

Percepciones de estudiantes principiantes sobre el uso de herramientas de gamificación virtual para el desarrollo de la comunicación oral en Inglés III en la UNAD.

Danny Osorio

Asesor

Anyi Marcela Rodriguez

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Lenguas Extranjeras con Énfasis en Inglés

2026

Resumen

El siguiente trabajo de investigación propició una reflexión de la práctica pedagógica y la investigación educativa hecha en los espacios de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD), y con los estudiantes del curso de Inglés III de la Licenciatura en Lenguas Extranjeras con énfasis en inglés. Este trabajo tiene como objetivo general analizar cómo fortalecer la comunicación oral en inglés en estudiantes mediante el uso de herramientas de gamificación virtual. Este trabajo utilizó un enfoque cualitativo experimental, en el que se puso en juego la gamificación virtual como estrategia pedagógica, comprendiendo así sus efectos en la motivación, la confianza y la participación oral de los estudiantes. A partir de este ejercicio investigativo, se evidenció que la implementación de herramientas gamificadas es favorable para fomentar la interacción, disminuir la ansiedad y potenciar la actitud de los estudiantes en el uso del inglés en ambientes virtuales.

Palabras clave: Gamificación, motivación, comunicación, inglés, participación.

Abstract

The following research work fostered a reflection on pedagogical practice and educational research carried out within the spaces of the National Open and Distance University (UNAD), and with students from the English III course of the Bachelor's Degree in Foreign Languages with an emphasis on English. The general objective of this study is to analyze how to strengthen oral communication in English among students through the use of virtual gamification tools. This work employed an experimental qualitative approach, in which virtual gamification was implemented as a pedagogical strategy, allowing for an understanding of its effects on students' motivation, confidence, and oral participation. Based on this research exercise, it was found that the implementation of gamified tools is favorable for promoting interaction, reducing anxiety, and enhancing students' attitudes toward using English in virtual environments.

Keywords: Gamification, motivation, speaking, English, participation.

Tabla de Contenido

Introducción	7
Caracterización	9
Planteamiento del Problema	11
Pregunta de Investigación	13
Objetivos	14
Objetivo General	14
Objetivos Específicos	14
Marcos de Referencia	15
Referentes Conceptuales	15
Referentes Teóricos	16
Referentes Técnicos	18
Referentes Legales	18
Referentes Éticos	20
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	25
Acercamiento de la Población a la Variable	25
Experimentación	26
Identificación de Variaciones	26

Análisis y Discusión	28
Conclusiones y Recomendaciones	31
Referencias Bibliográficas	33
Apéndices.....	34

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Muestras de investigación</i>	34
--	----

Introducción

En la actualidad, existen múltiples retos para la enseñanza del inglés como lengua extranjera, principalmente en el uso de entornos virtuales en los cuales la interacción oral suele ser escasa. De este modo, se requiere la búsqueda de algunas estrategias pedagógicas innovadoras que fomenten la participación de los alumnos e incrementen su destreza comunicativa. La gamificación podría ser una opción didáctica pertinente, dado que contribuye a añadir elementos lúdicos y dinámicos que ayuden a motivar a los alumnos para que se comprometan con este proceso de aprendizaje. Incluso en programas como el de la Licenciatura en Lenguas Extranjeras de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD), que están regidos fundamentalmente por la modalidad virtual, es preciso encontrar estrategias metodológicas que den respuesta a las necesidades actuales de los alumnos. No obstante, a pesar del paradigma de innovaciones tecnológicas, muchos estudiantes se ven limitados en su destreza para la comunicación oral en lengua inglesa, mostrando inseguridad y escasa participación al momento de comunicarse. Estudios como el de Krashen (1982), mencionan que los factores afectivos como la ansiedad podrían llegar a limitar el aprendizaje, mientras que otros estudios como el de Wang y Tahir (2020), dan fe del potencial de la gamificación para intentar aumentar la motivación y el compromiso en los entornos educativos. Así las cosas, el vacío existente en el entendimiento de cómo los estudiantes perciben el uso de herramientas de gamificación enfocadas en la comunicación oral en el contexto virtual, permite razonar en la necesidad de realizar la presente investigación.

La finalidad de la presente investigación fue analizar cómo se puede favorecer la oralidad en inglés en los estudiantes de Inglés III de la UNAD mediante la utilización de herramientas de gamificación virtual. Para su desarrollo, se empleó un enfoque de tipo cualitativo con un enfoque

experimental. El tratamiento de datos recolectados se realizó por medio de cuestionarios virtuales y el uso de registros de la intervención se hizo en diarios de campo que fueron registrados a medida que se iban desarrollado actividades gamificadas. Todo ello permitió observar las percepciones previas de los estudiantes y la manera como se recorren los cambios después de la intervención.

