permita orientar la intervención educativa propuesta.

### **Pregunta de Investigación**

¿De qué manera influye la implementación del modelo Heutagógico Mediado por las TIC en la participación oral de los docentes en formación del programa LILEI de la UNAD durante los encuentros sincrónicos del segundo semestre del 2025?

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Promover la participación oral de los docentes en formación del programa LILEI de la UNAD mediante la implementación del modelo heutagógico mediado por TIC en encuentros sincrónicos durante el segundo semestre de 2025.

### **Objetivos Específicos**

Identificar los factores que limitan la participación oral en espacios sincrónicos.

Implementar herramientas tecnológicas y digitales que fomenten la autonomía y la expresión oral.

Diseñar herramientas educativas y gamificadas que generen entornos seguros y motivadores.

Evaluar el impacto del modelo heutagógico en el desarrollo de competencias comunicativas.

## Marcos De Referencia

### Referentes Conceptuales

La presente investigación se sustenta en conceptos clave que delimitan el campo semántico y orientan el análisis. En primer lugar, se aborda la heurtagogía, la cual se concibe como un enfoque de aprendizaje centrado en el estudiante, que promueve la autonomía, la autorreflexión y la capacidad de aprender a aprender. La heurtagogía se concibe como un enfoque de aprendizaje centrado en el estudiante, que promueve la autonomía, la autorreflexión y la capacidad de aprender a aprender. Desde el modelo pedagógico unadista, el aprendizaje autodirigido permite al estudiante asumir un rol activo en la construcción de su conocimiento, fortaleciendo la autorregulación y la responsabilidad frente a su proceso formativo (Universidad Nacional Abierta y a Distancia [UNAD], 2021).

Según Blaschke y Marín (2020), la heurtagogía se fundamenta en el aprendizaje autodeterminado que promueve la autonomía, la autorreflexión y la gestión del propio aprendizaje, especialmente cuando se apoya en tecnologías como los e-portfolios que favorecen la documentación y reflexión continua. Esto resulta particularmente relevante en contextos virtuales como los del programa LILEI, donde los estudiantes combinan la educación con responsabilidades laborales y familiares, requiriendo estrategias que fomenten la gestión autónoma del aprendizaje. Asimismo, González-Sanmamed, Prendes Espinosa y Souto-Seijo (2022) introducen el concepto de ecologías digitales, que permiten a los estudiantes construir entornos personalizados para organizar recursos, estructurar conocimientos y planificar su aprendizaje de manera autodirigida. Este enfoque refuerza la pertinencia de aplicar un modelo heurtagógico mediado por TIC, ya que fomenta que los docentes en formación tomen un rol activo y consciente en la construcción de sus competencias comunicativas.

### ***TIC y Mediación Pedagógica***

El uso de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la enseñanza de inglés se ha consolidado como un elemento esencial para dinamizar la interacción, facilitar el acceso a recursos y promover la personalización del aprendizaje. Peña-Acuña y Corga Fernández Durão (2024) señalan que el uso de la inteligencia artificial en el aprendizaje del inglés favorece la personalización, la retroalimentación inmediata y el desarrollo de la autonomía en docentes en formación. En entornos virtuales sincrónicos, estas tecnologías ofrecen oportunidades para que los estudiantes experimenten y se expresen con seguridad, mientras desarrollan habilidades comunicativas y autorreguladas. La literatura reciente enfatiza que la mediación digital no solo sirve como apoyo logístico, sino que constituye un factor transformador en la construcción de competencias lingüísticas y metacognitivas.

