

**El impacto lúdico-tecnológico en el mejoramiento de las habilidades orales del inglés en el
Colegio La Joya I.E.D**

Óscar Humberto Quintero Isaza

Asesora

Mg. Edith Grande Triviño

Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD

Escuela Ciencias de la Educación -ECEDU

Maestría en educación

2023

Dedicatoria

A mis padres, quienes siempre me han inspirado a alcanzar mis sueños. Esta tesis está dedicada a ustedes, con amor y gratitud infinita

A mis profesores, por su sabiduría y paciencia. Su guía me ha llevado a este momento y les dedico esta tesis como muestra de mi profundo agradecimiento."

A mis amigos y seres queridos, por su apoyo incondicional a lo largo de esta travesía. Este logro es también suyo, y les dedico esta tesis con todo mi cariño.

"El éxito no es la clave de la felicidad. La felicidad es la clave del éxito. Si amas lo que haces, tendrás éxito." - Albert Schweitzer

Agradecimientos

Deseo expresar mi más sincero agradecimiento a mi asesora de tesis, Edith Grande Triviño, por su guía, apoyo y conocimientos expertos a lo largo de este proyecto. Su orientación y consejos fueron invaluable para el desarrollo de esta investigación. También quiero agradecer a mi familia y amigos por su constante apoyo y ánimo durante este proceso. Sin su aliento, no habría sido posible alcanzar este logro. Finalmente, quiero agradecer a todos los participantes de esta investigación, cuyas contribuciones fueron fundamentales para los resultados obtenidos.

Resumen

Este proyecto investiga el impacto de las estrategias lúdico-tecnológicas en el mejoramiento de las habilidades orales del inglés. El objetivo principal es examinar cómo la combinación de elementos lúdicos y tecnológicos puede potenciar el desarrollo de las destrezas orales en el aprendizaje del inglés como segunda lengua. Se realiza una revisión de la literatura académica para identificar las teorías y enfoques que respaldan el uso de herramientas lúdico-tecnológicas en el contexto educativo. Se exploran distintas estrategias, como la gamificación, el uso de aplicaciones móviles y juegos interactivos, como medios para fomentar la participación activa, la motivación y la retroalimentación inmediata en el proceso de aprendizaje. Además, se examinan los desafíos y barreras que pueden surgir en la implementación de estas estrategias en entornos educativos y se proponen recomendaciones prácticas para su aplicación efectiva. Este estudio contribuye al campo de la enseñanza del inglés al proporcionar evidencia de cómo el enfoque lúdico-tecnológico puede mejorar significativamente las habilidades orales de los estudiantes, promoviendo un aprendizaje más interactivo y motivador.

Palabras claves: Lúdico-tecnología, oralidad, inglés, estrategias.

Abstract

This project investigates the impact of ludic-technological strategies on the improvement of oral skills in English. The main objective is to examine how the combination of ludic and technological elements can enhance the development of oral proficiency in second language English learning. A comprehensive review of academic literature is conducted to identify the theories and approaches that support the use of ludic-technological tools in educational settings. Various strategies are explored, such as gamification, the use of mobile applications and interactive games, as means to foster active participation, motivation, and immediate feedback in the learning process. Additionally, the challenges and barriers that may arise in the implementation of these strategies in educational environments are examined, and practical recommendations for effective application are proposed. This study contributes to the field of English language teaching by providing evidence of how the ludic-technological approach can significantly improve students' oral skills, promoting a more interactive and motivating learning experience.

Keywords: Ludic-technology, speaking, English, strategies.

Tabla de contenido

Introducción	12
Descripción del problema	14
Formulación del problema	16
Objetivos	17
Objetivo general	17
Objetivos específicos.....	17
Justificación	18
Antecedentes	21
A nivel local	21
A nivel nacional	22
Marco conceptual.....	27
La lúdica educativa.....	27
Tecnología educativa.....	28
Educación lúdico-tecnológica	29
Marco teórico.....	32
Definición y Conceptos Claves de la Lúdica	32
Teorías y Enfoques Pedagógicos de la Lúdica.....	33
<i>Teoría del Juego y su Relación con el Aprendizaje</i>	33
Teorías del Aprendizaje y su Relación con la Tecnología Educativa.....	34
<i>Constructivismo y Construcción Activa del Conocimiento</i>	34
<i>Conductismo y Refuerzo en Entornos Tecnológicos</i>	36
Habilidad oral en inglés.....	37
<i>Definición de la habilidad oral en inglés</i>	37
<i>Contexto y alcance de la habilidad oral en inglés</i>	39
Teorías y modelos explicativos de la habilidad oral	41
<i>Enfoques lingüísticos y comunicativos en relación con la habilidad oral</i>	41
<i>Modelos teóricos sobre la adquisición y desarrollo de la habilidad oral en inglés</i>	42
El Impacto Lúdico-Tecnológico en la Educación del Inglés	43
Fundamentos Teóricos del Aprendizaje Lúdico-Tecnológico del Inglés en la Oralidad	46

<i>Teorías del Aprendizaje Aplicadas al Desarrollo Lúdico-tecnológico En La Educación</i>	46
<i>Desarrollo de Habilidades Orales en el Contexto del Aprendizaje Lúdico-Tecnológico</i>	47
Tecnologías Educativas Aplicadas al Mejoramiento de la Habilidad Oral del inglés	48
<i>Herramientas Digitales para la Práctica Oral del inglés</i>	49
Métodos de Evaluación de la Habilidad Oral en el Aprendizaje del Inglés	50
Metodología	53
Método o Paradigma de Investigación	53
Tipo de Investigación	53
Metodología de enseñanza	54
Población y Muestra	55
Instrumentos de Recolección de Datos	56
Análisis de la Información	58
Desarrollo del Plan de Acción No. 1	58
<i>Actividad No. 1 Diario de Campo</i>	59
<i>Actividad No. 2 Encuesta</i>	60
<i>Actividad No. 3 Lista de Chequeo. “Speaking Thermometer”</i>	67
<i>Reflexión Plan de Acción 1</i>	68
Desarrollo del Plan de Acción No. 2	69
<i>Actividad No. 1 Socialización ¿Qué son Códigos QR y Cómo Usarlos?</i>	70
<i>Actividad No. 2 Códigos QR Para Fortalecer la Oralidad en inglés</i>	71
<i>Reflexión Plan de Acción 2</i>	71
Desarrollo del Plan de Acción No. 3	72
<i>Actividad No. 1 Jugando Tecnológicamente</i>	73
<i>Actividad No. 2 Worksheet Online</i>	73
<i>Reflexión Plan de Acción 3</i>	74
Desarrollo del Plan de Acción No. 4	75
<i>Actividad No. 1 Ha Llegado la Inteligencia Artificial</i>	76
<i>Actividad No. 2 Talking with AI</i>	76
<i>Reflexión Plan de Acción 4</i>	77
Conclusiones	79
Implicaciones y Desafíos en el Mejoramiento de la Habilidad Oral del inglés	82

Referencias bibliográficas.....	84
Apéndices.....	93

Lista de figuras

Figura 1 <i>Modelo comunicativo</i>	38
Figura 2 <i>Resultados pregunta No. 1</i>	60
Figura 3 <i>Resultados pregunta No. 2</i>	61
Figura 4 <i>Resultados pregunta No. 3</i>	61
Figura 5 <i>Resultados pregunta No. 4</i>	61
Figura 6 <i>Resultados pregunta No. 5</i>	62
Figura 7 <i>Resultados pregunta No. 6</i>	62
Figura 8 <i>Resultados pregunta No. 7</i>	63
Figura 9 <i>Resultados pregunta No. 8</i>	63
Figura 10 <i>Resultados pregunta No. 9</i>	64
Figura 11 <i>Variable competencia oral</i>	64
Figura 12 <i>Variable personalidad</i>	65
Figura 13 <i>Variable metacognición</i>	65
Figura 14 <i>Variable estrategias de aprendizaje</i>	66
Figura 15 <i>Resultados lista de chequeo</i>	68

Lista de tablas

Tabla 1 <i>Plan de acción número 1</i>	58
Tabla 2 <i>Diario de campo</i>	59
Tabla 3 <i>Lista de chequeo "Speaking thermometer"</i>	67
Tabla 4 <i>Plan de acción número 2</i>	69
Tabla 5 <i>Plan de acción número 3</i>	72
Tabla 6 <i>Plan de acción número 4</i>	75

Lista de apéndices

Apéndice A <i>Encuesta</i>	93
Apéndice B <i>Lista de chequeo</i>	94
Apéndice C <i>Diligenciamiento encuesta y lista de chequeo</i>	95
Apéndice D <i>Actividad Códigos QR 1</i>	95
Apéndice E <i>Actividad códigos QR 2</i>	96
Apéndice F <i>Jugando tecnológicamente</i>	96
Apéndice G <i>Worksheet online</i>	97
Apéndice H <i>Activity developed</i>	97
Apéndice I <i>Artificial intelligence</i>	98
Apéndice J <i>Praktika</i>	98
Apéndice K <i>Screenshot Pracktika</i>	99
Apéndice L <i>Screenshot Lessons praktika</i>	100

Introducción

En la actualidad, dominar el inglés se ha transformado en una destreza fundamental en el mundo globalizado en el que vivimos. Tener la capacidad de comunicarse efectivamente en inglés brinda innumerables opciones a nivel personal y profesional. Sin embargo, para muchos estudiantes y profesionales, desarrollar una habilidad oral sólida en este idioma puede resultar todo un desafío.

En respuesta a esta necesidad, surge este proyecto de investigación, cuyo objetivo primordial es mejorar la habilidad oral en inglés mediante el uso de estrategias lúdico-tecnológicas. Se busca diseñar e implementar distintas estrategias que combinen elementos lúdicos y tecnológicos para motivar y guiar a los participantes en su proceso de aprendizaje del idioma.

La incorporación de elementos lúdicos en el proceso de enseñanza y aprendizaje ha demostrado ser una herramienta efectiva para fomentar la participación activa, el interés y la motivación de los estudiantes. Por otro lado, la tecnología digital ofrece una amplia gama de recursos y herramientas que pueden potenciar el desarrollo de habilidades orales en inglés de manera innovadora y dinámica.

Dentro de la aplicación de los planes de acción, se proporciona a los participantes una variedad de actividades, juegos y ejercicios diseñados específicamente para mejorar sus habilidades orales en inglés. Se utilizarán herramientas como reconocimiento de voz y análisis del lenguaje natural para ofrecer retroalimentación instantánea y personalizada sobre la pronunciación, entonación y fluidez en el habla de los participantes.

Además, se explorarán técnicas de gamificación, para mantener el interés y la motivación de los usuarios a lo largo de su proceso de aprendizaje. Esto permitirá que los participantes se sumerjan en un entorno lúdico y tecnológico que los motive a practicar y perfeccionar sus habilidades orales en inglés de manera constante y divertida.

Se espera que este proyecto de investigación no solo brinde estrategias efectivas para mejorar la habilidad oral en inglés, sino que también promueva un ambiente de aprendizaje interactivo y atractivo. Además, se busca generar conocimiento sobre la eficacia de las estrategias lúdico-tecnológicas en el desarrollo de habilidades orales en el idioma inglés, lo cual puede tener un impacto significativo en el ámbito educativo y profesional de los participantes.

Descripción del problema

El presente proyecto se enfoca en abordar las falencias existentes en el grado 1002 del colegio la Joya I.E.D de la ciudad de Bogotá D.C, en cuanto a la enseñanza de inglés en relación a la habilidad oral de los estudiantes. A pesar de que el curso puede brindar fundamentos teóricos y conocimientos gramaticales, es común observar que los estudiantes enfrentan dificultades significativas al expresarse verbalmente en inglés.

Una de las principales problemáticas identificadas es la falta de práctica oral en el entorno del curso. A menudo, el enfoque se centra en actividades escritas y de comprensión de lectura, dejando poco espacio para la expresión oral activa. Como resultado, los estudiantes carecen de suficientes oportunidades para desarrollar fluidez, mejorar su pronunciación y ganar confianza al comunicarse en inglés.

Además, otro problema relevante es la limitada retroalimentación proporcionada a los estudiantes en relación a su habilidad oral. Aunque se pueden realizar ejercicios de práctica oral en el aula, la falta de evaluación y comentarios detallados dificulta la identificación y corrección de errores específicos. Los estudiantes necesitan recibir retroalimentación inmediata y precisa sobre su pronunciación, entonación y gramática para poder realizar ajustes y mejorar sus habilidades de expresión oral.

Otro aspecto que contribuye al problema es la falta de recursos y herramientas tecnológicas adecuadas para desarrollar la habilidad oral en el curso. En la era digital en la que vivimos, la tecnología ofrece una amplia gama de recursos interactivos y personalizados que pueden facilitar y enriquecer el aprendizaje del inglés. Sin embargo, la ausencia de estas

herramientas limita el potencial de los estudiantes para practicar y mejorar su habilidad oral de manera efectiva.

En resumidas cuentas, el problema investigativo en el curso de enseñanza de inglés se centra en las falencias existentes en la habilidad oral de los estudiantes. La falta de práctica oral, la limitada retroalimentación y la escasez de recursos tecnológicos apropiados constituyen obstáculos significativos que impiden el desarrollo óptimo de las habilidades de expresión oral en inglés. Este proyecto tiene como objetivo superar estas deficiencias mediante la implementación de soluciones basadas en la tecnología, brindando a los estudiantes las estrategias y el apoyo necesarios para mejorar su habilidad oral de manera efectiva y alcanzar un nivel de competencia lingüística óptimo.

Formulación del problema

Partiendo del análisis realizado en la descripción del problema, se formula la siguiente pregunta problema.

1. ¿De qué manera se pueden fortalecer las habilidades orales del idioma inglés, haciendo uso de estrategias lúdico-tecnológicas?

Objetivos

Objetivo general

Fortalecer las habilidades orales en el idioma inglés mediante estrategias lúdico-tecnológicas que permitan que los estudiantes de grado décimo del colegio la Joya I.E.D tengan un acercamiento a una segunda lengua.

Objetivos específicos

Identificar las falencias educativas que presentan los estudiantes en el fortalecimiento del speaking, mediante test, evidenciando las dificultades individuales y colectivas

Analizar los resultados en la aplicación de los instrumentos de recolección de información, que permitan planificar una serie de estrategias que sean determinantes en la búsqueda de la solución al problema evidenciado.

Crear diversas estrategias teniendo presente la lúdico-tecnología, conllevando al desarrollo de la habilidad del speaking y el mejoramiento integral del idioma inglés.

Mejorar las habilidades orales del inglés haciendo uso de las estrategias lúdico-tecnológicas ejecutadas en el desarrollo de los planes de acción.

Justificación

El presente proyecto de investigación surge como respuesta a la necesidad de abordar las falencias existentes en la enseñanza de inglés en relación a la habilidad oral de los estudiantes. La justificación para esta investigación se basa en varias razones fundamentales, la habilidad de comunicarse efectivamente en inglés es esencial en el mundo globalizado en el que vivimos. El inglés se ha convertido en el idioma internacional de los negocios, la academia y las relaciones internacionales. El dominio de la habilidad oral no solo mejora las oportunidades profesionales de los estudiantes, sino que también fomenta la confianza y la capacidad de interactuar con personas de diferentes culturas y contextos lingüísticos.