Como resultado principal se estableció el alto grado en que la gamificación virtual favorece la motivación, la participación, el nivel de confianza de los estudiantes al momento de comunicarse en inglés, así como en la preparación de aprendizajes más centrados en los alumnos. A partir de aquí, es posible reflexionar respecto a la importancia de aplicar estrategias innovadoras en la enseñanza del idioma y, de la misma forma, motivar al lector a profundizar en el desarrollo del estudio para comprender cómo se llevó a cabo la investigación.

Caracterización

La investigación la realizo en la Universidad Nacional Abierta y a Distancia, la UNAD es una institución pública de educación superior que cuenta con cobertura nacional e internacional y que funciona de forma virtual. Su modelo pedagógico se fundamenta en el aprendizaje autónomo apoyado por entornos digitales. Este enfoque permite que estudiantes ubicados en diferentes regiones del país, tanto en contextos urbanos como rurales, puedan acceder a los procesos formativos. En este entorno educativo se destacan aspectos como la flexibilidad en los horarios, la diversidad sociocultural del estudiantado y el uso constante de tecnologías de la información y la comunicación.

El estudio se lleva a cabo en el contexto donde desarrollo mi práctica educativa este semestre. El grupo participante está conformado por 4 estudiantes de tercer nivel de Inglés del programa de Licenciatura en Lenguas Extranjeras con Énfasis en Inglés se encuentran en un nivel de inglés (B2). La población incluye jóvenes y adultos con edades aproximadas entre los 18 y los 40 años, provienen de distintas regiones y con contextos socioeconómicos diferentes. Los estudiantes tienen trayectorias académicas variadas y niveles diferentes de dominio del idioma.

De acuerdo con las características del grupo, se identifica la necesidad de fortalecer las competencias comunicativas básicas, especialmente en lo relacionado con la producción oral. También se evidencia la importancia de ampliar el vocabulario fundamental, consolidar estructuras gramaticales iniciales y promover estrategias de interacción en situaciones cotidianas. Estas necesidades resultan relevantes debido a que los estudiantes se están formando como futuros docentes de inglés, por lo que la expresión oral constituye una de las habilidades más importantes dentro de su formación. Durante el proceso se ha observado que el grupo aún muestra poca seguridad al momento de comunicarse oralmente en el idioma.

Dentro de los factores que influyen en el proceso de aprendizaje se identifican algunas limitaciones, como problemas de conectividad, acceso desigual a dispositivos tecnológicos y tiempos de estudio limitados. Estas condiciones pueden incidir en la asistencia a los encuentros sincrónicos y en el nivel de participación y en la continuidad de las actividades académicas. Por esta razón, se considera necesario implementar estrategias pedagógicas inclusivas y contextualizadas que tengan en cuenta la diversidad de ritmos de aprendizaje y las distintas condiciones de los estudiantes.

Planteamiento del Problema

Los alumnos del curso Inglés III de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia muestran actitudes favorables hacia el aprendizaje de la lengua Inglesa y muestran buena participación en los ejercicios propuestos en el curso. Aunque se hallan en un nivel inicial, los alumnos muestran avances en el conocimiento de vocabulario básico y el entendimiento de instrucciones. Podemos observar interés por interactuar con los compañeros en el espacio de trabajo colaborativo y una actitud positiva hacia el uso de recursos digitales. Estas actitudes muestran cierta autonomía, adaptación a la virtualidad y motivación para mejorar su competencia comunicativa, que puede considerarse un punto de partida importante para trabajar las habilidades orales.

En lo relativo a la mediación pedagógica, el curso es cien por ciento virtual, dónde se realiza práctica de ejercicios y recursos digitales interactivos. Los ejercicios guiados han permitido que se dirija la atención hacia la gramática y el léxico. Pero estas prácticas no siempre han permitido la interacción de manera espontánea, aún se percive la ansiedad de muchos alumnos para comunicarse en el idioma inglés. Con frecuencia predominan actividades centradas en la repetición o en el trabajo individual, lo que puede limitar el desarrollo de la confianza, la fluidez y el uso comunicativo real del idioma. Aunque en algunos momentos se han utilizado herramientas asociadas con la gamificación, su aplicación no ha sido constante ni se ha analizado desde la perspectiva de los estudiantes.

Frente a este panorama, surge el interés de incorporar de manera intencional la gamificación virtual como estrategia de mediación del aprendizaje, a través de herramientas digitales interactivas que favorezcan la participación, el trabajo colaborativo y la práctica oral en contextos significativos. Se considera que las dinámicas basadas en retos, actividades lúdicas,

retroalimentación inmediata y recompensas simbólicas pueden contribuir a aumentar la motivación, reducir el temor a cometer errores y generar mayores oportunidades para la producción oral. Desde esta perspectiva, se plantea como hipótesis que la integración planificada de estrategias de gamificación en entornos virtuales puede fortalecer la confianza de los estudiantes y favorecer el desarrollo de la comunicación oral en niveles iniciales.