### ***Gamificación y Motivación en el Aprendizaje del Inglés***

La gamificación se define como la incorporación de elementos propios del juego en contextos educativos con el propósito de incrementar la motivación, la participación y el compromiso del estudiante. Estudios recientes evidencian que el uso de plataformas interactivas como Kahoot y Wordwall favorece la participación activa, el trabajo colaborativo y la fluidez oral en cursos de inglés como lengua extranjera, especialmente en entornos virtuales sincrónicos (Dicheva et al., 2015; Zainuddin et al., 2020). Asimismo, la integración de dinámicas basadas en retos, retroalimentación inmediata y recompensas contribuye a reducir la ansiedad comunicativa y a fortalecer la confianza del estudiante, promoviendo una participación oral más espontánea y sostenida (Shao et al., 2025).

### ***Ansiedad Comunicativa y Participación Oral***

La ansiedad comunicativa constituye uno de los principales factores afectivos que limitan la participación oral de los estudiantes en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera, especialmente en contextos virtuales. Olaya y Ahumada (2023) evidencian que el miedo a cometer errores, la autoevaluación negativa y la exposición frente a otros influyen directamente en la fluidez, la espontaneidad y la confianza del estudiante al expresarse oralmente. No obstante, los autores destacan que la implementación de estrategias pedagógicas como actividades colaborativas, ambientes de aprendizaje seguros y dinámicas lúdicas contribuye a disminuir los niveles de ansiedad y a fortalecer la disposición comunicativa. Este hallazgo se alinea con la necesidad de diseñar actividades progresivas y colaborativas, donde el error se perciba como parte del aprendizaje, fortaleciendo la autoconfianza y la autonomía de los estudiantes. Integrar TIC y gamificación dentro de un enfoque heutagógico garantiza que los docentes en formación desarrollen competencias comunicativas de manera reflexiva y sostenida.

### ***Formación Docente y Estrategias Innovadoras***

En la formación de docentes de inglés, la integración de tecnologías digitales e Inteligencia Artificial permiten diseñar experiencias de aprendizaje personalizadas y orientadas al desarrollo de la autonomía; la mediación pedagógica apoyada en recursos digitales favorece la retroalimentación oportuna, la adaptación de los contenidos al nivel del estudiante y el fortalecimiento de la participación oral en entornos virtuales, elementos coherentes con el enfoque heutagógico y la autorregulación del aprendizaje (Peña Acuña & Corga Fernández Durão, 2024).

## Referentes Teóricos

El sustento teórico se construye a partir de investigaciones que abordan el aspecto ontológico, la variable de participación oral y el enfoque metodológico. A continuación, se presentan algunos estudios relevantes, cada uno analizado en un párrafo argumentativo:

El artículo Ser autónomo para aprender (UNAD, 2021) destaca la autonomía como eje del modelo pedagógico unadista; se plantea que el aprendizaje autodirigido permite al estudiante construir significado desde su experiencia, favoreciendo el desarrollo de competencias autorreguladas. Esta perspectiva se alinea con el enfoque de la presente investigación, en tanto que la participación oral requiere de un sujeto autónomo que se apropie de su aprendizaje y lo proyecte en la interacción comunicativa.

La heutagogía y la andragogía comparten una orientación hacia el aprendizaje autodirigido, donde el uso de tecnologías digitales favorece la autonomía, la colaboración y la gestión del propio aprendizaje. En contextos de enseñanza de lenguas, Belda-Medina (2020) muestra que el empleo de herramientas digitales no solo fortalece la interacción entre estudiantes, sino que también promueve enfoques reflexivos y colaborativos, características centrales del aprendizaje heutagógico.

Estudios recientes han demostrado que las clases virtuales apoyadas por herramientas tecnológicas potencian el desarrollo de la habilidad oral en inglés (Cevallos Vélez et al., 2024). Este estudio aporta al componente metodológico, al señalar que el entorno tecnológico debe ser cuidadosamente estructurado para facilitar la expresión oral.

La integración de tecnología en procesos de aprendizaje de lenguas extranjeras influye positivamente en la competencia comunicativa y en la autonomía estudiantil (Sari, 2024). Este aporte resulta fundamental para el diseño de actividades de expresión oral progresiva.