La enseñanza del inglés se ha centrado en aspectos gramaticales y teóricos, dejando de lado el desarrollo de habilidades orales. Esto crea una brecha significativa entre los conocimientos teóricos adquiridos y la capacidad de los estudiantes para expresarse oralmente con fluidez y precisión. Es necesario abordar esta deficiencia y brindar a los estudiantes las herramientas y oportunidades necesarias para mejorar su habilidad oral en inglés.

El enfoque tradicional de enseñanza de idiomas, basado en la interacción en el aula, presenta limitaciones para desarrollar habilidades orales sólidas. La falta de práctica oral frecuente y la escasa retroalimentación sobre la pronunciación y la entonación dificultan el progreso de los estudiantes en esta área. Por lo tanto, es imperativo explorar nuevas metodologías y herramientas que permitan superar estas limitaciones y maximizar el potencial de los estudiantes para mejorar su habilidad oral.

La tecnología ha revolucionado la forma en que aprendemos y nos comunicamos. La integración de herramientas tecnológicas en la enseñanza de idiomas ofrece una oportunidad

única para mejorar la habilidad oral de los estudiantes. Aplicaciones móviles, plataformas en línea y software de reconocimiento de voz pueden proporcionar un entorno interactivo, personalizado y accesible para que los estudiantes practiquen y reciban retroalimentación inmediata sobre su pronunciación y entonación. Aprovechar el potencial de la tecnología en este contexto es crucial para superar las limitaciones del enfoque tradicional y promover un aprendizaje más efectivo.

La importancia del próximo proyecto radica en investigar estrategias para mejorar y desarrollar la habilidad oral en un segundo idioma, ya que se ha observado una falta de estas estrategias en la institución. Reconocemos que tanto los profesores como los estudiantes están inmersos en la evolución tecnológica y, a pesar de que constantemente actualizamos estas herramientas, muchas veces no se utilizan de manera adecuada ni se aprovecha su máximo potencial.

La importancia de la tecnología radica en su uso como recurso actual que anima e interesa a los estudiantes de las diversas aulas de clases a mejorar sus procesos de aprendizaje, en este caso, el fortalecimiento de habilidades de speaking.

Por último, el objetivo es beneficiar tanto a los profesores de inglés como a los estudiantes de diferentes aulas, quienes serán responsables de utilizar correctamente este conjunto de herramientas para mejorar sus habilidades de expresión oral. Según Bernabé (2008), el uso adecuado de las webquests también puede contribuir al desarrollo de otras habilidades generales, como el conocimiento básico en el campo de estudio, habilidades informáticas fundamentales y la capacidad de aplicar el conocimiento en la práctica. Es evidente que los estudiantes podrán desarrollar su habilidad oral al crear conocimiento de forma autónoma, de manera activa y dinámica, aplicando lo teórico en un contexto práctico. Además, los profesores

contarán con una nueva estrategia de enseñanza-aprendizaje que fortalecerá los procesos lúdico-didácticos en la adquisición de un segundo idioma.

Antecedentes

A nivel local

Páez (2016) en su trabajo de grado titulado "Una estrategia didáctica para mejorar las habilidades de expresión oral y comprensión auditiva mediante el uso de tecnologías móviles", presentó los resultados de la implementación de una estrategia didáctica desarrollada a raíz de las dificultades observadas en los estudiantes de un colegio público en Bogotá al trabajar las habilidades de expresión oral en inglés. Estas dificultades fueron atribuidas a la falta de práctica en el idioma y a factores externos que no estaban relacionados con sus intereses académicos. El problema se planteó y justificó, estableciendo los objetivos de la investigación, los cuales se centraron en determinar el impacto de una estrategia didáctica diseñada con base en la pedagogía activa y mediada por tecnologías móviles, específicamente las tecnologías m-móviles. El objetivo principal consistía en mejorar el desarrollo de las habilidades de expresión oral y comprensión auditiva en la asignatura de inglés, específicamente en el nivel básico del décimo grado del Colegio Laureano Gómez.

Madero (2018) en su trabajo de grado titulado "Una propuesta lúdica para el desarrollo de la habilidad de expresión oral en inglés", planteó como objetivo abordar una deficiencia específica en el aprendizaje del idioma inglés en el Colegio Militar Almirante Colón de la ciudad de Bogotá, que es la limitación en el dominio de la habilidad de hablar. Esta limitación fue atribuida a factores relacionados con la labor docente, como el enfoque tradicional que genera falta de interés en los estudiantes, así como su inseguridad debido a las características fonológicas del idioma y su falta de conocimiento gramatical. Por esta razón, el proyecto estableció criterios claros que promovieron un enfoque adecuado, utilizando la ludificación como

elemento central, ya que esta estrategia genera interés en los estudiantes en relación con su desempeño oral.

El docente centró su atención en desarrollar, diseñar y poner en práctica actividades secuenciales y motivadoras dentro del entorno de la clase, tanto en talleres como en actividades extracurriculares. Utilizó estrategias tecnológicas que proporcionaron una estructura para avanzar hacia la práctica oral del idioma inglés.

Neiva (2021) presentó los resultados de una investigación realizada en el Instituto de Lenguas de la Universidad Distrital (ILUD) en Bogotá, en su artículo titulado "Desarrollo de habilidades de interacción oral en estudiantes de lenguas extranjeras a través de la educación mediática". Se llevó a cabo una intervención pedagógica de ocho semanas en un curso de inglés de nivel intermedio-alto. Durante este período, se implementó un modelo de educación mediática que incluyó talleres de radio semanales. Se recopilaron datos de las interacciones, discusiones y reflexiones semanales de los participantes, así como de entrevistas semiestructuradas y notas de campo basadas en mi rol como observador participante. Los resultados revelaron que los estudiantes de inglés, pertenecientes a un grupo con habilidades mixtas, se involucraron en prácticas de educación mediática, especialmente al reflexionar sobre noticias desde sus propias realidades, creencias y actitudes. Este estudio demostró que los estudiantes desarrollaron habilidades de interacción oral y adquirieron estrategias para discutir mensajes de diferentes medios de comunicación, expresar sus opiniones y buscar información adicional para respaldar sus argumentos.

A nivel nacional

Rico (2015) examinó en su investigación titulada "Desarrollo de la competencia oral del inglés mediante el uso de recursos educativos abiertos" la utilización de los recursos educativos abiertos (REA) como una innovación educativa para mejorar la habilidad de expresión oral en inglés en un entorno de aprendizaje b-learning. El estudio se llevó a cabo en un programa técnico ofrecido por el Servicio Nacional de Aprendizaje en Villavicencio (Colombia). Se utilizó una metodología cualitativa, con un enfoque de estudio de casos en un grupo de quince estudiantes que utilizaron la herramienta SpeakApps para fortalecer su habilidad oral. Se realizaron entrevistas a los estudiantes para comprender sus percepciones sobre el uso de los REA y el desarrollo de su competencia oral en inglés. Además, se entrevistó a un experto de la plataforma, se aplicó una guía de observación, se llevó una bitácora y se examinaron documentos relevantes. Los resultados revelaron que la competencia oral de los estudiantes en un curso de inglés en b-learning se vio mejorada con el uso de los REA al implementar estrategias didácticas con tareas significativas. Esto brindó oportunidades para ampliar la práctica del idioma en la interacción y producción, y promovió un enfoque comunicativo.

Acosta (2022) en su proyecto titulado "Mejora de los procesos de expresión oral y comprensión auditiva a través de las TIC en los estudiantes de octavo grado de la Institución Educativa del Sur de Armenia", realizó un estudio cualitativo utilizando un enfoque metodológico de estudios de caso. Se establecieron casos de estudio de naturaleza cualitativa y etnográfica para investigar un fenómeno educativo específico: ¿Cómo se pueden mejorar los procesos de expresión oral y comprensión auditiva mediante el uso de las TIC en los estudiantes de octavo grado en la Institución Educativa del Sur de Armenia?

Este proyecto abarcó aspectos pedagógicos, tecnológicos y didácticos. En primer lugar, se reflexionó sobre las prácticas de enseñanza en el aula al incorporar las TIC. En segundo lugar,

se puso énfasis en la gestión de recursos educativos aplicados a la enseñanza, con especial atención a los aspectos didácticos.

En su trabajo de grado titulado "Fortalecimiento de la producción oral del idioma inglés mediante el uso de juegos digitales en estudiantes de quinto grado del Centro Educativo Francisco de Paula Santander, sede Angosturas - Meta", Garzón y Serpa (2022) llevaron a cabo una investigación utilizando un enfoque cualitativo, estructurado en cuatro fases como parte de una acción pedagógica. El proceso inició con la aplicación de un pretest para establecer el punto de partida. A partir de los resultados obtenidos en la fase inicial, se diseñaron secuencias didácticas que consistieron en actividades relacionadas entre sí, centradas en el uso de juegos digitales, con el objetivo de que los estudiantes pudieran conectar sus conocimientos con experiencias previas.

Los resultados obtenidos demostraron que los estudiantes de quinto grado tuvieron una percepción positiva sobre la implementación de juegos digitales para mejorar su producción oral en el idioma inglés. Además, se evidenció un mayor dominio del idioma al finalizar la intervención. Estos hallazgos demuestran que el uso de secuencias didácticas que incluyen juegos digitales contribuye significativamente al desarrollo de la competencia comunicativa en inglés, especialmente en términos de coherencia y cohesión oral.

García y Artunduaga (2018) en su artículo titulado "Las sesiones de Skype como una forma de proporcionar práctica oral adicional a los estudiantes universitarios de inglés" presentaron los resultados de un estudio de investigación que tuvo como objetivo examinar el efecto del uso de Skype como una herramienta complementaria para fomentar la producción oral en un grupo de estudiantes de una universidad privada en Neiva, Colombia. El estudio incluyó a cuatro estudiantes que estaban en el nivel inicial de aprendizaje del inglés y tenían habilidades

básicas en el idioma. Se tuvieron en cuenta conceptos teóricos relacionados con el uso de Skype en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera, la comunicación mediada por computadora (CMC), las redes sociales, el aprendizaje cooperativo y la producción oral en CMC. Las intervenciones pedagógicas consistieron en seis sesiones de videoconferencia a través de Skype entre un profesor-investigador y los cuatro participantes. Para recopilar información, se utilizaron transcripciones de las videoconferencias, notas de campo y diarios de los estudiantes. Los datos recopilados se analizaron mediante enfoques cualitativos. Los resultados revelaron que el uso de Skype tuvo un impacto positivo en el contexto del aprendizaje del inglés como lengua extranjera, especialmente en áreas como el desarrollo del idioma, la interacción social y las experiencias emocionales.

A nivel internacional

Benavidez (2016), en su tesis titulada "Estrategias tecnológicas grupales y la destreza oral (speaking) del idioma inglés en estudiantes de segundo año de bachillerato general unificado de la unidad educativa Mario Cobo Barona en la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua", planteó investigar la relación entre las estrategias tecnológicas grupales y la habilidad oral (speaking) en el idioma inglés en estudiantes de segundo año de bachillerato general unificado (BGU) en la unidad educativa Mario Cobo Barona, ubicada en la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua. La metodología utilizada en el estudio fue tanto cualitativa como cuantitativa, ya que se recopiló información a través de encuestas aplicadas a docentes y estudiantes.

Los resultados obtenidos de las encuestas revelaron que el uso de estrategias tecnológicas en la clase de inglés era escaso o prácticamente inexistente, y había una falta de actividades centradas en la expresión oral. Estos resultados llevaron a una conclusión contundente que demostró la

importancia del uso de estrategias tecnológicas grupales y la habilidad oral en el proceso de aprendizaje del idioma inglés.

Rodríguez (2016) en su tesis titulada "Las estrategias de aprendizaje compensatorias en el desarrollo de la habilidad oral (speaking skill) del idioma inglés en estudiantes de tercer año de bachillerato de la Unidad Educativa 'Mariano Benítez' en el cantón Pelileo, provincia de Tungurahua", tuvo como objetivo principal determinar la influencia de las estrategias de aprendizaje compensatorias en el desarrollo de la habilidad oral (speaking) en el idioma inglés en los estudiantes de tercer año de bachillerato de la Unidad Educativa "Mariano Benítez". Para lograr este objetivo, se utilizó un enfoque cuantitativo y cualitativo, aplicando encuestas a estudiantes y docentes de tercer año de bachillerato en la institución, con una muestra total de 102 individuos.

Los estudios realizados revelaron que el desarrollo de la habilidad oral en el idioma inglés presentaba deficiencias, ya que los estudiantes mostraban preferencia por recibir el idioma (escuchar y leer) en lugar de producirlo (hablar y escribir) debido a sus limitaciones de conocimiento. Asimismo, se evidenció la falta de aplicación de estrategias compensatorias, como el uso de la lengua materna, buscar ayuda, utilizar gestos o mímica, seleccionar temas, inventar palabras, acercarse al mensaje y utilizar circunloquios o sinónimos, estrategias que promueven el uso dinámico y creativo del idioma inglés. Estas estrategias potencian el desarrollo de la habilidad oral.

Finalmente, el trabajo de investigación incluyó la redacción de un artículo académico para difundir los resultados, conclusiones y recomendaciones obtenidas en el estudio.

Marco conceptual

La lúdica educativa

La lúdica en la educación es un enfoque pedagógico que promueve el uso del juego como herramienta fundamental en el proceso de enseñanza y aprendizaje. A través de la lúdica, se busca fomentar la participación activa de los estudiantes, estimular su creatividad y motivación, y facilitar la adquisición de conocimientos y habilidades de manera lúdica y placentera.

El término "lúdica" se deriva del latín "ludus", que significa juego, y ha sido utilizado en diversos campos del conocimiento, como la psicología, la sociología y la pedagogía. En el ámbito educativo, la lúdica ha ganado cada vez más atención debido a sus beneficios en el desarrollo integral de los estudiantes.

Uno de los principales fundamentos teóricos de la lúdica en la educación se encuentra en las teorías constructivistas del aprendizaje. Según Piaget (1972), el juego es una actividad esencial para el desarrollo cognitivo y socioafectivo de los niños, ya que les permite explorar, experimentar, descubrir y construir su conocimiento de manera activa. Vygotsky (1978), por su parte, enfatizó el papel del juego simbólico en el desarrollo del pensamiento y el lenguaje, destacando su importancia en la construcción de significados y en la interacción social.

Diversos estudios respaldan la eficacia de la lúdica en la educación. Por ejemplo, Rosas et al. (2012) llevaron a cabo una revisión sistemática de la literatura y encontraron que el uso de juegos en el aula puede mejorar el rendimiento académico, la motivación, la atención y la participación de los estudiantes. Además, se ha observado que el juego favorece el desarrollo de habilidades como el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la toma de decisiones y la colaboración (Gee, 2003; Squire, 2006).

En la lúdica educativa, el juego puede adoptar diversas formas, como juegos de mesa, simulaciones, juegos digitales, juegos de rol, entre otros. El docente desempeña un papel fundamental en la implementación de la lúdica, ya que debe seleccionar adecuadamente los juegos en función de los objetivos educativos, adaptarlos al currículo, guiar y facilitar el proceso de juego, y promover la reflexión y transferencia de los aprendizajes obtenidos.

Es importante destacar que la lúdica en la educación no debe concebirse como un mero entretenimiento o una estrategia superficial, requiere una planificación cuidadosa y una integración efectiva con los contenidos y competencias curriculares. Además, debe adaptarse a las características y necesidades de los estudiantes, considerando aspectos como su edad, nivel de desarrollo, intereses y contexto sociocultural.