Considerando la diversidad de condiciones sociales, tecnológicas y académicas presentes en el grupo, aún existe una brecha de conocimiento relacionada con la manera en que los estudiantes perciben el uso de la gamificación como apoyo para el desarrollo de la expresión oral, no se tiene claridad sobre si estas herramientas resultan realmente motivadoras, accesibles y efectivas desde su experiencia. Comprender estas percepciones resulta fundamental para orientar decisiones pedagógicas y diseñar estrategias de enseñanza más inclusivas y pertinentes, lo cual justifica la realización de la presente investigación y conduce a la formulación de la pregunta de investigación.

Pregunta de Investigación

¿Cómo fortalecer la comunicación oral en inglés por parte de estudiantes principiantes de Inglés III de la UNAD a través del uso de herramientas de gamificación virtual durante el desarrollo de la práctica pedagógica en el primer semestre de 2026?

Objetivos

Objetivo General

Fortalecer la comunicación oral en inglés de los estudiantes principiantes de Inglés III de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia mediante el uso de herramientas de gamificación virtual durante el desarrollo del curso Pedagogical Practice in Online Environments en el primer semestre de 2026.

Objetivos Específicos

Observar las percepciones de los estudiantes principiantes de Inglés III de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia con respecto al uso de herramientas de gamificación virtual como mediadoras del aprendizaje del inglés.

Movilizar la comunicación oral en inglés a través de la experimentación con herramientas de gamificación virtual en actividades pedagógicas desarrolladas en el entorno virtual de aprendizaje.

Reconocer los cambios o variaciones en la comunicación oral en inglés en los estudiantes principiantes de Inglés III una vez hayamos puesto en marcha el uso de herramientas de gamificación virtual.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

La motivación facilita el aprendizaje, Según Krashen (1982) “La adquisición de una lengua no requiere conocimiento consciente de las reglas, y el progreso se logra al comprender mensajes. Dado suficiente input comprensible en situaciones de baja ansiedad, los aprendices adquieren el idioma de manera subconsciente, avanzando de *i* a *i+1* cuando se exponen a un lenguaje apenas por encima de su nivel actual.”

Con esta perspectiva de Krashen logramos comprender que, para que los estudiantes principiantes de Inglés III de la UNAD desarrollen su comunicación oral, necesitan estar motivados con una exposición comprensible en contextos de baja ansiedad. Por eso, herramientas de gamificación virtual pueden crear un ambiente estimulante que facilite la práctica del idioma de manera más natural.

Sobre la gamificación, Wang y Tahir (2020) señalan: “El uso de Kahoot! en el aprendizaje puede tener un efecto positivo en los resultados de aprendizaje, la motivación y la participación de los estudiantes, aunque también puede presentar desafíos técnicos y de implementación” (p. 103818).

Wang y Tahir nos muestran cómo la gamificación puede aumentar la motivación y participación en estos contextos, lo que favorece que los estudiantes de Inglés III practiquen oralmente en entornos virtuales.

La gamificación favorece las habilidades comunicativas, la Universidad de Cartagena (2021) indica: “El uso de técnicas de gamificación puede contribuir al desarrollo de habilidades comunicativas en inglés al fomentar actividades interactivas y motivadoras” (p. XX).

Esta investigación se relaciona con mi estudio por que evidencia que la gamificación crea entornos dinámicos que facilitan la práctica oral en estudiantes cómo lo de Inglés III de la UNAD, la gamificación refuerza la motivación y la interacción.

Vygotsky (1978) sobre la mediación social sostiene: “El aprendizaje humano presiona el desarrollo, y las funciones mentales superiores se forman primero en el plano social y luego se internalizan individualmente” (p. 57).

Vygotsky nos muestra que la mediación social favorece el aprendizaje; en Inglés III de la UNAD, la gamificación permite que nuestros estudiantes practiquen e interactúen oralmente apoyándose en la colaboración virtual.

Referentes Teóricos

Inicialmente nos referimos a Krashen un autor clásico con respecto al aprendizaje de una segunda lengua, Krashen (1982) explica que la adquisición de una lengua se facilita cuando los estudiantes reciben exposición comprensible en contextos de baja ansiedad, esto permite que el aprendizaje sea más natural y progresivo. Esto confirma que para que alguien pueda practicar oralmente un idioma, debe mantener la motivación y un entorno seguro emocionalmente. Esta perspectiva valida que en el presente estudio, diseñar actividades gamificadas se justifica como una estrategia para reducir la ansiedad y aumentar la practica oral de los estudiantes de Inglés III en entornos virtuales.

