

**Modelo estructural de diseño de recursos educativos digitales gamificados para
fortalecer la producción oral en inglés del programa nacional de inglés de la
Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD**

María Cristina Otálora Fonseca

Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación - ECEDU

Maestría en Educación

2023

**Modelo estructural de diseño de recursos educativos digitales gamificados para
fortalecer la producción oral en inglés del programa nacional de inglés de la
Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD**

María Cristina Otálora Fonseca

Trabajo para optar al título de Magíster en Educación

Directora

Dra. Nélide Cárdenas Vergaño

Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación - ECEDU

Maestría en Educación

2023

Agradecimientos

En primer lugar, agradezco a Dios, siempre el primero. En segundo lugar, a mi familia por su tiempo, su paciencia y su apoyo. De la misma forma, a mi directora por su orientación y guía a lo largo de la investigación. Finalmente, a mis compañeros de trabajo que fueron un gran soporte académico y demás personas me apoyaron en este proceso.

Resumen

El proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera en ambientes virtuales se enmarca en retos dictados por la innovación del mundo globalizado y aprender inglés es una necesidad actual debido a las exigencias académicas y profesionales. Esta propuesta de investigación se enmarca en el eje de gamificación y tiene como objetivo proponer un modelo estructural del diseño de Recurso Educativo Digital Gamificado (REDG) para fortalecer la producción oral en estudiantes de inglés A1 del programa nacional de inglés de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD). De la misma forma, esta propuesta se enmarca en el enfoque de investigación mixto, ya que tuvo como meta estudiar y analizar la información recolectada desde la perspectiva cualitativa y cuantitativa. Los instrumentos utilizados fueron inicialmente validación de datos históricos, encuesta a estudiantes y matriz de comparación de herramientas de creación de contenidos educativos gamificados. Posteriormente, estos datos se analizaron de forma cualitativa y cuantitativa, triangulando la información a través del software AtlasTi. Con los resultados anteriores, se tuvo una perspectiva para realizar la propuesta de creación del modelo estructural de diseño de Recursos Educativos Digitales Gamificados, donde se formula una secuencia de herramientas en las que el estudiante puede tener una práctica de sus habilidades lingüísticas en términos de su pronunciación, entonación y fluidez para fortalecer su producción oral de manera autónoma, con mayor motivación y utilizando elementos innovadores como la inclusión de la Inteligencia Artificial.

Palabras Clave: Gamificación, Producción Oral, Herramientas Gamificadas, Motivación, Aprendizaje Autónomo

Abstract

The teaching-learning process of a foreign language in virtual environments is framed in challenges dictated by the innovation of the globalized world, and learning English is a current need due to academic and professional demands. This research proposal is framed within the axis of gamification and aims to propose a structural model for the design of a Gamified Digital Educational Resource (GDER) to strengthen oral production in English A1 students of the national English program of the Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD). In the same way, this proposal is framed in the mixed research approach, since its goal was to study and analyze the information collected from a qualitative and quantitative perspective. The instruments used were analysis and validation of historical data, student survey and comparison matrix of gamified educational content creation tools. Subsequently, these data were analyzed qualitatively and quantitatively, triangulating the information through the AtlasTi software. With the above results, we had a perspective to make the proposal of a structural model for the design of the Gamified Digital Educational Resource, which proposes a sequence of tools in which students can practice their language skills, in terms of pronunciation, intonation and fluency to strengthen their oral production in an autonomous way, with greater motivation and using elementary elements such as the inclusion of Artificial Intelligence.

Keywords: Gamification, Oral Production, Gamified Tools, Motivation, Autonomous Learning.

Tabla de Contenido

Introducción.....	12
Justificación.....	18
Objetivos.....	22
General.....	22
Específicos.....	22
Problema.....	23
Descripción.....	23
Planteamiento.....	25
Marco Referencial.....	26
Marco Conceptual.....	26
Habilidades Lingüísticas en Lengua Extranjera.....	26
Habilidad Oral en Inglés.....	27
Pronunciación.....	28
Entonación.....	28
Fluidez.....	29
Estrategias Para el Desarrollo de la Habilidad Oral en inglés.....	29
Gamificación.....	30
Gamificación en la Educación.....	31
Recursos Educativos Digitales.....	32
Aprendizaje Autónomo.....	32
Motivación.....	34
Antecedentes.....	35
Contexto Internacional.....	35
Contexto Nacional.....	39
Contexto Local.....	42

Marco Teórico	44
Habilidades Lingüísticas.....	44
Habilidad Oral en Inglés.....	46
Pronunciación	46
Entonación	47
Fluidez	47
Estrategias Para el Desarrollo de la Habilidad Oral en Inglés.....	48
Gamificación en la Educación	49
La Gamificación como Herramienta para la Enseñanza y Aprendizaje del Inglés ..	51
Gamificación en Enseñanza de la Habilidad Oral en Inglés- REDG	51
Gamificación y el Aprendizaje Autónomo.....	53
Gamificación y la Motivación	55
Metodología.....	57
Enfoque de Investigación	57
Tipo de Investigación	59
Operacionalización de Variables	61
Consideraciones Éticas	62
Población	64
Muestra	65
Instrumentos	65
Instrumento 1. Validación de datos históricos.....	65
Objetivo. Identificar el nivel de desarrollo de la actividad de Speaking y su aporte en el promedio general del curso de inglés A1.....	65
Instrumento 2. Encuesta a Estudiantes	66
Objetivo. Reconocer la preferencia y pertinencia de los Recursos Educativos Digitales de Gamificación en el contexto del curso inglés A1.....	66
Instrumento: Matriz de Comparación.....	68

Objetivo. Determinar las herramientas tecnológicas o digitales que se adaptan al fortalecimiento de la producción oral en el idioma extranjero inglés.	68
Análisis de Resultados.....	70
Instrumento 1 – Validación de datos históricos.....	70
Instrumento 2 - Encuesta a Estudiantes.....	77
Instrumento 3 – Matriz de comparación.....	85
Propuesta Modelo.....	97
Modelo estructural de diseño de recursos educativos digitales gamificados para fortalecer la producción oral en la actividad de Speaking en estudiantes de inglés de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD.....	97
Conclusiones.....	107
Recomendaciones.....	110
Referencias.....	112
Apéndices.....	126
Apéndice A.....	126
<i>Formatos Validación de Expertos Instrumento 2. Encuesta</i>	126

Lista de Tablas

Tabla 1 <i>Cuadro de operacionalización de variables</i>	61
Tabla 2 <i>Estudiantes matriculados en curso inglés A1 por Periodos - INVIL – UNAD</i>	64
Tabla 3 <i>Promedio Calificación Curso Inglés A1 por Periodos</i>	70
Tabla 4 <i>Comportamiento de la Actividad de Speaking en el Curso por Periodo</i>	72
Tabla 5 <i>Matriz de Comparación de Herramientas de Creación de Contenidos Educativos Gamificados</i>	85
Tabla 6 <i>Descripción Propuesta de Modelo de diseño del Recurso Educativo Digital Gamificado - “All About Me”</i>	98
Tabla 7 <i>Características y descripción del recurso educativo digital gamificado ‘All about me’</i>	102

Lista de Figuras

Figura 1 <i>Comportamiento de la Actividad de Speaking en el Promedio General</i>	71
Figura 2 <i>Relación del Total de Estudiantes por Periodo Vs. Total de Estudiantes que NO presentan la actividad de Speaking</i>	73
Figura 3 <i>Aprobación de la Actividad de Speaking respecto al total del curso</i>	73
Figura 4 <i>Aprobación de la Actividad de Speaking respecto a los estudiantes que la presentaron</i>	74
Figura 5 <i>Porcentaje de reprobación de la Actividad de Speaking respecto a quienes la presentaron.</i>	74
Figura 6 <i>Incidencia del Puntaje de la Actividad de Speaking en el Puntaje Total del Curso</i>	76
Figura 7 <i>Elección de medios para presentar la actividad de Speaking</i>	78
Figura 8 <i>Selección de medios que elegirían para presentar de nuevo la actividad de Speaking</i>	79
Figura 9 <i>Importancia de hablar inglés en la actualidad</i>	80
Figura 10 <i>Recursos que aportan a las habilidades lingüísticas</i>	81
Figura 11 <i>Recursos educativos digitales conocidos por los estudiantes</i>	82
Figura 12 <i>Recursos educativos digitales utilizados por los estudiantes de manera autónoma</i>	83
Figura 13 <i>Obstáculos para aprender inglés de manera autónoma usando recursos educativos digitales</i>	84
Figura 14 <i>Herramientas de gamificación para la producción oral en inglés.</i>	93
Figura 15 <i>Red semántica AtlasTi</i>	95
Figura 16 <i>Mecánicas de juego “All about me”</i>	101

Figura 17 *Propuesta de Recurso Educativo Digital Gamificado “All About me”* 105

Introducción

Día a día, el aprendizaje del inglés como lengua extranjera se ha convertido en una necesidad para muchos profesionales en formación, quienes, por un lado, buscan cumplir con todos sus requisitos académicos en educación superior y, por otro lado, explorar oportunidades laborales donde el inglés es un requisito. Por consiguiente, en estos espacios académicos y ocupacionales, el desarrollo de la producción oral en el idioma extranjero juega un rol esencial en el fomento de habilidades y funciones comunicativas tales como transmitir un mensaje correctamente e interactuar social y culturalmente.

En el caso de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD), primera mega universidad pública de Colombia, y de la mano del Instituto Virtual de Lenguas (INVIL), dentro de su esquema mesocurricular, incluye el inglés como espacio académico imprescindible que debe ser cursado y aprobado en cuatro niveles como mínimo para optar a un título profesional y que se estudia de manera transversal en todas las escuelas académicas. El curso de inglés, por su parte, se oferta de manera virtual desde el nivel básico A1 y hasta el nivel intermedio alto B2, sumando un total de cinco niveles.

Dentro de su plan de estudios, cada nivel de inglés se articula con los lineamientos que establece el Ministerio de Educación - MEN (2002) quien alude al Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas como una herramienta que “describe de forma integradora lo que tienen que hacer los estudiantes de lenguas con el fin de utilizar una lengua para poder comunicarse” (p. 1). Para el caso particular del nivel A1 - Usuario Básico y en el caso del grupo objeto de estudio de esta investigación, Inglés A1, se espera que el estudiante pueda entender y usar expresiones básicas de su día a día relacionadas con su información personal, familiar y de personas conocidas, con un discurso claro y pausado.

Lo anterior, enfatiza la necesidad de que el aprendiz consolide sus habilidades de producción oral para tener una comunicación eficaz, según su nivel de lengua.

Aparte de la importancia que tiene el propender el fortalecimiento de la producción oral y habilidades comunicativas en estudiantes de inglés A1, en la presente investigación, se resalta la incorporación de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) como vehículo interactivo de integración de contenidos y conocimientos. Solorzano (2016) señala beneficios al usar la tecnología en la enseñanza de lenguas como lo son: la motivación e interactividad de contenidos lingüísticos a través de materiales interactivas que los estudiantes definen como útiles dentro de su proceso de aprendizaje. De manera que, la presente de investigación está orientada a proponer modelo estructural para el diseño de un Recurso Educativo Digital de Gamificación (REDG) que apoye el fortalecimiento de la producción oral y que permita impactar positivamente a los estudiantes contribuyendo a obtener resultados positivos en la actividad de producción oral dentro del curso.

Adicionalmente, en la investigación se abarca el concepto de Gamificación como herramienta basada en juegos, que apoya el aprendizaje autónomo, activo, motivante y que ayuda a promover la producción oral. De acuerdo con Orihuela (2019), la Gamificación es una estrategia que asiste el proceso de enseñanza-aprendizaje para promover la motivación, concentración y participación activa de los estudiantes en el aprendizaje de una lengua extranjera. En consecuencia, la gamificación hace parte del Recurso Educativo Digital de Gamificación (REDG) que se plantea en esta investigación, el cual se espera contribuya al fortalecimiento de la producción oral en estudiantes de inglés A1 de la UNAD.

Dentro de los aprendizajes que promueve la UNAD se destaca el aprendizaje autónomo mediante el uso de las TIC. Rico et al., (2016) precisan que la autonomía del aprendiz de inglés es esencial y debe ir ligada a la motivación que este tenga para usar los recursos que se le ofrezcan para el desarrollo de actividades de producción oral, ya que contribuirá al incremento de confianza para comunicar una idea a un profesor o a un público específico. En relación con lo anterior, se recalca la autonomía como parte esencial del aprendizaje de un idioma extranjero y especialmente en el desarrollo de habilidades orales, tanto en los contextos presenciales como en los virtuales, donde el estudiante debe tomar un rol activo y responsable para la producción de un contexto comunicativo y por ende, adquirir nuevos saberes e intercambios culturales y sociales.

De igual forma, la motivación es otro pilar en la investigación, especialmente en lo que se refiere al fortalecimiento de habilidades orales en el aprendizaje del idioma inglés, lo cual implica un desafío para estudiantes y profesores. Para Luna (2016), “la motivación dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés conlleva al desarrollo de las habilidades idiomáticas y, específicamente, de la habilidad oral, a través de la cual el profesor ha de propiciar que el estudiante controle su propia producción y que el aprendizaje sea motivante” (p. 2). Por tanto, se espera que este modelo estructural ayude a promover la motivación en los estudiantes para que posteriormente les permita enfrentarse a tareas académicas dentro de los próximos niveles de inglés. También, a situaciones de la vida real en las que deban usar el idioma en contexto, teniendo en cuenta que, para muchos estudiantes, este nivel A1 de inglés, es su primer acercamiento a la lengua extranjera y que los conocimientos adquiridos se apliquen en contextos reales comunicativos tanto en escenarios académicos como profesionales.

El proceso investigativo se aborda desde un enfoque mixto, ya que tiene como meta estudiar y analizar la información recolectada desde la perspectiva cualitativa y cuantitativa. Según Creswell (2009), la investigación mixta permite englobar en un mismo estudio, técnicas y metodologías cuantitativas y cualitativas, con la meta de tener un mayor entendimiento del contexto de estudio. Asimismo, la investigación se enmarca en el tipo y alcance de investigación descriptiva, que busca describir e interpretar una realidad, en este caso dentro de un contexto educativo. De esta forma, la utilización de este enfoque, tipo y alcance de investigación propiciará un panorama amplio y reflexivo del fenómeno que se está estudiando, recursos gamificados y su influencia en el fortalecimiento de la producción oral en inglés.

Para el diseño de instrumentos se tuvo en cuenta el diseño y combinación CUAL-cuan, siendo el método cualitativo (CUAL) predominante sobre el cuantitativo, para ampliar los resultados de este último y para dar validez al proyecto de investigación. Ahondando el concepto de este diseño, Johnson et al., (2006) señalan que “en un *sentido amplio* visualizan a la investigación mixta como un continuo en donde se mezclan los enfoques cuantitativo y cualitativo, centrándose más en uno de estos o dándoles el mismo *peso*”.

Cada uno de los instrumentos está conectado con un objetivo de la investigación, así: *Instrumento 1. Validación de datos históricos* busca identificar el nivel de desarrollo de la actividad de Speaking y su aporte en el promedio general del curso de inglés A1. *Instrumento 2: Encuesta a Estudiantes* explora la preferencia y pertinencia de los Recursos Educativos Digitales de Gamificación en el contexto del curso inglés A1. *Instrumento 3:*

Matriz de Comparación procura determinar las herramientas tecnológicas o digitales que se adaptan al fortalecimiento de la producción oral en el idioma extranjero inglés.

Esta investigación permitió entonces, como objetivo general, proponer modelo estructural de diseño de Recurso Educativo Digital de Gamificación (REDG) para fortalecer la producción oral en estudiantes de inglés A1 Programa Nacional Inglés de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD. La constitución de este trabajo se desarrolla en seis apartados principales, que se mencionan a continuación.

En primer lugar, se encuentra el planteamiento del problema, donde se describe la problemática que dio a origen a esta investigación enfocada en fortalecer la producción oral en estudiantes de inglés A1 de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD, por medio de recursos educativos digitales de gamificación. En segundo lugar, se presenta los marcos desde las perspectivas conceptual, antecedentes y teórico en relación con los ámbitos de: Habilidades Lingüísticas, Gamificación en la Educación, Aprendizaje Autónomo y Motivación.

En tercer lugar, se aborda la metodología de la investigación, descrita a través del enfoque mixto y de tipo descriptivo, la cual tiene como objetivo describir e interpretar una realidad, en este caso dentro de un contexto educativo, que se convierte en una excelente opción para aproximarse a los núcleos de esta investigación desde el campo educativo, especialmente en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lengua extranjera, inglés, hacia la búsqueda del fortalecimiento de la habilidad oral de sus participantes, en conjunto con recursos gamificados. Por último, en este apartado se describe la población de la investigación, quienes son estudiantes de Inglés A1, matriculados en la UNAD.

En cuarto lugar, se abordan y describen los instrumentos, detallados anteriormente en esta sección, *Instrumento 1. Validación de datos históricos*, *Instrumento 2: Encuesta a Estudiantes*, *Instrumento 3: Matriz de Comparación*. En quinto lugar, se expone el análisis de resultados con base en los tres instrumentos y objetivos de investigación finalmente, se presentan las conclusiones y recomendaciones, enfatizando la importancia de que docentes e investigadores aborden estas temáticas de relevancia global en el campo de la enseñanza y aprendizaje de las lenguas extranjera, iniciando de manera local y nacional dentro de la UNAD y en los cursos de inglés para fortalecer la adquisición de las habilidades lingüísticas y comunicativas del idioma extranjero, inglés.

Justificación

El proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera en ambientes virtuales se enmarca en retos dictados por la innovación del mundo globalizado y aprender inglés es una necesidad actual debido a las exigencias académicas y profesionales. De modo que el papel del docente debe estar encaminado en el planteamiento de estrategias pedagógicas y didácticas, acorde con las necesidades y particularidades de la población estudiantil, que le permita al aprendiz el desarrollo de sus habilidades lingüísticas, en particular en la producción oral y enfoque de comunicación.

Dicho lo anterior, y teniendo en cuenta que las dinámicas educativas tradicionales pierden cada vez más fuerza, se establecen oportunidades para implementar esquemas pedagógicos y didácticos en los que el estudiante se desenvuelva como sujeto activo y consciente de su propio aprendizaje, las tecnologías disruptivas fortalecidas con la reciente pandemia aportan de manera efectiva en la construcción de saberes y habilidades. Este el caso de la gamificación, como eje central de esta investigación, así como Orihuela (2019) señala, esta metodología es una de las estrategias de aprendizaje que puede apoyar a potenciar la motivación, atención y responsabilidad necesaria por parte de los aprendices en el aprendizaje de una lengua extranjera.

Unido a la gamificación, otro de los ejes esenciales de esta investigación y que puede representar un desafío en el proceso de enseñanza-aprendizaje es el desarrollo de la habilidad oral en inglés enfocada en el fortalecimiento de la competencia comunicativa. Al respecto, Rico (2016), indica que la habilidad oral representa un reto en la enseñanza de la lengua extranjera, dado que es necesario fusionar herramientas educativas tecnológicas que apoyen la fluidez al comunicarse. Es por este motivo, que se expresa la necesidad que

emerjan propuestas de investigación como la de la presente, puesto que en contextos de aprendizaje virtual o a distancia, los elementos de tecnología son imprescindibles, ya que ayudará a alcanzar los objetivos de aprendizajes individuales y colectivos.

La UNAD utiliza una metodología virtual para la enseñanza de sus cursos académicos de tipo metodológico, dentro de los cuales está el curso de inglés A1. En este contexto, el uso de herramientas tecnológicas debe apoyar el cumplimiento del propósito de formación del curso con enfoque comunicativo para que el aprendiz autogestione su aprendizaje individual y su construcción colectiva de conocimiento, dicho propósito se concibe a la luz de la escala global del Marco común europeo de referencia para las lenguas como usuario básico y contempla que el estudiante logre expresar en inglés temas relacionados con situaciones cotidianas de manera escrita y oral a través de actividades prácticas. Dentro de este marco, Rico & Álvarez (2016) afirman que uno de los métodos más relevantes para la enseñanza de un idioma extranjero, son aquellos apoyados en la tecnología, el aprendizaje globalizado y en comunidad, ya que incluyen elementos didácticos como estímulos externos y el trabajo cooperativo. De este modo, concluimos que el uso de la tecnología en la producción oral y comunicativa ayuda a que el estudiante se prepare para tareas de expresión y comunicación efectiva, participe activamente y ese temor que puede existir para transmitir una idea en lengua extranjera, disminuya.

En contraste, es importante reconocer que los recursos educativos mediados por tecnología no son suficientes por sí solos, especialmente en el caso particular del desarrollo de la habilidad oral en el contexto del curso de inglés A1 de la UNAD y de los resultados de aprendizaje que el curso plantea para la habilidad dentro de su syllabus que actualmente incluyen “Expresar y describir oralmente en Inglés su información personal, su rutina

diaria lugares turísticos, comida típica, celebraciones principales y actividades de su región mediante una grabación y un video y/o una entrevista” Arenas (2023). El eje que falta por engranar a los recursos digitales, es el papel del docente o tutor como pieza clave para el diseño de estrategias pedagógicas efectivas que permitan que los estudiantes usen esta herramienta con fines de fortalecimiento de competencias, adquisición de contenidos y creación de conocimiento. En vista de lo expuesto, resulta imperativo que el educador, valiéndose de su enfoque pedagógico y su constante formación, se involucre en un proceso reflexivo en torno a la enseñanza de lenguas extranjeras. Este ejercicio de reflexión debería orientar una reevaluación de sus prácticas pedagógicas, así como contribuir e innovar en el rediseño de los materiales didácticos y de las guías de actividades los cuales son periódicamente revisados en concordancia con los procesos de acreditación de los cursos dentro de la UNAD, con el objetivo primordial de satisfacer de manera más efectiva las necesidades de aprendizaje de los estudiantes.

De la misma forma, esta investigación se justifica en los resultados obtenidos en la fase de diagnóstico, a través del instrumento 1, Validación de datos históricos, que resalta la información histórica del comportamiento de los resultados del desempeño de los estudiantes del curso inglés A1 en términos de promedios, aprobación, deserción o ausentismo de la actividad de *speaking*. En términos generales, en el análisis de dichos datos, se evidencia que desde 2020 hasta el período de análisis, los promedios obtenidos por el curso han decrecido significativamente hasta el punto de reprobar y donde se evidencia que el número de estudiantes que aprobaron la prueba oral han disminuido al pasar los períodos. Por lo anterior, y basándose en los resultados cuantitativos de calificación de la actividad, el desempeño de un gran porcentaje de los estudiantes que

presentan la actividad es negativo, lo que denota falta de preparación, práctica, trabajo autónomo y posiblemente poca motivación para la presentación de esta actividad.

Asimismo, a través del instrumento 2. Encuesta a estudiantes, se constató que a pesar de que los estudiantes son conscientes de sus carencias lingüísticas, en gramática y pronunciación, un gran porcentaje decide evitar presentar la actividad de producción oral dentro del curso. Igualmente, más de la mitad de los encuestados deciden presentar la actividad de *speaking* por medio de un video en vez de tener la interacción sincrónica con su tutor, lo anterior por cuestiones de horario, nervios y preparación de la actividad.

Por las razones anteriores, se hace necesario la creación de un modelo estructural, que se basa en la creación de la herramienta *All About Me*, para fortalecer la producción oral en inglés A1 del Programa Nacional de Inglés de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD. Este modelo permitirá reforzar la producción oral y el desarrollo de la habilidad comunicativa en los aprendices de inglés A1, al mismo tiempo que fortalece la motivación y aprendizaje autónomo dentro del círculo del aprendizaje del inglés. En consecuencia, los aprendices podrán tener mejor desempeño académico en los niveles faltantes de inglés dentro de su proceso académico y esto les permitirá, a futuro, poder tener mejores oportunidades laborales.