El uso sistemático de tecnología digital también puede promover el aprendizaje autónomo y el compromiso emocional, lo que influye positivamente en el desempeño en inglés (Shao et al., 2025). Este estudio justifica la implementación de dinámicas gamificadas y pizarras colaborativas.

La implementación de entornos virtuales de aprendizaje en cursos de EFL puede incrementar la motivación y percepción positiva de los estudiantes hacia el uso de tecnología en clase (Herrera, 2023). Esto respalda la hipótesis de que en los entornos virtuales sí se puede promover la motivación y la participación de los estudiantes.

Belda (2020) señala que los estudiantes logran mayor autonomía y confianza al interactuar con recursos tecnológicos; plantea que el aprendizaje autodirigido permite superar barreras como el temor al error y la ansiedad comunicativa. Este aporte resulta fundamental para el diseño de actividades de expresión oral progresiva.

Por su parte, García-Serna (2024) destaca la importancia de la retroalimentación inmediata y de los entornos virtuales seguros para reducir la ansiedad comunicativa; concluye que la participación oral mejora cuando el estudiante recibe respuestas oportunas y apoyo pedagógico constante. Este estudio justifica la implementación de dinámicas gamificadas y pizarras colaborativas.

En consonancia con lo anterior, la literatura reciente indica que la integración de tecnologías digitales y actividades gamificadas favorece la creación de climas emocionales positivos, donde el error es asumido como parte natural del proceso de aprendizaje. Estudios como el de Shao et al. (2025) señalan que estos entornos promueven la autorregulación, la motivación y la participación activa, elementos fundamentales para el desarrollo de la competencia oral. En este sentido, la combinación de TIC, gamificación y un enfoque

heutagógico resulta clave para transformar los encuentros sincrónicos en espacios que potencien la expresión oral, la autonomía y la confianza de los estudiantes en formación docente.

### **Referentes Técnicos**

Esta investigación se apoya en documentos técnicos que orientan la práctica educativa. La Guía No° 30 del MEN (Ministerio de Educación Nacional, 2017) establece lineamientos para el uso pedagógico de las TIC, promoviendo su integración en ambientes virtuales como medio para fortalecer la participación y el aprendizaje autónomo.

La UNESCO (2020), en su informe sobre educación post-COVID, recomienda el uso de tecnologías inclusivas y adaptativas para mejorar la calidad educativa; este marco técnico respalda el diseño de entornos seguros y motivadores.

UNICEF (2021) sugiere el uso de herramientas digitales para promover la equidad en el aprendizaje, especialmente en contextos vulnerables; sus orientaciones técnicas validan el enfoque colaborativo y gamificado propuesto en esta investigación.

### **Referentes Legales**

El marco jurídico que regula la educación en Colombia proporciona sustento legal a esta investigación. La Ley 115 de 1994, conocida como Ley General de Educación, establece que la formación debe ser integral, participativa y orientada al desarrollo de competencias; este principio se relaciona directamente con el enfoque autodirigido del modelo heutagógico.

El Decreto 1075 de 2015 reglamenta el uso de TIC en el sector educativo, promoviendo su incorporación en los procesos pedagógicos como herramienta para mejorar la calidad y cobertura de la educación.

La Resolución 18583 de 2017 define los lineamientos para la formación docente en Colombia, incluyendo el uso de tecnologías como parte del desarrollo profesional; este

documento respalda la implementación de estrategias digitales en la formación de docentes en lengua extranjera.

### **Referentes Éticos**

La dimensión ética se aborda con rigor, garantizando el respeto por los participantes y la integridad del proceso. Se contempla el consentimiento informado como mecanismo para asegurar que los estudiantes comprendan los objetivos del estudio, sus derechos y la confidencialidad de la información recolectada.

Se promueve el respeto por la autonomía del estudiante, reconociendo su capacidad para tomar decisiones sobre su aprendizaje; este principio se articula con el enfoque heutagógico, que exige una participación activa y consciente.