De esta manera, Vygotsky (1978) un autor clásico también, plantea que las funciones cognitivas superiores se desarrollan con sociabilidad antes de internalizarse en la individualidad . Esto explica que la mediación social entre iguales refuerza la creación de conocimientos. Desde un enfoque teórico, se justifica mi propuesta, ya que un marco de gamificación virtual puede

facilitar a que los estudiantes adquieran conocimiento al sociabilizar y hablar detrás de dinámicas colaborativas interactivas.

Wang y Tahir (2020) El uso de plataformas y herramientas como Kahoot contribuye a mejorar la motivación, el compromiso y la participación de los estudiantes en las actividades de aprendizaje, haciéndolas cada vez más efectivas. Sin embargo, los autores mencionados afirman que deben abordarse los problemas técnicos, y considero que este factor es relevante para mi estudio: las herramientas gamificadas podrán facilitar la expresión oral de los estudiantes durante el aprendizaje, precisamente si están diseñadas y adaptadas al entorno virtual.

El estudio de la Universidad de Cartagena (2021) *El uso de las técnicas de gamificación como estrategia para desarrollar habilidades comunicativas en inglés en estudiantes del grado sexto de la Institución Educativa Esteban Ochoa mediante la plataforma Educaplay*. confirma que la gamificación cultiva habilidades comunicativas en inglés por medio de actividades interactivas y motivantes. Fomenta que los estudiantes informen que participan e interactúan de manera más abierta y confiada oralmente. La investigación respalda directamente mi estudio ya que implica que la implementación de mecánicas de juego en un entorno de aula en línea puede aumentar la práctica del habla y enriquecer la competencia lingüística.

Finalmente, también consideramos una referencia de la UNAD, donde Otálora Fonseca (2023) plantea un modelo de recursos educativos digitales gamificados para el desarrollo de la producción oral en inglés. La autora destaca que, con actividades diseñadas en función de una estrategia específica, se estimula “el gusto y la capacidad de experimentar, aprender a partir de contextos y producir situaciones reales orales, lo que fomenta el uso cotidiano del idioma, la fluidez y la pronunciación”. Este punto es relevante para mi trabajo pues corrobora el carácter motivador de la gamificación y su función de mediación en la oralidad en línea.

Referentes Técnicos

En Colombia, el Ministerio de Educación Nacional MEN (2017) establece que las orientaciones para la enseñanza de lenguas extranjeras, se centran en la “construcción de experiencias significativas para el fomento de las competencias comunicativas”, en las que los estudiantes tengan una participación activa y puedan ensayar la lengua en diferentes situaciones.

Por esto el MEN (2017) avala la utilización de la gamificación como parte de la estrategia innovadora para fortalecer la comunicación oral del inglés. Así, la práctica educativa y pedagógica ha sido definida por la UNAD como “el escenario en el que el futuro docente aplica y reflexiona sobre los métodos de enseñanza en su lucha por lograr consensamos en ambientes formativos reales y virtuales. Ayuda a favorecer la habilidad de articular competencias pedagógicas, investigativas y comunicativas ”.

Además, la UNESCO (2021) , en su sección relativa a la educación plurilingüe, propone: Educación plurilingüe centrada en la inclusión y la equidad que permita la pluralidad. Este planteamiento aboga por la importancia de desarrollar estrategias que faciliten a los alumnos la adquisición de la capacidad de usar competencias lingüísticas de forma autónoma y con sentido, respaldando la utilización de instrumentos tecnológicos y métodos interactivos como la tecnología gamificada, cómo uno de los principales herramientas.

Referentes Legales

En Colombia, la Constitución Política de 1991 establece como derecho fundamental la educación, así como lo define el Estado, quien está en la obligación de garantizar y asegurar tanto el acceso a la educación, como la calidad para todos los ciudadanos; todo este andamiaje legal protege a los alumnos y le da soporte a la organización de programas académicos en niveles

superiores, frente a las nuevas y necesarias estrategias pedagógicas innovadoras en contextos universitarios (Constitución Política de Colombia, 1991).

Con la Ley 30 de 1992, se regula la educación superior del país y establece la autonomía académica de las instituciones de educación superior, como así también la responsabilidad en el ofrecimiento de programas académicos; además, permite a universidades como la UNAD llevar a cabo prácticas pedagógicas y proyectos de investigación, en función de sus objetivos formativos (Ley 30 de 1992). Al mismo tiempo, la Ley 115 de 1994, Ley General de Educación, establece los principios de calidad, equidad e inclusión para la educación formal, dada la importancia de la formación de competencias, incluidas competencias comunicativas en lenguas extranjeras en el nivel universitario (Ley 115 de 1994).