Objetivos

General

Proponer un Modelo estructural de diseño de Recursos Educativos Digitales Gamificados para fortalecer la producción oral en estudiantes de inglés A1 del Programa Nacional Inglés de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia.

Específicos

Identificar el nivel de desarrollo de la actividad de Speaking y su aporte en el promedio general del curso de inglés A1 del programa nacional de inglés.

Reconocer la preferencia y pertinencia de los Recursos Educativos Digitales de Gamificación en el contexto del curso inglés A1 del programa nacional de inglés.

Determinar las herramientas tecnológicas y digitales que se adaptan al fortalecimiento de la producción oral en el idioma extranjero inglés en el curso inglés A1 del programa nacional de inglés.

Problema

Descripción

En el mundo globalizado y cambiante donde procesos políticos, económicos, industriales, tecnológicos y educativos se interrelacionan, el contexto de la enseñanza y aprendizaje de las lenguas extranjeras es una prioridad, ya que influye en cada una de estas áreas y ayuda a crear canales de comunicación y creación de conocimiento. Por lo anterior, se hace necesario que el aprendiz de una lengua extranjera fortalezca su habilidad de producción oral a fin de que le permita desenvolverse notablemente en contextos académicos y profesionales.

Unido a lo anterior, uno de los retos educativos actuales es la inclusión y uso adecuado de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) en la enseñanza de una lengua extranjera en ambientes virtuales, dado que se espera que estas tecnologías apoyen los procesos de adquisición de lengua, especialmente de habilidades de producción, como lo son *speaking* y *writing*. Desafortunadamente, pese a que actualmente existen una variedad de recursos y herramientas, algunos estudiantes carecen de la habilidad para usarlas, desconocimiento, motivación o poca autonomía, enfocándose netamente en actividades gramaticales, de vocabulario, lectura o traducción, las cuales hacen parte de su proceso educativo, rezagando en cierta medida las habilidades de producción, especialmente la competencia oral. En el marco de esta investigación, lo anterior es respaldado por los promedios de desempeño, cumplimiento de actividades y calificación por periodos del curso inglés A1 de la UNAD.

Dentro del contexto de la UNAD, los estudiantes que estudian un programa profesional deben cursar y aprobar cuatro niveles de inglés según su malla curricular. Lo

anterior nos indica que los estudiantes deben demostrar un nivel de proficiencia B2 al finalizar los niveles de estudio de lengua extranjera, así que esto representa un desafío para el estudiante, para el INVIL y para la universidad per se. Según Rico et al., (2016) la habilidad oral es la habilidad que presenta un gran reto dado que se necesitan de recursos educativos y tecnológicos, unidos a actividades que apoyen al estudiante en su producción oral y fluidez. En ese sentido, se hace necesario plantear un modelo estructural en el diseño un REDG que permite reforzar la producción oral en estudiantes de inglés A1 de la UNAD.

De la misma forma, el nivel inglés A1 se establece bajo el enfoque de aprendizaje basado en tareas (Task-Based Learning), donde el aprendiz adquiere habilidades y competencias para desarrollar una tarea final denominada Speaking Task, donde se promueve la interacción comunicativa y producción oral en un lapso de 4 semanas. Sin embargo, y pese a que los contenidos del curso inglés A1 de la UNAD han sido diseñados a la luz del MCER, para los estudiantes en general, resulta intimidante e incluso estresante el desarrollo de las actividades que requieran demostrar su producción oral, tan es así que en los indicadores de presentación de la actividad oral evaluativa dentro del curso demuestran un número menor de estudiantes frente al desarrollo de las otras habilidades. Esto último se apoya en la estadística del curso en relación con la presentación y aprobación de la actividad oral en nivel de inglés A1 en periodos 2020, 2021 y 2022 e igualmente en el diagnóstico aplicado a estudiantes para esta propuesta de investigación.

Por otro lado, otros factores que influyen en la producción oral de los estudiantes son la autonomía y motivación, aspectos claves en la adquisición de una lengua extranjera y donde se toma al estudiante como participante activo de su proceso de aprendizaje, con objetivos, motivaciones y compromisos claros. En algunas ocasiones los aprendices carecen

de estos factores para llevar a cabo un proceso de aprendizaje significativo, es por eso que según Pulgarín & Acosta (2016), la educación a distancia debe propender por desarrollar el aprendizaje autónomo en los aprendices y en cuanto a los docentes, sugieren utilizar las TIC a favor de los estudiantes en relación con los procesos de autorregulación y, comprensión en el proceso de aprendizaje y formación. Por lo anterior, desde una perspectiva de la educación superior, se evidencia la necesidad de fortalecer la producción oral del idioma extranjero desde niveles básicos, como lo es inglés A1, a través herramientas digitales para apoyar al estudiante a alcanzar sus metas de aprendizaje y al mismo tiempo crear una consciencia colectiva en la importancia de la autonomía y motivación en procesos de adquisición del idioma extranjero.

Finalmente, con este modelo estructural se busca contribuir a las apuestas de la UNAD y del Instituto Virtual de Lenguas (INVIL) en particular, en una educación de calidad, inclusiva y suficiente, que potencie las competencias lingüísticas y tecnológicas de los estudiantes, y el aprovechamiento guiado de los recursos existentes en el fortalecimiento de la habilidad oral del nivel básico de inglés. Por lo anterior, se plantea la siguiente pregunta de investigación:

Planteamiento

¿Cómo fortalecer la producción oral en estudiantes de inglés A1 de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD, por medio de recursos educativos digitales gamificados?

Marco Referencial

En este capítulo se presenta las nociones teóricas que soportan esta investigación, Habilidades lingüísticas en lengua extranjera, Gamificación en educación, Aprendizaje autónomo y Motivación. Esta revisión se desarrolla dentro de tres secciones, marco conceptual, antecedentes y marco teórico. En primer lugar, en el marco conceptual se consolida la recopilación de definiciones de los principales conceptos, que son el núcleo de la presente investigación: Habilidades lingüísticas en lengua extranjera, Gamificación en educación, Aprendizaje autónomo y Motivación. Seguido a esto, en los antecedentes, se expone el estado del arte que guarda relación con el problema de investigación y los conceptos que integran la propuesta investigativa. Estos antecedentes se proponen desde una mirada en el contexto internacional, nacional. Por último, en el marco teórico se realiza una desarrolla una descripción detallada de cada uno de los conceptos anteriormente nombrados con soporte teórico que brinda una guía para dar solución al problema de investigación planteado.

Marco Conceptual

Habilidades Lingüísticas en Lengua Extranjera

En el proceso de aprendizaje de una lengua materna y extranjera se destacan las habilidades lingüísticas: hablar, escuchar, leer y escribir. Bachman (1995) define la habilidad lingüística del lenguaje (HLC) como la capacidad para desarrollar una competencia de idioma y usar la lengua de manera apropiada y en contexto. Para Chub (2012), citado por Chén (2017), las habilidades lingüísticas son aquellas que todos los seres humanos poseen, pero cada uno las desarrolla en un nivel diferente, y estas permiten que exista canales de comunicación a través del lenguaje. Según Garro (2019), las habilidades

lingüísticas pueden definirse como “destrezas básicas del idioma, capacidades comunicativas o macro habilidades” (p. 49).

Refiriéndose a la enseñanza de lenguas y su relación con las habilidades del lenguaje, Concepción & Amador (2006) señalan que, para promover la adquisición de la competencia comunicativa en lengua extranjera, especialmente en su ámbito profesional, a los aprendices del idioma se les debe exponer actividades que integren las cuatro habilidades del lenguaje: hablar, escuchar, leer y escribir. Por otro lado, Chandía (2015) menciona que, en niveles de educación superior, la enseñanza del inglés como lengua extranjera involucra que los aprendices adquieran habilidades lingüísticas comunicativas de manera eficaz para que ellos logren desempeñarse de manera eficiente en el campo académico, profesional y laboral.

Habilidad Oral en Inglés

De acuerdo con Medina (2006) la habilidad oral implica un proceso en el cual el aprendiz de la lengua extranjera interactúa con una o más personas de manera dinámica y juega el rol de receptor y decodificador del mensaje, con el fin de proveer soluciones a sus necesidades comunicativas del idioma. Rábea (2010) menciona que para que exista expresión y producción oral, debe haber comprensión auditiva y por ende el aprendiz podrá entender y darse a entender en un contexto comunicativo específico. Por otra parte, Jiménez (2021), indica que, para promover canales de interacción en diferentes escenarios de comunicación, la expresión y comprensión oral es la base. Para Marín & Naranjo (2022) la competencia oral se define como un grupo de procedimientos que establecen modelos de comunicación para que el aprendiz de la lengua pueda transmitir lo que quiera comunicar sin dificultades.

Pronunciación

Dentro del desarrollo de la habilidad oral, hay elementos que todo aprendiz debe adquirir para que exista una comunicación efectiva, pronunciación, entonación y fluidez. Seidlhofer (2001) define la pronunciación como la elaboración y recepción de los sonidos, del acento y de la entonación. Como afirma Bartoli (2005), la pronunciación es llevar a cabo el proceso de la lengua oral y por ende, esto abarca producción como percepción, aspectos importantes para una comunicación exitosa. Desde el punto de vista de Iruela (2007), la pronunciación se concibe como la habilidad para elaborar y captar componentes fónicos en actividades de expresión, interacción y mediación oral. Llisterri (2003) explica que la pronunciación es una habilidad que todo aprendiz de la lengua extranjera debe manejar y por ende debe ser incluida en el plan de estudios de cualquier curso e implementada por el profesor.

Entonación

Por otro lado, la entonación, según Serena & Cantero (2002), es un aspecto lingüístico que se compone de variantes de tono en el discurso oral. De acuerdo con Quilis (1980), la entonación puede ser definida como el medio de transporte perfecto para que diversos mensajes se transmitan e integren y así el receptor los pueda descifrar y saber si el emisor está afirmando, preguntando, exclamando, solicitando, entre otras funciones. En la definición planteada por Barbeito & Cardinali (2013), se resalta la entonación como “elemento fundamental e inseparable de las habilidades de comprensión y producción oral de una lengua/cultura extranjera, ya que cualquier evento comunicativo oral que no exhiba rasgos de entonación adecuados carece de naturalidad y pierde fuerza comunicativa” (p. 1).

Fluidez

Finalmente, el último elemento base dentro de la habilidad oral para que una persona pueda expresarse y comunicar una idea o mensaje con cierta espontaneidad, es la fluidez. Chiriboga (2017) define la fluidez desde el campo lingüístico como la competencia que posee el emisor para emplear el discurso correctamente, de manera natural y sin emplear recursos de traducción, analizando y argumentando en la lengua extranjera que está aprendiendo. Desde esta perspectiva, Lahera & Oqueranza (2008) exponen el concepto de fluidez como “la capacidad de articular un discurso rítmicamente y sin interrupciones, utilizando las estrategias necesarias para mantener el discurso frente a los obstáculos que se le pueden presentar al hablante” (p. 378). Por otro lado, Menjura (2007) indica que la entonación dentro del discurso oral, se relaciona con la calidad de la información expresada, la progresión y desarrollo del discurso y no con el número de palabras que se emitan por minuto.

Estrategias Para el Desarrollo de la Habilidad Oral en inglés

Dentro del campo de la enseñanza del inglés como lengua extranjera, algunos autores se refieren a estrategias que pueden ayudar al desarrollo de la habilidad oral. Inicialmente, el Marco Común Europeo de Referencia (MCER, 2002), refiriéndose al concepto de estrategias de aprendizaje, señala:

Las estrategias son un medio que utiliza el usuario de la lengua para movilizar y equilibrar sus recursos, poner en funcionamiento destrezas y procedimientos con el fin de satisfacer las demandas de comunicación que hay en el contexto y completar con éxito la tarea en cuestión de la forma más

completa o más económica posible, dependiendo de su finalidad concreta. (p.

60)

Por otro lado, autores como Santacruz (2015) exponen la división de las estrategias que se deben tener en cuenta en la producción oral, las cuales son: estrategias cognitivas (desarrollo de tareas inmediatas), estrategias meta-cognitivas (destrezas auditivas y orales) y estrategias socio-afectivas (uso del idioma en interacciones sociales). Oradee (2012) denomina que las estrategias de aprendizaje deben incluir actividades de aprendizaje como actividades gamificadas, resolución de problemas, juegos de rol, entre otras. Por último, se resalta la concepción que hace Zambrano et al., (2020) del uso de las TIC como estrategia dinamizadora del aprendizaje, especialmente en la habilidad de escucha y habilidad oral en el aprendizaje del inglés en los aprendices de educación superior.

Gamificación

Muchos autores definen el concepto de Gamificación desde varios ámbitos, en esta primera parte se relaciona algunas definiciones generales de gamificación y más adelante, se abordará desde el ámbito educativo. Deterding et al., (2011) definen gamificación a partir de su observación como el uso de elementos de juego en contextos ajenos al juego. Desde el punto de vista de Hierro & Marín (2013), gamificación puede ser definida como técnica, método o estrategia donde se utilizan elementos lúdicos y dinámicos en determinado con unos objetivos definidos, especialmente motivacionales.

En relación con las definiciones anteriores, Zichermann & Cunningham (2011) reafirman la gamificación como la aplicación de mecánicas, elementos y técnicas de estructura de juegos en contexto para involucrar a los participantes en la resolución de problemas dentro de diferentes escenarios. Por otra parte, Borrás (2015) plantea la

diferencia entre juego y gamificación, donde mientras el primer concepto está concebido como una serie de reglas que encaminan a los participantes llegar a una meta y obtener unos resultados, la gamificación se enfoca en involucrar a los participantes dentro de este con un propósito de aprendizaje. Por el contrario, Llorens et., al (2016) une el concepto del juego y gamificación, mencionando que, al hablar de gamificación, se debe proponer como el procedimiento tal cual como si estuviera proyectando un juego, donde los participantes, dentro de un entorno social, tomen el rol de jugadores, se involucren, acepten retos y recibir retroalimentación inmediata según su desempeño.

Gamificación en la Educación

Desde el ámbito educativo, se resalta algunas definiciones que conectan con la esencia de esta propuesta investigativa y sirven como cimiento para el desarrollo de la teoría, una de ellas es la gamificación. Según Martínez & Supervia (2019) al aplicar gamificación el aula, los estudiantes producen un aprendizaje más significativo, ya que están expuestos a actividades lúdicas que hacen que ellos afiancen mejor el conocimiento, creando un vínculo entre los estudiantes y los contenidos que están siendo gamificados. Desde la posición de Caponetto et., al (2014) y dentro del contexto educativo, agregan que la gamificación se utiliza como un instrumento de aprendizaje, en diferentes áreas, materias o espacios académicos, e igualmente para el progreso de aprendizaje colaborativo y autónomo.

Bajo la mirada de la gamificación y su relación con el aprendizaje de una segunda lengua, especialmente en lo que se refiere al desarrollo de la habilidad oral en particular, Molina et., al (2021) señalan que, en un ambiente escolar, principalmente en el camino de aprendizaje del idioma inglés, la gamificación es una herramienta pertinente para

desarrollar habilidades de expresión oral. Igualmente, estos autores resaltan que la gamificación aplicada en contextos escolares es una herramienta valiosa para que los docentes creen ambientes favorables para que los estudiantes desarrollen competencias lingüísticas del idioma inglés.

Recursos Educativos Digitales

En Colombia la definición avalada para un recurso educativo digital está determinada por los lineamientos gubernamentales desde los cuales, de acuerdo con el micrositio "Colombia Aprende" del Ministerio de Educación de Colombia, a partir del año 2012 se promueve la creación de recursos educativos digitales a la luz de lo establecido por la UNESCO como material cuya finalidad sea educativa y que contenga información en formato digital y que pueda ser consultada a través de una red pública como internet (Ministerio de Educación de Colombia, Micrositio Colombia aprende). Tienen su origen en la educación abierta y a distancia y se categorizan en cerrados o abiertos de acuerdo a su uso y aplicación.

De igual manera, Zapata (2012) puntualiza los recursos educativos digitales como materiales que se componen de elementos en formato digital cuyo objetivo es simplificar el progreso de las tareas de aprendizaje. Un material pedagógico se considera apropiado para el proceso de aprendizaje si contribuye a la comprensión de conceptos, contribuye al desarrollo de destrezas prácticas y contribuye a la evolución personal en términos de actitudes o valores.

Aprendizaje Autónomo

En el ámbito educativo, cada vez es más necesario que se aborde el concepto de autonomía en el proceso de aprendizaje. Por lo anterior, autores como Moreno & Martínez

(2007) abordan el concepto de aprendizaje autónomo como las tareas o actividades que realiza el estudiante por sí solo, análisis y resolución de problemas, trabajo colaborativo, investigación acerca de diversos contenidos fuera del aula o sin la presencia del profesor. De igual forma, Solórzano (2017) señala que existe aprendizaje autónomo cuando la creatividad y necesidad de observación son estimuladas y en este trabajo deben emerger todos los actores de la comunidad educativa y sociedad para que el estudiante tenga mayor intervención en las decisiones que influyen en su aprendizaje.

Otras definiciones de aprendizaje autónomo, como la propuesta por Medina & Nagamine (2019) consideran a este tipo de aprendizaje como la independencia del aprendiz para crear un aprendizaje que inicie desde los preceptos de la motivación intrínseca a lo exploratorio. En la misma línea, Martín (2011) considera al aprendizaje autónomo como la capacidad que tiene un individuo para encaminar, monitorear, ajustar y evaluar su forma de aprendizaje, de manera reflexiva y usando estrategias de aprendizaje que lo ayuden a llegar a la meta propuesta. Finalmente, la última definición es la planteada por García et al., (2017) donde expresa que el aprendizaje autónomo debe centrarse en el alumno para que este desarrolle competencias profesionales, y el maestro sea un mediador a través de estrategias adecuadas que ayuden a cumplir las metas propuestas dentro y fuera del aula.

Finalmente, dentro de este subcapítulo se resalta el aprendizaje autónomo más a fondo desde la perspectiva Unadista, siendo este visto como una modalidad educativa en la cual el estudiante es el actor que guía su propio proceso cognitivo, mide su propio ritmo de aprendizaje y determina el alcance su actuar académico. Como modalidad educativa que hace parte del proyecto Académico Pedagógico Solidario de la UNAD (2011), el aprendizaje autónomo se destaca como:

“Proceso de apropiación crítica de la experiencia vital, intelectual y cultural, a partir del reconocimiento de la realidad personal y social, mediante la profundización teórica de conceptos básicos, principios explicativos y valores fundamentales, generados en forma metódica, sistemática y autorregulada, para transferirlos comprensivamente a diferentes contextos y aplicarlos creativamente en la solución de problemas de la vida cotidiana, en el desarrollo de procesos formativos y en la promoción del desarrollo humano.” (p. 74-75)

Motivación

Al hablar de motivación, muchos son los conceptos y teorías que se pueden abordar, desde un contexto general al enfoque educativo para interés de esta propuesta investigativa. Desde una representación general, Carrillo et., al (2009) señala que la motivación, palabra proveniente del latín *motivus* (relativo al movimiento), es “aquello que mueve o tiene eficacia o virtud para mover; en este sentido, es el motor de la conducta humana” (p. 21). Para otros autores como García (2008), la motivación como concepto es la dedicación que alguien está dispuesto a invertir para conseguir sus metas. (pp.12-13). Desde el punto de vista de Rubio (2016), la motivación es un impulso interior que hace que el individuo tenga interés por realizar una acción o actividad para alcanzar un objetivo establecido.

Los autores Ryan y Deci (2019) describen la clasificación de la motivación en dos ramas, entre motivación intrínseca y extrínseca, donde la primera hace referencia a la motivación que proviene del interior del ser humano, a diferencia de la extrínseca que emerge de agentes externos que influyen sobre la motivación de la persona. Por otra parte, Madrid (1999) habla acerca de la unión de tres etapas que se deben incluir en el proceso motivacional en el contexto escolar: la motivación inicial, previa a la actividad, la

motivación sobre la actividad o el proceso de enseñanza y aprendizaje, y la motivación final que tiene que ver con como las emociones y reacciones de los estudiantes cuando alcanzan un objetivo con un éxito.

En el panorama educativo, especialmente de enseñanza-aprendizaje, Junco (2010) define la motivación del aprendizaje cuando los aprendices tienen un nivel bajo de motivación, de manera espontánea, y el profesor aplica estrategias para intentar motivarlos, tales como palabras motivadoras, ilustraciones y otras actividades que le provoquen al estudiante ‘sed de aprender.’ Igualmente, esta autora destaca tres tipos de motivaciones escolares: las motivaciones circunstanciales, que son las que se originan del medio exterior; motivaciones provocadas, que surgen gracias a la pedagogía y estrategias didácticas del profesor y finalmente, las motivaciones voluntarias que son las que nacen de la voluntad de los estudiantes por motivación y preocupación propia, por mejorar y búsqueda de éxito.

Antecedentes

Con el fin de abordar y soportar los pilares de esta investigación, Habilidad Oral en inglés como Lengua Extranjera, Gamificación en la Educación, Aprendizaje Autónomo y Motivación, en este capítulo se relacionan a continuación antecedentes de investigaciones que se han desarrollado desde el ámbito internacional, nacional hasta el local, en fuentes bibliográficas como libros, artículos en revistas, tesis, monografías, entre otros.

Contexto Internacional

Muchas han sido las investigaciones que se han desarrollado en relación con la gamificación y sus beneficios. Una de estas, es la investigación llevada cabo por De Mello et al., (2020) en la Universidad Pública de Paraná en Brasil, titulada “The impacts of gamification and the use of educational games in English language classes: TOEFL iBT

oral production”, que analizó principalmente el impacto de la gamificación y la introducción de juegos educativos sobre la motivación y la competencia oral. Dicha investigación aporta aspectos relevantes en el estudio que nos ocupa, pues hace una revisión desde la práctica a través de una investigación aplicada, donde mediante el uso de cuestionarios se profundiza en la relación existente entre el grado de percepción y motivación de la población objeto de estudio frente al uso de juegos educativos y prácticas gamificadas en el aula. Este análisis arrojó como resultado que los estudiantes perciben el uso de juegos educativos con una afectación positiva en su proceso de aprendizaje, particularmente en el aspecto de la motivación.

De otra parte, en el estudio de caso realizado por Bicen & Kocakoyun (2018) en la facultad de educación de la universidad de Ataturk en Estambul, a través de su investigación “The perceptions of educators for gamification approach: The effectiveness of Kahoot in teaching English”, se pudo evidenciar la percepción de un grupo de estudiantes universitarios acerca de la gamificación y en particular, con el uso de Kahoot como herramienta de gamificación y su efecto en el rendimiento de los estudiantes. Entre los resultados que arrojó esta investigación, se destaca que usando la metodología de gamificación, el interés de los estudiantes en la clase y sus expectativas de éxito incrementaron, a la vez que se tuvo un impacto positivo en la motivación.

De igual manera, Rodríguez et al., (2019) a través de su investigación “Alianza Entre Aprendizaje y Juego: Gamificación Como Estrategia Metodológica que Motiva el Aprendizaje del Inglés” desarrollada en una institución educativa de la ciudad de Azogues, provincia del Cañar, Ecuador. En este estudio se determinó el impacto de la gamificación con fines motivacionales en el aprendizaje del inglés a través de la herramienta digital

multimedia Edutainment Mobbyt en estudiantes de educación inicial hasta bachillerato. El impacto de esta investigación determinó que los estudiantes estuvieron motivados para adquirir nuevos conocimientos en inglés que podrán ser utilizados en su diario vivir. Lo anterior, destaca que el uso de estrategias gamificadas y motivacionales tienen un efecto positivo en el nivel de suficiencia de la lengua extranjera.