La lúdica en la educación es una propuesta pedagógica que busca aprovechar el potencial educativo del juego. Basada en fundamentos constructivistas y respaldada por numerosas investigaciones, la lúdica favorece el desarrollo integral de los estudiantes, promoviendo su participación activa, creatividad y motivación en el proceso de aprendizaje. Sin embargo, su implementación requiere una planificación adecuada y una integración efectiva con los objetivos curriculares. La lúdica en la educación constituye un enfoque innovador y valioso que puede contribuir a la formación de ciudadanos críticos y competentes en la sociedad actual.

Tecnología educativa

Por otra parte, la tecnología ha transformado diversos aspectos de nuestra sociedad, incluyendo el campo de la educación. La tecnología en la educación se refiere al uso de herramientas, recursos y dispositivos tecnológicos para apoyar y mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Según Roblyer (2016), la tecnología educativa incluye "el uso de

cualquier herramienta tecnológica que pueda ser utilizada para promover el aprendizaje y la enseñanza efectiva". Esto abarca desde dispositivos como computadoras, tabletas y dispositivos móviles, hasta aplicaciones, software educativo, recursos en línea y plataformas de aprendizaje en línea.

La tecnología en la educación ha tenido un impacto significativo en los entornos educativos. Ha ampliado las posibilidades de acceso al conocimiento, permitiendo a los estudiantes explorar y aprender de manera autónoma. Además, la tecnología ha facilitado la personalización del aprendizaje, adaptándose a las necesidades individuales de los estudiantes.

La tecnología también ha transformado la forma en que se enseña y se aprende. Según Johnson et al. (2016), la tecnología ha cambiado el enfoque de la enseñanza centrada en el profesor a un enfoque centrado en el estudiante, donde el estudiante se convierte en el protagonista de su propio aprendizaje. Las herramientas tecnológicas ofrecen oportunidades para la colaboración, la interacción y el aprendizaje activo, permitiendo a los estudiantes construir su propio conocimiento de manera significativa.

Asimismo, la tecnología en la educación ha mejorado la eficiencia y la eficacia de los procesos educativos. Según Bates (2015), la tecnología puede ayudar a optimizar la administración y la organización de los recursos educativos, así como a proporcionar retroalimentación inmediata y personalizada a los estudiantes. Esto facilita la evaluación formativa y el seguimiento del progreso de los estudiantes en tiempo real.

Educación lúdico-tecnológica

El concepto lúdico-tecnológico se refiere a la integración de elementos lúdicos y tecnológicos en el diseño y desarrollo de experiencias educativas. Según Klopfer et al. (2009), el

enfoque lúdico-tecnológico implica el uso estratégico de elementos de juego, como la gamificación, la simulación y las actividades interactivas, combinados con tecnologías digitales, para promover el aprendizaje y la participación activa de los estudiantes.

El concepto lúdico-tecnológico se basa en la idea de que el juego y la tecnología pueden potenciar el proceso de aprendizaje al crear un entorno motivador, atractivo y participativo. Según Prensky (2001), los estudiantes de hoy en día, que han crecido inmersos en un entorno digital, se sienten más atraídos por experiencias lúdicas y tecnológicas que los métodos tradicionales de enseñanza. Al combinar elementos lúdicos, como desafíos, recompensas y competencia, con tecnologías interactivas, se busca mejorar la motivación, el compromiso y la retención de los estudiantes.

La integración del concepto lúdico-tecnológico en la educación tiene diversas implicaciones. En primer lugar, promueve un enfoque centrado en el estudiante, donde el estudiante se convierte en un participante activo y comprometido en su propio proceso de aprendizaje. Al utilizar elementos lúdicos, como juegos educativos, aplicaciones interactivas y entornos virtuales, se fomenta la exploración, la experimentación y la resolución de problemas, lo que contribuye a un aprendizaje más significativo.

Además, el concepto lúdico-tecnológico fomenta el desarrollo de habilidades del siglo XXI, como la colaboración, la creatividad, la resolución de problemas y el pensamiento crítico. Según Gee (2003), los juegos y las tecnologías interactivas proporcionan un entorno seguro para practicar estas habilidades y enfrentar desafíos complejos de manera lúdica y motivadora.

Por último, la implementación del concepto lúdico-tecnológico también tiene el potencial de mejorar la accesibilidad y la equidad educativa. Al utilizar tecnologías digitales, se pueden

superar barreras geográficas y temporales, permitiendo a los estudiantes acceder a recursos educativos de alta calidad sin importar su ubicación o condición socioeconómica.

Marco teórico

Definición y Conceptos Claves de la Lúdica

La lúdica es un término que ha sido utilizado en diferentes disciplinas, pero en el contexto educativo se refiere a la aplicación del juego como estrategia pedagógica. Esta aproximación busca promover el aprendizaje y el desarrollo integral de los estudiantes a través de actividades lúdicas y placenteras.

Para comprender mejor la lúdica, es importante explorar algunos conceptos clave relacionados con este enfoque. El juego, por ejemplo, es una actividad fundamental en la lúdica. Según Huizinga (1938), el juego se define como una actividad libre, voluntaria, separada de la vida cotidiana, regida por reglas y que genera un sentido de tensión y emoción. El juego permite a los estudiantes explorar, experimentar, interactuar y aprender de manera activa.

En el ámbito educativo, el juego se integra en el proceso de enseñanza y aprendizaje con el objetivo de lograr metas educativas específicas. Según García (2002), el juego educativo es una actividad intencionalmente diseñada que combina elementos lúdicos con propósitos educativos claros. Esta forma de juego fomenta la adquisición de conocimientos, habilidades y actitudes, así como el desarrollo de competencias socioemocionales.

Además, la lúdica destaca la importancia de la gamificación en la educación. La gamificación consiste en aplicar elementos y mecánicas propias de los juegos en contextos no lúdicos, como el aula. Deterding et al. (2011) definen la gamificación como el uso de elementos como recompensas, desafíos, niveles y retroalimentación para motivar y comprometer a los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

La lúdica en la educación también se basa en el concepto de aprendizaje experiencial. Según Dewey (1938), el aprendizaje experiencial se produce cuando los estudiantes se involucran en actividades prácticas y significativas que les permiten construir su propio conocimiento. El juego y la lúdica proporcionan un entorno propicio para que los estudiantes experimenten, reflexionen y apliquen lo que han aprendido en situaciones reales.

Teorías y Enfoques Pedagógicos de la Lúdica

Teoría del Juego y su Relación con el Aprendizaje

La teoría del juego es una rama de la teoría de la toma de decisiones que ha encontrado aplicaciones en diversos campos, incluido el ámbito del aprendizaje. Este enfoque teórico se basa en el análisis de situaciones en las que los individuos interactúan y toman decisiones estratégicas. En el contexto educativo, la teoría del juego puede ofrecer una perspectiva interesante para comprender cómo los estudiantes aprenden y toman decisiones en entornos de aprendizaje.

La teoría del juego puede contribuir a nuestro entendimiento del aprendizaje al proporcionar un marco conceptual para analizar las interacciones entre los estudiantes y su entorno educativo. Al aplicar los principios de la teoría del juego, los investigadores pueden examinar cómo los estudiantes toman decisiones en situaciones de aprendizaje y cómo estas decisiones afectan su proceso de adquisición de conocimientos.

Uno de los conceptos clave en la teoría del juego es el equilibrio de Nash, propuesto por John Nash en 1950. Según este concepto, un equilibrio de Nash es un conjunto de estrategias en el que ningún jugador tiene incentivos para desviarse unilateralmente de su estrategia actual. En el contexto educativo, esto implica que los estudiantes pueden buscar estrategias óptimas para maximizar su aprendizaje, teniendo en cuenta las decisiones de los demás.

Un estudio relevante en esta área fue realizado por Lazzaro y Preeya (2018), quienes exploraron la relación entre la teoría del juego y el aprendizaje en entornos educativos virtuales. En su investigación, los autores analizaron cómo los estudiantes tomaban decisiones estratégicas en un juego de simulación en línea y cómo estas decisiones influían en su rendimiento académico. Los resultados mostraron que los estudiantes que aplicaban principios de la teoría del juego, como el equilibrio de Nash, lograban mejores resultados en comparación con aquellos que no lo hacían.

Otro aspecto importante en la teoría del juego es el concepto de cooperación y competencia. Algunos juegos se basan en la competencia, donde los jugadores buscan maximizar su propio beneficio a expensas de los demás. Otros juegos, en cambio, se basan en la cooperación, donde los jugadores trabajan juntos para lograr un objetivo común. Este concepto puede ser relevante en el contexto educativo, ya que puede influir en la forma en que los estudiantes interactúan entre sí y con los profesores.

Un estudio realizado por Johnson y Johnson (2009) examinó la relación entre la cooperación y el aprendizaje en el aula. Los autores encontraron que la cooperación entre estudiantes estaba asociada con un mayor aprendizaje y una mayor motivación para aprender. Estos hallazgos respaldan la idea de que la teoría del juego puede ofrecer estrategias útiles para fomentar un entorno educativo cooperativo y mejorar el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Teorías del Aprendizaje y su Relación con la Tecnología Educativa

Constructivismo y Construcción Activa del Conocimiento

El constructivismo, propuesto por Piaget (1962) y Vygotsky (1978), postula que el conocimiento se construye a través de la interacción activa del estudiante con su entorno y la asimilación de nuevas experiencias en su estructura cognitiva existente. Según Jonassen (1999), el constructivismo se basa en la idea de que los estudiantes son responsables de su propio aprendizaje y deben participar activamente en el proceso.

En el contexto de la tecnología, el constructivismo se ve reforzado por la variedad de herramientas y recursos digitales que permiten a los estudiantes explorar, investigar y construir su propio conocimiento. Por ejemplo, las aplicaciones interactivas, los simuladores y los entornos virtuales brindan oportunidades para la experimentación y la resolución de problemas, lo que fomenta la construcción activa del conocimiento. Según Kafai y Resnick (1996), estas herramientas tecnológicas ofrecen a los estudiantes un "espacio de construcción" donde pueden explorar y construir su comprensión del mundo.

La construcción activa del conocimiento en la tecnología se ve respaldada por la participación activa del estudiante en la creación y manipulación de contenidos digitales. Según Papert (1993), la programación y la creación de medios digitales permiten a los estudiantes convertirse en "diseñadores" y "autores" de su propio aprendizaje, lo que fortalece su comprensión y les da un sentido de empoderamiento. A través de proyectos de creación de contenido digital, como la producción de videos, la programación de juegos o la construcción de sitios web, los estudiantes pueden aplicar sus conocimientos y habilidades de manera significativa.

Además, la tecnología también facilita la colaboración y el aprendizaje social constructivista. Las herramientas de colaboración en línea, como los foros de discusión, las wikis y las plataformas de aprendizaje en línea, permiten a los estudiantes compartir ideas, debatir

conceptos y construir conocimiento colectivamente. Esto fomenta la construcción activa del conocimiento a través de la interacción y el intercambio de perspectivas entre los estudiantes.

Conductismo y Refuerzo en Entornos Tecnológicos

El conductismo es una teoría del aprendizaje que enfatiza el papel de los estímulos y las respuestas en el proceso de adquisición de conocimientos. En el contexto de los entornos tecnológicos, el conductismo se convierte en un enfoque pedagógico relevante, donde el refuerzo juega un papel fundamental en la motivación y el fortalecimiento de los comportamientos deseados.

El conductismo, desarrollado por Watson (1913) y posteriormente refinado por Skinner (1953), se centra en el estudio del comportamiento observable y medible. Según esta teoría, los estímulos ambientales influyen en las respuestas de los individuos, y el refuerzo adecuado puede moldear y fortalecer los comportamientos deseados. En el contexto de los entornos tecnológicos, el conductismo se aplica a través del diseño de sistemas de retroalimentación y refuerzo que motivan a los estudiantes a participar activamente en el aprendizaje.

En los entornos tecnológicos, el refuerzo se puede proporcionar de varias formas. Por ejemplo, los sistemas de gamificación utilizan recompensas, puntos y niveles para motivar a los estudiantes a avanzar y lograr metas específicas. Según Plass et al. (2014), la gamificación puede aumentar la motivación intrínseca de los estudiantes y promover un compromiso más profundo con el aprendizaje. Los elementos de gamificación, como tablas de clasificación, insignias y desafíos, se pueden integrar en plataformas de aprendizaje en línea para fomentar la participación y el logro de objetivos.

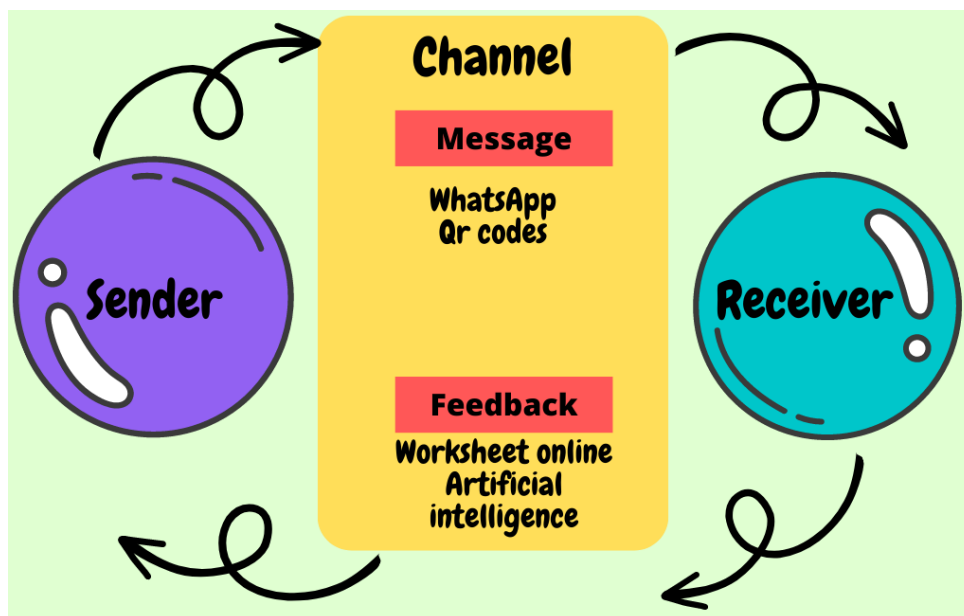
Además, la retroalimentación inmediata y precisa en los entornos tecnológicos también juega un papel importante en el refuerzo del aprendizaje. Los sistemas de respuesta inmediata, como los sistemas de respuesta en el aula, permiten a los estudiantes recibir comentarios instantáneos sobre su desempeño, lo que les permite ajustar y mejorar su comprensión. Según Mayer (2004), la retroalimentación oportuna y constructiva es esencial para el aprendizaje efectivo, y la tecnología puede proporcionar retroalimentación personalizada y adaptativa, lo que mejora la eficacia del refuerzo.

Asimismo, la tecnología ofrece la posibilidad de utilizar refuerzos multimedia, como videos, imágenes y animaciones, que pueden aumentar el impacto y la retención del refuerzo. Según Clark y Mayer (2016), el uso de multimedia en la enseñanza puede facilitar la comprensión y el recuerdo de la información, lo que refuerza el aprendizaje. Los entornos tecnológicos también permiten la adaptación del refuerzo a las necesidades individuales de los estudiantes, proporcionando ejercicios y actividades personalizadas que se ajustan a su nivel y ritmo de aprendizaje.