Sumado a esto, normativas como la Ley 1188 de 2008 y el Decreto 1295 de 2010, regulan el registro calificado de programas y garantizan criterios de calidad en la educación superior y la forma como las estrategias pedagógicas, por tomar una particular pedagogía como la gamificación vinculada a la comunicación oral, cumplen, ya sea con criterios académicos y pedagógicos (Ley 1188 de 2008) o en términos de registro calificado de programas de educación superior (Ley 1188 de 2008; Decreto 1295 de 2010).

Este marco legal respalda que las universidades diseñen intervenciones educativas, promuevan prácticas pedagógicas innovadoras y desarrollen investigaciones que fortalezcan competencias lingüísticas, ofreciendo un soporte jurídico sólido para la implementación de metodologías virtuales como las utilizadas en el curso de Inglés III de la UNAD (Constitución Política de Colombia, 1991; Ley 30 de 1992).

Referentes Éticos

En este estudio hemos tenido en cuenta los principios éticos para preservar la protección, la dignidad y los derechos de todos los participantes. Como el estudio requería la interacción con estudiantes de un entorno en línea, hemos prestado especial atención a garantizar el anonimato, la confidencialidad y la voluntariedad en el proceso.

Los nombres reales de los participantes no se encuentran en ningún informe, nota de observación o entrada en el diario de campo, ya que en su lugar hemos optado por utilizar seudónimos, así como identificadores generales (p. ej., "Estudiante 1", "Participante A") para proteger su identidad. De este modo, se garantiza que no haya vinculación entre la información personal, por una parte, o los comentarios o comportamientos específicos de cada alumno.

Toda la información recopilada ha sido tratada únicamente por el investigador y usada exclusivamente con fines académicos. Ningún tercero ha tenido acceso a la información de los participantes, diarios de campo u observaciones. Este tipo de procedimiento ha garantizado la privacidad y la seguridad de las aportaciones de los alumnos

Antes del inicio del estudio, se llevó a cabo una comunicación con los participantes con el fin de informar sobre los objetivos, los procedimientos y los resultados esperados de la investigación. Al mismo tiempo se les ha hecho constar que su participación era voluntaria y que podían abandonar el estudio en cualquier momento, sin consecuencias negativas.. Dado que el contexto era virtual, el consentimiento se obtuvo verbalmente durante una sesión en línea.

Los principales riesgos sólo incluían una leve incomodidad o timidez al ser observados durante la clase. Estos se mitigaron recordando a los estudiantes que las observaciones se centraban en los procesos de aprendizaje, no en la evaluación del desempeño individual.

Los participantes se benefician de la oportunidad de reflexionar sobre sus experiencias de aprendizaje y de participar en actividades innovadoras y gamificadas que promueven la motivación y la comunicación oral en inglés.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

El enfoque metodológico adoptado en esta investigación sigue un diseño cualitativo con enfoque descriptivo ya que se pretende comprender la percepciones de los estudiantes sobre el uso de gamificación virtual para mejorar la participación oral en las clases de Inglés. El tipo de estudio que se va a llevar a cabo será una investigación acción con diseño de pre y postanálisis. En este sentido este estudio cumple con el objetivo de reconocer saberes y previos y posteriormente describir las percepciones y experiencias de los estudiantes frente al uso de las herramientas de gamificación para mejorar la comunicación oral.

Unidad de Análisis

La unidad de análisis son 4 estudiantes mayores de edad de diferentes sectores del país y que cursan actualmente el nivel III de Inglés en la Licenciatura en Lenguas Extranjeras con énfasis en Inglés en la Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD. La muestra reducida de 4 estudiantes obedece a la división que se hizo de los grupos generales de estudiantes para permitirnos a todos los practicantes realizar nuestra practica con un pequeño grupo, las clases virtuales impartidas en la práctica no son obligatorias por lo cual la asistencia de estudiantes es mínima y se requiere de esfuerzo y estrategias específicas para trabajar la motivación de los estudiantes por lo cual esta investigación se vuelve muy pertinente.

Técnicas para la Recolección de Datos

En este estudio cualitativo los instrumentos de recolección de datos que nos permitirán reconocer las percepciones de los estudiantes con respectora a la gamificación virtual para mejorar la comunicación oral son :

Cuestionario semiestructurado: Este primer cuestionario nos va a permitir reconocer las expectativas y saberes previos, el cuestionario se aplica de manera virtual a través de Google forms.

Cuestionario Final: Al finalizar las clases se aplicará otro cuestionario con el fin de recoger las post-experiencias y percepciones de la implementación de las actividades diseñadas para mejorar la comunicación oral, con este cuestionario se pretende evaluar el impacto de la estrategias implementadas y evaluar los resultados.

Diarios de campo: Los diarios de campo recogen las observaciones y detallan notas de varias sesiones donde se observan las reacciones de los estudiantes, también los cambios o variaciones con respecto a la participación en cuanto a la implementación de las actividades virtuales gamificadas para mejorar la comunicación oral.