En una revisión documental-bibliográfica llevada a cabo por Molina et al., (2021) en su artículo de revisión titulado “La Gamificación Como Estrategia Didáctica Para el Aprendizaje del Idioma Inglés”, se analizó la gamificación propiamente dicha como práctica pedagógica y como estrategia didáctica para el aprendizaje del inglés. De dichas revisiones se presenta como resultado que la gamificación es una estrategia que promueve el aprendizaje del inglés, ya que logra atraer la atención del estudiante, facilitando una atención plena y consciente de su proceso metacognitivo en el aprendizaje del inglés. Igualmente, a través de la gamificación se favorece la adquisición de habilidades lingüísticas que permitirán que el estudiante se desenvuelva mejor académica y profesionalmente, dado la necesidad del idioma.

Siguiendo el hilo conector que lleva a destacar los beneficios del uso de la gamificación en contextos educativos y de enseñanza de lengua extranjera, Oliva (2016) comparte una interesante conclusión en su artículo de naturaleza educativa y reflexiva, “La Gamificación Como Estrategia Metodológica en el Contexto Educativo Universitario” afirmando que la gamificación aplicada al proceso de enseñanza en contextos de educación superior es una estrategia innovadora dado que aporta a la motivación, transformando una motivación extrínseca en un conductor para la motivación intrínseca en el proceso de aprendizaje, así como también transforma la monotonía del modelo expositivo del docente,

aportando dinamismo a través de elementos del juego, usándolos con objetivos de formación.

Así mismo, una mirada interesante y coyuntural a la gamificación en términos de las competencias transversales que tienen que ver con el desarrollo del pensamiento crítico de estudiantes universitarios, es la que presentan, Polo et al., (2022) en su artículo “Competencias Transversales en el Contexto Educativo Universitario: Un Pensamiento Crítico Desde los Principios de Gamificación” con población base de estudiantes universitarios de la Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza en Perú. Este artículo emerge de un estudio pre experimental, descriptivo y correlacional, cuyo objetivo fue reconocer los componentes del pensamiento crítico a partir de la implementación de la gamificación en la práctica educativa, como aspecto innovador en la educación que ayude a motivar al estudiante en su aprendizaje, De este estudio se concluye que siempre que se apliquen metodologías activas y relevantes como la gamificación, el proceso de enseñanza-aprendizaje le permitirá al estudiante identificar la practicidad de lo aprendido para aplicarlo en su vida diaria.

De manera similar, se destaca el estudio llevado a cabo por López et al., (2022) con participantes del Programa Universitario en Actividad Física y Ciencias del Deporte en Murcia, España, y que se titula “Using gamified strategies in higher education: relationship between intrinsic motivation and contextual variables”. El principal objetivo de la investigación fue hacer la revisión y análisis de las afectaciones en la motivación intrínseca de estudiantes universitarios cuando trabajan contenidos específicos apoyados de herramientas digitales y estrategias de gamificación como Kahoot y Vevox. La investigación se realizó bajo una metodología descriptiva transversal y en cuanto a los

resultados, el estudio reveló que el nivel de motivación intrínseca se incrementó en los estudiantes cuando se utilizaron herramientas gamificadas de manera virtual.

En relación a investigaciones desarrolladas con recursos educativos digitales gamificados propiamente, Acosta et. al (2022), en su artículo, “Recursos Educativos Basados en Gamificación” presenta como resultado de su estudio que los recursos educativos que incorporan elementos de gamificación tienen el potencial de estimular el interés en el proceso de aprendizaje de los estudiantes en todos los niveles educativos. Esto a su vez promueve el desarrollo de habilidades y capacidades individuales. La implementación de juegos en las clases ha demostrado ser motivadora, novedosa y efectiva.

Finalmente, como cierre de los antecedentes internacionales, González, V (2020), en su investigación adelantada bajo el título “Influencia de los recursos digitales en la enseñanza y el aprendizaje del idioma inglés en las escuelas normales de Oaxaca, Mexico” busco determinar justamente el impacto de los recursos digitales con fines educativos, mostrando como parte de las conclusiones de su estudio que, la mayoría de los educadores de formación docente sostiene la idea de que la integración de herramientas digitales en la instrucción del idioma inglés genera un impacto positivo en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Contexto Nacional

En cuanto a los antecedentes nacionales, podemos referir a autores como Galeano & Rodríguez (2015) donde en su investigación “El uso de las técnicas de gamificación en la adquisición de vocabulario y el dominio de los tiempos verbales en inglés” llevada a cabo con estudiantes de grado quinto, en una institución educativa de la ciudad de Bogotá D.C. Este estudio exploró el alcance que tiene un videojuego educativo fundamentado en

técnicas de gamificación hacia la adquisición de vocabulario y composición gramatical en inglés. Los resultados de la investigación mostraron, como resultado, que los estudiantes pasaron de sentirse actores pasivos del proceso a ser actores activos del mismo y que el hecho de superar retos entre otras estrategias gamificadas denotaron altos niveles de motivación.

De la misma forma, se destaca la investigación titulada “Fortalecimiento de la habilidad del habla del inglés a través de la gamificación en los estudiantes de grado sexto en la I.E.D. El Triunfo de El Colegio Cundinamarca, Colombia”. A través de su puesta en práctica, sus autores Cruz et al., (2021) buscaron que los estudiantes fortalecieran la habilidad oral en inglés, a través de las TIC y plataformas con herramientas de gamificación. Algunos de los resultados que arrojaron esta investigación se describen a continuación; En primer lugar, la utilización de elementos de gamificación motiva y estimula el aprendizaje significativo. Segundo, la participación de los estudiantes aumentó, lo cual fortaleció su producción oral y vocabulario. Finalmente, se percibió que los niveles de motivación y agrado por la clase de inglés incrementaron. Lo anterior, señala que, a través de estas prácticas, se genera un ambiente de reflexión crítica y se generan cambios significativos.

Enmarcándose en la fusión de la importancia del uso de elementos gamificados con el objetivo de fortalecer la habilidad oral en inglés, Madero (2018) llevó a cabo un proceso de investigación con estudiantes de grado noveno de una institución educativa de la ciudad de Cartagena (Bolívar), titulada ‘La habilidad de speaking en inglés, una propuesta lúdica para su desarrollo’. La investigación abordó carencias en el aprendizaje del idioma inglés, en particular, en lo referente al desarrollo de la habilidad oral debido a metodología

tradicional que genera desinterés en el estudiantado. La propuesta de implementación se enfocó en que el docente pudiera generar espacios lúdicos, motivantes y de interacción, basados en elementos lúdicos y gamificados que generarán confianza para que el alumno pudiera producir e interactuar oralmente en lengua extranjera.

De igual manera, en su artículo de investigación “La gamificación y el fortalecimiento de la habilidad oral en inglés a niños de primera infancia” llevado a cabo por Vergara et al., (2021) en la ciudad de Zipaquirá (Cundinamarca) con estudiantes de primera infancia, se destaca el vínculo entre el uso de las estrategias de gamificación y la mejora en la producción oral de los aprendices. El objetivo de esta investigación fue el de determinar el impacto de la implementación de recursos gamificados para el fortalecimiento de la habilidad oral a través de la aplicación de un enfoque cuantitativo de tipo descriptivo. De dicho estudio se obtiene como resultado un rango alto de aprendizaje y una mejora en el rendimiento de los estudiantes para la habilidad oral, en particular en aspectos de pronunciación, fluidez y vocabulario. Por esta razón, se resalta que, a través de la gamificación e interacción con el contenido, los estudiantes fortalecen sus competencias en lengua y todo lo que se refiere a su desarrollo cognitivo.

En relación al uso de los recursos educativos digitales propiamente dichos y su aporte en el aprendizaje autónomo de los estudiantes, Pineda, S.(2018) a través de su investigación titulada, “Uso de Recursos Educativos Digitales y aprendizaje autónomo de estudiantes universitarios en un contexto de educación virtual”, examina cómo el empleo de recursos educativos digitales impacta en el desarrollo del aprendizaje autónomo entre estudiantes universitarios inmersos en el ámbito de la educación virtual, concluyendo que, los recursos educativos digitales deben estar dotados de características inherentes

vinculadas a la autonomía y que es esencial que exista una comprensión institucional sobre la relevancia de promover estos comportamientos.

Contexto Local

Dentro de las investigaciones relacionadas y desarrolladas en el ámbito local, se destaca la llevada cabo por Vargas et al., (2020), autores afiliados a la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia de Tunja, Boyacá y titulada “Juegos digitales (gamificación) en el aprendizaje y la formación: un acercamiento a la adaptación e integración en el aula”. Los autores buscaron determinar cómo se han puesto en práctica todo el conjunto de elementos referentes a la gamificación, como estrategia de aprendizaje mediada por la estructura de las TIC. Los resultados presentados por medio de esta revisión documental señalan que la gamificación es una herramienta fundamental del proceso de aprendizaje, dado que permite adaptar plataformas y recursos a cualquier área del conocimiento. Lo anterior contribuye a los procesos de innovación, motivación y aprendizaje activo en el contexto educativo.

Asimismo, Ruiz et al., (2022) desarrollaron en su propuesta investigativa “La gamificación mediada por las TIC como estrategia didáctica para fortalecer la motivación intrínseca en el proceso de la lectura de los estudiantes de aula multigrado de básica primaria de la Institución Educativa Juan de Jesús Acevedo, sede Guayabal del municipio de Chinavita, Boyacá”, estrategias para que los estudiantes de básica primaria estuvieran motivados de manera intrínseca a través de elementos de gamificación enfocados en retos para favorecer el desarrollo de habilidades de recepción y producción. Los resultados revelaron que los estudiantes recibieron de manera significativa las actividades y esto produjo que su motivación, cooperación y competencias del lenguaje se potenciaran. De lo

anterior, se puede concluir que, si los aprendices están expuestos a un entorno de aprendizaje enriquecedor, con elementos de gamificación, esto ayudará a que ellos desarrollen procesos de inferencia, análisis, indagación y construcción de conocimiento en sus espacios académicos.

En la misma línea local, en el artículo de investigación “Nuevas estrategias para la enseñanza y el aprendizaje desde la gamificación” se destaca la creación de la estrategia pedagógica innovadora “A crear” desarrollada por Fonseca (2019) e implementada en una institución educativa rural en el municipio de Sogamoso, Boyacá. Esta estrategia se basa en el núcleo de la gamificación a través de herramientas análogas, mixtas y fundadas en las TIC, con fines de incrementar el nivel de motivación de los estudiantes hacia su proceso de aprendizaje y desarrollar competencias hacia el pensamiento creativo. Esto hace que los elementos de la enseñanza tradicional se rompan y que los docentes puedan implementar estas opciones metodológicas para lograr potenciar las habilidades cognitivas, trabajo cooperativo, toma de decisiones y aceptar desafíos de aprendizaje.

En cuanto al desarrollo de las habilidades del idioma extranjero, inglés, a través del uso de la gamificación, Becerra et al., (2022) expone a través de su artículo de investigación “La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de las competencias lingüísticas del idioma inglés para estudiantes de grado primero de la Institución Educativa Liceo Colombo Andino de la ciudad de Sogamoso, Boyacá” la necesidad de que los profesores se mantengan actualizados con las tendencias pedagógicas, principalmente en lo que respecta al uso de herramientas TIC, como la gamificación. Este proyecto se llevó a cabo con estudiantes de primaria y su núcleo docente. Su implementación proyectó que la gamificación es una herramienta esencial en la

actualización de corrientes didácticas por parte del docente a la hora de fortalecer las competencias lingüísticas del inglés en los estudiantes, especialmente la competencia oral, como habilidad de producción.

Finalmente hablando un poco del papel docente en el contexto formativo bilingüe en general, Cárdenas (2018), en su artículo titulado “Perspectivas para un estudio sobre bilingüismo en universidades regionales colombianas”, afirma que el proceso de enseñanza y aprendizaje de una lengua extranjera, como el inglés en el caso de Colombia, está intrínsecamente relacionado con la labor docente y la creación de herramientas educativas inclusivas y multiculturales, desde las que se pueda forjar una base para la adquisición de nuevas lenguas, y promover un enfoque secuencial que tenga en cuenta el desarrollo gradual de las habilidades lingüísticas.

Marco Teórico

Habilidades Lingüísticas

El aprendizaje de una lengua implica el desarrollo de cuatro habilidades lingüísticas fundamentales: comprensión auditiva y lectora, y expresión oral y escrita. Dichas habilidades son trabajadas simultáneamente y conectadas, es decir, las habilidades de entrada: lectura y escucha, son las que conectan o interfieren directamente con las habilidades de salida, escritura y habla. Así como Bachman (1995) enfatiza que aparte de adquirir las habilidades lingüísticas por sí solas, el aprendiz de una lengua debe desarrollar la Habilidad Lingüística Comunicativa (HLC), descrita como la capacidad para desarrollar esa competencia en un contexto contextualizado. Por ende, es importante mencionar que a mayor exposición de “inputs” habilidades de entrada, mayor adquisición de “outputs”

habilidades de salida. De la misma forma, el correcto direccionamiento de las habilidades de entrada puede ser determinante en el perfeccionamiento de las habilidades de salida.

Otro aspecto a destacar dentro del desarrollo de las habilidades lingüísticas es el objetivo comunicativo que el aprendiz debería incluir dentro de su proceso de aprendizaje para poder utilizar el idioma como instrumento de comunicación con fines académicos, profesionales y sociales. En relación con lo anterior, Canales & Swain (1980) citado por Concepción & Amador (2006) señalan que al enseñar una lengua extranjera se debería considerar las cuatro dimensiones de la competencia comunicativa: competencia gramatical, lingüística (estructuras lingüísticas del idioma), sociolingüística (relación, sociedad y lenguaje), discursiva (coherencia y cohesión en el discurso escrito o hablado, y estratégica (cumplir una función comunicativa). De esta forma, se resalta la necesidad de que en el proceso de desarrollo de habilidades lingüísticas comunicativas, se exponga al estudiante a actividades contextualizadas que le permitan involucrarse situaciones comunicativas auténticas.

Desde años atrás, se ha venido fortaleciendo el camino donde docentes procuren que sus aprendices desarrollen eficientemente las habilidades lingüísticas comunicativas en conjunto y no se mire cada habilidad desde una perspectiva individual. Tal como se mencionó en el apartado anterior y resaltando lo expresado por Chandía (2015), se hace necesario que se considere la unificación total de las cuatro habilidades lingüísticas, ya que muchas veces se les da más importancia a unas que a otras. Lo anterior, se percibe en muchos contextos de educación, donde la estructuración gramatical pasa a ser la base de la planeación, y el enfoque comunicacional queda de lado. Siguiendo la posición de Chandía (2015), en el contexto universitario, el desarrollo de estas habilidades debe permitir que el

futuro egresado adquiera las competencias comunicativas para afrontar las demandas académicas y profesionales.

Habilidad Oral en Inglés

Si bien se resalta la importancia de todas las habilidades lingüísticas en conjunto, no se puede desconocer la relevancia de las habilidades de producción, *speaking* y *writing* como canales que permiten al aprendiz comunicarse efectivamente en un contexto real. Lo anterior, lo ratifican Marín & Naranjo (2022) donde resaltan que se debe dar prioridad a la creación de estímulos que potencien habilidades orales y escritas en inglés para que así el aprendiz pueda estar preparado para enfrentar los retos que trae la globalización en términos de comunicación efectiva en el contexto actual del mundo. En ese sentido, y con fines de esta propuesta investigativa, se le da una relevancia a la habilidad oral, como competencia que ayuda al aprendiz a comunicar un mensaje y desenvolverse en un entorno de uso real de la lengua.

Pronunciación

Dentro del desarrollo efectivo de la habilidad oral, el emisor debe emplear tres elementos esenciales para que exista una comunicación efectiva, natural y en tiempo real: Pronunciación, Entonación y Fluidez. Iniciando con la pronunciación, Morales (2021) considera que, si en el aula de clase se desarrollan actividades de comprensión y expresión oral, esto ayudará a que el estudiante adquiera una pronunciación adecuada de la lengua extranjera y por ende su producción oral mejorará, brindándole al estudiante seguridad y confianza para expresarse en esta lengua. Así pues, que el componente de la pronunciación, dentro de la habilidad oral, no solo mejorará la producción oral per se, sino que además

ayudará a que el educando adquiera una conciencia lingüística y fonética del idioma extranjero y sus diferencias con su lengua materna.

Entonación

En ese mismo contexto, de la mano de la pronunciación se encuentra otro elemento esencial dentro del desarrollo de la competencia oral, la entonación, que ayuda a manifestar la intención comunicativa del hablante, afirmar, preguntar, solicitar, reflejar enojo, sorpresa, entre otras funciones del lenguaje. Tal como lo afirma Zwirner (1932), junto con la pronunciación, la entonación es uno de los medios más importantes para la creación de discurso y su expresión afectiva. Por consiguiente, la entonación como melodía del discurso es fundamental para que los aprendices puedan potencializar los actos de habla, en contextos formales e informales.

Fluidez

Como se expuso en el marco conceptual, una de las definiciones generales de fluidez se refiere a la cantidad de información que el emisor puede producir dentro del discurso en un determinado tiempo. Sin embargo, este concepto se puede nutrir dado que fluidez no solo se refiere a cantidad de palabras, incluye la comunicación espontánea, natural, unida a una entonación y pronunciación adecuada. En efecto, Chiriboga (2017) considera que cuando el aprendiz adquiere una fluidez oral dentro de su proceso de aprendizaje significativo, esto será fundamental para lograr una comunicación comprensible, adecuada y concreta. Dentro de ese orden de ideas, se puede resaltar que fomentar actividades que apoyen al aprendiz a desarrollar esta fluidez, le ayudará a mantener conversaciones con ideas coherentes, dinámicas y espontáneas

Finalmente, los tres elementos esenciales anteriormente desarrollados, pronunciación, entonación y fluidez, apoyan en conjunto una apropiada adquisición de la habilidad oral en inglés. Por ende, es necesario que educadores de lengua extranjera potencien estos elementos dentro de actividades que permitan al aprendiz desarrollar competencias comunicativas y culturales, no solo dentro de contextos académicos, sino también escenarios fuera del aula, tales como encuentros sociales, intercambios culturales y de esparcimiento que fomenten el uso real de la lengua extranjera.

Estrategias Para el Desarrollo de la Habilidad Oral en Inglés

En el proceso de adquisición de las habilidades lingüísticas, el docente de lengua extranjera debe guiar al aprendiz para que, a la par de que este desarrolle de una forma más autónoma sus habilidades receptivas (comprensión auditiva y lectora), este desarrolle de manera más guiada y práctica las habilidades de producción (expresión oral y expresión escrita). En la opinión de Garro (2019), al integrar estas habilidades en escenarios cotidianos, el aprendiz desarrollará destrezas que le permitan resolver tareas del día a día donde deberá aplicar más de una habilidad lingüística. Lo anterior, se puede ejemplificar con un escenario donde el individuo haga uso de las cuatro habilidades de manera integrada, al escuchar la radio e interactuar de manera oral con otra persona en un Café y escribir sobre un tema que leyó en las noticias, lenguaje con fines de comunicación.

Entendiendo las estrategias como acciones clave dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma extranjero inglés que permiten que un objetivo de aprendizaje se alcance de manera satisfactoria, Toalombo (2014) plantea que una de las estrategias a usar para potenciar la comunicación oral es usar técnicas grupales como herramienta de estudio e interacción entre pares para facilitar el aprendizaje. Así mismo, Chiriboga (2017) destaca

que las estrategias de enseñanza y aprendizaje contribuyen al desarrollo de la expresión oral y por ende al uso adecuado de la lengua extranjera y que algunas estrategias grupales que se pueden aplicar para potenciar la habilidad oral en lengua extranjera son el debate, diálogo, discusión, entrevista, dramatización, juegos de rol y desarrollo de proyectos colaborativos. Lo anterior resalta la importancia del trabajo colaborativo en escenarios de aprendizaje y enseñanza en aula presencial o virtual para generar aprendizaje significativo y fortalecimiento de la habilidad oral.

En relación con el núcleo de la presente propuesta de investigación, muchos teóricos concuerdan que la gamificación es una de las estrategias que potencia el aprendizaje de manera individual y grupal para cumplir con unos objetivos de aprendizaje y que el proceso de aprendizaje sea motivante. Como lo hace notar Jiménez & Gómez (2019) las estrategias de gamificación motivan a los estudiantes a producir oralmente en la lengua extranjera, inglés, si se compaginan actividades de creación, exploración y actuación, de la mano de materiales interesantes. Igualmente, Orihuela (2019) señala que una de las estrategias de aprendizaje que puede apoyar a optimizar la motivación, concentración, y compromiso necesario por parte de los estudiantes en el aprendizaje de una lengua extranjera es la Gamificación. Por consiguiente, se destaca la aplicación de la gamificación como estrategia que ayude al estudiante a comunicar sus ideas oralmente y de una forma más espontánea.

Gamificación en la Educación

Mucho se ha discutido acerca de la comparación del juego per se con el concepto de gamificación, conceptos que no se deben poner a la par o usar como sinónimos, así como lo señala Borrás (2015) cuando menciona que “Gamificación no es convertir todo en un juego

(...) Tampoco se trata de poner *badges* o insignias, puntos o recompensas porque sí, ni funciona para todos los contextos o es fácil aplicarla” (p. 5). Así que se puede enfatizar que la gamificación no hace referencia a prácticas de tecnología basada en la dinámica de juegos o de exclusividad a la propia interacción entre el juego y los jugadores, sino que incluye elementos y estrategias del juego aplicables a contextos diferentes basados en la lúdica.

La gamificación tiene en su esencia múltiples facetas de exploración tales como, salud, psicología, marketing y especialmente, en el campo de la educación. Es así como Llorens et., al (2016) afirma que la educación es uno de los ámbitos donde la gamificación conlleva a una innovación cambiante, especialmente en el aprendizaje basado en tecnología (*e-learning*) y en el aprendizaje a lo largo de la vida (*lifelong learning*). En ese sentido pedagógico educativo, la gamificación es estrategia moderna que permite la exploración de nuevas maneras de aprender desde la lúdica, involucrando elementos de metacognición que permitan en los estudiantes, establecer conexiones desde el goce y la motivación.

Igualmente, si se desea fomentar la gamificación en un entorno educativo, hay aspectos esenciales que se deberían tener en cuenta, tales como el tipo de discentes que se tienen, herramientas con las que se dispone y momento del proceso donde se aplicaría estas estrategias. Lo anterior lo sostienen Martínez & Supervia (2019) al señalar que, en el contexto educativo, la gamificación debe aplicarse de una forma consistente, responsable y de manera acertada para que responda a las necesidades del contexto y por ende ayude a alcanzar los objetivos propuestos. Así que, por parte de los docentes, queda la tarea de estar constantemente en proceso de actualización en estas metodologías que se pueden aplicar en las aulas de clase.

La Gamificación como Herramienta para la Enseñanza y Aprendizaje del Inglés

Dentro de las áreas en las que la gamificación puede ser implementada, se encuentra el inglés como lengua extranjera, como lo hace notar Chaves (2019) aludiendo que los principios, métodos y elementos de la Gamificación se pueden aprovechar para fomentar un proceso de enseñanza y aprendizaje de lenguas extranjeras que sea ameno y motivador. Lo anterior sugiere que el inglés, al ser una lengua franca, se debe apropiar, especialmente, para que los profesionales en formación de todas las áreas como ciencia, economía, negocios, salud, entre otras, posean las habilidades lingüísticas y culturales para usar el idioma inglés como una herramienta valiosa para su futuro profesional.

Sabiendo que, en el proceso de adquisición de una lengua extranjera, no solo está involucrado el estudiante, se resalta el papel del docente desde la perspectiva de estar indagando e innovando para que el estudiante pueda tener un aprendizaje significativo, camino que puede llegar a ser demandante y retador. Como plantea Molina et al., (2021), el usar la gamificación como estrategia dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés exige que los docentes estén abiertos a asumir nuevos retos y salir de la tradicional clase de inglés, para que así el estudiante logre desarrollar las habilidades lingüísticas y tener un aprendizaje significativo. De esa forma, los estudiantes y futuros profesionales podrán responder a las exigencias académicas y laborales que demanda la sociedad actual.