La protección de datos se garantiza mediante protocolos que resguardan la privacidad de los registros obtenidos en entrevistas, observaciones y diarios de campo; además, se fomenta la inclusión y equidad, diseñando actividades que consideren las diferencias individuales y eviten cualquier forma de discriminación o exclusión.

## **Herramientas y Métodos**

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

La presente investigación se enmarca en un enfoque cualitativo, el cual permite explorar de manera profunda las experiencias, percepciones y prácticas de los estudiantes en relación con su participación oral en inglés dentro de los encuentros sincrónicos. Además, esta investigación se configura como un estudio de caso, dado que se centra en un grupo específico de docentes en formación pertenecientes al programa de Licenciatura en Lenguas Extranjeras con Énfasis en Inglés (LILEI) de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia; este diseño metodológico resulta pertinente, ya que posibilita comprender los factores que intervienen en la construcción de confianza, autonomía y motivación a partir de la interacción con herramientas digitales, además de conectar directamente con el modelo heutagógico, cuyo énfasis está en el aprendizaje autodirigido y en la apropiación consciente de estrategias de participación activa (UNAD, 2021).

### **Unidad de Análisis**

La unidad de análisis corresponde a los docentes en formación de la Licenciatura en Lenguas Extranjeras con Énfasis en Inglés de la UNAD que participan en los espacios sincrónicos de práctica pedagógica; este grupo se caracteriza por su heterogeneidad, ya que está conformado por estudiantes con diversos rangos de edad, procedencia geográfica y trayectorias académicas; es así que esta pluralidad permite observar cómo distintos factores socioculturales y personales se relacionan con la participación oral en inglés en un contexto de educación a distancia mediado por TIC, constituyendo así un campo de análisis más amplio y complejo.

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

La recolección de la información se llevará a cabo mediante diversas técnicas cualitativas, alineadas con los objetivos de la investigación; por tanto, para el primer objetivo, en

busca de identificar los factores limitantes de la participación oral, se utilizarán entrevistas semiestructuradas y observaciones directas de los encuentros virtuales. Para el segundo objetivo que está centrado en la movilización de herramientas digitales, los estudiantes registrarán su experiencia en diarios de campo reflexivos, donde expresarán percepciones sobre el uso de pizarras colaborativas, dinámicas de gamificación y actividades de lluvia de ideas.

Finalmente, para el tercer objetivo, orientado a la evaluación de los cambios, se aplicarán cuestionarios de percepción y entrevistas de cierre que permitirán identificar el impacto de las herramientas implementadas sobre la confianza y la motivación de los participantes (Sari, 2024).

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

El análisis de la información recolectada se llevará a cabo a partir de algunas categorías previamente definidas y alineadas con los objetivos del estudio, de modo que garanticen coherencia interpretativa. La primer categoría corresponde a los factores limitantes de la participación oral, entre los cuales se incluyen la ansiedad comunicativa, la inseguridad lingüística y la falta de retroalimentación inmediata; la segunda categoría se enfoca en el uso de las herramientas digitales para la participación, considerando la percepción de los estudiantes respecto al valor pedagógico de recursos como pizarras colaborativas y dinámicas de gamificación.

En tercer lugar, se encuentra la categoría correspondiente al impacto del modelo heutagógico, donde se analizarán los cambios percibidos en confianza, motivación y desarrollo de competencias comunicativas a partir de la implementación de dichas herramientas. Estas categorías dialogan con los principios del modelo pedagógico unadista, el cual resalta la autonomía y el aprendizaje colaborativo como ejes fundamentales del proceso educativo (UNAD, 2021).