Categorías para el Análisis de Datos

Basado en la naturaleza cualitativa de este estudio y el objetivo principal que es reconocer las percepciones de los estudiantes sobre el uso de herramientas de gamificación virtual, emergen 2 categorías relacionadas con los objetivos específicos:

Participación activa: La participación activa se analizará con base en el impacto sobre la motivación y conexión durante las clases donde se implemente la gamificación virtual. Estas percepciones se analizarán de acuerdo a las observaciones registradas en los diarios de campo

Mejoría en la comunicación oral: Se explorará cómo la gamificación virtual influencia el desempeño en la comunicación oral de los estudiantes, se tendrá en cuenta las observaciones registradas en los diarios de campo cómo también las encuestas pre y post-implementación de las metodologías diseñadas, esta comparación nos permitirá obtener una percepción más clara sobre el impacto de la gamificación virtual en la comunicación oral de los estudiantes.

Interacción y confianza: Reconocer cómo las actividades gamificadas que promueven la interacción de manera virtual evidencian cambios o variaciones en la confianza a la hora de comunicarse de forma oral en el grupo de los estudiantes principiantes de Inglés III.

Resultados

Los resultados obtenidos a través de los análisis de matrices, evidencian una transformación importante en cuanto a la percepción de los estudiantes con respecto al uso de herramientas gamificadas para mejorar la comunicación oral en el aprendizaje del Idioma Inglés. La información se organizó a través de tres momentos, la inicial de acercamiento de la población a la variable, luego la fase de experimentación de las herramientas de gamificación virtual y finalmente las variaciones observadas luego de la implementación. Los datos provienen de la administración del cuestionario diagnóstico y un cuestionario posterior a la implementación, los cuales se llevaron a cabo por Google Forms, también provienen de las observaciones que se fueron anotando en los diarios de campo en las sesiones virtuales.

Acercamiento de la Población a la Variable

En la primera fase, el cuestionario que se utilizó, nos permitió evidenciar que los estudiantes de Inglés III tenían una valoración positiva hacia el uso de herramientas digitales, a pesar de tener poca experiencia previa en la implementación de éstas actividades, se percibía el interés en reforzar las habilidades de comunicación oral a través de la gamificación.

Algunos participantes mostraron interés por metodologías en las que se dieran más elementos de dinamismo y resaltaron que las actividades que realizaban tradicionalmente hacían crecer en ellos la inseguridad en el momento de comunicarse hablando inglés.

En los diarios de campo también registramos que, en las primeras sesiones, algunos estudiantes mostraban timidez, respuestas breves, escaso protagonismo en lo que a participar se refiere. Este primer acercamiento a la variable evidencio una predisposición positiva hacia la misma, pero también la necesidad de estrategias de las cuales obtener una atención encaminada a trabajar la ansiedad y la confianza para hablar en inglés.

Experimentación

En el momento de la fase de experimentación, se llevaron a cabo actividades virtuales basadas en gamificación con herramientas como Wordwall o Quizziz, éstas actividades dinámicas sincrónicas se orientaban a la práctica oral. Los registros en los diarios de campo mostraron una mayor participación de los aprendices y estudiantes en actividades que incorporaban retos y trabajo colaborativo. Los participantes se mostraron participativos y receptivos, especialmente en lo correspondiente a la producción oral con mayor motivación para construir frases y responder con pequeños intercambios orales. En los momentos de reflexión recogidos al final de la sesión, algunos de los estudiantes manifestaron que las actividades les habían resultado de ayuda para sentirse más cómodos haciendo el uso de la lengua y se sentían más motivados para hablar inglés, reconociendo el error como parte natural del proceso del aprendizaje de lenguas.

Identificación de Variaciones

En la comparación de los resultados iniciales frente a los obtenidos tras la intervención, se registraron variaciones relevantes, concretamente las relativas a la actitud y la participación oral manifestadas por los estudiantes. Los alumnos, al inicio de esta investigación se comportaban con inseguridades en el uso del inglés, así como con escasa interacción con el resto del grupo; mientras que al final de la intervención, en el transcurso de las dinámicas de la gamificación, se apreció un clima caracterizado por un aumento destacado en la confianza en el uso del inglés, una mayor frecuencia en la participación de los estudiantes en cuanto a la comunicación oral y un incremento en la disposición para comunicarse en inglés entre sus compañeros. Las respuestas recogidas en la última parte del cuestionario indicaron que las y los estudiantes percibían en la gamificación una técnica de enseñanza y aprendizaje muy apropiada

para promover la expresión oral, así como también un incremento en la motivación en un entorno virtual. Todas estas variaciones evidencian la forma en la cual la implementación de la variable favoreció la progresiva construcción de la capacidad de comunicación oral del alumnado participante.