Gamificación en Enseñanza de la Habilidad Oral en Inglés- REDG

Dentro del campo de la enseñanza del inglés como lengua extranjera, la gamificación transforma el camino de enseñanza-aprendizaje y lo convierte en un extenso y valioso recurso para optimizar elementos como las habilidades de producción,

especialmente en lo relacionado con la expresión oral. Como lo hace notar Vergara (2021) cuando menciona que a través de la gamificación y la relación que los aprendices tengan con el contenido que se esté estudiando, ellos adquirirán conocimientos, competencias, destrezas que fortalecerán su desarrollo cognitivo, especialmente en lo que se refiere a la habilidad oral en inglés. Por consiguiente, es importante analizar cómo los aprendices están aprendiendo, y como docentes que metodologías se están utilizando para que ellos puedan comunicar efectivamente un mensaje.

De la misma forma, ahondando en los recursos y herramientas que se pueden utilizar para potenciar la habilidad oral a través de la gamificación, estos deben responder a las exigencias del mundo actual para que les permita a los aprendices desarrollar competencias digitales y creatividad a través del uso de la tecnología. Molina et al., (2021) sostiene que la participación del docente debe estar ligada a la exploración de actividades y recursos que potencien en los estudiantes habilidades de expresión oral y escrita y a su vez estimular el pensamiento creativo en ellos. Por consiguiente, la tarea del docente puede ser ardua pero satisfactoria, si se utilizan y se brindan los recursos adecuados para que el estudiante pueda comunicarse eficazmente de manera oral y mantener conversaciones naturales y fluidas, si bien el rol docente adquiere un reto importante un modelo estructural de creación basado en las tres categorías de Werbach & Hunter (2012), - dinámicas, mecánicas y componentes- como elementos indispensables puede guiar correctamente la tarea docente pero además acercar al estudiante de manera efectiva a los resultados de aprendizaje.

Así pues, los recursos educativos digitales gamificados utilizados en el proceso enseñanza- aprendizaje para apoyar la adquisición de habilidades, no implican la mera

combinación de juegos individuales para ser utilizados en secuencia durante momentos específicos de una sesión o unidad didáctica. En cambio, tal y como lo presenta Metzler (2005) se trata de una estrategia integral y coordinada a largo plazo o al menos dentro de una unidad didáctica.

Dentro del aprendizaje del idioma inglés, el desarrollo de la habilidad oral es un aspecto relevante que requiere práctica, dedicación y autonomía por parte del aprendiz para que se puedan ver resultados significativos para un canal efectivo de comunicación. Al respecto, Chaves (2019) destaca que, si se implementan estrategias de gamificación en el aprendizaje del inglés, en particular con objetivos de progreso en la competencia oral, se tendrán buenos resultados académicos y por ende en el nivel de competencia lingüística, en particular en aspectos de adquisición de vocabulario, pronunciación, entonación y fluidez. Los anteriores aspectos son fundamentales para desarrollar canales de comunicación fuertes y desarrollo cognitivo.

Gamificación y el Aprendizaje Autónomo

Unido a la gamificación, dentro de esta propuesta de investigación, se destaca el enfoque del Aprendizaje Autónomo como uno de los aprendizajes que establece la UNAD y que se infunde en cada uno de los espacios académicos de los programas. Dentro de este marco, Caraballo (2017) enfatiza que el aprendizaje autónomo debe ser uno de los pilares de la enseñanza superior para que el estudiante aprenda a aprender, comprenda, indague y sea reflexivo frente al contenido y conocimiento que va adquiriendo. Por lo anterior, dentro del camino de descubrir y adquirir nuevos saberes, el papel del docente debe ser el de guía y el de propender por fomentar un autodescubrimiento de como aprender y que el estudiante tome la responsabilidad de su propio aprendizaje.

En el e-learning y educación a distancia la mediación tecnológica es indispensable para que el estudiante pueda adelantar sus estudios, por consiguiente, metodologías como la gamificación son indispensables para que este proceso sea más significativo. Como lo señala Torres (2018), la gamificación es una herramienta concreta que puede despertar el interés en los aprendices, dado que estimula mecanismos acertados para que ellos desarrollen un aprendizaje autónomo, puesto que ofrece una realimentación constante, lo que ayuda a adaptar estratégicamente las estrategias de aprendizaje. Sin duda, la gamificación resulta relevante para que el aprendiz desarrolle un autoconocimiento y afronte las actividades del aula de la mano de estrategias que lo ayuden en su proceso de aprendizaje.

En lo que se refiere a la relación de los procesos autónomos y el aprendizaje de lengua extranjera, esta se debe orientar a que los aprendices conecten con herramientas y técnicas útiles para que descubran como aprender para la vida y no por solo una actividad. Como afirma Caraballo (2017), si los alumnos comprenden cómo funciona su propio proceso de aprendizaje y como deben aprender, esto les ayudará cuando estén inmersos en un contexto laboral, que está innovando a diario, especialmente en lo que se refiere a la tecnología y uso de lengua extranjera, por ende, el desarrollo de la autonomía le ayudará a resolver situaciones de ese contexto real.

De igual manera, Bacca (2018) sostiene que lo virtual se concibe cada día más como un componente esencial en la educación, en especial en los procesos de enseñanza de una lengua extranjera y en lo que se refiere al fortalecimiento del aprendizaje autónomo, dado que los avances tecnológicos proporcionan incontables oportunidades, recursos, escenarios para estimular estos aprendizajes. Por consiguiente, con las ideas anteriores, se

ve entretorse los conceptos de educación, aprendizaje autónomo y gamificación como pilares claves que pueden sostener un camino nutrido de adquisición de lengua extranjera, por medio de herramientas interactivas y productivas, tanto para el docente quien es una guía, como para el aprendiz visto como actor dinámico de su proceso.

Gamificación y la Motivación

El término gamificación posee múltiples interpretaciones dentro las que coincide ser una metodología cuya finalidad es motivar al estudiante en el aprendizaje a través de la lúdica, de modo que se puedan alcanzar mejores resultados. A partir de esta afirmación, Martínez & Supervia (2019) indican que una de las razones por las cuales se gamifica en el aula es motivar a los estudiantes y consecutivamente, se da una retroalimentación continua, proceso esencial en el aprendizaje y por lo cual se debería gamificar. En esa misma línea, Dicheva et al., (2015) postula que la gamificación surge como un instrumento motivador para estudiar y desarrollar contenidos, al igual que para que los discentes participen en el aula de clase. Por este motivo, la gamificación como metodología guarda una estrecha relación no solo con la motivación, como se ha mencionado anteriormente, sino además con el acercamiento y efectividad que tenga un contenido y la retroalimentación que el aprendiz reciba.

De manera similar, haciendo relación a la gamificación con la conexión que tiene el aprendiz con la materia que está estudiando y su motivación, Prieto (2020) indica que la gamificación es un canal motivador y constituye un lazo entre el alumno y el contenido que está siendo trabajado y de esa forma, esto hace que se reconozca y modifique la perspectiva que este alumno tenga de ese contenido frente a objetivos como mejorar alguna habilidad. Lo anterior, crea una reflexión de cómo se están desarrollando las clases, especialmente de

lengua extranjera. Igualmente, desde el rol docente, de qué forma se encamina a los estudiantes a la consecución de sus objetivos de aprendizaje, adquisición de nuevos conocimientos, a través de metodologías innovadoras y significativas, como lo es la gamificación.

Ahondando en la relación triangular que tiene la motivación, la gamificación y la lengua extranjera, Briceño de Osorio (2019) ratifica que para que la metodología de la gamificación sea aplicada de manera exitosa, la motivación es un ingrediente primordial en lo que se refiere a la adquisición de una lengua extranjera. Otro elemento base inherente a la motivación y su conexión con el aprendizaje de un idioma, especialmente para hacer que el estudiante produzca oralmente, es el grado de estímulos que encuentran en el aula de clase, es eso que hace que se cree un entorno motivador. Con respecto a lo anterior, Martínez & Supervia (2019) agrega que al aplicar una actividad gamificada, especialmente en una clase de lengua extranjera, se debe generar una motivación por cumplir los objetivos de aprendizaje individuales y grupales, más allá de estimular solo ambientes de competencia. De esta forma, cuando los aprendices se encuentran inmersos en un ambiente motivador, y dentro de un balance sano de estímulos y competencia, se conseguirán mejores resultados de aprendizaje, superación personal, académica y de futuro profesional.

Metodología

En este capítulo se presenta el vínculo entre la revisión literaria y el método que se utilizó para resolver el problema planteado en la presente propuesta de investigación. Se describe el enfoque y tipo de investigación, contexto, participantes e instrumentos de recolección de datos implementados.

Enfoque de Investigación

Esta propuesta de investigación se enmarca en el enfoque de investigación mixto, ya que tiene como meta estudiar y analizar la información recolectada desde la perspectiva cualitativa y cuantitativa. Según Creswell (2017), la investigación mixta permite englobar en un mismo estudio, técnicas y metodologías cuantitativas y cualitativas, con la meta de tener un mayor entendimiento del contexto de estudio. Para Pereira (2011), la investigación con enfoque mixto posibilita una obtención de evidencias y datos más completa, al igual que una mejor comprensión de los eventos.

Igualmente, dentro de este enfoque mixto en la investigación se resalta los aspectos de validez y confiabilidad de la presente investigación al reconocer la precisión en los datos cualitativos, por otro lado, desde la perspectiva cuantitativa, la calidad de los resultados de los instrumentos implementados y su análisis. En relación con los elementos de validez y confiabilidad, Creswell (2017) señala que, para examinar la validez de una investigación, los investigadores deben establecer la validez de los instrumentos a través de la verificación de contenido, y en elementos de confiabilidad, se enfoca en verificar si las respuestas recibidas por los participantes son sólidas y duraderas con el transcurrir del tiempo. En el caso de esta propuesta de investigación, para análisis de los datos cuantitativos, se utilizó el

software Info Stat para formularios de Google y el de AtlasTi que permitió triangular la información para su posterior análisis.

De esta forma, la utilización de este enfoque propiciará un panorama amplio y reflexivo del fenómeno que se está estudiando, recursos gamificados y su influencia en el fortalecimiento de la producción oral en inglés. Como justifica Creswell (2016) la investigación mixta o combinada posibilita la unificación de enfoques tanto cuantitativos como cualitativos dentro de un solo análisis, con el fin de lograr una comprensión más profunda respecto al tema de investigación.

Por esa razón, desde el enfoque cuantitativo, esta propuesta investigativa busca identificar el nivel de desarrollo de la actividad de Speaking y su aporte en el promedio general del curso de inglés A1 del programa nacional de inglés, mediante la explicación y análisis de los datos recolectados en las fuentes primarias que muestran los datos históricos de los resultados del curso de inglés A1 del INVIL en la UNAD durante cuatro períodos académicos de dieciséis semanas cada uno, y una encuesta estructurada que constó de preguntas tipo Likert aplicada a doscientos cuarenta estudiantes.

Por otra parte, desde el enfoque cualitativo, la investigación busca reconocer la preferencia y pertinencia de los Recursos Educativos Digitales de Gamificación en el contexto del curso Inglés A1 del programa nacional de inglés, a través de la interpretación de las percepciones de los participantes en relación con núcleo temático de la misma, en los instrumentos referentes a la validación de datos históricos, encuesta y matriz de comparación de recursos digitales gamificados.

De manera mixta, esta investigación combina los datos cualitativos y cuantitativos desde un abordaje de relación de la información obtenida a través de las percepciones de los estudiantes en la encuesta, la revisión de literatura y el análisis de las herramientas de creación de contenidos educativos gamificados, a través de una matriz de comparación.

Así pues, esta mirada integral que proporciona el enfoque mixto se convierte en una excelente opción para aproximarse a los núcleos de esta investigación desde el campo educativo, especialmente en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lengua extranjera, inglés, hacia la búsqueda del fortalecimiento de la habilidad oral de sus participantes, en conjunto con recursos gamificados. Igualmente, como se mencionó anteriormente y se ahonda en la siguiente sección, se destaca la recopilación de información de manera cualitativa y cuantitativa (CUAL-cuan) con predominio cualitativo.

Tipo de Investigación

Sabiendo que la investigación mixta procura alcanzar un conocimiento más amplio y profundo acerca del objeto de estudio y obtener una comprensión integral del mismo, este proyecto de investigación se enmarca en el tipo y alcance de investigación descriptiva, la cual tiene como objetivo describir e interpretar una realidad, en este caso dentro de un contexto educativo. Aludiendo al alcance descriptivo, autores como Guevara et al., (2020) plantean que “El objetivo de la investigación descriptiva consiste en llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas” (p. 171). En la misma línea y dentro del contexto educativo, Chávez (2019) señala el tipo de investigación descriptiva “ofrece al educando un perfil o descripción de los aspectos relevantes de los fenómenos de interés en un contexto en este caso educativo, donde se busca transformar la práctica social y educativa mediante

cambios en el conocimiento que contribuya a mejorar la calidad proceso educativo a nivel general.”

Para esta investigación se resaltan los conceptos o variables de gamificación, fortalecimiento de la habilidad oral, motivación y aprendizaje autónomo, que se medirán y posteriormente, los resultados serán analizados, y esto permitirá la creación de una propuesta de un recurso educativo gamificado que permita reforzar la producción oral en estudiantes de inglés A1 de la UNAD.

En conjunto, dentro de los estudios de investigación mixtos se resalta el diseño que tienen este tipo de investigaciones, que en el caso de esta investigación se plantea de diseño CUAL-cuan, de preponderancia cualitativa, concepto que se abordará más adelante.

Primero, es importante abordar el concepto de diseños mixtos, donde Johnson & Onwuegbuzie, (2004) lo define como una modalidad de investigación que fomenta la amplitud y la creatividad, en lugar de imponer restricciones. Se caracteriza por su enfoque inclusivo, plural y complementario, alentando a los investigadores a abordar la selección de métodos y la concepción de la investigación de manera ecléctica.

Sabiendo que el protocolo de esta investigación es de tipo mixto y que involucra una recolección, análisis e interpretación de cualitativos y cuantitativos, estos datos deben ser contrastados para ratificar los resultados y hallazgos, y a su vez dar una validez al proyecto de investigación. Ahondando el concepto de este diseño, Johnson et al., (2006) señalan que “en un "sentido amplio" visualizan a la investigación mixta como un continuo en donde se mezclan las enfoques cuantitativo y cualitativo, centrándose más en uno de estos o dándoles el mismo “peso” De este modo, la presente investigación, en cuanto a su diseño, se aborda desde la combinación CUAL-cuan, siendo el método cualitativo (CUAL)

predominante sobre el cuantitativo, para ampliar los resultados de este último. De lo anterior, deducimos que la multidisciplinariedad en este tipo de investigación es necesaria para alcanzar las metas en los resultados que se pretenden obtener, en este caso en el núcleo del fortalecimiento de la habilidad oral vinculada al uso de estrategias didácticas pedagógicas como lo es la gamificación con objetivos de motivación y aprendizaje autónomo.

Operacionalización de Variables

Desde la perspectiva cuantitativa de la presente investigación y su susceptibilidad a que las variables sean observadas y medidas, se presenta el siguiente cuadro de operacionalización de variables, formado por columnas y fila y que permite facilitar la evaluación del grado de coherencia y vínculo lógico entre el título, el problema, los objetivos, la metodología, la población, la muestra de estudio y las variables.

Tabla 1

Cuadro de operacionalización de variables

Variable	Variables	Ítem	Instrumento de	Preguntas
Dependiente	independientes		Validación	
	Habilidades Lingüísticas	Habilidad oral en inglés: pronunciación, entonación y fluidez.	Encuesta	Pregunta 7. Todos los numerales.
		Estrategias para el desarrollo de la habilidad oral en inglés.	Encuesta	Pregunta 6.

	Gamificación en la educación	Encuesta	Pregunta 8
Fortalecimiento de la Producción Oral en Inglés	Gamificación en la enseñanza de la habilidad oral en inglés.	Encuesta	Pregunta 4. Numeral e.
	Recursos educativos digitales gamificados	Matriz de comparación	Matriz de comparación
	Gamificación	Gamificación y aprendizaje autónomo	Encuesta
	La Gamificación como Herramienta para la Enseñanza y Aprendizaje del Inglés	Matriz de comparación	Matriz de comparación
Motivación y Aprendizaje Autónomo	Relación de la motivación con la aplicación de gamificación	Encuesta	Pregunta 4. Numeral d.
	Aprendizaje Autónomo	Encuesta	Pregunta 9. Pregunta 4.
	Motivación	Encuesta	Numeral a. Pregunta 4. Numeral b.

Consideraciones Éticas

En relación con los aspectos éticos de la investigación desde el contexto educativo, el presente estudio garantiza el cumplimiento de criterios éticos en aspectos de autoría, evaluadores y participantes, Así como lo resalta González et al., (2012), “Las cuestiones éticas no deben ser abordadas únicamente por las personas involucradas en procesos de investigación concretos, sino por toda la comunidad de educadores y por la sociedad en

general” (p. 4). En primer lugar, en lo que se relaciona con la propiedad intelectual de los autores, esta investigación los cita apropiadamente y referencias fuentes bibliográficas en donde se encontró la información. En segundo lugar, los instrumentos de recolección de datos estuvieron validados por expertos en las áreas de educación y enseñanza de las lenguas extranjeras, lo que brinda una confiabilidad en la pertinencia de la información que recolectada. Finalmente, los participantes que respondieron a la encuesta, se les informó acerca de los objetivos de la investigación, protección a su privacidad y el uso de la información recolectada a través de sus respuestas, y por ende aceptaron un consentimiento informado a través de un formulario de Google.

De la misma forma, esta investigación considera y acoge los criterios éticos para la formulación de proyectos de investigación formulados por la Comisión de Bioética de la UNAD (2017), resaltando el criterio de *Consentimiento Informado*, donde se resalta que “La participación en la investigación es de carácter voluntario, por lo tanto, se debe señalar y adjuntar los documentos que considere necesarios para garantizar el respeto del principio de autonomía a los sujetos que forman parte de la investigación” (p. 2). Igualmente, se resalta el criterio de *Maximización*, donde se describen los beneficios directos para los participantes y el impacto que los resultados de la investigación tendrán sobre los mismos. Finalmente, otro criterio importante relacionado con este estudio es el de *Confidencialidad, reserva, privacidad y protección de identidad*, dado que durante la recolección de información y análisis se reservó la confidencialidad de los participantes y se les informó a los mismos que podían acceder a la misma durante y después del proceso investigativo.

Población

El contexto de esta investigación se sitúa dentro de la Universidad Nacional Abierta a Distancia, UNAD, Colombia, quien desde el Programa Nacional de inglés del Instituto Virtual de Lenguas (INVIL) se encarga de proveer los programas de formación académica de idiomas para estudiantes de los diferentes programas ofrecidos por la universidad. La población general de estudio en la presente investigación está conformada por estudiantes con identidades de género diversas, cuyas edades oscilan entre los 18 y 35 años de edad, adscritos al nivel inglés A1, inglés transversal, y donde se encuentran estudiantes de diferentes programas de pregrado, exceptuando las licenciaturas, ya que estos estudiantes no ven los niveles de inglés de forma transversal sino disciplinar. Especificando los participantes, en cuanto al instrumento para validar la problemática de esta investigación, se analizó la validación de datos históricos del curso A1 de cuatro diferentes periodos académicos, y cuya población fue de estudiantes matriculados en este nivel de inglés, como se muestra a continuación en la tabla.

Tabla 2

Estudiantes matriculados en curso inglés A1 por Periodos - INVIL – UNAD

Número de estudiantes	Periodo
7119	1604-2020
6377	1601-2021
11694	1604-2021
9287	1601-2022

Muestra

Por otra parte, en la fase 2 de la investigación, se presenta una encuesta estructurada, con preguntas tipo Likert, que permiten recopilar datos cuantitativos sobre actitudes, opiniones o percepciones de los estudiantes. En la aplicación de este instrumento, se determinó una población de 240 estudiantes pertenecientes a nivel A1 de inglés, en el periodo académico 2023-1, y dentro de este grupo, se estableció una muestra de 132 estudiantes.

Finalmente, la población meta a futuro para que la propuesta pedagógica del modelo estructural de diseño del Recurso Educativo Digital de Gamificación sea aplicada, es todos los estudiantes pertenecientes a nivel A1 del INVIL, nivel nacional, al igual que los tutores que se encuentren a cargo.

Instrumentos

Dentro del marco de esta propuesta de investigación, a continuación, se describen los instrumentos de recolección de datos que están ligados a cada objetivo de la investigación y que permitirán analizar los resultados de manera cualitativa y cuantitativa.

Instrumento 1. Validación de datos históricos

Objetivo. Identificar el nivel de desarrollo de la actividad de Speaking y su aporte en el promedio general del curso de inglés A1.

En la primera fase de la investigación, se realizó la recopilación de fuentes primarias para posteriormente analizar los datos históricos de los resultados del curso de inglés A1 de la UNAD en cuatro periodos académicos de dieciséis semanas cada uno. La información se extrajo de las matrices de resultados finales, ‘Momento 4’, un recurso

institucionalmente reconocido que proporciona una visión integral del desempeño estudiantil y que fueron suministradas por la dirección del curso y la secretaria académica. En estas matrices se recogen los resultados periodo a periodo del curso y se discrimina habilidad por habilidad lingüística, dentro de la cual están los resultados de la habilidad oral; objeto de estudio.

Refiriéndose a la importancia de usar sistemas de información institucional, Monje (2011) expresa que, "muchas instituciones generan sus propias estadísticas o tienen establecidos sistemas de información, Además los datos existentes ayudan al investigador a definir los parámetros del problema que desea investigar" (p. 148).

Seguido a esto, se utilizó un análisis estadístico descriptivo para examinar los datos históricos recopilados, los cuales constituyen la primera fase de identificación basada en los resultados de la actividad de *Speaking* del curso de inglés A1 y su incidencia en los resultados finales, como variable dependiente. A través del análisis se puede identificar el nivel de desarrollo de la actividad oral principal dentro del curso y su contribución a la mejora del promedio general, así como tendencias y variaciones en el rendimiento de los estudiantes a lo largo del tiempo.

Instrumento 2. Encuesta a Estudiantes

Objetivo. Reconocer la preferencia y pertinencia de los Recursos Educativos Digitales de Gamificación en el contexto del curso inglés A1.

Con fines de responder al segundo objetivo específico, en la fase 2 de la investigación, se diseñó una encuesta estructurada que constaba de preguntas tipo Likert, ya que permiten recopilar datos cuantitativos sobre actitudes, opiniones o percepciones de los

estudiantes y que permitió establecer un diagnóstico para la problemática de la investigación. Mendez & Peña (2007) definen la escala tipo Likert como, “instrumento de recolección de datos utilizado dentro de la investigación... de escala aditiva que corresponde a un nivel de medición ordinal; consiste en una serie de ítems a modo de afirmaciones ante los cuales se solicita la reacción del sujeto” (p. 1). Las preguntas de la encuesta tenían escalas de respuesta que iban desde "Totalmente en desacuerdo" hasta "Totalmente de acuerdo", las cuales, al utilizar una escala numérica, permiten obtener información factible de analizar y comparar de manera más rigurosa. De la misma forma, unido a los datos cuantitativos, se obtuvieron datos cualitativos que complementan estos resultados obtenidos por la parte cuantitativa. Estos datos se analizaron utilizando los softwares Info Stat para formularios de Google y AtlasTi.