## **Resultados**

Esta sección presenta los principales hallazgos obtenidos durante la implementación del modelo heutagógico mediado por TIC, organizados en tres momentos: el acercamiento inicial de los estudiantes a la variable, los resultados observados durante la fase de experimentación y las variaciones evidenciadas tras la intervención. Los hallazgos se presentan a continuación:

### **Acercamiento de la Población a la Variable**

En la primer etapa de estudio, diagnóstico y observación, En las primeras observaciones, se identificó que la mayoría de los participantes mostraba ansiedad comunicativa al hablar en inglés y una dependencia elevada del docente para participar. Los estudiantes expresaron sentirse más seguros escribiendo que hablando, tal como lo evidencian comentarios como: “Me defiendo más escribiendo que hablando en inglés”. Estas percepciones permiten ver la necesidad de promover un aprendizaje más autónomo y colaborativo, las cuales son bases fundamentales del modelo heutagógico.

### **Experimentación**

Durante la fase de experimentación, se introdujeron herramientas tecnológicas como Wordwall, Jamboard, Educaplay, Baamboozle y la implementación de chats grupales para dinamizar las actividades orales. El uso de estas plataformas permitió aumentar la interacción, fomentar la colaboración entre pares y reducir la ansiedad frente al error, gracias a entornos lúdicos y participativos. Los registros en diarios reflexivos muestran que los estudiantes comenzaron a asumir un rol más activo y autónomo: preparaban sus intervenciones antes de las sesiones y mostraban disposición para interactuar en pequeños grupos. Además, se observó un incremento gradual en la fluidez y espontaneidad al comunicarse en inglés, especialmente

cuando las actividades se desarrollaban en contextos de gamificación. “Siento que me motiva participar cuando hay otros compañeros.”

“Me falta más práctica, pero ahora me motiva participar cuando tengo libertad de escoger el orden en el cual quiero aprender.” (Apéndice A, Anexo 1)

### **Identificación de Variaciones**

Al comparar los datos iniciales y finales, se evidenció una mejor disposición hacia la participación oral y una percepción más positiva de los encuentros sincrónicos. Los estudiantes manifestaron sentirse más motivados cuando las actividades integraban recursos tecnológicos y estrategias colaborativas; expresiones como “Me siento con más seguridad entendiendo la gramática” o “Me gusta cuando usamos juegos porque es divertido y me ayuda a hablar sin presión” muestran un cambio significativo en la autoconfianza y la actitud comunicativa.

Asimismo, se observó que los participantes desarrollaron mayor autonomía en la gestión de su aprendizaje, explorando recursos por iniciativa propia y reflexionando sobre su progreso mediante los diarios de campo. Estas evidencias confirman que el modelo heutagógico, al ser mediado por las TIC, contribuye a transformar los espacios sincrónicos en entornos más inclusivos, participativos y autorregulados, favoreciendo el desarrollo integral de las competencias comunicativas.

## **Análisis y Discusión**

Los resultados obtenidos evidencian que la implementación del modelo heutagógico mediado por TIC generó transformaciones significativas en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés en entornos virtuales. En correspondencia con los objetivos de la investigación, se observó un incremento en la participación oral, la motivación y la autonomía de los docentes en formación; es por ello que este análisis se orienta a comprender cómo la variable tecnológica y el enfoque pedagógico influyeron no solo en las habilidades comunicativas, sino también en el desarrollo ontológico de los participantes, promoviendo una actitud más reflexiva, autónoma y participativa frente al aprendizaje.

Al iniciar el proceso, la población participante mostraba cierto nivel de resistencia al uso constante de herramientas digitales y una dependencia del acompañamiento directo del tutor. Sin embargo, a medida que se fueron integrando estrategias digitales interactivas, los estudiantes evidenciaron un acercamiento progresivo y más natural a la variable tecnológica; pues, este cambio más visible se dio en la disposición hacia la experimentación con nuevas herramientas y en la participación espontánea durante las sesiones sincrónicas. Este comportamiento superó las expectativas iniciales, reflejando una evolución positiva en la apropiación de la tecnología como medio para aprender y comunicarse.