Análisis y Discusión

En esta sección nos dedicamos al análisis de los resultados obtenidos en el desarrollo de la investigación en función de los objetivos que se han planteado y la variable de estudio. De forma general, los resultados muestran que el uso de herramientas de gamificación virtual produjo un efecto positivo en la participación y en la percepción que tenían los estudiantes de la comunicación oral en lengua inglesa. El análisis de los resultados es para averiguar cómo la variable tuvo efecto en el enfoque ontológico, esto es, en cómo movió aspectos como la motivación, la confianza y la predisposición para participar en comunicación oral en un entorno virtual.

En el primer acercamiento de la población hacia la variable, obtuvimos resultados que indican que los estudiantes tenían una percepción favorable en relación al uso de herramientas digitales, aunque con poca experiencia en relación a la gamificación aplicada a la oralidad, en este sentido se puede considerar que el primer acercamiento a la variable confluye con lo dicho por Krashen (1982) cuando comenta que factores como la ansiedad pueden obstaculizar la adquisición del lenguaje cuando no hay condiciones apropiadas, considerando lo que se deduce de los resultados, la timidez y la escasa participación en la comunicación oral que se ha detectado en los primeros momentos, indica que es necesario un tipo de aproximación que permita reducir el filtro afectivo y propicie el ambiente de seguridad en el aprendizaje.

En cuanto a la fase de experimentación, se pudo observar que la aplicación de herramientas gamificadas produjo un aumento de la participación activa y de la motivación de los estudiantes. Esto concuerda con lo que apuntan Wang y Tahir (2020), quienes indican que usar herramientas gamificadas, ofrece una mayor participación e interacción con respecto al

aprendizaje. La actividad fue un recurso de mediación social en términos de Vygotsky (1978), lo que permitió a los estudiantes construir conocimiento de manera interactiva con sus compañeros.

Respecto a los cambios que aparecieron en el ámbito ontológico, se evidenció un aumento significativo en cuanto a la confianza y disposición de los estudiantes para comunicarse en inglés. Las anotaciones de los diarios de campo dieron cuenta de mayor frecuencia de participación oral y un menor temor al error. Lo cual corresponde con lo que encontrado en los estudios de la Universidad de Cartagena (2021) donde indicaron que la gamificación permite proporcionar ámbitos más participativos y propicia la práctica de habilidades comunicativas. Aquí los estudiantes empezaron a tomar un papel proactivo en el proceso de su aprendizaje.

Al comparar estos resultados con las evidencias reportadas en los estudios previos, podemos encontrar una coherencia con las investigaciones que evidencian el efecto positivo de la gamificación en el aprendizaje de segundas lenguas, encontrando la coincidencia de Wang y Tahir (2020) y de Otálora Fonseca (2023) en el hecho de que las estrategias gamificadas ayudan a aumentar la motivación y el desarrollo de las habilidades comunicativas, aunque sí es cierto que, y por contraposición a estudios previos, se ha detectado que el acompañamiento pedagógico ha sido un elemento clave para llegar a cabo la implementación en este contexto virtual.

En relación a las limitaciones del estudio se pueden señalar aspectos como el corto tiempo de intervención, la pequeña dimensión de la muestra y las dificultades tecnológicas de los participantes, los cuales pudieran haber influido en el carácter de los resultados obtenidos, como también el hecho de que el contexto virtual pudiera haber influido en la participación de algunos de los estudiantes, por lo que dado el caso se podría realizar un estudio mas minucioso en otro tipo de contextos que tengan mayor duración e intenten profundizar en un número más diverso de participantes.

En relación a las implicaciones prácticas, los resultados ponen en evidencia que la gamificación puede llegar a ser una estrategia efectiva para el desarrollo de la comunicación oral en la enseñanza del inglés en contextos virtuales. La aplicación de este tipo de estrategias nos permitirá llevar a cabo prácticas de enseñanza más activas, participativas y centradas en los alumnos. Todo ello sí que contribuye al perfeccionamiento de la práctica pedagógica en cursos como el de Inglés III de la UNAD, donde tal vez sería posible implementar metodologías innovadoras que sirvan para mejorar la respuesta que ofrecen los docentes a las necesidades de sus alumnos.

Por último, las conclusiones que se derivan del análisis realizado nos llevan a pensar que, el uso de herramientas de gamificación virtual puede llegar a ser una contribución importante para el mejor desarrollo de la comunicación oral y la motivación de los estudiantes de inglés. A partir de los resultados obtenidos, surgen nuevas preguntas de investigación en relación con el impacto a largo plazo que podrían tener la implementación nuevas estrategias con el uso por ejemplo de la IA en diferentes niveles de la enseñanza. Nuevas líneas de investigación podrían ahondar en el uso éstas herramientas digitales con nuevas perspectivas de la enseñanza de las habilidades comunicativas.