La validación de la encuesta se realizó mediante un panel de expertos compuesto por tres profesionales con experiencia investigativa en el área de estudio de la enseñanza del inglés como lengua extranjera. Los expertos fueron seleccionados con base en su experiencia investigativa. A cada uno de los expertos pedagogos, se les proporcionó una copia de la encuesta y se les solicitó que evaluaran la claridad, relevancia y adecuación de las preguntas. Además, se les pidió que ofrecieran sugerencias para mejorar el contenido y el formato de la encuesta. Se utilizaron los comentarios y sugerencias de los expertos para realizar ajustes en la redacción y estructura de la encuesta, asegurando así su validez y confiabilidad. Se estableció un nivel de confianza del 91%, un margen de error del 4%, un tamaño de población de 240 estudiantes que corresponde al número de estudiantes de nivel A1 de los grupos a cargo de la investigadora, en el periodo académico 2023-1. De dicho número se estableció una muestra aleatoria simple de 132 estudiantes. La encuesta fue

compartida a través de mensaje interno del aula Moodle de la universidad y grupos de WhatsApp.

De la misma forma, en la encuesta, se solicitó a los participantes que respondieran preguntas específicas relacionadas con el reconocimiento, uso y la percepción de los recursos educativos gamificados en el curso de inglés A1. Estas preguntas se enfocaron en cómo los participantes percibían el impacto de dichos recursos en el desarrollo de la habilidad oral, especialmente durante la actividad de Speaking que se lleva a cabo en espacios sincrónicos desde hace algunos años. Los aspectos abordados incluyeron la frecuencia de uso de los recursos, la experiencia de los estudiantes con ellos, su utilidad percibida y el efecto que tenían en el desarrollo de la habilidad oral.

Instrumento: Matriz de Comparación

Objetivo. Determinar las herramientas tecnológicas o digitales que se adaptan al fortalecimiento de la producción oral en el idioma extranjero inglés.

Dentro del campo de la gamificación, son muchos los recursos que pueden ayudar a cumplir los objetivos de aprendizajes de manera total o parcial. Por lo tanto, es indispensable que se reconozcan los beneficios y usos de herramientas digitales, que en el caso de la presente investigación sirvan para el fortalecimiento de la habilidad oral y su producción en actividades de contexto, como lo es la tarea de Speaking dentro del curso de inglés A1. Como lo hace notar Mandujano et al., (2016) refiriéndose al concepto de comparación de datos, “Cuando comparamos, lo primero que realizamos es obtener, de alguna manera, las características o rasgos descriptivos de los objetos implicados en la comparación, y así, se pueden observar las diferencias y/o similitudes entre estos” (p. 32).

Dentro de la dinámica de esta investigación, la matriz comparativa se propone como una tabla organizada en columnas y filas que muestra información de una forma resumida, las herramientas que pueden ayudar a la creación de recursos gamificados que apoyen el fortalecimiento de habilidades de producción oral: eXelearning, H5P y Genially. Cada herramienta se valora con criterios en relación con sus Características y funcionalidad, Accesibilidad y compatibilidad en Moodle, Interactividad, Personalización, Compatibilidad con los requerimientos institucionales UNAD y Apoyo en el fortalecimiento de producción oral en inglés. Esta matriz se proyecta como un análisis de herramientas de enfoque mixto, ya que aborda análisis de información de aspectos clave de cada herramienta y ponderación que valora cada criterio de manera cuantitativa con 10 puntos, para un total de 60 puntos.

Análisis de Resultados

Instrumento 1 – Validación de datos históricos

Como respuesta al objetivo que busca identificar el nivel de desarrollo de la actividad de Speaking y su aporte en el promedio general del curso de inglés A1, se recolectó información histórica del comportamiento de los resultados del desempeño de los estudiantes del curso inglés A1 en términos de promedios, aprobación, deserción o ausentismo de la *actividad de speaking* que se encuentra denominada dentro del curso de esta forma. Así, se propuso este instrumento que determinó la relación existente entre la variable promedio del curso y su relación particular con los resultados en la habilidad oral.

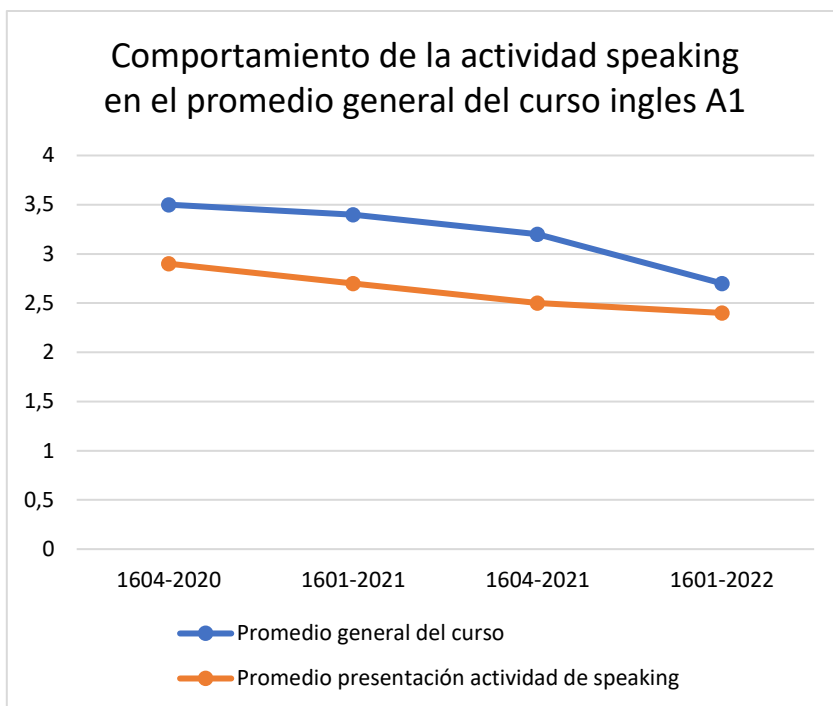
Tabla 3

Promedio Calificación Curso Inglés A1 por Periodos

Número de Estudiantes	Periodo	Promedio General del Curso	Promedio Presentación Actividad <i>Speaking</i>
7119	1604-2020	3,5	2,9
6377	1601-2021	3,4	2,7
11694	1604-2021	3,2	2,5
9287	1601-2022	2,7	2,4

Figura 1

Comportamiento de la Actividad de Speaking en el Promedio General



Nota. Figura generada con el software Info Stat

En la tabla 3 y en la figura 1 se puede observar la estadística del curso inglés A1 de la UNAD en cuatro períodos, 16-04 de 2020, 16-01 de 2021, 16-04 de 2021 y 16-01 2022, el número de estudiantes matriculados, los promedios del curso y los obtenidos por los estudiantes en la actividad de *speaking*. En ese sentido, los promedios generales del curso sobrepasan la calificación mínima de aprobación, excepto en 16-01 en 2022. Esto significa que desde 2020 hasta el período de análisis, los promedios obtenidos por el curso han decrecido significativamente, hasta el punto de reprobación. La situación es un poco más preocupante en relación con el promedio de las calificaciones de la actividad de *speaking* dentro del curso. Desde 2020 hasta 2022 no solamente el promedio ha decrecido, sino que nunca ha superado el mínimo de aprobación, siendo 2,9 la calificación más alta obtenida en

16-04 de 2020.

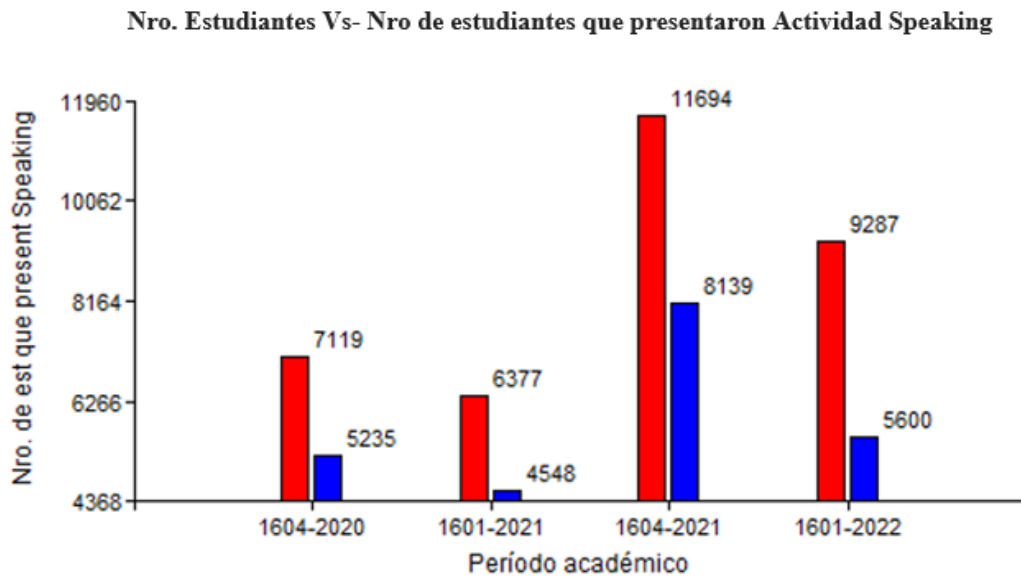
Tabla 4

Comportamiento de la Actividad de Speaking en el Curso por Periodo

	1604-2020	1601-2021	1604-2021	1601-2022
Total Estudiantes	7119	6377	11694	9287
Matriculados	(100%)	(100%)	(100%)	(100%)
Inglés A1				
Estudiantes que presentaron la actividad de Speaking	5235 (73%)	4548 (71%)	8139 (69%)	5600 (60%)
Estudiantes que aprobaron habilidad oral	4437 (62%)	3776 (59%)	6280 (53%)	4255 (45%)
Estudiantes que NO presentaron la actividad de Speaking	1884 (26.40%)	1826 (28%)	3555 (30%)	3687 (40%)

Figura 2

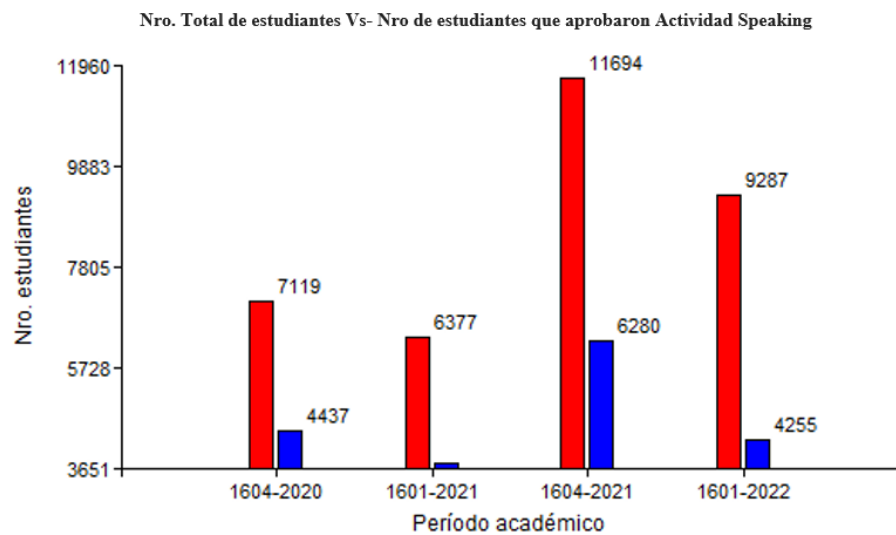
Relación del Total de Estudiantes por Periodo Vs. Total de Estudiantes que NO presentan la actividad de Speaking



Nota. Figura generada con el software Info Stat

Figura 3

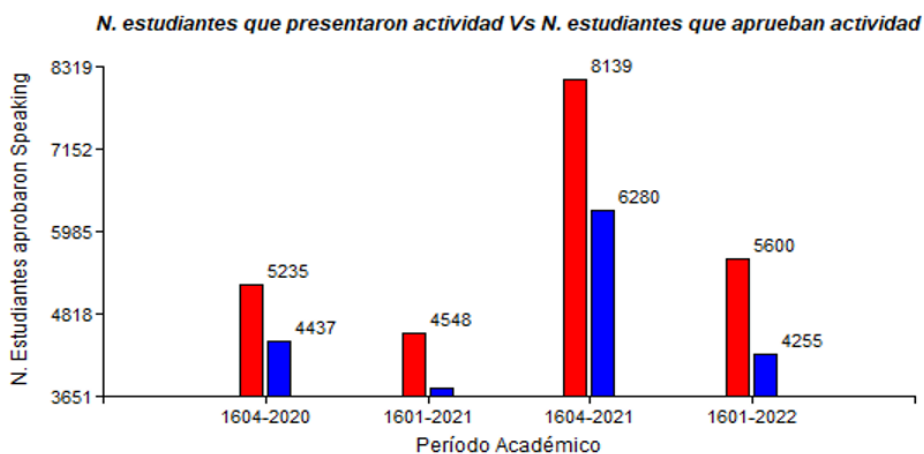
Aprobación de la Actividad de Speaking respecto al total del curso



Nota. Figura generada con el software Info Stat

Figura 4.

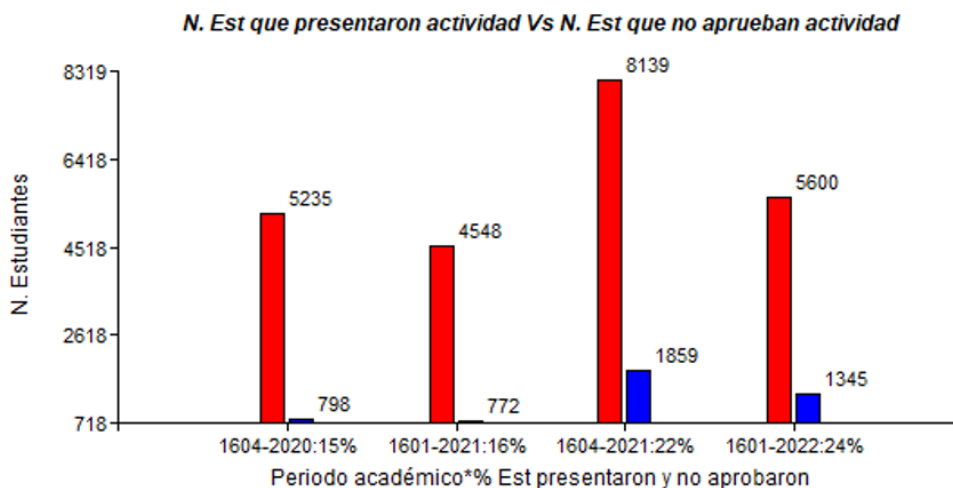
Aprobación de la Actividad de Speaking respecto a los estudiantes que la presentaron



Nota. Figura generada con el software Info Stat

Figura 5

Porcentaje de reprobación de la Actividad de Speaking respecto a quienes la presentaron.



Nota. Figura generada con el software Info Stat

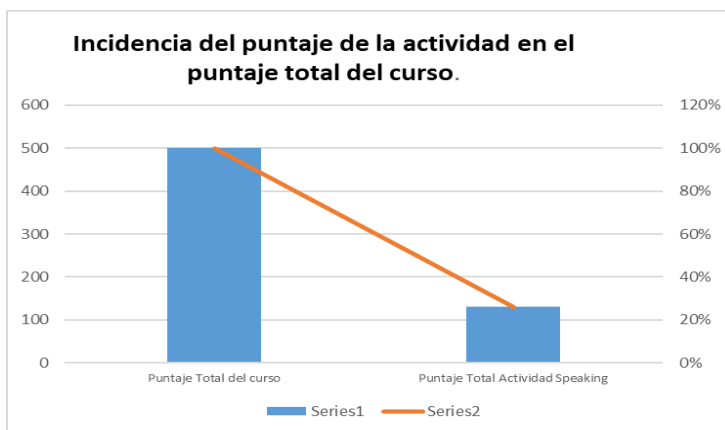
En la tabla 4 y en las figuras 2, 3, 4 y 5 se observa el comportamiento de la actividad de *speaking* en el curso y en cada período. Teniendo como base los cuatro períodos desde 2020 hasta el primer periodo de 2022, el número de matriculados al curso

ha oscilado de forma sustancial. Nunca ha habido matrículas similares en términos de admitidos, por ejemplo, en 16-01 de 2021 se matricularon 6.377 estudiantes y en 16-04 de 2021 casi el doble de la cifra anterior. Esto quiere decir que el curso tiene variaciones amplias en relación con la cantidad de estudiantes que puede haber por semestre. De la misma manera, se evidencia una disminución considerable periodo a periodo en el número de estudiantes que presentaron la actividad de speaking, llegando incluso al 60% del total del curso en el periodo 2022, cuando el porcentaje en el año 2020 fue del 73% a pesar de que los porcentajes son positivos, ha habido un detrimento al pasar del tiempo. En los períodos estudiados no ha habido más de un 73% de estudiantes que presentan la prueba y de forma negativa se observa que, para el último periodo relacionado con esta investigación, que fue 16-01 2022, el 60% presentaron su prueba de *speaking*.

Proporcionalmente, los estudiantes que aprobaron esta prueba de habilidad oral han ido decreciendo conforme pasan los períodos y consecuentemente, la cantidad de estudiantes que decide no presentarla ha ido en aumento. Este último dato es el más preocupante pues, en 16-04 de 2020 el 26,40% de los estudiantes no presentaron la prueba y en 16-04 de 2021 este porcentaje subió al 40%, es decir que existe una posibilidad de que este número siga en aumento si no se toman medidas al respecto, así mismo en el gráfico 5 a partir del análisis realizado presenta un porcentaje de no aprobación en la actividad de speaking respecto a quienes la presentan que llegan al 24% de los estudiantes. De este último indicador reitera la importancia de la formulación de propuestas didácticas e innovadoras como la que se expone en la presente investigación para ayudar al fortalecimiento de la producción oral en inglés.

Figura 6

Incidencia del Puntaje de la Actividad de Speaking en el Puntaje Total del Curso



Nota. Figura generada con Google Sheets

En la figura 6 se advierte el puntaje que la actividad de *speaking* tiene en el total del curso. Tal y como lo presenta en la actualidad la rúbrica de evaluación del curso Arenas.(2023) esta se compone de 5 criterios colaborativos e individuales y cada uno de ellos tiene un valor específico, así: criterio 1: *participación en foro* 20 de 130 puntos posibles, criterios 2: *contenido* - expresión verbal fluida -buena pronunciación y entonación-coherencia en él discurso 35 de 130 puntos posibles, criterio 3: *procedimiento*: responde a preguntas en el momento de la entrevista, comunica ideas de manera fluida y clara, comprensión de los contenidos 55 de 130 posibles, criterio 4: *Autoevaluación*: ejercicio de reflexión 10 de 130 puntos posibles y criterio 5: Forma: presentación del documento final 10 de 130 puntos posibles. La actividad de *speaking* tiene un 26% de valor sobre la calificación final en el momento que se realiza esta investigación, esto significa que su importancia es alta, teniendo en cuenta que, para el estudiante no presentarla, es tomar el riesgo de reprobar la asignatura. A pesar de las consecuencias académicas, los estudiantes que deciden no presentar la actividad de *speaking* ha aumentado y ello afecta el

promedio general del curso.

El anterior análisis demuestra una gran debilidad en cuanto al nivel y al desempeño de los estudiantes en sus tareas de habilidad oral en el idioma extranjero, inglés. Teniendo en cuenta la relevancia que estas actividades tienen en el valor total de la asignatura, es de gran preocupación que haya estudiantes que desertan o que se nieguen a presentar este tipo de actividades de producción oral. Asimismo, es necesario que los estudiantes que decidan tomar su prueba oral tengan mejores resultados, pues la universidad habitualmente mide el desempeño de los cursos con base en las calificaciones generales en todos los ámbitos, nacional, regional y local.

Instrumento 2 - Encuesta a Estudiantes

La encuesta es uno de los instrumentos que sustenta a esta investigación para la concreción de sus resultados. Este instrumento se compone de 13 ítems, sus preguntas son cerradas y su objetivo fue el de reconocer la preferencia y pertinencia de los Recursos Educativos Digitales de Gamificación en el contexto del curso inglés A1 como respuesta al segundo objetivo planteado.

Igualmente, se tuvo como intención, comprender la dinámica de la actividad de *speaking* desde la percepción de los estudiantes, en el curso de inglés A1 de la UNAD. En la encuesta participaron 132 estudiantes como muestra, lo que permitió tener información relevante para su análisis. Desde la encuesta se pudo colegir los tres aspectos fundamentales desde los que se centra la investigación: habilidades lingüísticas, gamificación, motivación y aprendizaje autónomo, a partir de estos hallazgos que sugieren

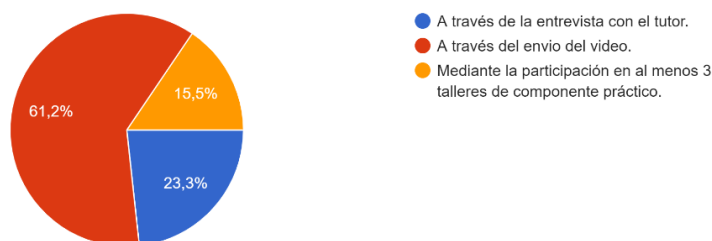
estrategias que se pueden implementar para potenciar la habilidad de *speaking* en los estudiantes.

Como primer aspecto en el contexto de la investigación de acuerdo con los con los lineamientos del curso, hay tres formas de validar la producción oral, una de ellas es por medio de un video, la otra agendando una entrevista virtual con sus tutores y la tercera es asistiendo a tres talleres prácticos. En ese sentido, en la encuesta, el 61,2% de los estudiantes aseveraron que optaron presentar su actividad en video, el 23,3% agendaron la entrevista y 15,5 eligieron los talleres prácticos como se puede evidenciar en la figura 7.

Figura 7

Elección de medios para presentar la actividad de Speaking

4. Escoja de las siguientes opciones la que utilizo para presentar la actividad de Speaking "Task 3. All around me".
116 respuestas



Nota. Figura generada con Google Sheets

Este resultado revela que los estudiantes prefieren usar un video y que su elección puede deberse a factores como; es posible grabarlo varias veces hasta que sienten que está acorde con la tarea, es práctico, lo puede hacer de manera autónoma y en cualquier momento. Esta flexibilidad no la tienen las otras dos opciones, pues a algunos estudiantes se les dificulta coincidir en horario para la entrevista y para los talleres prácticos. A pesar

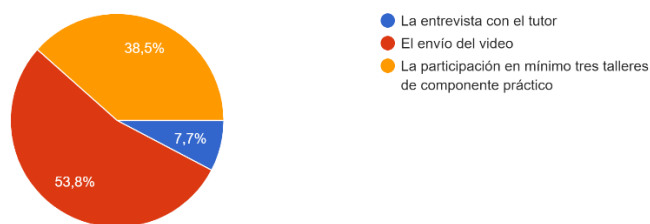
de que la última opción es la más conveniente, curiosamente para los estudiantes no es la más viable, ya que es justamente en el encuentro docente estudiante, donde la retroalimentación oportuna le aporta al fortalecimiento de sus competencias y de igual manera a su motivación. Es de mencionar que, en la encuesta, los estudiantes reiteraron sus elecciones al preguntarles por sus preferencias, si pudieran volver a elegir, el 53,8% realizaría el video, el 38,5 la entrevista y el 7,7% los talleres prácticos, como se observa en la figura 8.