Habilidad oral en inglés

Definición de la habilidad oral en inglés

La habilidad oral en inglés se refiere a la capacidad de comunicarse eficazmente a través del lenguaje hablado en este idioma. Según Thornbury (2005), la habilidad oral implica la producción y comprensión de mensajes hablados en un contexto comunicativo. Es considerada una de las principales competencias lingüísticas junto con la comprensión auditiva, la lectura y la escritura.

Figura 1*Modelo comunicativo**Nota: Autoría propia.*

Según Brown (2007), la habilidad oral en inglés se define como "la capacidad de articular y transmitir ideas y pensamientos de manera coherente y comprensible a través del habla". Esta definición destaca la importancia de la claridad y la coherencia en la expresión oral. Además, Savignon (1997) señala que la habilidad oral abarca tanto la fluidez verbal como la precisión gramatical y léxica.

En el ámbito académico, la definición de la habilidad oral en inglés ha evolucionado para incluir aspectos interactivos y pragmáticos. Canale y Swain (1980) proponen un modelo de competencia comunicativa que abarca la habilidad de hablar y la competencia pragmática. Según este modelo, la habilidad oral implica no solo la producción de estructuras gramaticales correctas, sino también la capacidad de utilizar el lenguaje de manera apropiada en diferentes contextos comunicativos.

Es importante tener en cuenta que la habilidad oral en inglés puede variar dependiendo del contexto sociocultural y las necesidades específicas de los hablantes. Por ejemplo, en un entorno académico, la habilidad oral puede implicar la participación activa en debates y presentaciones orales, mientras que, en un contexto laboral, puede estar relacionada con la capacidad de realizar negociaciones efectivas o entablar conversaciones informales.

La definición de la habilidad oral en inglés también incluye aspectos relacionados con la pronunciación y la entonación. Crystal (2003) afirma que la pronunciación adecuada desempeña un papel crucial en la comprensión y la comunicación efectiva en inglés. Además, la entonación y el ritmo del habla pueden transmitir significados adicionales y ayudar a mantener la coherencia y la cohesión en una conversación.

Contexto y alcance de la habilidad oral en inglés

El contexto y alcance de la habilidad oral en inglés se refieren al entorno en el que se utiliza esta competencia lingüística y las dimensiones que abarca. Según Thornbury (2005), el contexto de la habilidad oral en inglés puede variar ampliamente, desde situaciones cotidianas hasta entornos profesionales o académicos. Es importante entender que el contexto influye en el tipo de interacciones verbales y las demandas comunicativas a las que se enfrenta el hablante.

En el ámbito académico, la habilidad oral en inglés puede involucrar participación en debates, presentaciones orales, discusiones grupales y expresión de ideas en un contexto educativo. En este sentido, Swain (2000) destaca que la habilidad oral en inglés en el ámbito académico implica la capacidad de articular pensamientos y argumentos de manera clara y coherente, así como de participar activamente en intercambios orales significativos.

En el contexto profesional, la habilidad oral en inglés puede estar relacionada con la comunicación efectiva en el lugar de trabajo, incluyendo reuniones, presentaciones, negociaciones y colaboración en equipos internacionales. En este sentido, Holmes (2001) resalta la importancia de la competencia pragmática en la habilidad oral en inglés en contextos profesionales, lo cual implica la comprensión y aplicación de las normas y convenciones culturales de comunicación.

El alcance de la habilidad oral en inglés abarca diferentes dimensiones. Por un lado, Savignon (1997) menciona la fluidez verbal, que se refiere a la capacidad de hablar de manera fluida y sin interrupciones, manteniendo la coherencia y la cohesión en la expresión oral en inglés. Por otro lado, la precisión gramatical y léxica es fundamental para garantizar la comprensibilidad y la efectividad en la comunicación oral (Brown, 2007).

Además, la pronunciación y la entonación desempeñan un papel importante en la habilidad oral en inglés. La pronunciación adecuada, incluyendo la correcta articulación de los sonidos y el acento, contribuye a la comprensión y la inteligibilidad en la comunicación oral (Crystal, 2003). La entonación y el ritmo del habla también transmiten significados adicionales y ayudan a expresar intenciones y emociones en la comunicación oral en inglés.

Es fundamental considerar que el contexto sociocultural y las necesidades específicas de los hablantes influyen en el alcance de la habilidad oral en inglés. Por ejemplo, el nivel de formalidad requerido en una conversación puede variar según el entorno cultural y social. Además, las necesidades de comunicación pueden diferir según las ocupaciones, los roles y los propósitos comunicativos de los hablantes.

Teorías y modelos explicativos de la habilidad oral

Enfoques lingüísticos y comunicativos en relación con la habilidad oral

Los enfoques lingüísticos y comunicativos son dos perspectivas teóricas fundamentales en relación con la habilidad oral en inglés. Estos enfoques se centran en diferentes aspectos del lenguaje y la comunicación, y han influido en la forma en que se enseña y se entiende esta habilidad.

El enfoque lingüístico tradicional se basa en la gramática y la estructura del lenguaje. Según este enfoque, la habilidad oral se trata de la correcta aplicación de las reglas gramaticales y la construcción de oraciones precisas. Chomsky (1957) propuso la idea de la competencia lingüística, que se refiere al conocimiento innato que los hablantes tienen sobre la gramática de su lengua materna.

Sin embargo, el enfoque comunicativo ha ganado relevancia en las últimas décadas. Este enfoque se centra en el uso real del lenguaje en situaciones comunicativas auténticas. Canale y Swain (1980) destacan la importancia de la competencia comunicativa, que va más allá de la competencia lingüística y se enfoca en la capacidad de utilizar el lenguaje de manera efectiva para lograr la comunicación exitosa.

En el enfoque comunicativo, la habilidad oral se considera en función de su utilidad práctica y su adecuación a los contextos comunicativos específicos. Thornbury (2005) destaca que la habilidad oral no se limita solo a la producción de estructuras gramaticales correctas, sino que implica el uso de estrategias comunicativas, la comprensión de las convenciones socioculturales y la adaptación a diferentes situaciones de comunicación.

El enfoque comunicativo también enfatiza la interacción y la negociación de significado en la comunicación oral. Según Savignon (1997), la habilidad oral en inglés se desarrolla a través de la participación activa en conversaciones reales, donde los hablantes deben comprender y responder a las contribuciones de los demás. Este enfoque promueve la práctica de habilidades comunicativas, como el intercambio de ideas, la clarificación y la negociación de significado.

Es importante mencionar que estos enfoques no son excluyentes, sino complementarios. El enfoque comunicativo reconoce la importancia de la gramática y la estructura del lenguaje como herramientas para la comunicación efectiva. Del mismo modo, el enfoque lingüístico considera que la comunicación y el uso del lenguaje son aspectos esenciales en el desarrollo de la habilidad oral.

Modelos teóricos sobre la adquisición y desarrollo de la habilidad oral en inglés

La adquisición y desarrollo de la habilidad oral en inglés ha sido objeto de estudio en diversos modelos teóricos que intentan explicar cómo los individuos aprenden a hablar en una segunda lengua. Estos modelos proporcionan una base teórica para comprender los procesos involucrados en la adquisición de la habilidad oral y ofrecen pautas para su enseñanza.

Uno de los modelos teóricos más influyentes es el Modelo de Adquisición de Segunda Lengua propuesto por Stephen Krashen (1982). Según este modelo, la habilidad oral se desarrolla a través de la exposición a input comprensible, es decir, al escuchar y comprender el lenguaje utilizado por hablantes nativos. Krashen argumenta que la adquisición de la habilidad oral ocurre de manera natural y subconsciente, sin necesidad de instrucción explícita o corrección de errores.

Otro modelo importante es el Modelo Interaccionista propuesto por Michael Long (1983). Este modelo enfatiza la importancia de la interacción en el desarrollo de la habilidad oral. Según Long, la adquisición ocurre durante las interacciones en las que los aprendices se enfrentan a desafíos comunicativos y reciben retroalimentación y negociación de significado por parte de los hablantes nativos o de otros aprendices. La interacción activa promueve el desarrollo de la habilidad oral y facilita la adquisición de nuevas estructuras y vocabulario.

Un enfoque más reciente es el Modelo Cognitivo propuesto por Peter Skehan (1998). Este modelo se centra en los procesos cognitivos involucrados en el desarrollo de la habilidad oral. Skehan argumenta que la habilidad oral se desarrolla a través de la planificación y la organización de la producción verbal. Los aprendices utilizan estrategias cognitivas, como la simplificación y la selección léxica, para superar las dificultades comunicativas y construir mensajes coherentes en tiempo real.

Es importante mencionar que estos modelos no son excluyentes y pueden complementarse entre sí. La adquisición y desarrollo de la habilidad oral en inglés es un proceso complejo que involucra aspectos lingüísticos, cognitivos, interactivos y socioculturales.

El Impacto Lúdico-Tecnológico en la Educación del Inglés

En los últimos años, el uso de la tecnología y los enfoques lúdicos han revolucionado la forma en que se enseña el inglés como lengua extranjera. El impacto de la tecnología en la educación es innegable, y su integración en el ámbito de la enseñanza del inglés ha generado nuevas oportunidades para mejorar las habilidades de los estudiantes. En este sentido, el enfoque lúdico-tecnológico se ha convertido en un área de investigación prometedora que examina cómo

el uso de juegos y aplicaciones tecnológicas puede potenciar el aprendizaje del inglés, especialmente en el desarrollo de la habilidad oral.

En primer lugar, es necesario comprender que el aprendizaje lúdico-tecnológico en la educación del inglés se basa en la idea de que los estudiantes aprenden mejor cuando se involucran activamente en experiencias de aprendizaje interactivas y divertidas. Al combinar juegos y tecnología, los estudiantes tienen la oportunidad de practicar y mejorar sus habilidades orales de manera más auténtica y significativa. Estos enfoques ofrecen un entorno de aprendizaje interactivo y motivador que fomenta la participación activa de los estudiantes.

En apoyo a esta idea, Johnson y Smith (2018) señalan que la incorporación de juegos y aplicaciones tecnológicas en el aula de inglés promueve un ambiente de aprendizaje dinámico y atractivo. Los juegos digitales, por ejemplo, permiten a los estudiantes practicar sus habilidades orales a través de situaciones simuladas y desafiantes. Además, las aplicaciones de aprendizaje de idiomas ofrecen retroalimentación inmediata, lo que permite a los estudiantes corregir sus errores y mejorar su pronunciación y fluidez.

Además, el enfoque lúdico-tecnológico en la educación del inglés también puede impulsar la colaboración y la interacción entre los estudiantes. A través de juegos y aplicaciones en línea, los estudiantes pueden trabajar juntos para resolver problemas, participar en conversaciones y practicar su expresión oral en un contexto social. Este enfoque fomenta el aprendizaje cooperativo y el intercambio de ideas, lo que mejora aún más las habilidades orales de los estudiantes.

En la era digital actual, el uso de la tecnología se ha convertido en una parte integral de nuestras vidas, y su influencia también ha dejado una marca significativa en el campo de la

educación. En particular, el aprendizaje de idiomas se ha beneficiado enormemente del uso de la tecnología como herramienta de enseñanza y aprendizaje.

Según Warschauer y Healey (2016), la tecnología puede proporcionar a los estudiantes oportunidades de práctica auténtica y significativa del idioma objetivo, promoviendo así un aprendizaje más efectivo. Las herramientas tecnológicas, como las aplicaciones de aprendizaje de idiomas, los programas de tutoría en línea y las plataformas interactivas, ofrecen a los estudiantes una variedad de actividades y recursos para mejorar su comprensión auditiva, expresión oral, lectura y escritura. Un beneficio clave del uso de la tecnología en la enseñanza de idiomas es su capacidad para personalizar el aprendizaje según las necesidades individuales de los estudiantes. Con el uso de aplicaciones y programas adaptativos, los estudiantes pueden avanzar a su propio ritmo y enfocarse en las áreas que necesitan mejorar. Además, la tecnología también puede proporcionar retroalimentación inmediata y precisa, lo que permite a los estudiantes corregir sus errores y mejorar su precisión lingüística (Lai y Zhao, 2018).

Otro aspecto importante del uso de la tecnología en el mejoramiento de la habilidad oral, es su capacidad para fomentar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Las actividades interactivas y lúdicas, como juegos de palabras en línea, simulaciones y conversaciones virtuales, pueden hacer que el aprendizaje sea más divertido y atractivo para los estudiantes. Además, el uso de recursos multimedia, como videos, grabaciones de audio y materiales auténticos en línea, ayuda a crear un entorno de aprendizaje auténtico y estimulante (Chen et al., 2020).

Sin embargo, a pesar de los beneficios evidentes, el uso de la tecnología también presenta desafíos. Uno de los desafíos principales es la brecha digital y la falta de acceso equitativo a la tecnología. No todos los estudiantes tienen igual acceso a dispositivos electrónicos y conexión a internet, lo que puede crear disparidades en el acceso a las oportunidades de aprendizaje

tecnológico. Además, algunos educadores pueden enfrentar dificultades para integrar efectivamente la tecnología en sus prácticas pedagógicas debido a la falta de capacitación y apoyo adecuados (Levy y Stockwell, 2018).

Fundamentos Teóricos del Aprendizaje Lúdico-Tecnológico del Inglés en la Oralidad

Teorías del Aprendizaje Aplicadas al Desarrollo Lúdico-tecnológico En La Educación

El uso de la tecnología en la educación ha sido objeto de estudio desde diversas teorías del aprendizaje que buscan comprender cómo los estudiantes interactúan con las herramientas tecnológicas y cómo estas pueden mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Una teoría clave en este contexto es el constructivismo, que sostiene que el aprendizaje es un proceso activo en el que los estudiantes construyen su propio conocimiento a través de la interacción con el entorno. Según Jonassen (1991), el uso de la tecnología en la educación puede facilitar el aprendizaje constructivista al proporcionar herramientas interactivas y recursos multimedia que permiten a los estudiantes explorar, experimentar y construir su propio conocimiento. Las tecnologías digitales, como simulaciones, entornos virtuales y herramientas de colaboración en línea, ofrecen oportunidades para la construcción de conocimiento de manera autónoma y significativa.

La teoría del aprendizaje basado en juegos sostiene que el juego puede ser una poderosa herramienta para el aprendizaje. Gee (2003) argumenta que los juegos ofrecen un entorno de aprendizaje motivador, desafiante y significativo. Al integrar la tecnología en el aprendizaje a través de juegos digitales, los estudiantes pueden desarrollar habilidades cognitivas, estrategias de resolución de problemas, colaboración y toma de decisiones. Los juegos digitales también

pueden proporcionar retroalimentación inmediata y adaptativa, permitiendo a los estudiantes aprender de sus errores y mejorar su rendimiento.

La teoría del aprendizaje experiencial, propuesta por Kolb (1984), sostiene que el aprendizaje efectivo se logra a través de la experiencia directa, la reflexión y la aplicación práctica. En el contexto del aprendizaje del inglés, esto implica que los estudiantes deben tener la oportunidad de practicar la expresión oral en situaciones reales y significativas. Las estrategias lúdico-tecnológicas ofrecen un entorno interactivo y estimulante para que los estudiantes practiquen la expresión oral en inglés. Por ejemplo, los juegos de roles virtuales pueden simular situaciones cotidianas en las que los estudiantes deben comunicarse en inglés, brindándoles una experiencia inmersiva y práctica.