Durante la fase de experimentación, la mediación tecnológica se consolidó como un factor clave para dinamizar la interacción y la producción oral; el uso de recursos como presentaciones visuales, plataformas digitales y actividades gamificadas permitió que los participantes aplicaran los tiempos verbales en contextos comunicativos significativos, demostrando una comprensión más profunda de las estructuras y su uso. La integración de estos recursos favoreció un aprendizaje activo y contextualizado, reafirmando que la tecnología, bien

empleada, no solo apoya el aprendizaje lingüístico, sino que también promueve el pensamiento crítico, la creatividad y la colaboración.

En cuanto al aspecto ontológico, se evidenció un avance notable en la autoconfianza y la autorregulación del aprendizaje. Los estudiantes pasaron de ser receptores pasivos a actores conscientes de su proceso formativo, capaces de evaluar sus propios progresos y reconocer sus áreas de mejora; este cambio se manifestó en su disposición a participar oralmente, en la autoevaluación al cierre de cada sesión y en la reflexión sobre su propio desempeño, permitiendo demostrar que la interacción mediada por TIC contribuyó al desarrollo de competencias metacognitivas que fortalecieron su autonomía y sentido de responsabilidad frente al aprendizaje.

Al comparar estos hallazgos con experiencias previas descritas en el marco teórico, se identifica una tendencia coincidente: las herramientas digitales favorecen la participación, el trabajo colaborativo y la autonomía en los procesos de enseñanza del inglés. No obstante, el presente estudio aporta una mirada más situada, al mostrar cómo estos beneficios se potencian cuando se integran con un enfoque heurístico centrado en el estudiante, a diferencia de estudios anteriores enfocados en el uso instrumental de la tecnología, este trabajo destaca su dimensión formativa y reflexiva en la construcción del aprendizaje.

Entre las limitaciones del estudio se identificaron la baja conectividad de algunos participantes, el número reducido de estudiantes en cada grupo y el tiempo limitado para la intervención. Estas condiciones restringieron la posibilidad de observar resultados más amplios o de realizar mediciones longitudinales del impacto; sin embargo, no afectaron la validez de los hallazgos, ya que los datos obtenidos fueron consistentes y revelaron tendencias claras; es por esto, que futuras investigaciones podrían ampliar la muestra o incluir instrumentos de evaluación más diversos para profundizar en los efectos del modelo heurístico.

Las implicaciones prácticas de los resultados son evidentes: la incorporación planificada de recursos digitales fortalece la participación, motiva a los estudiantes y facilita la apropiación del conocimiento de manera significativa; también, el enfoque autónomo y reflexivo propuesto por el modelo heutagógico permite que los aprendices desarrollen competencias comunicativas y digitales simultáneamente. En consecuencia, este estudio aporta evidencias valiosas para la implementación de prácticas pedagógicas innovadoras en la enseñanza del inglés en entornos virtuales.

Finalmente, los resultados invitan a continuar la investigación sobre el impacto del aprendizaje autodirigido mediado por TIC, ampliando su aplicación a diferentes niveles educativos y contextos socioculturales. Además, sería pertinente explorar nuevas variables como la autoeficacia tecnológica, la motivación intrínseca y el trabajo colaborativo virtual, con el fin de consolidar modelos pedagógicos flexibles y sostenibles que respondan a las necesidades de la educación contemporánea en torno a ¿Qué les motiva más a los estudiantes de estas prácticas?, qué emociones en medio de un escenario virtual y la participación en estos escenarios.

## Conclusiones y Recomendaciones

Esta investigación permitió evidenciar que el uso planificado de herramientas digitales en la enseñanza del inglés tiene un impacto positivo significativo en la motivación, la autonomía y la interacción comunicativa de los estudiantes; además, la integración de plataformas interactivas, actividades gamificadas y entornos colaborativos generó un aumento observable en la participación oral durante los encuentros sincrónicos, favoreciendo que los docentes en formación asumieran un rol activo en su proceso de aprendizaje. Tal como se esperaba, esto confirma la relevancia de aplicar un modelo heutagógico mediado por TIC, donde el estudiante se convierte en protagonista y puede gestionar su aprendizaje de manera reflexiva, progresiva y personalizada, ajustando sus estrategias a sus necesidades y contextos particulares (Blaschke & Marín, 2024).