Conclusiones y Recomendaciones

Los resultados de esta investigación demuestran que la utilización de herramientas de gamificación virtual para la práctica de la comunicación oral fortaleció notablemente la participación y la comunicación oral en inglés como lengua extranjera de los estudiantes participantes del Inglés III de la UNAD. Los resultados obtenidos muestran a los estudiantes pasar de unas prácticas comunicativas limitadas y con inseguridad a querer participar más oralmente. Esto da respuesta directa a la pregunta de investigación, ya que se comprobó que los estudiantes consideran la gamificación como un recurso idóneo y motivador para mejorar la práctica de la expresión oral en entornos virtuales.

En lo que concierne al aspecto ontológico, la investigación permitió movilizar principalmente la motivación, la confianza y el deseo de participar en la práctica de la lengua extranjera. Según los resultados, se evidencian cambios significativos en la actitud de los estudiantes, a la hora de utilizar la lengua, de participar con mayor frecuencia y la seguridad para ello. Este camino muestra que la intervención incide en el rendimiento y también en la percepción propia que tienen los estudiantes respecto a su capacidad para comunicarse en una lengua extranjera.

Sobre el efecto de la variable, se concluye que la forma de gamificación virtual influyó positivamente en la población objeto de estudio porque generó la disposición para participar de forma activa y la ansiedad a la hora de hablar en inglés fue menor, tal y como se constató en el marco teórico. Como limitaciones, se encontró que la gamificación depende de la conectividad y también tenemos el tiempo reducido de implementación, por lo que esto nos lleva a postular que la gamificación en contexto de virtualidad puede influir de manera positiva, pero que el impacto

en el aprendizaje pueden depender del contexto y de la cotidianidad tecnológica de los estudiantes.

Los resultados de este estudio aportan a la literatura existente al corroborar la posibilidad de la gamificación como una estrategia pedagógica en la virtualidad para enseñar idiomas, así como también se tuvo en cuenta la contribución metodológica desde el ángulo que intentó mezclar herramientas digitales con actividades enfocadas en la oralidad de la lengua con gamificación. Éstos estudios pueden proporcionar una base para trabajos futuros que puedan tener el efecto de intentar innovar la enseñanza de la lengua inglesa en contextos de virtualidad.

A partir de los resultados obtenidos, se propone realizar una integración sistemática de estrategias de gamificación en los cursos virtuales de inglés, en especial, estrategias que fomenten el incremento de la práctica oral. Esto es, diseñar actividades dinámicas, colaborativas y contextualizadas que faciliten al alumnado poder practicar en un entorno seguro y motivador para ganar confianza y participar con más frecuencia.

Para futuras investigaciones, se propone aumentar la temporalidad de la intervención y el número de los participantes, como así también se recomienda incluir el uso de otras variables como la exploración de herramientas digitales o el efecto de la gamificación o la IA en las habilidades comunicativas integradas. Igualmente, resultaría pertinente incluir la aplicación de métodos de recolección de información más variados para obtener una visión más rica y compleja del fenómeno objeto de estudio.

Referencias Bibliográficas

- Krashen, S. D. (1982). Principles and practice in second language acquisition. Pergamon Press.
http://www.sdkrashen.com/content/books/principles_and_practice.pdf
- Ministerio de Educación Nacional. (2017). Documento de lineamientos para la enseñanza del inglés en Colombia.https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles-115174_archivo_pdf.pdf
- Otálora Fonseca, J. A. (2023). Modelo estructural de diseño de recursos educativos digitales gamificados para fortalecer la producción oral en inglés del programa nacional de inglés de la UNAD [Trabajo de grado]. Universidad Nacional Abierta y a Distancia.<https://repository.unad.edu.co/handle/10596/57767>
- Universidad de Cartagena. (2021). El uso de las técnicas de gamificación como estrategia para desarrollar habilidades comunicativas en inglés en estudiantes del grado sexto de la Institución Educativa Esteban Ochoa mediante la plataforma Educaplay [Tesis de pregrado].
Repositorio Institucional.<https://repositorio.unicartagena.edu.co/entities/publication/cd52ab59-3806-416d-8fda-440025719854>
- Vygotsky, L. S. (1978). Mind in society: The development of higher psychological processes. Harvard University Press.<https://www.hup.harvard.edu/catalog.php?isbn=9780674576292>
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of Kahoot! on learning outcomes, motivation, and engagement: A review. Computers & Education, 149, 103818.<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>

Apéndices

Apéndice A

Muestras de investigación

https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/dosorio_unadvirtual_edu_co/IgCANbaut-DFSYrWgIv165kGAaBc82YujRzSP3jpKgB96_U?e=94JobV