La teoría sociocultural, desarrollada por Vygotsky (1978), enfatiza el papel del entorno social y la interacción con los demás en el aprendizaje. Según esta teoría, el aprendizaje de un idioma se facilita a través de la comunicación y la interacción con hablantes nativos y otros aprendices. Las estrategias lúdico-tecnológicas permiten a los estudiantes interactuar con hablantes nativos y otros compañeros de clase, incluso a distancia, a través de plataformas en línea y herramientas de comunicación. Esto les brinda la oportunidad de practicar la expresión oral en inglés de manera auténtica y colaborativa, lo que contribuye a su mejora en el dominio del idioma.

Desarrollo de Habilidades Orales en el Contexto del Aprendizaje Lúdico-Tecnológico

El desarrollo de habilidades orales en el aprendizaje de un segundo idioma, como el inglés, es fundamental para lograr la comunicación efectiva. En este contexto, el enfoque del

aprendizaje lúdico-tecnológico ha demostrado ser una estrategia efectiva para fomentar el desarrollo de habilidades orales en un entorno divertido y motivador.

El aprendizaje lúdico-tecnológico combina el uso de juegos y herramientas tecnológicas para involucrar activamente a los estudiantes en la práctica oral. Según Prensky (2001), el uso de juegos digitales en la educación puede ser altamente motivador y atractivo para los estudiantes, lo que les permite practicar habilidades orales de manera más dinámica y divertida. Al integrar la tecnología en los juegos, como aplicaciones interactivas o entornos virtuales, los estudiantes pueden participar en conversaciones simuladas, actividades de pronunciación y diálogos interactivos que fomentan el desarrollo de habilidades orales.

Varios estudios respaldan la eficacia del aprendizaje lúdico-tecnológico en el desarrollo de habilidades orales. Por ejemplo, Chiu y Liao (2018) encontraron que los estudiantes que utilizaron aplicaciones móviles de aprendizaje de idiomas experimentaron mejoras significativas en su pronunciación y fluidez oral en comparación con los estudiantes que no utilizaron estas aplicaciones. De manera similar, Liu y Wang (2020) encontraron que el uso de un juego digital para la práctica oral resultó en un aumento en la confianza y la participación activa de los estudiantes en la producción oral en inglés.

Tecnologías Educativas Aplicadas al Mejoramiento de la Habilidad Oral del inglés

Una de las tecnologías educativas más utilizadas para mejorar la habilidad oral es el uso de grabaciones de audio y video. Los estudiantes pueden utilizar dispositivos móviles, grabadoras o software especializado para grabar sus propias voces mientras practican el habla en inglés. Según Li (2010), este enfoque de autoevaluación proporciona retroalimentación inmediata a los estudiantes, les ayuda a identificar áreas de mejora y promueve la autonomía en

el aprendizaje. Además, la grabación de audio y video permite a los estudiantes observar y corregir su pronunciación, entonación y fluidez, lo que contribuye a un mejor desarrollo de las habilidades orales.

Otra tecnología educativa útil es el uso de aplicaciones y software de reconocimiento de voz. Estas herramientas, como Duolingo, Rosetta Stone o Speak English, permiten a los estudiantes practicar la habilidad oral a través de ejercicios interactivos que evalúan su pronunciación y fluidez. Según Zheng y Warschauer (2016), el uso de aplicaciones de reconocimiento de voz puede mejorar significativamente la precisión y la fluidez de la pronunciación de los estudiantes, ya que proporcionan retroalimentación en tiempo real y actividades de práctica adaptativas.

Además, los entornos virtuales de aprendizaje y la comunicación en línea también desempeñan un papel importante en el desarrollo de habilidades orales. Estos entornos permiten a los estudiantes practicar la habilidad oral a través de interacciones en tiempo real con hablantes nativos o compañeros de clase. Según Warschauer y Kern (2000), la comunicación en línea promueve la práctica auténtica y contextualizada del habla en inglés, brindando a los estudiantes la oportunidad de aplicar sus conocimientos en situaciones reales de comunicación. Además, los entornos virtuales ofrecen herramientas de colaboración, como salas de chat y videoconferencias, que facilitan el intercambio oral de ideas y el desarrollo de habilidades de conversación.

Herramientas Digitales para la Práctica Oral del inglés

En el ámbito de la enseñanza y el aprendizaje del inglés, las herramientas digitales han demostrado ser recursos valiosos para mejorar y practicar las habilidades orales de los estudiantes. Una de las herramientas digitales más utilizadas es la grabación y reproducción de

voz. Los estudiantes pueden utilizar aplicaciones y programas de grabación de voz, como Audacity o Voice Recorder, para grabar y escuchar su propia pronunciación y fluidez en inglés. Según Chen y Lee (2018), esta práctica de autoevaluación proporciona a los estudiantes retroalimentación inmediata y les permite identificar áreas de mejora en su habilidad oral. Además, al escuchar sus grabaciones, los estudiantes pueden comparar su pronunciación con la de hablantes nativos y trabajar en la mejora de su entonación y claridad.

Otra herramienta digital útil para la práctica oral es el uso de plataformas de intercambio de idiomas en línea. Estas plataformas, como HelloTalk o Tandem, conectan a estudiantes que desean practicar un idioma con hablantes nativos de ese idioma. Los estudiantes pueden participar en conversaciones de voz, videochats o chats de texto con hablantes nativos de inglés, lo que les brinda la oportunidad de mejorar su fluidez y confianza en la comunicación oral. Según Lai y Zheng (2020), el intercambio de idiomas en línea proporciona a los estudiantes un entorno auténtico y colaborativo para practicar el inglés oral y desarrollar habilidades de conversación.

Asimismo, las herramientas digitales de pronunciación también desempeñan un papel importante en la práctica oral del inglés. Aplicaciones como ELSA Speak o Sounds: The Pronunciation App ofrecen ejercicios interactivos y retroalimentación específica para mejorar la pronunciación y la entonación. Según Derwing y Munro (2015), el uso de herramientas de pronunciación digitales puede ayudar a los estudiantes a identificar y corregir errores de pronunciación comunes, así como a desarrollar una mayor conciencia fonética.

Métodos de Evaluación de la Habilidad Oral en el Aprendizaje del Inglés

La evaluación de la habilidad oral en el aprendizaje del inglés es una parte integral de la enseñanza de idiomas. La evaluación precisa y efectiva de la expresión oral de los estudiantes proporciona información valiosa sobre su nivel de competencia y progreso en el dominio del inglés.

Uno de los métodos de evaluación más utilizados es la entrevista oral. En este enfoque, los estudiantes son evaluados a través de una conversación cara a cara con el evaluador. Durante la entrevista, se evalúan aspectos como la fluidez, la pronunciación, la gramática y la coherencia del discurso. Según Hughes (2002), la entrevista oral proporciona una oportunidad para evaluar la capacidad de los estudiantes para comunicarse de manera efectiva y para demostrar su comprensión del inglés en situaciones de la vida real.

Otro método es el uso de grabaciones de audio o video. En este enfoque, los estudiantes realizan actividades orales y sus interacciones son grabadas para su posterior evaluación. Los evaluadores pueden revisar las grabaciones y analizar diferentes aspectos del discurso, como la pronunciación, la entonación y el uso adecuado de vocabulario y gramática. Según Hargreaves (2008), este método permite una evaluación objetiva y una revisión detallada de la habilidad oral de los estudiantes.

Además, la evaluación entre pares puede desempeñar un papel importante en la evaluación de la habilidad oral. En este enfoque, los propios estudiantes evalúan y proporcionan retroalimentación a sus compañeros de clase durante actividades de interacción oral. Según Brown (2004), la evaluación entre pares fomenta la participación activa de los estudiantes y les permite desarrollar habilidades de evaluación y retroalimentación constructiva.

Es importante tener en cuenta que la elección del método de evaluación debe estar en línea con los objetivos de aprendizaje y las características de los estudiantes. Además, la validez y la confiabilidad de los métodos de evaluación deben ser consideradas para garantizar resultados precisos y justos.

Metodología

Método o Paradigma de Investigación

El paradigma socio-crítico en la investigación es una perspectiva teórica que busca comprender y analizar las realidades sociales desde una postura crítica y reflexiva. Este enfoque reconoce que el conocimiento no es objetivo ni neutral, sino que está influenciado por las relaciones de poder y las estructuras sociales existentes. En lugar de simplemente describir los fenómenos sociales, el paradigma socio-crítico busca desentrañar las injusticias y desigualdades que subyacen en ellos.

A través de un proceso de investigación participativa, se involucra a las comunidades y grupos marginados, permitiéndoles tener voz y agencia en el proceso de investigación. Además, se cuestionan y desafían las narrativas dominantes y se busca generar conocimiento que pueda contribuir a la transformación social y a la promoción de la justicia social. En resumen, el paradigma socio-crítico en la investigación es una herramienta poderosa para entender y abordar los problemas sociales desde una perspectiva comprometida y transformadora.

Tipo de Investigación

El presente proyecto de investigación aplica la investigación acción, el cual es un enfoque de investigación que combina la acción práctica y la reflexión crítica para abordar problemas y desafíos en contextos sociales y educativos. A través de este enfoque, los investigadores y los participantes involucrados en la investigación colaboran activamente para identificar problemas, desarrollar estrategias de intervención, implementar acciones y evaluar los resultados.

Las fases de la investigación-acción a trabajar son las siguientes:

Fase de diagnóstico: En esta fase, se realiza un análisis de la situación problemática o desafiante que se desea abordar. Se recopila información relevante, se identifican los actores involucrados y se definen los objetivos de la investigación-acción. Durante esta etapa, se pueden utilizar diversas herramientas como la observación, la entrevista, la revisión bibliográfica, entre otras, para obtener una comprensión más profunda del problema.

Fase de planificación: En esta fase, se proyectan una serie de planes de acción, encaminadas a mitigar la problemática evidenciada a partir de actividades y estrategias que logren los objetivos planteados obtenidos en el diagnóstico realizado.

Fase de acción: En esta fase, se llevan a cabo las intervenciones y acciones planificadas para abordar el problema identificado. Los investigadores y los participantes trabajan juntos para implementar estrategias y cambios prácticos en el contexto en el que se está llevando a cabo la investigación. Durante esta etapa, se recopila información sobre los efectos de las acciones tomadas y se realizan ajustes en función de los resultados obtenidos.

Fase de evaluación: En esta fase, se realiza una reflexión crítica sobre los resultados de la acción implementada. Se recopila información sobre los efectos de las intervenciones y se evalúa si los objetivos establecidos en la fase de diagnóstico se han logrado. Esta evaluación permite aprender de la experiencia y realizar ajustes para futuras acciones o intervenciones.

Metodología de enseñanza

El "learning by doing" (aprender haciendo) es un enfoque educativo que se basa en la idea de que se aprende mejor a través de la experiencia práctica y la aplicación directa de los conocimientos. En el contexto del aprendizaje del inglés y el mejoramiento oral, el learning by doing juega un papel fundamental.

Al poner en práctica el inglés en situaciones reales de comunicación, los estudiantes desarrollan habilidades prácticas y adquieren confianza en su capacidad para expresarse oralmente. La experiencia práctica les permite enfrentarse a desafíos reales, como interactuar con hablantes nativos, comprender diferentes acentos y estilos de comunicación, y adaptarse a diversas situaciones comunicativas.

El learning by doing proporciona un contexto significativo para el aprendizaje del inglés. En lugar de aprender palabras y frases aisladas, los estudiantes se sumergen en situaciones auténticas donde necesitan utilizar el idioma de manera efectiva. Esto les ayuda a comprender el uso adecuado del inglés en diferentes contextos y a desarrollar habilidades de comunicación más sólidas.

Al practicar el inglés a través del learning by doing, los estudiantes reciben retroalimentación inmediata sobre su desempeño oral. Esto les permite identificar y corregir errores de manera rápida y eficiente. La retroalimentación constante y el ajuste en tiempo real les ayudan a mejorar su pronunciación, fluidez y gramática de forma progresiva.

El learning by doing es un enfoque más dinámico y participativo que mantiene a los estudiantes motivados y comprometidos con su proceso de aprendizaje. La interacción activa y la aplicación práctica del inglés los mantienen interesados y les brindan una sensación de logro a medida que ven cómo su fluidez y confianza mejoran con el tiempo.

Población y Muestra

La investigación es realizada en el Colegio La Joya I.E.D la cual cuenta con una población de 1000 estudiantes aproximadamente. La institución se encuentra en el barrio el paraíso, ubicada en la localidad de Ciudad Bolívar de la ciudad de Bogotá D.C.

Se caracteriza por ser una comunidad que carece de varios elementos indispensables para la vida, como alimentación adecuada, agua potable, servicios públicos, servicios de transporte y demás. La institución es elegida ya que laboro allí hace más de un año y he podido percibir dicha problemática en cada sesión de clase, donde el desarrollo de habilidades orales no es posible por varios factores detectados.

Dentro de la población, encontramos la muestra conformada por 36 estudiantes del grado 1002, jornada única del Colegio La Joya I.E.D, con edades que oscilan entre los 15 y 16 años. Estos estudiantes se caracterizan por presentar conductas académicas y convivenciales sobresalientes, a pesar de sus dificultades sociales, se esmeran por tratar de cumplir con sus objetivos y afrontar la realidad que los acoge. A pesar de ello, dentro de sus deficiencias encontramos las falencias detalladas en la investigación, respecto al problema de expresarse oralmente en inglés.

Instrumentos de Recolección de Datos

Para lograr el desarrollo de la investigación, se emplearon varios instrumentos de recolección que permitieran la recolección de la información que afirmara la importancia del proyecto.

La encuesta es un método de recolección de datos que implica la formulación de preguntas estandarizadas a un grupo de individuos con el fin de obtener información sobre actitudes, opiniones o características demográficas. Según Babbie (2010), una encuesta puede ser administrada en persona, por teléfono o en línea, y es especialmente útil para obtener datos cuantitativos en estudios de gran escala.

La entrevista, según Fontana y Frey (2005), es un método de investigación en el que el investigador se reúne con un participante para obtener información detallada y en profundidad sobre un tema específico. A diferencia de la encuesta, la entrevista permite una interacción directa entre el investigador y el entrevistado, lo que facilita la exploración de ideas, experiencias y perspectivas individuales.

El diario de campo, como lo describe Emerson, Fretz y Shaw (2011), es una técnica que involucra la toma de notas detalladas y reflexivas sobre las observaciones y experiencias del investigador en el campo. El diario de campo sirve para registrar impresiones, reflexiones, emociones y cualquier otro detalle relevante que pueda contribuir al análisis y comprensión de un fenómeno o situación.

El test, según Anastasi (1988), es una herramienta de medición estandarizada que se utiliza para evaluar habilidades, conocimientos, aptitudes o características específicas de los individuos. Los tests pueden ser de diferentes tipos, como los tests de personalidad, los tests de inteligencia o los tests de rendimiento académico, y se basan en la aplicación de ítems o preguntas estructuradas a los participantes.

La lista de chequeo, también conocida como cuestionario de verificación o rúbrica, es una herramienta que permite evaluar la presencia o ausencia de ciertos elementos o comportamientos en una situación o contexto determinado. Según Cohen, Manion y Morrison (2007), las listas de chequeo suelen ser utilizadas para registrar la presencia o frecuencia de eventos observables y son especialmente útiles en estudios de observación y evaluación.

Análisis de la Información

El trabajo aplicado con los estudiantes, nos permitió reconocer que la falencia evidenciada requería de un proyecto que ayudara a los alumnos a mejorar su habilidad oral, por tanto, se presenta la información recolectada y los planes de acción realizados.