Asimismo, se observó un fortalecimiento ontológico en los participantes, evidenciado en mayor autoconfianza, autorreflexión y compromiso con su propio desarrollo formativo; también, la posibilidad de planificar, ejecutar y evaluar sus intervenciones orales, junto con la retroalimentación inmediata facilitada por las herramientas digitales, permitió superar barreras como la ansiedad comunicativa y el temor al error. Esta experiencia evidencia que la combinación de TIC y gamificación no solo mejora competencias lingüísticas, sino que también promueve habilidades metacognitivas y socioemocionales, esenciales para el aprendizaje autónomo y autorregulado en entornos virtuales.

Además, la variable tecnológica actuó como un elemento transformador del proceso educativo, facilitando experiencias de aprendizaje más dinámicas, participativas y contextualizadas, como se observó en las actividades lúdicas que promovieron la colaboración entre pares. La interacción mediada por recursos digitales contribuyó a que los estudiantes

desarrollaran mayor fluidez oral, iniciativa y compromiso con sus tareas; también, les permitió apropiarse de los contenidos de manera consciente y reflexiva, consolidando competencias comunicativas y digitales simultáneamente, y fortaleciendo su capacidad para evaluar su propio progreso y reconocer áreas de mejora.

Finalmente, los resultados proporcionan evidencia empírica sobre la efectividad de los entornos virtuales y las estrategias pedagógicas innovadoras centradas en el estudiante; además, la implementación de un enfoque heurístico mediado por TIC y gamificación se traduce en prácticas más inclusivas, sostenibles y ajustadas a las necesidades del aprendizaje contemporáneo.

### **Recomendaciones**

Se recomienda fortalecer la formación docente en el diseño e implementación de estrategias digitales, promoviendo un uso crítico, reflexivo y creativo de los recursos; además, es necesario que los docentes desarrollen competencias para planificar actividades lúdicas, colaborativas y autónomas que favorezcan la participación oral de los estudiantes. También, se sugiere realizar investigaciones con muestras más amplias y diversos contextos, incorporando evaluaciones que contemplen no solo el desarrollo lingüístico, sino también los aspectos ontológicos y metacognitivos de los estudiantes.

Asimismo, es importante continuar promoviendo entornos de aprendizaje seguros, inclusivos y motivadores, donde el error sea percibido como parte del proceso de aprendizaje; de esta manera, se consolida la autonomía del estudiante y se fortalece su compromiso con el propio desarrollo formativo. Finalmente, se recomienda que futuras investigaciones exploren variables complementarias como la motivación intrínseca, la autoeficacia tecnológica y el trabajo

colaborativo virtual, con el fin de consolidar modelos pedagógicos flexibles, sostenibles y centrados en el aprendizaje activo y participativo.

### Referencias Bibliográficas

- Belda-Medina, J. (2020). El aprendizaje del inglés (L2) mediante herramientas digitales (TIC) por estudiantes mayores desde un modelo andragógico y heutagógico. \*Tonos Digital. Revista de Estudios Filológicos, 38\*, 1–24. <http://hdl.handle.net/10201/86462>
- Cárdenas Moyano, J., Logroño Becerra, P., & Moreno Novillo, M. (2025). Gamification as a pedagogical strategy for English teaching in formal educational contexts. *Polo del Conocimiento*, 10(2), 101–115. <https://www.polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/9954/html>
- Cevallos Vélez, K. G., Palma Cedeño, M. A., Cevallos Vélez, K. M., & Baquezea Ponce, G. V. (2024). Enseñanza de inglés como lengua extranjera (EFL) en el desarrollo de la destreza speaking a través de clases virtuales en la educación superior. *Revista Cognosis*, 5, artículo 2785. <https://doi.org/10.33936/cognosis.v5i0.2785>
- Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G., & Angelova, G. (2015). Gamification in education: A systematic mapping study. *Educational Technology & Society*, 18(3), 75–88. <https://www.jstor.org/stable/10.2307/jeductechsoci.18.3.75>
- Ferdi Çelik, F., & Baturay, M. H. (2024). The effect of metaverse on L2 vocabulary learning, retention, student engagement, presence, and community feeling. *BMC Psychology*, 12, 58. <https://doi.org/10.1186/s40359-024-01549-4>
- García-Serna, D. (2024). Estrategias didácticas mediadas por TIC para la reducción de la ansiedad comunicativa en estudiantes de inglés. \*LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, 5\*(4), 2341–2356. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i4.2341>