Figura 8

Selección de medios que elegirían para presentar de nuevo la actividad de Speaking

5. Si le dieran la opción de presentar la actividad nuevamente ¿por cuál alternativa optaría para realizarla?

13 respuestas



Nota. Figura generada con Google Sheets

Así pues, cuando se habla de habilidades lingüísticas por un lado los estudiantes reconocen la importancia de hablar inglés con un porcentaje casi que totalitario, como se puede apreciar en la pregunta número 6, figura 9. Sin embargo, en cuanto a las habilidades lingüísticas (figura 10) los estudiantes reconocen que el aspecto que más aporta en su habilidad lingüística está determinado por la gramática y el vocabulario esto permite reflexionar que, los aprendices esperan encontrar características lingüísticas formales como su medio de instrucción para poder producir lenguaje oral o escrito. En segundo lugar, están

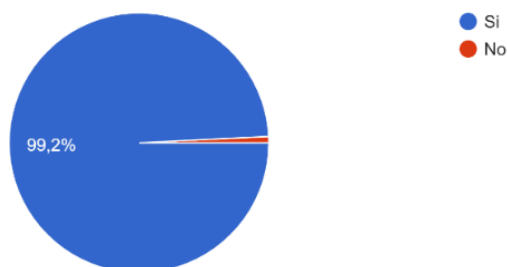
la habilidad de comprensión en *listening*, los estudiantes esperan comprender lo que escuchan y asimismo generar respuestas coherentes. Tercero, la habilidad para responder a preguntas es otro factor que los estudiantes consideran que las herramientas les aportan, pues en sus ejercicios de *speaking*, ellos deben estar preparados en caso de que sus tutores quieran saber algo en detalle. En cuarto lugar, está la pronunciación, está siempre ha sido una constante en las pruebas de la habilidad de habla, los estudiantes desconocen los sonidos de las palabras en inglés, lo que provoca malentendidos. Por último, los recursos no les aportan de manera significativa en su construcción espontánea del discurso, los aprendices suelen escribir sus textos para luego leerlos, pero no hay desarrollo oral intuitivo y curiosamente, no pueden determinar con certeza si los recursos presentes en el curso contribuyen significativamente en aspectos como la pronunciación y fluidez.

Figura 9

Importancia de hablar inglés en la actualidad

6. ¿Considera importante hablar inglés en la actualidad?

129 respuestas

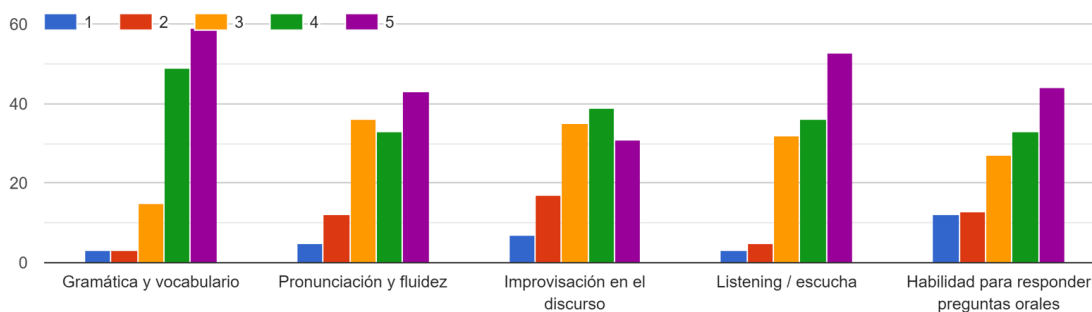


Nota. Figura generada con Google Sheets

Figura 10

Recursos que aportan a las habilidades lingüísticas

7. Los recursos educativos digitales del curso inglés A1: e-book o contenido en línea y los OVA - objetos virtuales de aprendizaje de cada unidad, aportan al desarrollo de su habilidad de speaking en: 1. totalmente en desacuerdo, 2. en desacuerdo, 3. neutral, 4. de acuerdo y 5. totalmente de acuerdo.



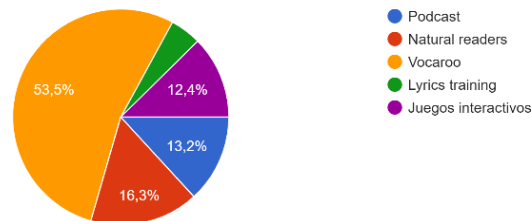
Nota. Figura generada con Google Sheets

El segundo aspecto analizado en este estudio se relaciona con la gamificación, específicamente, la relación entre los recursos educativos que los estudiantes conocen y aquellos que utilizan de manera autónoma. En el primer caso, tal como se aprecia en la figura 11, el 53,5% mencionan conocer Vocaroo, 16,3% Natural Readers, 13,2% Podcasts, 12,4% juegos interactivos y el 4,6% Lyrics Training. Este hallazgo implica que, los estudiantes dependen de sus tutores y del curso para usar herramientas en su aprendizaje. Lo anterior se infiere debido a que, tanto como Vocaroo y Natural Readers son recursos sugeridos para grabar audios y para verificar pronunciación que, en esencia, es el ejercicio que la tarea de *speaking* demanda.

Figura 11

Recursos educativos digitales conocidos por los estudiantes

8.Cuál de los siguientes recursos educativos digitales reconoce en el curso de inglés A1
129 respuestas



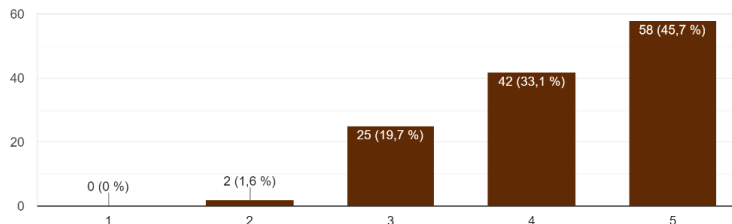
Nota. Figura generada con Google Sheets

Por otro lado, al relacionar la gamificación con el tercer aspecto, referente a la motivación y el aprendizaje autónomo, los estudiantes mencionaron haber utilizado recursos digitales para aprender inglés de manera autónoma. El 45,7% de los estudiantes los utilizan siempre, el 33,1% frecuentemente, el 19,7% ocasionalmente y el 1,6% algunas veces. Ninguno de los estudiantes negó el uso de los recursos digitales, como se puede apreciar en la figura 12.

Figura 12

Recursos educativos digitales utilizados por los estudiantes de manera autónoma

9. He utilizado recursos educativos digitales para aprender inglés por mi cuenta (autónomamente). 1. totalmente en desacuerdo, 2. e...utral, 4. de acuerdo y 5. totalmente de acuerdo.
127 respuestas



Nota. Figura generada con Google Sheets

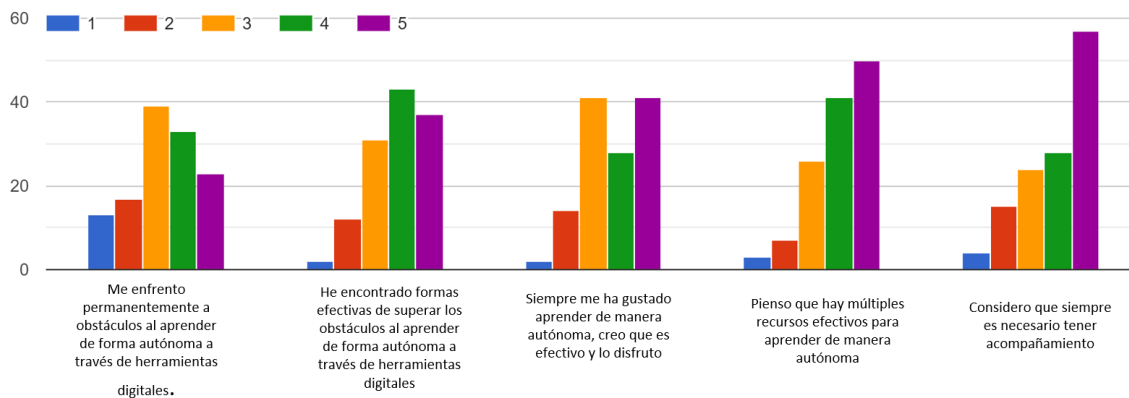
Esto abre la oportunidad para resaltar lo importante que es para la educación a distancia y para los cursos de inglés el apoyo que representa tener herramientas digitales, en especial gamificadas, al servicio de profesores y de estudiantes.

Así mismo, frente a los posibles obstáculos que los estudiantes identifiquen para aprender inglés de manera autónoma usando recursos educativos, en la figura 13, el 43% de los estudiantes han encontrado formas efectivas para superar los obstáculos que aprender de manera autónoma con recursos educativos digitales y apenas el 13% dice enfrentar permanente obstáculos para aprender bajo esta condición. Estos hallazgos indican que una parte significativa de los estudiantes ha desarrollado estrategias efectivas para afrontar los desafíos que puedan surgir en el proceso de aprendizaje independiente. Aunque algunos estudiantes pueden enfrentar obstáculos, la mayoría parece encontrar formas de superarlos, lo que resalta la importancia de una selección adecuada de recursos y un enfoque apropiado que puede marcar una diferencia significativa en el éxito del aprendizaje autónomo.

Figura 13

Obstáculos para aprender inglés de manera autónoma usando recursos educativos digitales

10. Frente a los obstáculos para aprender de forma autónoma a través de recursos educativos digitales, considero que:
1. totalmente en desacuerdo, 2. en desacuerdo, 3. neutral, 4. de acuerdo y 5. totalmente de acuerdo.



Nota. Figura generada con Google Sheets

Finalmente, los estudiantes reconocen que es muy importante hablar en inglés y aprovechan esta tarea para aceptar el reto que ello implica. Además, es de recalcar que, para los estudiantes, esta actividad no les produce temor, ansiedad ni estrés. Desde la experiencia, se podría pensar que, en efecto, estas dos sensaciones serían producidas por realizar una tarea de producción oral, como lo es la actividad de *speaking* del curso y por tanto mantendría niveles altos de motivación en los estudiantes, pero la realidad demuestra que no es así. Esto abre la oportunidad para resaltar lo importante que es para la educación a distancia y para los cursos de inglés el apoyo que representa tener herramientas digitales, en especial gamificadas, al servicio de profesores y de estudiantes.




Instrumento 3 – Matriz de comparación

Con fines de alcanzar el tercer objetivo que consiste en determinar las herramientas tecnológicas o digitales que se adaptan al fortalecimiento de la producción oral en el idioma extranjero inglés, se llevó a cabo una matriz de comparación. En esta matriz, se especifica detalladamente la funcionalidad de cada uno de las herramientas de creación de contenidos educativos gamificados para establecer cuál de ellos es más adaptable al campus virtual de la universidad UNAD y cuál de ellos se ajusta mejor a las expectativas de aprendizaje oral de los estudiantes del curso inglés A1. Se evaluaron aspectos tales como: Características y funcionalidad, Accesibilidad y compatibilidad en Moodle, Interactividad, Personalización, Compatibilidad con los requerimientos institucionales UNAD y Apoyo en el fortalecimiento de producción oral en inglés. Luego de establecer estos parámetros, se determinó que la herramienta que presenta la mejor adaptabilidad y los resultados más prometedores para cumplir los objetivos propuestos es el software H5P.

Tabla 5

Matriz de Comparación de Herramientas de Creación de Contenidos Educativos

Gamificados

Ítem (Valoración)	Herramienta		
	eXeLearning 	H5P 	Genially 
Funcionalidad y Características (10 puntos)	Herramienta de autoría de contenido educativo e interactivo, especialmente	Herramienta de creación de contenido	Herramienta de creación de contenido



enfocada en la creación de materiales didácticos y cursos en línea.

Característica Clave:

Permite crear presentaciones, actividades interactivas, evaluaciones y contenidos multimedia.

(10 puntos)

interactivo y reutilizable que se integra con sistemas de gestión de aprendizaje (LMS) y plataformas web.

Característica

Clave: Ofrece una amplia variedad de tipos de contenido interactivo, como cuestionarios, presentaciones, videos interactivos, juegos, etc.

(10 puntos)

interactivo y multimedia, que se enfoca en la creación de presentaciones y recursos visuales atractivos.

Característica

Clave: Ofrece una amplia gama de plantillas y efectos visuales para crear infografías, presentaciones, pósteres, juegos interactivos y otros materiales visuales.

(10 puntos)

<p>Accesibilidad y Compatibilidad en Moodle (10 puntos)</p>	<p>eXeLearning produce contenido en formato HTML, lo que generalmente es accesible en la plataforma Moodle. Sin embargo, la accesibilidad final del contenido dependerá de cómo se haya creado el material y qué elementos</p>	<p>H5P ha sido diseñado específicamente para ofrecer contenido interactivo accesible. Los elementos interactivos que ofrece H5P suelen</p>	<p>Genially genera contenido en formato HTML5, lo que generalmente es accesible en Moodle. Sin embargo, es fundamental que los diseñadores se</p>
---	--	--	---



interactivos se hayan utilizado.

Compatibilidad: Exe Learning es compatible con la mayoría de los navegadores web, lo que facilita la visualización y la interacción con el contenido en Moodle desde diferentes dispositivos.
(10 puntos)

ser accesibles cuando se implementan correctamente en Moodle.

Compatibilidad: H5P es compatible con una amplia gama de navegadores y dispositivos, lo que facilita la visualización del contenido en Moodle desde diferentes plataformas.
(10 puntos)

aseguren de que los elementos interactivos utilizados sean accesibles para todos los usuarios, al ser una página externa, en algunas ocasiones la accesibilidad puede truncarse hasta realizar ajustes.

Compatibilidad: Genially es compatible con varios navegadores y dispositivos, lo que facilita la visualización del contenido en Moodle sin embargo en ocasiones las presentaciones presentan fallas de navegabilidad.
(8 puntos)

Interactividad
(10 puntos)



Interactivity

eXeLearning ofrece una variedad de opciones para crear contenido interactivo, como cuestionarios, actividades de arrastrar y soltar, crucigramas, videos incrustados y más. Los usuarios pueden interactuar con el contenido a través de las actividades propuestas.

Niveles de Interactividad:
Herramienta que permite niveles moderados de interactividad. Las actividades pueden ser útiles para reforzar conceptos y evaluar el conocimiento adquirido.

(8 puntos)

H5P es especialmente conocido por su amplia colección de actividades interactivas. Ofrece una gran variedad de opciones, como cuestionarios de opción múltiple, preguntas de verdadero/falso, actividades de rellenar espacios en blanco, acordeones, galerías de imágenes, presentaciones interactivas y más.

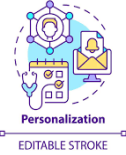
Niveles de Interactividad:
Herramienta que permite altos niveles de interactividad. Los usuarios pueden participar activamente en las actividades, lo que facilita un

Genially destaca por su alta capacidad de interactividad. Proporciona una amplia gama de opciones para crear contenido interactivo, como animaciones, ventanas emergentes, cuestionarios, puzzles, presentaciones interactivas, entre otras. Los elementos visuales y las animaciones pueden mejorar significativamente la experiencia de aprendizaje.

Niveles de Interactividad:
Herramienta que permite altos niveles de interactividad. Su

aprendizaje más significativo.
(10 puntos)

enfoque es crear presentaciones y recursos visuales atractivos que mantengan la atención de los estudiantes.
(10 puntos)

<p>Personalización (10 puntos)</p> 	<p>Si bien eXeLearning proporciona opciones de personalización, <u>puede tener menos flexibilidad</u> en términos de diseño visual en comparación con otras herramientas más orientadas a la creación de contenido visualmente atractivo. (8 puntos)</p>	<p>H5P es una herramienta <u>flexible</u> que permite a los usuarios combinar diferentes actividades interactivas para crear contenido más personalizado. Aunque no se centra tanto en el diseño visual, permite una mayor libertad en la creación de interacciones personalizadas. (9 puntos)</p>	<p>Genially brinda una <u>gran flexibilidad</u> en la creación de recursos visuales personalizados. Los usuarios pueden combinar elementos interactivos, multimedia y animaciones para crear contenido altamente personalizado y atractivo. (10 puntos)</p>
<p>Compatibilidad con los Requerimientos</p>	<p>Según el documento institucional de la UNAD,</p>	<p>Según el documento</p>	<p>Según el documento</p>

<p>Institucionales UNAD (10 puntos)</p>	<p><i>Lineamientos recursos educativos (2015)</i>, los recursos deberán: “garantizar su amplia durabilidad, esto se garantiza a partir del uso de lenguajes de programación de última generación como HTML5 o PHP, así como también con el uso de estándares acreditados y certificados que puedan generar un mayor uso y aprovechamiento de estos recursos a lo largo del tiempo.” eXeLearning es una herramienta que está alineada a los lineamientos institucionales de última generación en la creación de recursos educativos interactivos y contenido multimedia en formato HTML5. (10 puntos)</p>	<p>institucional de la UNAD, <i>Lineamientos recursos educativos digitales (2015)</i>, los recursos deberán: “garantizar su amplia durabilidad, esto se garantiza a partir del uso de lenguajes de programación de última generación como HTML5 o PHP, así como también con el uso de estándares acreditados y certificados que puedan generar un mayor uso y aprovechamiento de estos recursos a lo largo del tiempo.” H5P es una plataforma que</p>	<p>institucional de la UNAD, <i>Lineamientos recursos educativos digitales (2015)</i>, los recursos deberán: “garantizar su amplia durabilidad, esto se garantiza a partir del uso de lenguajes de programación de última generación como HTML5 o PHP, así como también con el uso de estándares acreditados y certificados que puedan generar un mayor uso y aprovechamiento de estos recursos a lo largo del tiempo.”</p>
---	---	--	---

permite la utilización de los recursos educativos interactivos y enriquecidos a través del tiempo. Igualmente, utiliza HTML5 y PHP como lenguajes de programación de última generación. (10 puntos)

Genially es compatible con pautas institucionales, dado que es compatible con una gran variedad de dispositivos y navegadores actuales, lo que garantiza su acceso y funcionamiento a lo largo del tiempo. (10 puntos)

<p>Apoyo en el Fortalecimiento de Producción Oral en Inglés (10 puntos)</p>	<p>eXelearning apoya en: Facilitar la creación de recursos y objetos virtuales de aprendizaje (OVA's) que contengan texto/imagen/audio/vídeo, lo cual apoya el fortalecimiento de habilidades de escucha, audio y vocabulario para una posterior producción oral y a la vez reportar resultados a Moodle.</p>	<p>H5P apoya en: Crear y personalizar de forma práctica OVA's interactivos, que contengan imágenes, vídeos y presentaciones orales dinámicas. Adaptar videos de YouTube, grabaciones de audio,</p>	<p>Genially apoya en: Crear y personalizar contenidos interactivos que motivan al aprendiz. Apoyo visual interactivo para las presentaciones orales que el estudiante deba realizar, evitando</p>
---	---	--	---



Speaking

VectorStock

VectorStock.com/128782

	<p>Proveer feedback a través de las actividades tipo cuestionarios.</p> <p>Crear actividades más interactivas y atractivas para el aprendiz debido a su interfaz multimedia que Moodle en algunas ocasiones estandariza con el servidor que tiene.</p> <p>Grabar screencasts para promover la interacción en habilidades de escucha y posteriormente en habilidades orales.</p> <p>(10 puntos)</p>	<p>presentaciones interactivas con fines de fortalecimiento de producción oral.</p> <p>Crear contenido gamificado para fortalecimiento de contenido que apoye la adquisición de vocabulario y por ende potencialice la producción oral y trabajo autónomo.</p> <p>(10 puntos)</p>	<p>la memorización y apoyando más el afianzamiento de contenido.</p> <p>Diversificar la metodología de enseñanza y de aprendizaje autónomo a través de actividades que apoyen la producción oral, tales como: presentaciones didácticas con audio y/o vídeo, líneas de tiempo, mapas mentales y conceptuales, infografías, cómics, entre otros.</p> <p>(10 puntos)</p>
Total	56	59	58
60			

De acuerdo con la matriz anterior, pese a que las tres opciones son muy buenas y presentan tecnología abierta para apoyar el proceso de enseñanza, tales como videos, presentaciones didácticas y recursos gamificados en la implementación de un REDG, se

establece que la mejor herramienta para la presente propuesta investigativa es H5P debido a que permite crear contenido educativo superando por poco a las otras dos herramientas por sus altos niveles de interactividad, flexibilidad, se resalta que esta plataforma se integra armónicamente con Moodle, cuenta con una interfaz y formato adecuado para dispositivos móviles, lo cual, para el caso de los participantes de esa investigación, les será de mucha utilidad para poder estar envueltos en el desarrollo de las actividades desde sus teléfonos celulares o computador. Finalmente, la adaptación de actividades interactivas permitirá que el aprendiz desarrolle de manera autónoma y motivante su proceso de aprendizaje y lo prepare especialmente en el fortalecimiento de las competencias para el desarrollo oral.

Ahondando en las herramientas que permiten fortalecer la habilidad oral en los estudiantes, esta propuesta investigativa resalta herramientas esenciales de gamificación y e-learning interactivo que pueden observar en la figura 14, en las que se resalta el aprendizaje a través de retos y desafíos apoyan el fortalecimiento de dimensiones de la habilidad oral como: adquisición de vocabulario, práctica de pronunciación y entonación, creación de enunciados, practica oral e intercambios comunicativos simulando contextos reales.

Figura 14

Herramientas de gamificación para la producción oral en inglés.



Nota. Figura elaboración propia en Canva. Imágenes de las herramientas tomadas de Google Imágenes.

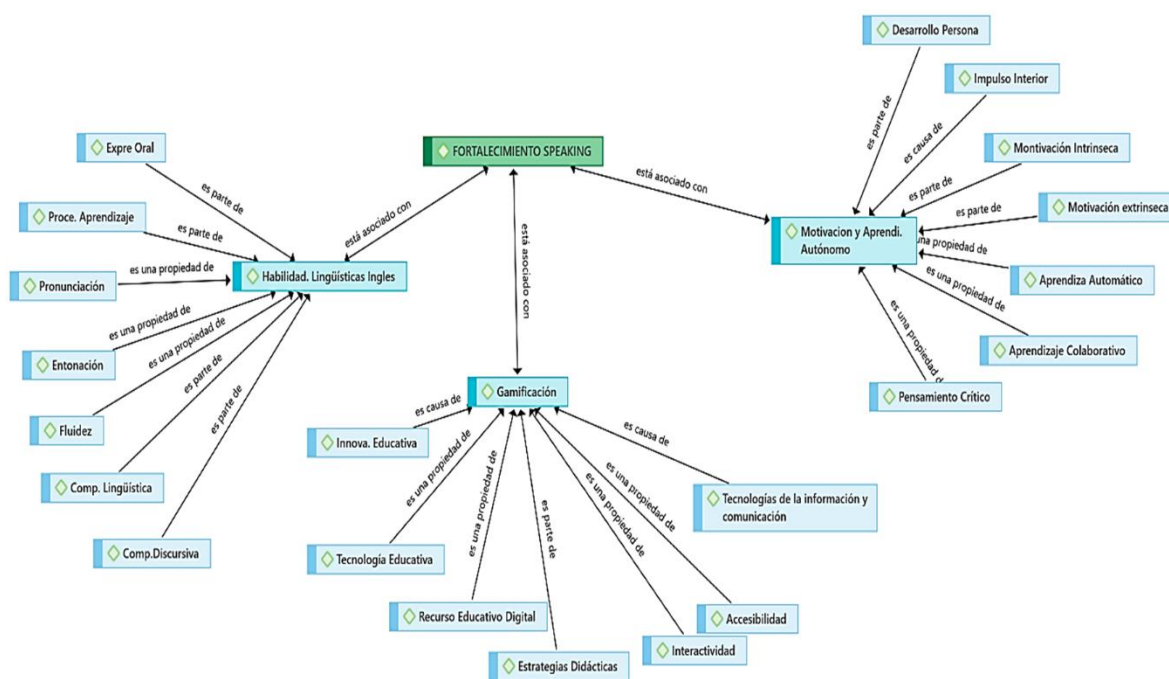
Como valor agregado, esta propuesta investigativa atiende a los aspectos del proyecto académico solidario 4.0 UNAD, en la ruta de innovación para el desarrollo organizacional, a través de la inclusión del uso de la Inteligencia artificial como herramienta educativa, innovadora y tecnológica, a través del software de uso libre Eviebot. A través de esta herramienta, el estudiante puede crear, hablar e interactuar a través de su avatar con un chatbot y de acuerdo a su pronunciación verificar si el avatar responde acertadamente a su conversación y de esa forma replantear las estructuras que lo llevan a una comunicación efectiva, práctica del idioma, aprendizaje activo y de manera más autónoma.