Desarrollo del Plan de Acción No. 1

Tabla 1

Plan de acción número 1

Actividad	Objetivo	Materiales	Responsable	Tiempo
Diario de campo	Identificar narrativamente las dificultades evidenciadas en la clase de inglés respecto a la habilidad oral de los estudiantes	Cuaderno Esfero Apuntes	Investigador Óscar Quintero	Dos horas de clase Fecha: 02/05/2023
Encuesta	Reafirmar lo evidenciado en clase, mediante la aplicación de un breve cuestionario a los estudiantes muestra de la investigación.	Link de formularios de Google Computador	Investigador Óscar Quintero	Una hora de clase Fecha: 04/05/2023

Lista de chequeo “speaking thermometer”	Identificar mediante una lista de chequeo, los criterios que permitan identificar las dificultades claves de los estudiantes.	Hojas Cuadernos Esfero	Investigador Óscar Quintero	Una hora de clase Fecha: 09/05/2023
--	---	------------------------	-----------------------------	---

Actividad No. 1 Diario de Campo

Se empleó el diario de campo que permitiera narrar lo que ocurría en el aula de clase, a partir de una clase donde la oralidad fuera la protagonista.

Tabla 2

Diario de campo

Tema de investigación: desarrollo de la habilidad oral en inglés
Participantes: docente investigador y estudiantes de grado 1002
Fecha: 04/05/2023 Hora de inicio: 12:20 Hora final 2:20 pm pm
Objetivo de la actividad
Visualizar los comportamientos de los estudiantes al momento de interactuar verbalmente en inglés durante las clases.
Resultados obtenidos
Se da inicio a la clase de inglés con los estudiantes de grado 1002, se hace llamado a lista y verificación de asistencia.
Se explica la temática del día (Wh questions) donde se les indica como deben usarlo y cuando usarlo.

Luego, se organiza el salón de clases por parejas, se les entrega un diálogo establecido en el cual deben responder unas preguntas de manera escrita y oral. al momento de pasar al frente, se evalúa la expresión corporal de los estudiantes y la correcta pronunciación.

El 80% de los estudiantes pasan al frente a decir su diálogo, el 20% restante no participan de la actividad.

Del porcentaje que realizaron la actividad, el 65% tuvo errores en su pronunciación y en su expresión corporal, mostrando inseguridad e incomodidad.

al finalizar la actividad, se hace una reflexión de lo visualizado en la clase y se corrigen los errores mas comunes que se evidenciaron.

Observaciones

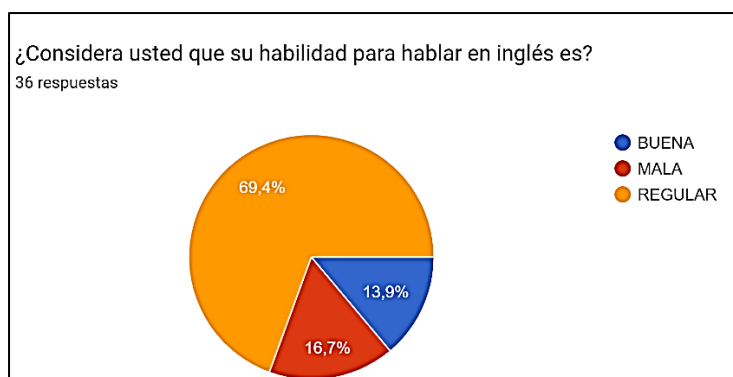
Se evidencian bastantes dificultades en cuanto a la habilidad oral en inglés de los estudiantes, lo que también conlleva a la falta de confianza frente a un público y a la posibilidad de comunicarse en otro idioma.

Actividad No. 2 Encuesta

Se aplicó la siguiente encuesta a los estudiantes de grado décimo, para verificar la información adquirida. Se obtuvieron los siguientes resultados.

Figura 2

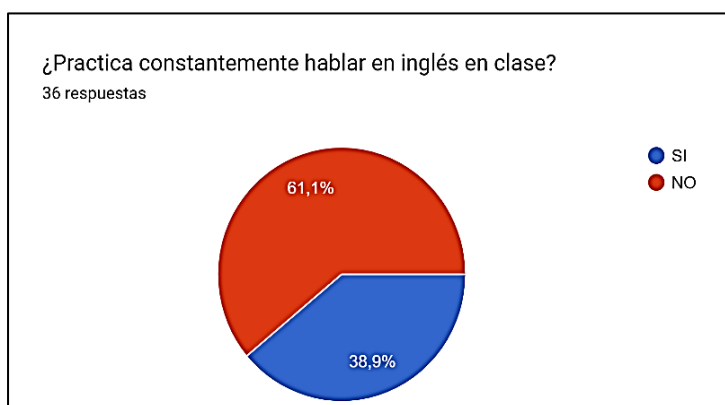
Resultados pregunta No. 1



La figura 2 nos presenta la pregunta ¿Considera usted que su habilidad para hablar en inglés es?, que arrojó que un 13,9% se consideran buenos, un 16,7% malos y un 69,4% regulares.

Figura 3

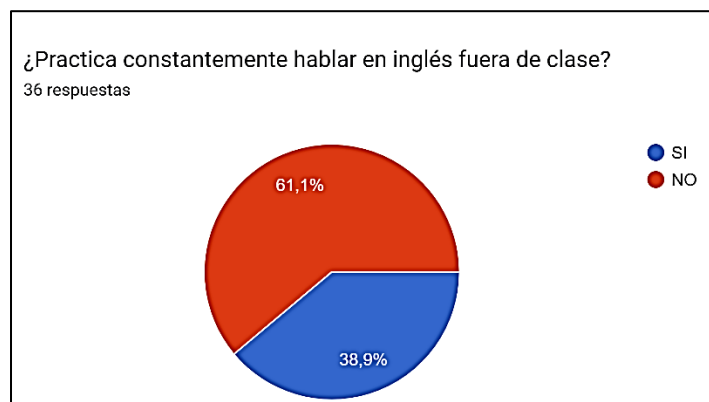
Resultados pregunta No. 2



La figura 3 nos presenta la pregunta ¿Practica constantemente hablar en inglés en clase?, que arrojo que un 61,1% dijo que no, mientras un 38,9% dijo que sí.

Figura 4

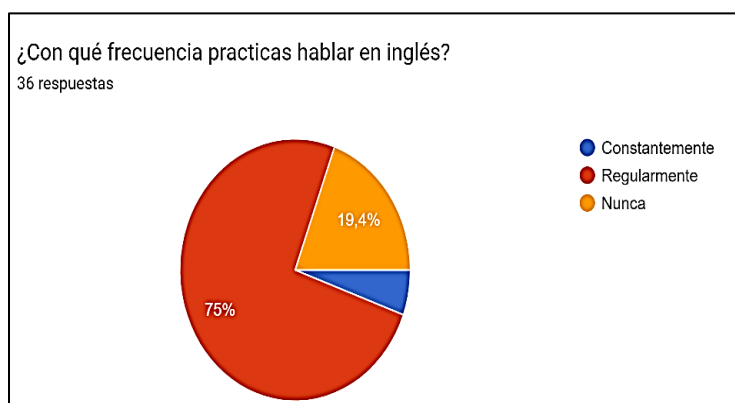
Resultados pregunta No. 3



La figura 4 nos presenta la pregunta ¿Practica constantemente hablar en inglés fuera del aula de clase?, que arrojo que un 61,1% dijo que no, mientras un 38,9% dijo que sí.

Figura 5

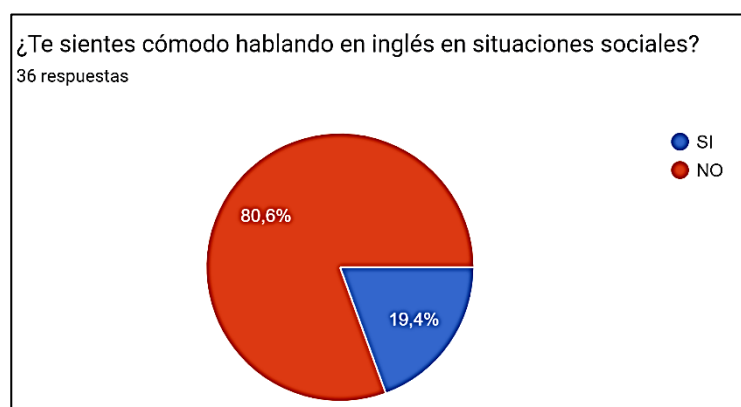
Resultados pregunta No. 4



La figura 5 nos presenta la pregunta ¿con qué frecuencia practicas hablar en inglés?, que arroja que un 75% dijo que regularmente, un 19,4% dijo que nunca y un 5,6% constantemente.

Figura 6

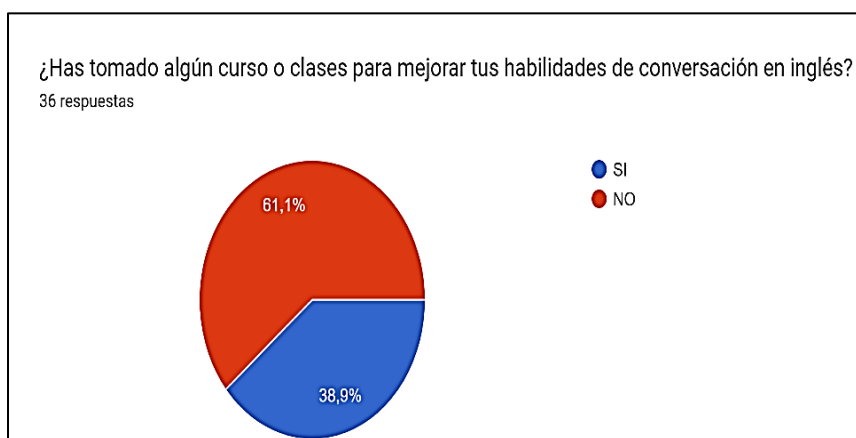
Resultados pregunta No. 5



La figura 6 nos presenta la pregunta ¿te sientes cómodo hablando en inglés en situaciones sociales?, que arroja que un 80,6% dijo que no, y un 19,4% dijo que sí.

Figura 7

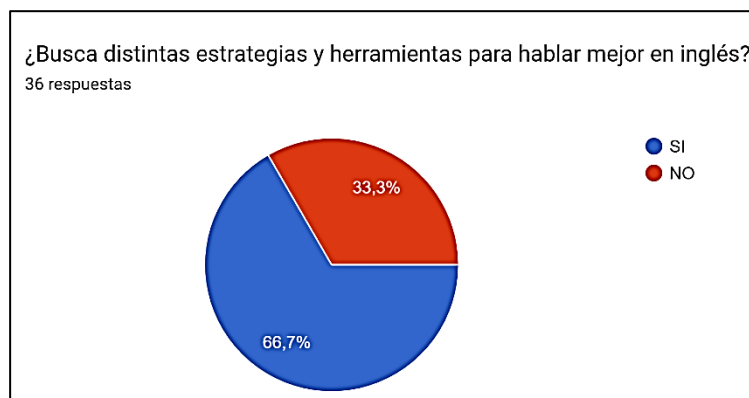
Resultados pregunta No. 6



La figura 7 nos presenta la pregunta ¿has tomado algún curso o clases para mejorar tus habilidades de conversación en inglés?, que arrojó que un 61,6% dijo que no, y un 38,9% dijo que sí.

Figura 8

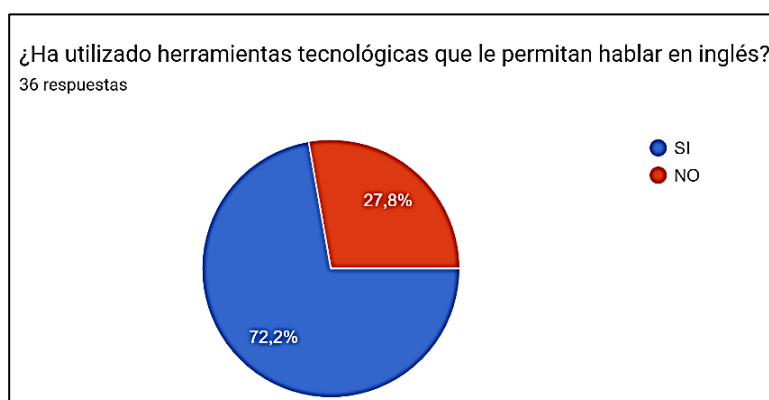
Resultados pregunta No. 7



La figura 8 nos presenta la pregunta ¿busca distintas herramientas para hablar mejor en inglés?, que arrojó que un 66,7% dijo que no, y un 33,3% dijo que sí.

Figura 9

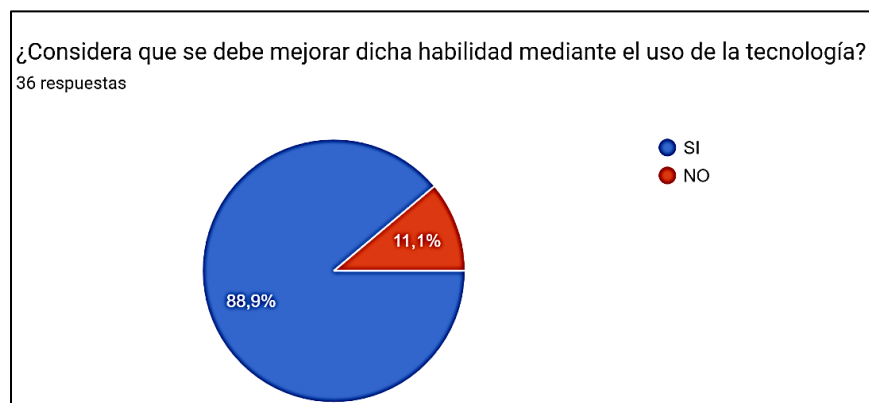
Resultados pregunta No. 8



La figura 9 nos presenta la pregunta ¿ha utilizado herramientas tecnológicas que le permitan hablar en inglés? que arrojó que un 72,2% dijo que si, y un 27,8% dijo que no.

Figura 10

Resultados pregunta No. 9



La figura 10 nos presenta la pregunta ¿considera que se debe mejorar dicha habilidad mediante el uso de la tecnología? que arrojó que un 88,9% dijo que si, y un 11,1% dijo que no.

Con las preguntas anteriores, realizamos un análisis profundo que nos permitiera reconocer las siguientes variables: competencia oral, personalidad, metacognición y estrategias de aprendizaje.

Figura 11

Variable competencia oral



Se recopilaron las preguntas 1, 2 3 y 4 de la encuesta, para identificar la variable competencia oral y observar cómo se desenvolvía en los estudiantes. Como se visualiza gráficamente, un alto porcentaje de los estudiantes se encuentran en un nivel bajo en cuanto a su expresión oral, no practican la habilidad oral dentro y fuera del aula de clase, y la frecuencia con que la realizan es poca o casi nula.