- González-Sanmamed, M., Prendes Espinosa, M. P., & Souto-Seijo, A. (2022). Ecologías digitales y aprendizaje autodirigido: Presentación del monográfico. \*EDUCAR, 58\*(2), 279–290. <https://doi.org/10.5565/rev/educar.1604>
- Herrera, L. (2023). Impact of implementing a virtual learning environment (VLE) in the EFL classroom. *Íkala: Revista de Lenguaje y Cultura*, 22(3), artículo 07. <https://doi.org/10.17533/udea.ikala.v22n03a07>
- Ministerio de Educación Nacional. (1994). *Ley 115 de 1994*. <https://www.mineducacion.gov.co/1780/w3-article-234971.html>
- Ministerio de Educación Nacional. (2008). *Guía No. 30: Ser competente en tecnología: ¡una necesidad para el desarrollo!*. [https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles/340033\\_archivo\\_pdf\\_Orientaciones\\_grales\\_educacion\\_tecnologia.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles/340033_archivo_pdf_Orientaciones_grales_educacion_tecnologia.pdf)
- Ministerio de Educación Nacional. (2015). *Decreto 1075 de 2015*. [https://www.anm.gov.co/sites/default/files/decreto\\_1075\\_de\\_2015.pdf](https://www.anm.gov.co/sites/default/files/decreto_1075_de_2015.pdf)
- Ministerio de Educación Nacional. (2017). *Resolución 18583 de 2017*. <https://vlex.com.co/vid/resolucion-numero-18583-2017-693434837>
- Olaya, V. A., & Ahumada, L. S. (2023). Ansiedad en la producción oral del inglés como lengua extranjera: prácticas y estrategias para minimizar sus efectos en los estudiantes. *Societas*, 25(2), 252–271. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9534260>
- Peña-Acuña, B., & Corga Fernandes Durão, R. (2024). Learning English as a second language with artificial intelligence for prospective teachers: A systematic review. \*Frontiers in Education, 9\*, Article 1490067. <https://doi.org/10.3389/educ.2024.1490067>

Sari, N. (2024). The role of technology in facilitating EFL learning: A case study approach.

Journal of Education Research, 5(3), artículo 1601. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1601>

Shao, Y., Wu, J., Li, Y., Lu, Q., & Wang, Z. (2025). The impact of digital technology use on

EFL students' English academic performance: The mediating roles of emotional

intelligence and learning engagement. BMC Psychology, 13, 638.

<https://doi.org/10.1186/s40359-025-02967-8>

Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD). (2021). *Ser autónomo para aprender:*

*Fundamentos del modelo pedagógico unadista.*

<https://repository.unad.edu.co/handle/10596/67349>

Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). The impact of gamification

on learning and instruction: A systematic review. Educational Technology & Society,

23(2), 1–15.

<https://www.jstor.org/stable/26921135>

## Apéndices

### Apéndice A *Muestras de Investigación*

Anexo 1: Link carpeta muestra de evidencias:

<https://drive.google.com/drive/folders/1P5AcA17L2m4tICZMjY7jadNYJzm-2Cfl?usp=sharing>