Finalmente, para fortalecer el análisis de los resultados y comprobar la relación cualitativa de las variables, se construye una red semántica simple con el uso del software AtlasTi utilizado en investigaciones descriptivas. Esta red que se observa en la figura 14, se

basó en la triangulación del el marco teórico, el marco conceptual y los resultados obtenidos.

Figura 15

Red semántica AtlasTi



Nota. Figura generada con el software AtlasTi

Con esta red semántica se presenta una categorización que muestra la relación entre los pilares de la investigación, habilidades lingüísticas en inglés, gamificación, motivación y aprendizaje autónomo. Los conceptos presentados en la red se interconectan para brindar una visión integral de cómo estos elementos interactúan y contribuyen al objetivo principal y evidencian la coherencia de la investigación en torno a las variables analizadas, presentando de manera creativa herramientas que contribuyan a un mejor desempeño académico y aprendizaje en la habilidad oral. Por lo anterior, se evidencia que los resultados obtenidos de los tres instrumentos dan respuesta a los objetivos propuestos

inicialmente dentro de la investigación, los cuales se cumplieron a cabalidad, lo que afianza la importancia de este estudio dentro del contexto educativo local a partir de la visión Unadista desde el INVIL y sus objetivos de calidad e igualmente el impacto nacional para los contextos de educación a distancia.

Propuesta Modelo

Modelo estructural de diseño de recursos educativos digitales gamificados para fortalecer la producción oral en la actividad de Speaking en estudiantes de inglés de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD

Los Recursos Educativos Digitales de Gamificación (REDG) tienen la característica especial de guiar al estudiante con fines académicos a través de mecánicas de juego, de modo que logren impactar principalmente la motivación, a la vez que captar la atención del estudiante en relación con temáticas particulares. Zapata (2015) consideró a los RED como recursos o materiales que respaldan procesos de enseñanza y aprendizaje en entornos virtuales y facilitan el aprendizaje a quienes los usan. Por lo anterior, y basados en el soporte teórico de la investigación e instrumentos, se plantea la siguiente propuesta didáctica relacionada con la creación de un modelo estructural para la generación de un recurso educativo digital gamificado que fortalezca la habilidad oral en el idioma inglés en estudiantes de Inglés A1, especialmente en las actividades de producción oral dentro de su curso. En concordancia con lo definido gubernamentalmente para un recurso educativo digital y comprendiendo los elementos que encierra la gamificación este recurso propende por el fortalecimiento de la participación activa del estudiante, fomentando la autonomía y motivación, dentro de procesos de pensamiento críticos, para el caso particular de una habilidad lingüística que genera altos niveles de preocupación y que afectan directamente la autoconfianza.

Este modelo estructural, entendido como la secuencia de actividades pensadas y creadas para el logro del objetivo de aprendizaje particular, se basa en una progresión lógica, desde la introducción de conceptos hasta la aplicación práctica y la interacción

personalizada. Además, incorpora elementos gamificados para mantener el interés y la motivación de los estudiantes a lo largo del proceso de aprendizaje.

A través de esta propuesta se establecen metas y objetivos claros, alineados con las intencionalidades formativas del aula y el curso de inglés A1 de la UNAD, las cuales a su vez siguen los parámetros establecidos por el MCER. De la misma forma, se tienen en cuenta desafíos y una secuencia que permite estructurar claramente el *input* o exposición al idioma para producir un mensaje, proceso que resulta necesario para generar en el estudiante autoconfianza y seguridad en los enunciados que producen y así generar canales de comunicación sólidos. Como expresa Fernández (2013), una de las tareas dentro de la práctica docente es proveer espacios para que los estudiantes estén expuestos a una gran cantidad de un input apropiado y así se den procesos adquisitivos mentales donde el aprendiz pueda entender el mensaje en su gran mayoría. En ese sentido, las actividades gamificadas que se proponen en el recurso educativo presentan una narrativa en instrucciones simples y un contexto que facilita al estudiante la experiencia de aprendizaje, haciendo que el contenido sin ser denso sea significativo. De la misma forma, el estudiante podrá tener una práctica autónoma en términos de su pronunciación, entonación y fluidez, lo cual puede incrementar su motivación intrínseca, dado que puede practicar y autoevaluarse sin temor a ser juzgado.

Tabla 6

*Descripción Propuesta de Modelo de diseño del Recurso Educativo Digital Gamificado -
“All About Me”*

Descripción Propuesta de Modelo de diseño del Recurso Educativo Digital

Gamificado

“All About Me”

Descripción del Recurso: A través de una metodología deductiva e intuitiva, el estudiante podrá navegar en el recurso combinando elementos de juego con actividades educativas que le ayudarán a fortalecer su habilidad de speaking de manera autónoma y motivante.

Objetivo General: Disponer de herramientas digitales gamificadas para que los estudiantes de manera autónoma puedan tener buen desempeño en la actividad de speaking en el curso Inglés A1 y así fortalecer su habilidad oral.

Objetivos específicos:

- Fortalecer la autoconfianza, automotivación y autonomía para aprender hablar y comunicarse en inglés.
 - Ampliar el vocabulario a partir de la repetición.
 - Mejorar la comprensión auditiva al exponer al estudiante a diferentes acentos del idioma.
 - Mejorar elementos del discurso como la pronunciación, entonación y fluidez a través del recurso gamificado.
-

Herramienta de Creación del Recurso: H5P - herramienta compatible con los cursos Moodle de la UNAD y que como particularidad que los estudiantes puedes realizar varios intentos a las actividades sin dificultad

Contenidos del Curso Inglés A1:

Unidad 1: Introduce yourself

Unidad 2: Daily Routines

Unidad 3: Expressing likes and dislikes – Hobbies

Tipo de Gamificación De Contenido: Se utiliza en actividades específicas y de forma

Alejandro & García puntual) - Actividad de Speaking Curso Inglés A1

(2014)



Elementos y Técnicas Mecánicas (Reglas y componentes básicos del juego)

del Juego en la Dinámicas (Puesta en marcha de las mecánicas)

Gamificación Componentes (Herramientas para diseñar las actividades

Werbach & Hunter gamificadas)

(2012)



Mecánicas de Juego Dentro de la interfaz del recurso y mediante la selección de
(Ver Figura 16. opciones de su preferencia, el estudiante será guiado de manera

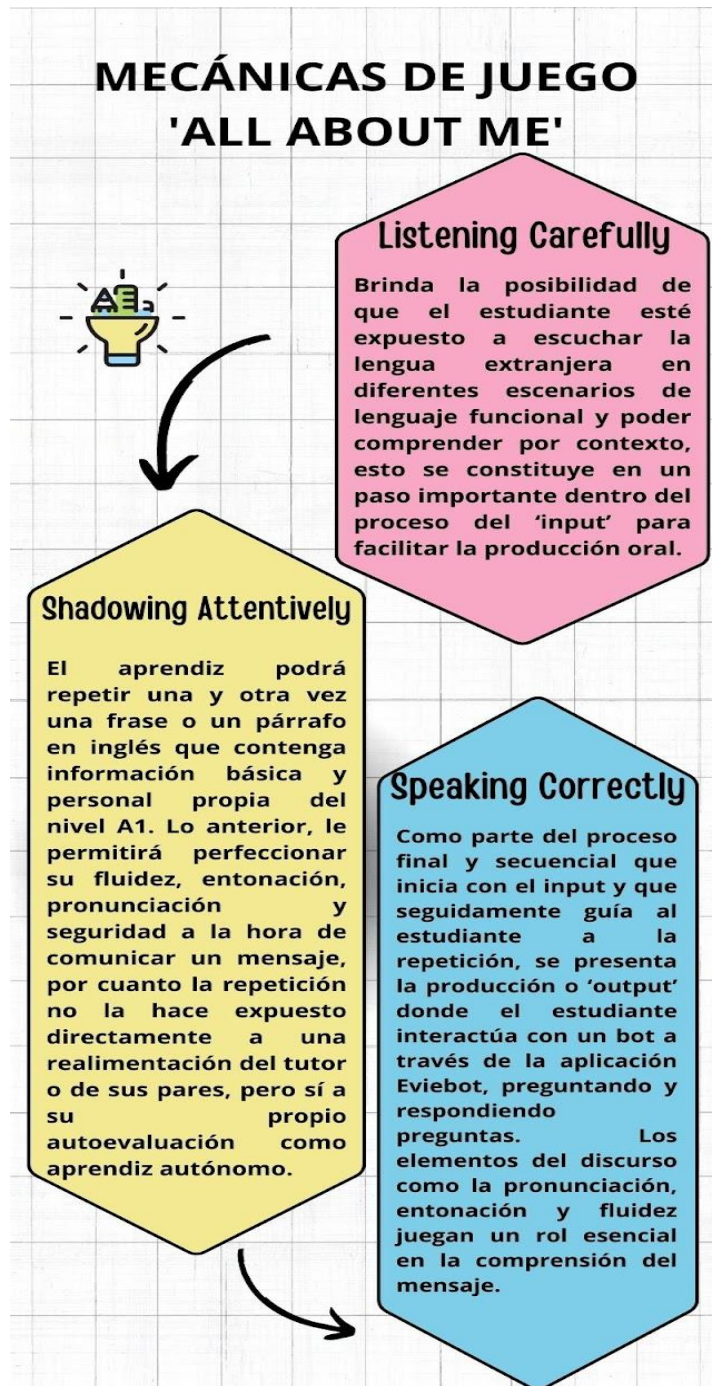
Elaboración propia) autónoma por actividades que le permiten trabajar en tres

diferentes aspectos propios de la habilidad oral en inglés.



Figura 16.

Mecánicas de juego "All about me"





Nota. Figura elaboración propia en Canva.

Por otro lado, en la tabla 7, se presentan las características del recurso educativo digital gamificado y en la figura 17 se muestra el resultado final del recurso educativo digital en términos de la secuencia que el estudiante debería seguir en actividades e instrucciones, todo con el fin de que al finalizar las tres etapas del recurso, el estudiante logre un buen desempeño en la actividad de speaking del curso Inglés A1, especialmente si la presenta de manera sincrónica con el tutor y en general fortalezca su habilidad oral:

Tabla 7

Características y descripción del recurso educativo digital gamificado ‘All about me’

Mecánicas del Juego	Elementos y Técnicas del Juego en la Gamificación	Herramientas Gamificadas
Listening Carefully 	<p>Dinámicas - Guess the Character!</p> <p>Acudiendo a la curiosidad, los estudiantes encontrarán en la primera parte del REDG, tres videos bajo la categoría bajo el título ‘Guess the character’, donde encontrarán personajes reconocidos de cada categoría:</p> <p>Sports Politics Entertainment</p> <p>Mecánicas - Learn about the Character!</p> <p>Al ingresar a la categoría de su elección, encontrarán un video diseñado para visualizar a través de kahoot donde los estudiantes observarán contenido relacionado con el personaje junto con imágenes y audio clave. Los videos generarán preguntas que deben ser respondidas a medida que su comprensión auditiva sea efectiva. Algunas de las preguntas son: <i>Who is the character? Where does she live? How old is she? What does she do? What is her routine?</i></p>	EdPuzzle 

Componentes - What do I Know Now about the Character?

A medida que el estudiante va observando el video, si la respuesta elegida es incorrecta, este podrá devolverse unos segundos o minutos atrás hasta lograr la respuesta correcta y realizar un proceso de comprensión auditiva. Si su respuesta es acertada obtendrá una insignia de puntos en el nivel Listening.

Shadowing
Attentively



Dinámicas- Repeating in a fun way!

Los estudiantes avanzarán a la segunda etapa del REDG. Ellos escucharán las instrucciones de la actividad a través de la herramienta *Natural Readers*, esto ayuda a captar la atención de los estudiantes y les brinda una experiencia auditiva más atractiva. En este siguiente nivel, el estudiante encontrará la instrucción de escuchar y repetir frases a través de la técnica de 'shadowing' relacionadas con el personaje escogido y que ha escuchado en contexto en el video anterior.

Mecánicas - Write about me and record!

Usando la herramienta *Natural Readers* que utiliza tecnología de síntesis de voz para convertir texto escrito en voz audible, los estudiantes redactarán tomando como base lo escuchado en el video inicial, la información propia referente a sus datos personales, gustos y rutina. Dicho texto será insertado en *Natural Readers* que ofrece una variedad de acentos (americano, británico, canadiense...) y opciones de personalización para adaptarse a las preferencias individuales.

Una vez el estudiante escucha, se le invitará a grabarse a sí mismo leyendo en voz alta utilizando la herramienta Vocaroo. Se sugiere que el estudiante

Natural Reader



Vocaroo



realice tres grabaciones para mejorar cada vez la pronunciación, entonación y fluidez.

Componentes - What do I know now about the character?

Con cada audio grabado en *Vocaroo*, el estudiante recibirá una insignia que a la vez otorgará un puntaje. Entre más insignias el aprendiz logre acumular, esto le ayudará a que tenga más práctica en la habilidad oral y podrá estar motivado a realizar varias grabaciones para recibir más insignias.

Vocaroo



Speaking

Dinámicas - Creating my Avatar

Eviebot

Correctly

A través de la herramienta *eviebot*, el estudiante podrá crear un Avatar para empezar el proceso de interacción en inglés a través de un chatbot.



Igualmente, ellos podrán reaccionar, responder y hacer preguntas, reaccionar y afianzar comunicación cambiando expresiones faciales de su Avatar. expresiones faciales.

Mecánicas - Interacting with my Avatar!

Los estudiantes iniciarán la interacción con el chatbot, iniciando con la presentación personal, esperando a recibir respuesta del avatar.

Hi, My name is.... What is your name?

My name is... Where do you live?

I live in ... How old are you?

I am years old, and you?

I work as a.....

Componentes - Talking about diverse topics and assessing myself!

Avanzando en la conversación, a través de la herramienta *eviebot*, los estudiantes incluirán temáticas relacionadas a las unidades como hobbies y rutinas. Al finalizar la interacción con el chatbot, el



Eviebot APK



Eviebot APK

estudiante realizará el proceso de autoevaluación, revisará la cantidad de frases acertadas que el avatar comprendió, con cuales pudo haber tenido más interacción y con cuales no hubo una comprensión apropiada.

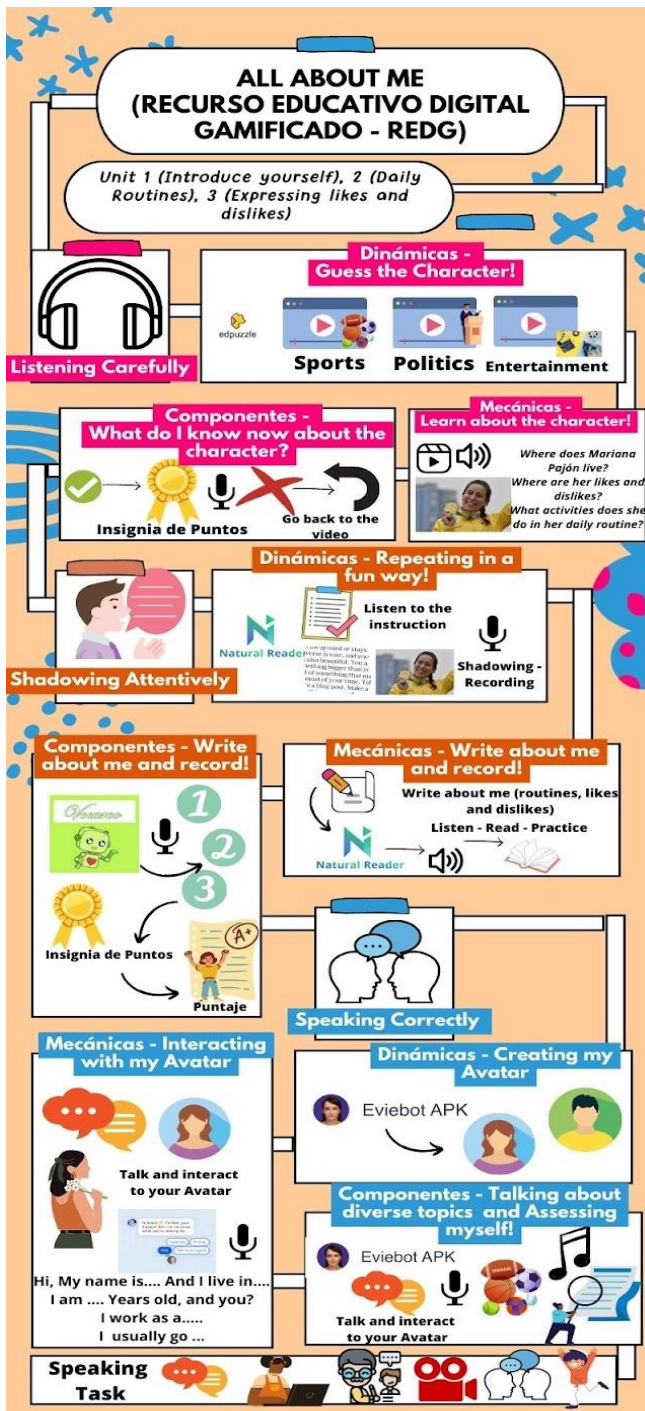
A partir de esto, se espera que el estudiante haya tenido una práctica extensiva de las temáticas de las unidades 1,2 y 3 para que tenga un desempeño óptimo en la tarea de Speaking del curso Inglés A1, especialmente si se presentará de forma sincrónica con el tutor.



Nota. Tabla elaboración propia. Imágenes de las herramientas tomadas de Google

Imágenes.

Propuesta de Recurso Educativo Digital Gamificado "All About me"



Nota: Figura elaboración propia en Canva.

Conclusiones

Desde la importancia del contenido de la investigación para el ámbito educativo de enseñanza y aprendizaje de las lenguas extranjeras, y la perspectiva particular de cada objetivo propuesto, se resaltan resultados relevantes del presente estudio. En primer lugar, la identificación del nivel de desarrollo de la actividad de Speaking y su aporte en el promedio general del curso de inglés A1 permiten concluir una necesidad urgente de abordar y mejorar el nivel de desarrollo de la actividad de speaking en el curso de inglés A1 en términos de instrucciones, actividades y estrategias novedosas para que los estudiantes puedan fortalecer su producción oral.

Así mismo, desde lineamientos curriculares de las instituciones de educación superior y el rol docente, se requieren propuestas didácticas e innovadoras para fomentar la producción oral en inglés y motivar a los estudiantes a participar activamente en las actividades de producción oral. Lo anterior, contribuirá al fortalecimiento del aprendizaje del idioma extranjero y, a su vez, mejorará los resultados académicos y el desempeño general del curso.

Asimismo, es esencial establecer estrategias didácticas para reducir la deserción y el ausentismo, principalmente en la actividad de speaking dentro del curso y promover una mayor participación de los estudiantes para lograr una mejora significativa en sus habilidades orales en el idioma extranjero.

Respecto al segundo objetivo que enmarca el reconocimiento de la preferencia y pertinencia de los recursos educativos digitales gamificados en el contexto del curso inglés A1, se concluye que, es importante integrar recursos educativos digitales gamificados en el

curso de inglés A1 para fomentar el aprendizaje autónomo y motivar a los estudiantes en el desarrollo de sus habilidades de speaking. La elección del formato para presentar la actividad de speaking, la valoración de habilidades lingüísticas específicas y la preferencia por recursos digitales resaltan la necesidad de diseñar estrategias pedagógicas efectivas que potencien el desarrollo de la habilidad oral en inglés en el contexto de la educación a distancia. Asimismo, se sugiere explorar aún más la implementación de herramientas gamificadas que promuevan la autonomía y la motivación de los estudiantes en su proceso de aprendizaje.

Finalmente y como conclusión de la parte investigativa que aborda el tercer objetivo propuesto, en la evaluación de herramientas tecnológicas o digitales para fortalecer la producción oral en el idioma inglés, a través de la matriz de comparación y el análisis con AtlasTi, se determinó que la herramienta tecnológica o digital que mejor se adapta al fortalecimiento de las expectativas de aprendizaje oral de los estudiantes del curso Inglés A1 en el contexto del campus virtual de la UNAD, es el software H5P. Este hallazgo resalta la importancia de seleccionar herramientas tecnológicas adecuadas y personalizadas para potenciar el desarrollo de habilidades orales en el contexto educativo actual. Además, el análisis cualitativo con AtlasTi proporcionó una mayor profundidad en la comprensión de los resultados, fortaleciendo así la base teórica y conceptual de la investigación.

Las anteriores conclusiones refuerzan la propuesta general de la investigación a través de la creación de un Modelo estructural para el diseño de recursos educativos digitales de gamificación, con el objetivo de mejorar significativamente la producción oral que encierra la actividad de speaking en el curso de inglés A1 de la UNAD. La propuesta de este Modelo, integra herramientas digitales gamificadas e implementa estrategias

didácticas innovadoras que son fundamentales para que el aprendiz pueda fortalecer su habilidad oral y brindar una experiencia educativa enriquecedora, motivadora y efectiva para el aprendizaje del idioma inglés, lo que contribuirá a fortalecer su desempeño académico en el curso de inglés A1 de la UNAD.

Recomendaciones

A partir del trabajo realizado en la presente investigación, se presentan las siguientes recomendaciones.

Para la UNAD: resulta fundamental profundizar en los procesos investigativos que analicen en mayor detalle los comportamientos de los estudiantes en relación con su desempeño académico, considerando diferentes enfoques formativos y pedagógicos. Asimismo, es importante evaluar la efectividad y la relación de las actividades diseñadas para fomentar la comprensión y apropiación de los contenidos. Se sugiere impulsar estos estudios mediante los semilleros de investigación existentes y promover la creación de nuevos semilleros.

Para el Instituto Virtual de Lenguas y el Programa Nacional de Inglés: es recomendable promover e incentivar la realización de investigaciones desde el contexto laboral, con el objetivo de incorporar estrategias innovadoras que tengan un impacto directo en los planes de estudio de los cursos de inglés y otras lenguas. Estas investigaciones podrían servir como mecanismos de alerta temprana para fortalecer la retención y permanencia de los estudiantes.

Para el Programa Nacional de Inglés y su actuación en cursos de primera matrícula: se sugiere enfocar esfuerzos en fortalecer los recursos educativos existentes, especialmente aquellos que se centren en las habilidades de producción oral y escrita, así mismo es recomendable evaluar su impacto, respecto al dominio de la habilidad oral teniendo en cuenta los ítems que las rúbricas de evaluación contemplan para estas actividades de producción. Es importante tener en cuenta que estos recursos deben ser dinámicos y

ajustarse constantemente a las cambiantes condiciones sociales y tecnológicas para mantener su efectividad, la planeación desde las direcciones de curso y el apoyo multidisciplinar en la ejecución y virtualización de recursos educativos existentes y futuros robustecen los procesos académicos, pedagógicos y didácticos.

Para docentes investigadores: la invitación a emplear este trabajo como punto de partida para fortalecer y profundizar en proyectos aplicados que permitan validar la efectividad de estrategias innovadores que apoyen al estudiante en su proceso de adquisición de la lengua extranjera, y a su vez se pueda ayudar a reformar políticas curriculares de enseñanza del inglés como lengua extranjera, dentro de las instituciones de educación superior.