Figura 12

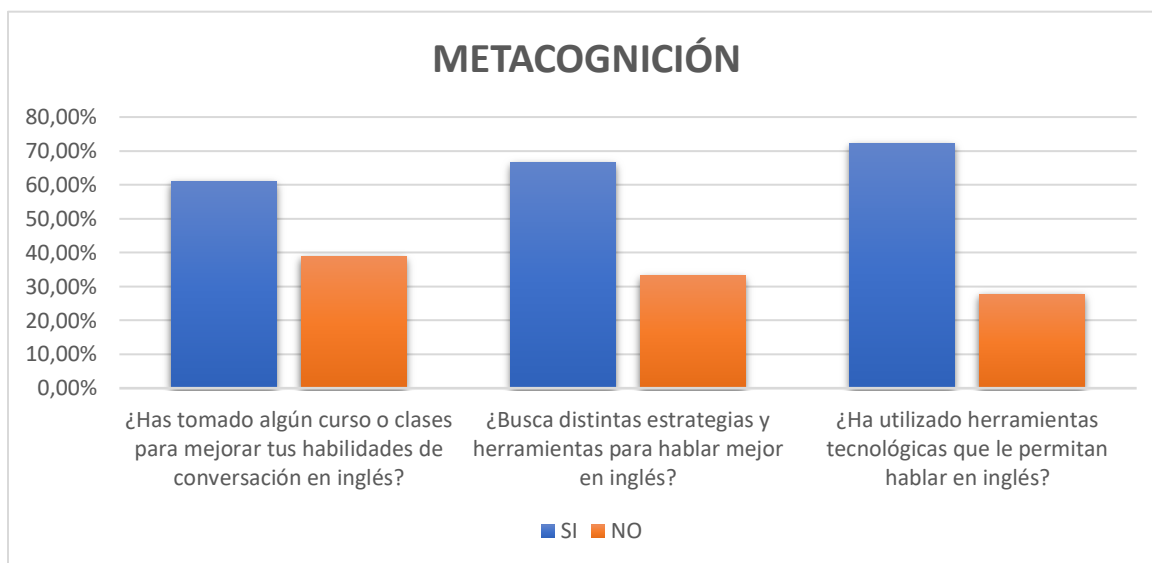
Personalidad



En cuanto al aspecto de su personalidad, un aspecto importante a tener en cuenta, podemos percibir que los alumnos les cuesta expresar sus emociones y sentimientos en el idioma inglés, donde más del 80% de los encuestados manifiestan sentir inseguridad, temor y desconfianza.

Figura 13

Metacognición



En las preguntas que referenciaban revisar el aspecto metacognitivo, visualizamos que los estudiantes han hecho el esfuerzo por mejorar la habilidad oral en sus vidas, tomando cursos online para mejorar su speaking, realizando refuerzos extras con docentes de inglés, empleando herramientas tecnológicas usando su teléfono celular, entre otras opciones.

Figura 14

Estrategias de aprendizaje



Y finalmente, para identificar si la estrategia lúdico-tecnológica tendría funcionamiento y fructuosos resultados, casi el 90% de los estudiantes manifestaron estar de acuerdo en que el uso

de estrategias de aprendizaje basados en estos dos enfoques, podrían cumplir a cabalidad con la problemática evidenciada.

A partir de los resultados obtenidos, podemos identificar que efectivamente se ven bastantes vacíos en cuanto a la habilidad oral al momento de hablar en inglés y que, a consideración de los estudiantes, el uso de herramientas tecnológicas permitirá mejorar significativamente el problema detectado.

Actividad No. 3 Lista de Chequeo. “Speaking Thermometer”

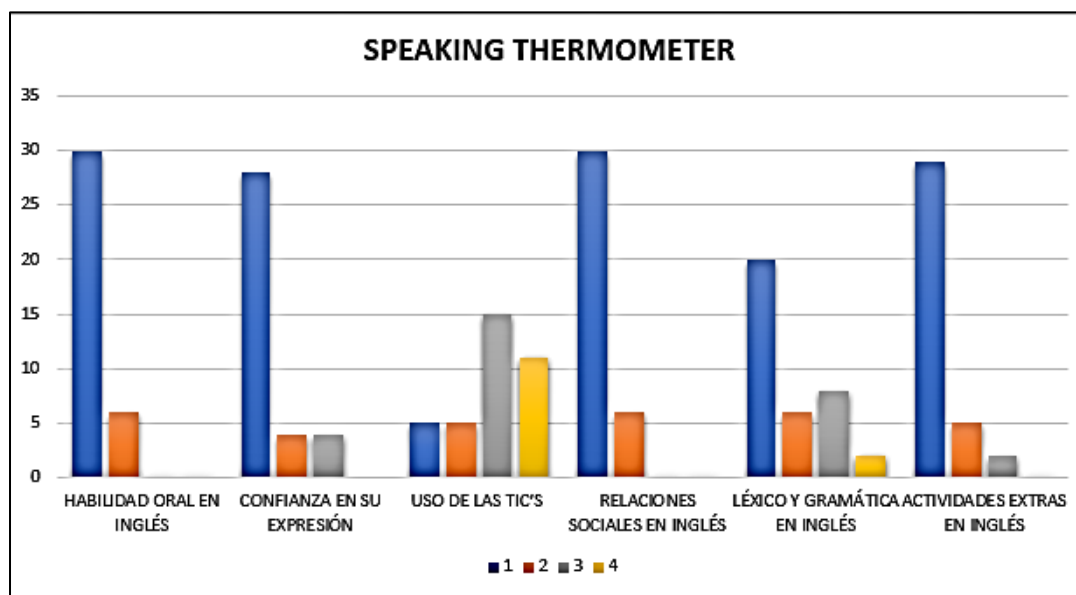
La lista de chequeo denominada “speaking thermometer” es un instrumento que se aplicó a los estudiantes con la finalidad que evaluaran con un criterio de 1 a 4, unas características necesarias para el desarrollo del proyecto. La lista fue la siguiente:

Tabla 3

Lista de chequeo "Speaking thermometer"

Criterio	1	2	3	4
Habilidad oral en inglés				
Confianza en su expresión				
Uso de las Tic's				
Relaciones sociales en inglés				
Léxico y gramática en inglés				
Actividades extras en inglés				

Luego de ejecutarse dicha lista de chequeo con cada estudiante, se obtuvieron los siguientes resultados.

Figura 15*Resultados lista de chequeo*

Con los resultados anteriores, podemos identificar que, en la gran mayoría de los criterios establecidos, los estudiantes consideran que están en un nivel 1, el cual es el más bajo, a excepción del uso adecuado de las Tic's. Esto permite determinar que efectivamente el desarrollo del proyecto permitirá mejorar la habilidad oral en inglés de los estudiantes.

Reflexión Plan de Acción 1

El plan de acción ejecutado nos permitió identificar las dificultades que presentan los estudiantes en cuanto a la oralidad en inglés. En la aplicación del diario de campo, se logra evidenciar al narrarse lo ocurrido en la clase de inglés, que los alumnos sienten frustración al intentar comunicarse en inglés, expresar diálogos sencillos en una segunda lengua, y aunque son pocos los estudiantes que se destacan por dicha habilidad, la realidad es que la gran mayoría tienen falencias significativas de pronunciación, expresión corporal, expresión gestual y confianza en sí mismos.

La encuesta planteada rectificó la información obtenida en la observación de clase, cada estudiante contestó a partir de los hechos, que su condición para expresarse en otro idioma es complicada y que ven en los recursos tecnológicos, una posibilidad de mejorar al momento de hablar en inglés.

Y finalmente, en la ejecución de la lista de chequeo, donde se evalúan las variables que permiten identificar cada uno de los aspectos del proyecto, los estudiantes hacen una auto revisión de sus conocimientos y condiciones establecidas en cada criterio, donde podemos hallar que se encuentran en los niveles 1 y 2. Esto nos permite reconocer en donde debemos actuar para promover espacios de oralidad y potenciar dicha capacidad.

Desarrollo del Plan de Acción No. 2

Tabla 4

Plan de acción número 2

Actividad	Objetivo	Materiales	Responsable	Tiempo
Socialización ¿Qué son códigos QR y cómo usarlos?	Identificar los códigos QR y su funcionalidad en la práctica cotidiana.	Computador TV Fichas interactivas	Investigador Óscar Quintero	Una hora de clase Fecha: 08/06/2023
Códigos QR para fortalecer la oralidad en inglés	Fortalecer la habilidad oral mediante el uso lúdico-	Celular Internet Códigos QR	Investigador Óscar Quintero	Dos horas de clase Fecha: 09/06/2023

tecnológico de
códigos QR. WhatsApp

Actividad No. 1 Socialización ¿Qué son Códigos QR y Cómo Usarlos?

Se realizó socialización a los estudiantes sobre que son los códigos QR y como utilizarlos adecuadamente. La actividad se realizó mediante una presentación a través de la aplicación online Genially, que permite visualizar de manera didáctica el contenido de cualquier exposición. El contenido fue el siguiente:

Diapositiva 1: Título: Introducción a los códigos QR

Diapositiva 2: Título: ¿Qué es un código QR?

Diapositiva 3: Título: Estructura de un código QR

Diapositiva 4: Título: ¿Cómo se leen los códigos QR?

Diapositiva 5: Título: Aplicaciones de los códigos QR

Diapositiva 6: Título: Ventajas de los códigos QR

Diapositiva 7: Título: Creación de códigos QR

Diapositiva 8: Título: Precauciones y seguridad

Diapositiva 9: Título: Ejemplos de uso en el mundo real

Finalizada la socialización, se hizo una práctica con distintos códigos QR para que los estudiantes reconocieran como hacer su uso correctamente. Esta exposición se hizo ya que era requerida para la siguiente actividad planteada.

Actividad No. 2 Códigos QR Para Fortalecer la Oralidad en inglés

Para el desarrollo de esta actividad se desplazaron los estudiantes a la cancha para desarrollar el trabajo. Los alumnos se distribuyeron de a parejas aleatorias para que pudieran interactuar con otros compañeros diferentes a sus allegados. La cancha se distribuyó en cuatro estaciones y en cada uno de ellos, había dos códigos QR, los cuales debían leer usando sus teléfonos celulares con una aplicación ya establecida o en su defecto, aplicación predeterminada.

Para acceder a cada una de las estaciones, debían cumplir las siguientes condiciones.

Estación 1: Caminar hacia atrás

Estación 2: Hacer una carretilla

Estación 3: Caminar saltando en un pie

Estación 4: Avanzar saltando uno sobre el otro.

En cada estación, al abrir cada código QR, encontrarán una pregunta o una oración, las cuales deberán escribir o sacar un pantallazo para conservarla, ya que la requerirán para la siguiente fase de la actividad.

Cuando los estudiantes tengan la información contenida en cada uno de los 8 códigos QR, deben crear un breve diálogo con la pareja seleccionada y enviarlo en un audio de voz mediante la aplicación WhatsApp.

Reflexión Plan de Acción 2

En este plan de acción iniciamos la ejecución de actividades que ayudaran a mitigar la problemática evidenciada. En la primera actividad, desarrollamos con la ayuda de la tecnología, la explicación de como emplear los códigos QR y que funcionalidad puede tener en el ámbito

educativo. Allí en medio de la práctica, pudimos percatarnos de cómo emplean adecuadamente los teléfonos celulares los estudiantes y si efectivamente poseen la herramienta necesaria para el desarrollo de la siguiente actividad.

En la segunda actividad aplicada, el desarrollo fue exitoso y bastante atractivo para los estudiantes. Durante la parte lúdica, los alumnos participaron activamente, siguiendo las instrucciones y las pautas de cada una de las estaciones, logrando leer los ocho códigos QR y extraer la información necesaria para realizar el diálogo oral.

En la práctica y con el envío de los diálogos por medio de WhatsApp, se vieron algunas dificultades al momento de grabar, ya que era una actividad innovadora para ellos y no sentían la suficiente confianza para hacerlo, pero luego de intentarlo reiteradamente, lograron enviar por parejas el diálogo solicitado.

Concluyentemente, el desarrollo de este plan de acción con esta estrategia lúdico-tecnológica fue satisfactorio, logrando los objetivos planteados en cada actividad y permitiendo que los estudiantes tuvieran un mayor acercamiento al mejoramiento de la habilidad oral en inglés.

Desarrollo del Plan de Acción No. 3

Tabla 5

Plan de acción número 3

Actividad	Objetivo	Materiales	Responsable	Tiempo
Jugando tecnológicamente	Reconocer mediante juegos	Computador	Investigador Óscar Quintero	Una hora de clase

	de vocabulario, la pronunciación correcta de palabras en inglés.	Audífonos Celular		Fecha: 13/06/2023
Worksheet online	Desarrollar la habilidad “speaking” empleando worksheets online.	Computador Audífonos Celular	Investigador Óscar Quintero	Dos horas de clase Fecha: 13/06/2023

Actividad No. 1 Jugando Tecnológicamente

Para iniciar este plan de acción, los estudiantes se dirigen al aula de sistemas para desarrollar las actividades propuestas. En esta primera fase, los estudiantes ingresarán a la página web <https://www.gamestolearnenglish.com/> la cual contiene múltiples actividades lúdico-tecnológicas que nos permiten aprender vocabulario nuevo en inglés. La idea es fomentar el uso del speaking, en donde deberán reproducir oralmente las palabras de la temática seleccionada, es decir, repasar el vocabulario de palabras relacionadas con un aspecto determinado por ellos.

Actividad No. 2 Worksheet Online

Para el desarrollo de la segunda actividad, se empleó la página web <https://es.liveworksheets.com/> en donde se evalúa la capacidad oral de los estudiantes. Se establecieron tres actividades las cuales debían desarrollar individualmente para fortalecer la habilidad “speaking”. Los links de las actividades fueron las siguientes:

Pronunciation regular verbs in past-ed

[https://es.liveworksheets.com/worksheets/en/English_as_a_Second_Language_\(ESL\)/Pronunciation_of_past_-ed/Pronunciation_regular_verbs_in_past_-ed_tz9839iz](https://es.liveworksheets.com/worksheets/en/English_as_a_Second_Language_(ESL)/Pronunciation_of_past_-ed/Pronunciation_regular_verbs_in_past_-ed_tz9839iz)

Pronunciation ed endings-phonics

[https://es.liveworksheets.com/worksheets/en/English_as_a_Second_Language_\(ESL\)/Speaking/Pronunciation_ed_endings_-_phonics_vs9647ey](https://es.liveworksheets.com/worksheets/en/English_as_a_Second_Language_(ESL)/Speaking/Pronunciation_ed_endings_-_phonics_vs9647ey)

Phonics: long E sound

[https://es.liveworksheets.com/worksheets/en/English_as_a_Second_Language_\(ESL\)/Phonics/Phonics*_long_E_sound_lo255489md](https://es.liveworksheets.com/worksheets/en/English_as_a_Second_Language_(ESL)/Phonics/Phonics*_long_E_sound_lo255489md)

En cada uno de los links, los estudiantes debían repetir las palabras correctamente para poder obtener la mayor calificación.

Reflexión Plan de Acción 3

En la organización del plan de acción 3, desarrollamos dos actividades que involucraban la lúdica y la tecnología en búsqueda del mejoramiento del problema evidenciado. En la primera fase, los estudiantes mediante juegos didácticos inmersos en el infinito mundo de la internet, lograron trabajar su oralidad de una manera diferente. Allí lograron aprender la pronunciación correcta de vocabulario común, identificando la fonética y fonología determinada. Los resultados fueron bastante favorables, ya que todos en medio de su desconocimiento y su falta de confianza en expresarse en inglés, estuvieron animados, participativos, y gustosos con la actividad desarrollada.

Luego, en la segunda fase del plan de acción, el objetivo principal era evaluar la pronunciación de algunas temáticas desarrolladas en clase de una manera creativa, empleando la

tecnología y la lúdica. En esta actividad, los estudiantes debían escuchar un listado de palabras según la temática, luego de oírla, debían grabarse de tal manera que, al pronunciar las palabras, se descubrieran correctamente las mismas. En esta actividad se observaron varias dificultades, ya que algunos de ellos presentaron inconvenientes para pronunciarlas, resaltando su constancia por lograr lo cometido.