Referencias

- Acosta et. al (2022). Recursos Educativos Basados en Gamificación. Revista internacional tecnologica- Educativa docentes 2.0. Vol 14
<https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/297>
- Alejandro, L., & García, A. (2014). Gamificar: El uso de los elementos del juego en la enseñanza de español. Mahidol University International College y Sichuan International Studies University, College of International Education.
https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/pdf/congreso_50/congreso_50_09.pdf
- Arenas, G.(2023). Syllabus.900001: Ingles A1(pp.3). Universidad Nacional Abierta y a Distancia.
- Bacca, E. G. (2018). Estrategias para el fortalecimiento de la habilidad de comprensión lectora para la lengua extranjera inglés, a través de ambientes de aprendizaje mediado por las TIC [Tesis de maestría, Universidad de La Sabana]. Repositorio Institucional Unisabana. <https://intellectum.unisabana.edu.co/handle/10818/34496>
- Bachman, L. (1995). Habilidad lingüística comunicativa. Competencia comunicativa. Documentos básicos en la enseñanza de lenguas extranjeras, 105-127.
https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/1774465/mod_resource/content/1/BACHMAN.pdf
- Barbeito, M. C., & Cardinali, R. Resultados de la innovación pedagógica en las asignaturas de Fonética y Fonología del Profesorado y Licenciatura en Inglés UNRC: Aportes de la LSF aplicada a la enseñanza de la entonación. Bartoli, M. (2005). La pronunciación en la clase de lenguas extranjeras. Phonica, vol. 1.
http://www.publicacions.ub.edu/revistes/phonica1/pdf/articulo_02.pdf

- Becerra Pino, N. Y., Cuéllar Vargas, M. Á., Mendoza Guzmán, M. M., & Quintana Carrascal, N. E. (2022). La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de las competencias lingüísticas del idioma inglés para estudiantes de grado primero de la Institución Educativa Liceo Colombo Andino de la ciudad de Sogamoso, Boyacá (Doctoral dissertation, Universidad de Cartagena).
<https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/16340>
- Bicen, H., & Kocakoyun, S. (2018). Perceptions of students for gamification approach: Kahoot as a case study. *International Journal of emerging technologies in learning*, 13(2). Borrás Gené, O. (2015). Fundamentos de gamificación.
https://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf
- Cajamarca, L. P. R., Herrera, D. G. G., Vizcaíno, C. F. G., & Álvarez, J. C. E. (2020). Alianza entre aprendizaje y juego: Gamificación como estrategia metodológica que motiva el aprendizaje del Inglés. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(1), 370-391.
https://www.researchgate.net/publication/349199622_Alianza_entre_aprendizaje_y_juego_Gamificacion_como_estrategia_metodologica_que_motiva_el_aprendizaje_del_Ingles
- Caponetto, I., Earp, J., & Ott, M. (2014). Gamification and education: A literature review. In *European Conference on Games Based Learning* (Vol. 1, p. 50). Academic Conferences International Limited
- Caraballo, A. M. M., Peinado, C. P. H., & González, M. M. S. (2017). Gamificación en la educación, una aplicación práctica con la plataforma Kahoot. *Anales de ASEPUMA*, (25), 2. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6210181>

- Cárdenas Vergaño, N. (2018). Perspectivas para un estudio sobre bilingüismo en universidades regionales colombianas. *Historia de la Educación Latinoamericana*, 20(31), 125-142. ISSN:0122-7238.
https://www.researchgate.net/publication/329095034_Perspectivas_para_un_estudio_sobre_bilinguismo_en_universidades_regionales_colombianas
- Carrillo, M., Padilla, J., Rosero, T., & Villagómez, M. S. (2009). La motivación y el aprendizaje. *Alteridad*, 4(1), 20-33.
- Comisión de Bioética de la UNAD (2017). Criterios Éticos para la Formulación de Proyectos de Investigación.
https://noticias.unad.edu.co/images/CRITERIOS_ETICOS_PROYECTOS_DE_INVESTIGACION.pdf
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2016). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches*. Sage publications.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2017). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage publications.
- Cruz Penagos, M. A., Dueñas Toloza, J. A., & Salcedo Sanabria, H. P. (2021). Fortalecimiento de la habilidad del habla del Inglés a través de la gamificación en los estudiantes de grado sexto en la IED el Triunfo de El Colegio Cundinamarca, Colombia (Doctoral dissertation, Universidad de Cartagena).
<https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/14565>
- Chandía Cabas, J. C. (2015). Enseñanza de las habilidades lingüísticas en el segundo idioma: un estudio a partir de los relatos de los actores participantes de la clase de inglés comunicacional de una institución de educación superior.
<http://repobib.ubiobio.cl/jspui/handle/123456789/1154>

- Chaves Yuste, B. (2019). Revisión de experiencias de gamificación en la enseñanza de lenguas extranjeras. *ReiDoCrea*, 8, 422-430. [<http://hdl.handle.net/10481/58021>]
- Chén, M. (2017). Las habilidades lingüísticas en el desarrollo del área de comunicación y lenguaje, idioma español como segunda lengua, con estudiantes de tercero básico del instituto núcleo familiar educativo para el desarrollo–NUFED–en el caserío Sesibché del Municipio de San Juan Chamelco, Alta Verapaz. Universidad Rafael Landívar. San Juan Chamelco, Guatemala.
<http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesisjcem/2017/05/82/Chen-Mario.pdf>
- Chiriboga Tixe, M. D. L. (2017). Aplicación de estrategias grupales en la fluidez oral del idioma inglés de los alumnos de sexto nivel de la Universidad Politécnica Salesiana (Master's thesis, Quito: UCE).
<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/13859/1/T-UCE-0010-ISIP020-2017.pdf>
- De Osorio, A. B. (2019). Aprendizaje de lenguas para la diversidad cultural. *EPISTEME KOINONIA: Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, 2(4), 53-71. <https://doi.org/10.35381/e.k.v2i4.524>
- De Mello, D. E., Ramos, S., Mollero, G., & Carlos, R. (2020). Os impactos da gamificação e a utilização de jogos educacionais nas aulas de língua inglesa: TOEFL iBT Produção Oral. *Texto Livre: Linguagem e Tecnologia*, 13(3), 316-333.
<https://periodicos.ufmg.br/index.php/textolivres/article/view/24946>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011, September). From game design elements to gamefulness: defining "gamification". In *Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments* (pp. 9-15).

<https://www.researchgate.net/publication/230854710> From Game Design Elements to Gamefulness Defining Gamification

- Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G., & Angelova, G. (2015). Gamification in education: A systematic mapping study. *Journal of educational technology & society*, 18(3), 75-88. <https://doi.org/10.1109/LaTiCE.2014.10>
- Fonseca, L. (2019). Nuevas estrategias para la enseñanza y el aprendizaje desde la Gamificación. Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá, DC.
- Galeano Cogollo, J. D., & Rodríguez Cubillos, L. E. (2016). El uso de las técnicas de gamificación en la adquisición de vocabulario y el dominio de los tiempos verbales en inglés. <http://repository.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/369>
- García, F. (2008). Motivar para el aprendizaje desde la actividad orientadora. Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia. Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia. <http://hdl.handle.net/10486/13190>
- García Espinoza, M., Ortiz Cárdenas, T., & Chávez Loo, M. D. (2017). Estrategias orientadas al aprendizaje autónomo en la Universidad Estatal Península de Santa Elena, Ecuador. *Revista Cubana de Educación Superior*, 36(3), 74-84.
- Garro, M. (2019). Análisis del uso de las cuatro habilidades lingüísticas adquiridas por las personas egresadas del programa "Fortalecimiento de la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés en las instituciones de educación superior universitaria estatal de Costa Rica... EDU REVIEW. *International Education and Learning Review/Revista Internacional de Educación y Aprendizaje*, 7(1), 47-58. <https://journals.eagora.org/revEDU/article/download/1906/1260/6990>
- González Capdevila, O., González Franco, M., & Ruiz Perdomo, J. C. (2012). Consideraciones éticas en la investigación pedagógica: una aproximación necesaria.

Edumecentro, 4(1), 1-5.

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2077-28742012000100001

Guevara, G., Verdesoto, A., & Castro, N. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción).

Recimundo, 163-173. <https://recimundo.com/index.php/es/article/view/860>

Hierro, E., & Marín, I. (2013). Gamificación: El poder del juego en la gestión empresarial y en la conexión con los clientes. Barcelona: Ediciones Urano.

Instituto Cervantes, (2002). Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación [en línea]. Madrid.

http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/cvc_mer.pdf

Iruela Guerrero, A. (2007). ¿Qué es la pronunciación? RedELE: revista electrónica de didáctica español lengua extranjera.

<https://www.educacionyfp.gob.es/dam/jcr:418bd2ad-715f-4729-8ecc-419c80b81a2f/2007-redele-9-02iruela-pdf.pdf>

Johnson, R. B., & Onwuegbuzie, A. J. (2004). Mixed Methods Research: A Research Paradigm Whose Time Has Come. *Educational Researcher*, 33(7), 14-26.

<https://journals.sagepub.com/doi/epdf/10.3102/0013189X033007014>

Junco, I. (2010). La motivación en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Temas para la educación*, 9, 1-14. <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7327.pdf>

Lahera, R. H., & Oqueranza, M. (2008). El concepto de fluidez en la expresión oral.

Recuperado de:

https://cvc.cervantes.es/Ensenanza/biblioteca_ele/publicaciones_centros/PDF/rio_2008/37_horche-marco.pdf

- Llisterri, J. (2003). La enseñanza de la pronunciación. *Cervantes. Revista del Instituto Cervantes en Italia*, 4(1), 91-114.
https://joaquimllisterri.cat/publicacions/Llisterri_03_Pronunciacion_ELE.pdf
- Llorens Largo, F., Gallego-Durán, F. J., Villagrà-Arnedo, C. J., Compañ, P., Satorre Cuerda, R., & Molina-Carmona, R. (2016). Gamificación del proceso de aprendizaje: lecciones aprendidas.
<https://cororrbe.ac.uk/download/pdf/78635752.pdf>
- López-Martínez, A., Meroño, L., Cánovas-López, M., García-de-Alcaraz, A., & Martínez-Aranda, L. M. (2022). Using Gamified Strategies in Higher Education: Relationship between Intrinsic Motivation and Contextual Variables. *Sustainability*, 14(17), 11014. <https://www.mdpi.com/2071-1050/14/17/11014>
- Luna, S. M. M. (2007). Manual práctico para el diseño de la Escala Likert. *Xihmai*, 2(4)
- Madero Villalba, F. A. (2018). La Habilidad de Speaking en Inglés, una propuesta Lúdica para su Desarrollo.
https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/2120/Madero_Ferman_2018.pdf
- Madrid, D. (1999). La investigación de los factores motivacionales en el aula de idiomas. Departamento de Didáctica de la Lengua y de la Literatura de la Universidad de Granada. Granada: Grupo Editorial Universitario. Marcos-Llinas, M (2007). Variables afectivas en la clase de lenguas extranjeras. *Interlingüística*, 17, 676-678. UNAD (2015). Lineamientos recursos educativos.
<https://sig.unad.edu.co/documentos/sgc/procedimientos/P-8-7.pdf>
- Mandujano-Garcia, A., Figueroa-Nazuno, J., & Calvo, H. (2016). Comparación cuantitativa de matrices de datos.

https://rcs.cic.ipn.mx/2016_120/Comparacion%20cuantitativa%20de%20matrices%20de%20datos.pdf

Marín Montoya, M., & Naranjo Quintero, J. C. (2022). Desarrollo de la competencia oral de lengua inglesa en estudiantes de educación media.

https://repositorio.ucm.edu.co/bitstream/10839/3996/1/Mariana_Marin_Montoya_2022.pdf

Martín Cuadrado, A. M. (2011). Competencias del estudiante autorregulado y los estilos de aprendizaje. Revista de estilos de aprendizaje. <https://doi.org/10.55777/rea.v4i8.940>

Martínez, A., & Supervia, P. U. (2019). La gamificación en las aulas y su relación con la motivación. <https://zaguan.unizar.es/record/87232/files/TAZ-TFG-2019-4794.pdf?version=1>

Medina, A. (2006). Didáctica de los Idiomas con Enfoque de Competencias: ¿Cómo enseñar el castellano y los idiomas extranjeros en cualquier nivel de educación? Ediciones CEPEDID.

Medina Coronado, D., & Nagamine Miyashiro, M. M. (2019). Estrategias de aprendizaje autónomo en la comprensión lectora de estudiantes de secundaria. Propósitos y representaciones, 7(2), 134-146.

<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.20511/pyr2019.v7n2.276>

Méndez Hinojosa, L. M., & Peña Moreno, J. A. (2006). Manual práctico para el diseño de la escala Likert. Editorial Trillas.

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4953744.pdf>

Mendoza, Y. D. S. (2017). Aprendizaje autónomo y competencias. Dominio de las Ciencias, 3(1), 241-253

- Menjura, P. M. (2007). La fluidez discursiva oral. Una propuesta de evaluación. *Ogigia: Revista electrónica de estudios hispánicos*, (1), 7-16.
<https://hispadoc.es/download/articulo/2279117.pdf>
- Metzler, M. W. (2005). *Instructional Models for Physical Education*. Scottsdale, AZ:Holcom Hathway.
- Ministerio de Educación Nacional de Colombia (2002). *Marco Común de Referencia para las Lenguas: Aprendizaje, Enseñanza*.
https://www.mineduccion.gov.co/1621/articles-237704_archivo_pdf_marco_europeo.pdf
- Ministerio de Educación Nacional de Colombia. (Año no disponible). ¿Qué son los recursos educativos digitales y cuáles son sus ventajas?. Recuperado de <https://www.colombiaaprende.edu.co/agenda/actualidad/recursos-educativos-digitales-usos-y-ventajas>
- Molina, P. F., García, A. R. M., & Jones, J. G. (2021). La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés. *Dominio de las Ciencias*, 7(1), 9.
<https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/1672>
- Moreno, R., & Martínez, R. J. (2007). Aprendizaje autónomo. Desarrollo de una definición. *Acta comportamental: Revista latina de análisis de comportamiento*, 15(1), 51-62.
<https://www.redalyc.org/pdf/2745/274520891004.pdf>
- Morales Herrera, K. D. (2021). La expresión oral en lengua extranjera inglés.
<https://bdigital.uexternado.edu.co/server/api/core/bitstreams/fd913ed6-60d2-4891-9c23-a350520280ce/content>
- Ortega, A. O. (2018). *Enfoques de investigación. Métodos para el diseño urbano–Arquitectónico*, 1.

https://www.researchgate.net/publication/326905435_ENFOQUES_DE_INVESTIGACION

Oliva, H. A. (2016). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Realidad y Reflexión*, 2016, Año. 16, núm. 44, p. 108-118.

<https://www.camjol.info/index.php/RyR/article/view/3563>

Oradee, T. (2012). Developing speaking skills using three communicative activities (discussion, problem-solving, and role-playing). *International Journal of Social Science and Humanity*, vol. 2, núm. 6, pp. 533-535. doi:

10.7763/IJSSH.2012.V2.164

Orihuela, P. (2019). La gamificación como estrategia de enseñanza en docentes de inglés para fomentar el desarrollo de habilidades orales y escritas en alumnos de 9 a 12 años de un instituto de idiomas de Lima. Pontificia Universidad Católica del Perú. Trabajo de titulación, pp. 136.

https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/14515/ORIHUELA_ARREDONDO_LA_GAMIFICACION_COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA EN DOCENTES DE INGLES.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Pacheco, D. J. C., & Vázquez, E. A. D. (2006). La competencia comunicativa y su relación con la enseñanza del idioma inglés en las Ciencias Biomédicas. *Gaceta Médica Espirituana*, 8(3), 9.

<https://revgmespirituana.sld.cu/index.php/gme/article/view/901/826>

Pereira, Z. (2011). Los diseños de método mixto en la investigación en educación: Una experiencia concreta. *Revista electrónica educare*, 15(1), 15-29.

<https://www.redalyc.org/pdf/1941/194118804003.pdf>

- Pineda, S.(2018). Uso de Recursos Educativos Digitales y aprendizaje autónomo de estudiantes universitarios en un contexto de educación virtual.
https://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/12045/1/PinedaMaria_2018_UsoRecursosEducativos.pdf
- Polo, B. R., Carhautocto, G. R., Salazar, C. A. H., & Sánchez, W. A. C. (2022). Competencias transversales en el contexto educativo universitario: Un pensamiento crítico desde los principios de gamificación. *Revista Prisma Social*, (38), 158-178.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8532279>
- Prieto Andreu, J. M. (2020). Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios. Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios, 73-99.
<https://www.torrossa.com/en/resources/an/4608256#>
- Proyecto Académico Pedagógico Solidario Versión 3.0 (2011). Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD) Bogotá D.C., Agosto 4 de 2011.
<https://academia.unad.edu.co/images/pap-solidario/PAP%20solidario%20v3.pdf>
- Quilis, A. (1980). Funciones de la entonación. *Boletín de Filología*, 31(1), 443-460.
<https://adnz.uchile.cl/index.php/BDF/article/download/46577/48578>
- Rabéa, B. (2010). El desarrollo de la expresión oral en lengua extranjera. In L. Roger y F. Corral (Coords.). *Actas del I Simposio Internacional de Didáctica de Español para Extranjeros* (pp. 9-15).
https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/publicaciones_centros/PDF/argel_2010/02_rabea.pdf

- Rico Yate, J. P., Ramírez Montoya, M. S., & Montiel Bautista, S. (2016). Desarrollo de la competencia oral del inglés mediante recursos educativos abiertos. *Apertura* (Guadalajara, Jal.), 8(1), 0-0. <https://www.redalyc.org/pdf/688/68845366006.pdf>
- Rubio, T. (2016). *Recursos humanos: dirección y gestión de personas en las organizaciones*. Ediciones Octaedro.
- Ruiz Muñoz, M, Castañeda, J y Vargas Fonseca, S. (2022). La gamificación mediada por las TIC como estrategia didáctica para fortalecer la motivación intrínseca en el proceso de la lectura de los estudiantes de aula multigrado de básica primaria de la Institución educativa Juan de Jesús Acevedo sede Guayabal del municipio de Chinavita, Boyacá. Universidad de Cartagena. <https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/16448>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2019). Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions. *Contemporary educational psychology*, 25(1), 54-67.
- Santacruz Ortega, W. P. (2015). *Estrategias metodológicas para el desarrollo de la expresión oral en inglés como guía para el maestro de educación básica media del colegio particular Thomas Jefferson* (Master's thesis, PUCE). <http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/9150/Tesis%20%20Estrategias%20WS%20junio2015%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Seidlhofer, B., Jenkins, J. & Modiano, M. (2001). Euro-English. *English Today*, 17(4), 13-19.
- Serena, F. J. C., & Cantero, F. J. (2002). *Teoría y análisis de la entonación* (Vol. 54). Edicions Universitat Barcelona.
- Toalombo Tipán, E. R. (2014). *Estrategias metodológicas significativas en el desarrollo de la comunicación oral del Idioma Inglés de los alumnos de los segundos años de bachillerato*

técnico de la Unidad Educativa Nueva Primavera del año lectivo 2013-2014 (Bachelor's thesis, Quito: UCE).

Torres-Toukoumidis, Á., Romero Rodríguez, L. M., Mañas-Viniegra, L., González Fernández, N., Oceja, J., García-Ruiz, R., ... & de Viguera, C. G. (2018). Gamificación en Iberoamérica. Experiencias desde la comunicación y la educación. <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/1705>

Vargas-Macías, Z. L., Rodríguez-Hernandez, A. A., & Sánchez-Sáenz, C. L. Juegos Digitales (Gamificación) en el Aprendizaje y la Formación: Un Acercamiento a la Adaptación e Integración en el Aula. <https://latinjournal.org/index.php/gist/article/view/765/646>

Vergara-Pareja, C. M., Nielsen-Niño, J. B., & Niño-Vega, J. A. (2021). La gamificación y el fortalecimiento de la habilidad oral en inglés a niños de primera infancia. *Revista de Investigación, Desarrollo e Innovación*, 11(3), 569-578. http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S2027-83062021000200569&script=sci_arttext

Werbach, K., Hunter, D., & Dixon, W. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business* (Vol. 1). Philadelphia: Wharton digital press.

Zambrano, R. Y. C., Aguayo, P. Y. M., Cedeño, N. J. V., & Alarcón, M. D. C. T. (2020). Elearning en el desarrollo de la comprensión auditiva y la expresión oral en el aprendizaje del idioma inglés en la Educación Superior. *Revista Cognosis*. ISSN 2588-0578, 5(2), 71-82.

Zapata, M. (2012). *Recursos educativos digitales: conceptos básicos*. Programa Integración de Tecnologías, Universidad de Antioquia.

<https://www.coursehero.com/file/49911440/Recursos-educativos-digitales-Conceptos-b%C3%A1sicospdf/>

Zapata-Ros, M. (2012). Calidad en entornos ubicuos de aprendizaje. Revista de Educación a Distancia (RED), (31). <https://revistas.um.es/red/article/view/232871>



Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps. " O'Reilly Media, Inc."

Zwirner, E. (1932): "A Contribution to the theory of Pitch Curves". ANPhE, 7, 38-51.

Apéndices

Apéndice A

Formatos Validación de Expertos Instrumento 2. Encuesta

Fortalecimiento en la competencia de resolución de problemas desde el pensamiento aleatorio por medio de una OVA

Validación de Expertos- Revisión de Instrumentos

Nombre del Evaluador: María Inés Fernández


Fecha: 08/03/2024



Paralelo evaluado: 2023

Identificación del Instrumento: Instrumento de Evaluación de la Competencia de Resolución de Problemas desde el Pensamiento Aleatorio por Medio de una OVA

Fecha de la Validación: 02/03/2024

Criterio	Criterio	Evaluador 1			Evaluador 2			Evaluador 3			Evaluador 4			Evaluador 5			Evaluador 6			Evaluador 7			
		Regular	Eficiente	Muy Buena	Regular	Eficiente	Muy Buena	Regular	Eficiente	Muy Buena	Regular	Eficiente	Muy Buena	Regular	Eficiente	Muy Buena	Regular	Eficiente	Muy Buena	Regular	Eficiente	Muy Buena	
Claridad en el enunciado	La claridad del enunciado es adecuada	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
Organización del instrumento	Se organizó el instrumento de manera clara y ordenada	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
Calidad del contenido	El contenido es pertinente y relevante para el propósito del instrumento	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
Validación del instrumento	El instrumento es válido y confiable	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
Presentación del instrumento	El instrumento es atractivo y fácil de leer	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
Propósito de validación	El instrumento es válido y confiable	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
Observaciones	El instrumento es válido y confiable																						
Recomendaciones	Aplicar el instrumento a los objetivos de la investigación y tener en cuenta los resultados y comentarios																						
Nombre del evaluador																							


 María Inés Fernández

Fortalecimiento en la competencia de resolución de problemas desde el pensamiento aleatorio por medio de una OVA

Validación de Expertos- Revisión de Instrumentos

Nombre del Evaluador: María Inés Fernández


Fecha: 08/03/2024

Paralelo evaluado: 2023

Identificación del Instrumento: Instrumento de Evaluación de la Competencia de Resolución de Problemas desde el Pensamiento Aleatorio por Medio de una OVA

Fecha de la Validación: 02/03/2024

Criterio	Criterio	Evaluador 1			Evaluador 2			Evaluador 3			Evaluador 4			Evaluador 5			Evaluador 6			Evaluador 7			
		Regular	Eficiente	Muy Buena	Regular	Eficiente	Muy Buena	Regular	Eficiente	Muy Buena	Regular	Eficiente	Muy Buena	Regular	Eficiente	Muy Buena	Regular	Eficiente	Muy Buena	Regular	Eficiente	Muy Buena	
Claridad en el enunciado	La claridad del enunciado es adecuada	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
Organización del instrumento	Se organizó el instrumento de manera clara y ordenada	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
Calidad del contenido	El contenido es pertinente y relevante para el propósito del instrumento	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
Validación del instrumento	El instrumento es válido y confiable	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
Presentación del instrumento	El instrumento es atractivo y fácil de leer	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
Propósito de validación	El instrumento es válido y confiable	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
Observaciones	El instrumento es válido y confiable																						
Recomendaciones	Aplicar el instrumento a los objetivos de la investigación y tener en cuenta los resultados y comentarios																						
Nombre del evaluador																							


 María Inés Fernández