Podemos denotar con el desarrollo de este plan de acción, que se ha percibido notablemente el cambio actitudinal de los estudiantes con el desarrollo de las distintas estrategias que se han implementado. Se ha notado que los alumnos han empezado a interesarse más por hablar en inglés, buscando otras estrategias y otras aplicaciones que les permitan seguir mejorando en esta habilidad.

Desarrollo del Plan de Acción No. 4

Tabla 6

Plan de acción número 4

Actividad	Objetivo	Materiales	Responsable	Tiempo
Ha llegado la inteligencia artificial	Identificar la funcionalidad de la inteligencia artificial y su uso en la actualidad	Computador Tv	Investigador Óscar Quintero	Una hora de clase Fecha: 15/06/2023
Talking with AI	Practicar la habilidad oral en inglés mediante el uso de la inteligencia artificial.	Audífonos Celular	Investigador Óscar Quintero	Dos horas de clase Fecha: 15/06/2023

Actividad No. 1 Ha Llegado la Inteligencia Artificial.

Se realizó explicación a los estudiantes sobre que es la inteligencia artificial empleando la página web <https://www.canva.com/> en donde se realizó una breve presentación con la temática seleccionada.

El contenido fue el siguiente:

Diapositiva 1: Título: Inteligencia artificial: Un vistazo al futuro de la tecnología

Diapositiva 2: Título: ¿Qué es la inteligencia artificial (IA)?

Diapositiva 3: Título: Aplicaciones de la inteligencia artificial

Diapositiva 4: Título: Aprendizaje automático (Machine Learning)

Diapositiva 5: Título: Redes neuronales artificiales

Diapositiva 6: Título: Ética y desafíos de la IA

Al finalizar la exposición, se les presentó un video a los estudiantes realizado con la plataforma <https://www.synthesia.io/thank-you-demo-booking> para mostrarles el uso de la IA.

Actividad No. 2 Talking with AI

En esta actividad final, se planteó que, mediante el uso de la IA, los estudiantes pudieran interactuar en inglés empleando la aplicación <https://praktika.ai/>.

Praktika es una aplicación móvil especialmente diseñada para ayudar a los usuarios a mejorar sus habilidades orales en el idioma inglés. Esta aplicación se enfoca en proporcionar un

entorno de práctica interactivo y efectivo para aquellos que desean desarrollar su fluidez y confianza al hablar en inglés.

Una de las principales características de Praktika es su amplia selección de ejercicios de conversación. Estos ejercicios están diseñados para simular situaciones reales de la vida cotidiana, como presentaciones, entrevistas laborales, debates y conversaciones informales. Los usuarios pueden practicar su pronunciación, entonación y fluidez al responder preguntas y participar en diálogos con personajes virtuales o incluso con otros usuarios de la aplicación.

La aplicación también cuenta con tecnología de reconocimiento de voz que proporciona retroalimentación en tiempo real sobre la pronunciación y la entonación de los usuarios. Esto les permite corregir errores y perfeccionar su habilidad oral mientras practican. Además, la función de grabación de voz permite a los usuarios grabar sus respuestas y reproducirlas para evaluar su progreso y realizar comparaciones.

Praktika también ofrece lecciones interactivas que cubren aspectos clave del inglés oral, como vocabulario específico, modismos y expresiones comunes. Estas lecciones están diseñadas de manera didáctica y divertida, con actividades interactivas y ejemplos prácticos que ayudan a los usuarios a comprender y utilizar el lenguaje de manera efectiva.

Reflexión Plan de Acción 4

La inteligencia artificial ha llegado para quedarse y mejorar muchos factores de nuestra vida cotidiana. En las actividades planificadas en este plan de acción, se explicó todo lo relacionado con la inteligencia artificial, para que los estudiantes comprendieran su importancia y el uso que se puede dar para mejorar la habilidad oral en inglés.

Fue bastante llamativo para ellos, ver la facilidad y como facilitan muchos aspectos de nuestra vida, al mostrarles el video se percibió la animosidad por parte de ellos.

En la segunda parte de la actividad, los estudiantes se conocieron con John, un usuario creado por inteligencia artificial que se embarcará en un proceso que permitirá mejorar sus habilidades orales. En esta primera parte introductiva, los estudiantes debieron realizar un test breve para evaluar su nivel de inglés y así empezar con un curso diseñado a su medida. El test consistía en preguntas sencillas para revisar que tanto hablaban en inglés. Luego, se les consolidó una serie de actividades a partir de su estado para empezar a mejorar significativamente su oralidad en inglés. Los resultados en este primer acercamiento fueron magníficos, todos estuvieron inmensamente animados a interactuar con John, aunque por ser una aplicación paga, tiene un tiempo limitado por día.

Realmente finalizar con esta actividad fue realmente satisfactorio, vi con suma felicidad como breves estrategias lúdico-tecnológicas permiten hacer avances significativos en el objetivo de mejorar la oralidad en inglés.

Conclusiones

La habilidad oral en el aprendizaje del inglés es esencial para la comunicación cotidiana, las interacciones sociales y las oportunidades profesionales. Según Crystal (2012), la habilidad oral permite a los estudiantes expresar sus pensamientos, ideas y emociones de manera efectiva, así como participar activamente en conversaciones y debates. La capacidad de hablar con fluidez y precisión en inglés es crucial para establecer conexiones interpersonales, construir relaciones y adaptarse a diversos entornos culturales.

Además, el desarrollo de habilidades orales en el aprendizaje del inglés también tiene beneficios cognitivos y lingüísticos. Según Sánchez-López y Sánchez-López (2017), el proceso de hablar en inglés involucra la activación de diversas habilidades cognitivas, como la planificación, la organización de ideas, la memoria de trabajo y la atención. Estas habilidades cognitivas se fortalecen a medida que los estudiantes practican y mejoran su habilidad oral en inglés, lo que a su vez beneficia su pensamiento crítico, su capacidad de expresión y su fluidez en general. Igualmente, el desarrollo de habilidades orales en el aprendizaje del inglés brinda a los estudiantes la confianza y la competencia necesarias para interactuar y participar en situaciones reales de comunicación. Según Brown y Yule (2018), la habilidad oral permite a los estudiantes expresar su identidad, su perspectiva cultural y su voz en el mundo globalizado. A través de la práctica oral, los estudiantes adquieren la confianza necesaria para comunicarse con hablantes nativos de inglés, lo que les brinda mayores oportunidades de interacción social y profesional.

Asimismo, el desarrollo de habilidades orales en el aprendizaje del inglés facilita el aprendizaje y la adquisición de otros aspectos del idioma, como la comprensión auditiva, la lectura y la escritura. Según Nunan (2017), la habilidad oral proporciona una base sólida para la

adquisición de vocabulario, la comprensión de estructuras gramaticales y el desarrollo de la pronunciación correcta. A medida que los estudiantes mejoran su habilidad oral, también se fortalecen sus habilidades receptivas y productivas en el idioma.

En conclusión, el enfoque lúdico-tecnológico desempeña un papel crucial en el mejoramiento de las habilidades orales del inglés. La combinación de la tecnología y la lúdica crea un entorno de aprendizaje estimulante, interactivo y divertido, que motiva a los estudiantes a participar activamente en el proceso de adquisición de habilidades orales.

El uso de aplicaciones, juegos interactivos, plataformas en línea y herramientas digitales proporciona a los estudiantes oportunidades prácticas para practicar la expresión oral en situaciones reales y contextualizadas. Estas herramientas ofrecen ejercicios de pronunciación, conversaciones simuladas, grabaciones de audio y retroalimentación inmediata, lo que les permite a los estudiantes desarrollar su confianza y fluidez en el uso del inglés hablado.

Además, el enfoque lúdico-tecnológico fomenta la participación activa y la colaboración entre los estudiantes. Los juegos y las actividades interactivas en línea promueven la comunicación oral en un entorno lúdico, lo que reduce la ansiedad y el miedo a cometer errores. Los estudiantes pueden practicar habilidades de conversación y dialogar con compañeros de clase o con personas de diferentes partes del mundo a través de videoconferencias o plataformas de intercambio lingüístico en línea. Esto les brinda la oportunidad de aplicar lo que han aprendido y desarrollar su capacidad para entender y expresarse en situaciones reales de comunicación.

El aspecto lúdico de este enfoque también aumenta la motivación y el compromiso de los estudiantes. Al incorporar elementos de juego, desafíos y recompensas, se crea un ambiente de

aprendizaje emocionante y gratificante. Los estudiantes se sienten más motivados para practicar el inglés oral, explorar nuevas habilidades y superar obstáculos en un contexto divertido y entretenido. Esto contribuye a un aprendizaje más efectivo y duradero, ya que los estudiantes están más dispuestos a dedicar tiempo y esfuerzo a mejorar sus habilidades orales.

Es importante destacar que el enfoque lúdico-tecnológico no reemplaza la interacción humana y el contacto directo con hablantes nativos o profesores. Sin embargo, complementa y enriquece estas experiencias al proporcionar recursos y oportunidades adicionales para practicar y desarrollar las habilidades orales del inglés.

Implicaciones y Desafíos en el Mejoramiento de la Habilidad Oral del inglés

La integración del enfoque lúdico-tecnológico en la enseñanza requiere una formación docente adecuada para asegurar su implementación efectiva. Los educadores desempeñan un papel fundamental en el diseño y la facilitación de actividades lúdicas con el uso de tecnología para promover el aprendizaje significativo de los estudiantes.

Una de las necesidades clave es la competencia tecnológica. Los docentes deben adquirir habilidades técnicas y conocimientos sólidos sobre las herramientas digitales y lúdicas que se utilizarán en el aula. Esto implica familiarizarse con diferentes plataformas, aplicaciones y recursos digitales, así como comprender cómo integrarlos de manera efectiva en el currículo. Según Ertmer y Ottenbreit-Leftwich (2010), los docentes necesitan desarrollar una alfabetización digital que les permita utilizar la tecnología de manera pedagógicamente significativa.

Además de la competencia tecnológica, los docentes también necesitan comprender los fundamentos teóricos y pedagógicos del aprendizaje lúdico-tecnológico. Deben estar familiarizados con las teorías del aprendizaje que respaldan este enfoque, como el constructivismo y la teoría del juego. Según Gee (2003), los docentes deben entender cómo los juegos y la tecnología pueden motivar a los estudiantes, promover el aprendizaje activo y fomentar la resolución de problemas.

La colaboración y el intercambio de buenas prácticas también son necesidades importantes en la formación docente para implementar el enfoque lúdico-tecnológico. Los docentes pueden beneficiarse de la participación en comunidades de práctica, talleres y cursos de capacitación que les permitan compartir experiencias, aprender de otros profesionales y acceder a recursos actualizados. Según Barab, Thomas y Merrill (2011), la colaboración entre docentes

puede promover la mejora continua y el desarrollo profesional en el uso del enfoque lúdico-tecnológico

Referencias bibliográficas

- Acosta, K. (2022). Mejora en procesos de oralidad y escucha por medio de TIC en grados octavos de la I.E del Sur Armenia. Facultad de Ciencias Sociales y Educación, Universidad de Cartagena
- Anastasi, A. (1988). Psychological testing. Macmillan.
- Ausubel, D. P. (1963). The psychology of meaningful verbal learning. Grune y Stratton.
- Babbie, E. (2010). The practice of social research. Cengage Learning.
- Barab, S., Thomas, M., y Merrill, H. (2011). Online Learning: The Role of Online Communities. In K.
- Bates, A. W. (2015). Teaching in a Digital Age: Guidelines for Designing Teaching and Learning. Tony Bates Associates Ltd.
- Beltrán, M. (2015). Diseño de una estrategia didáctica para el desarrollo de la habilidad oral (Speaking) en el Bachillerato General Unificado. Tesis (Magister en Ciencias de la Educación) - Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Departamento de Investigación y Posgrados.
- Benavidez, G. (2016) Estrategias tecnológicas grupales y la destreza oral (speaking) del idioma inglés en los estudiantes de segundo año de bachillerato general unificado de la unidad educativa Mario Cobo Barona de la ciudad de Ambato provincia de Tungurahua.
- Brown, G., y Yule, G. (2018). Teaching the Spoken Language: An Approach Based on the Analysis of Conversational English. Cambridge University Press.

- Brown, H. D. (2004). *Language Assessment: Principles and Classroom Practices*. Pearson Education.
- Brown, H. D. (2007). *Principles of Language Learning and Teaching* (5th ed.). Pearson Education.
- Canale, M., y Swain, M. (1980). Theoretical bases of communicative approaches to second language teaching and testing. *Applied Linguistics*, 1(1), 1-47.
- Chen, Y. L., y Lee, Y. N. (2018). Exploring English as a Foreign Language (EFL) Learners' Perceptions of Self-Recording Practices for Pronunciation Improvement. *The Electronic Journal of Foreign Language Teaching*, 15(2), 128-147.
- Chen, Y., Wang, Y., y Huang, H. (2020). The Effect of Mobile-Assisted Language Learning on EFL Learners' English Vocabulary Acquisition. *Journal of Educational Technology Development and Exchange*, 13(2), 1-22.
- Chiu, Y. L., y Liao, Y. K. (2018). Mobile-assisted learning: Using a mobile app to enhance oral communication skills. *International Journal of Mobile Learning and Organisation*, 12(2), 108-124.
- Chomsky, N. (1957). *Syntactic Structures*. Mouton de Gruyter.
- Clark, R. C., y Mayer, R. E. (2016). *E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning*. John Wiley & Sons.
- Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2007). *Research methods in education*. Routledge.
- Crystal, D. (2003). *English as a Global Language* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Crystal, D. (2012). *English as a Global Language*. Cambridge University Press.

- Derwing, T. M., y Munro, M. J. (2015). *Pronunciation Fundamentals: Evidence-Based Perspectives for L2 Teaching and Research*. John Benjamins Publishing Company.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., y Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification". In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments* (pp. 9-15). ACM.
- Dewey, J. (1916). *Democracy and Education*. New York: Macmillan.
- Dewey, J. (1938). *Experience and education*. Touchstone.
- Emerson, R. M., Fretz, R. I., y Shaw, L. L. (2011). *Writing ethnographic fieldnotes*. University of Chicago Press.
- Ertmer, P. A., y Ottenbreit-Leftwich, A. T. (2010). Teacher Technology Change: How Knowledge, Confidence, Beliefs, and Culture Intersect. *Journal of Research on Technology in Education*, 42(3), 255-284.
- Fontana, A., y Frey, J. H. (2005). The interview: From neutral stance to political involvement. *Handbook of qualitative research*, 2, 695-727.
- García, F. J. (2002). *Juegos educativos*. Aljibe.
- García, S. R., Diaz Pascuas, R. L., y Artunduaga, M. T. (2018). Las sesiones de Skype como una forma de proporcionar práctica oral adicional a los estudiantes universitarios de inglés. *Colombian Applied Linguistics Journal*, 20(1), 62-78.
<https://doi.org/10.14483/22487085.10826>

Garzón, M., y Serpa, J. (2022) Fortalecimiento de la producción oral del idioma inglés a través del uso de juegos digitales en los estudiantes del grado quinto del Centro Educativo Francisco de Paula Santander sede Angosturas - Meta. Facultad de Ciencias Sociales y Educación, Universidad de Cartagena

Gee, J. P. (2003). What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. Palgrave Macmillan.

Hargreaves, M. (2008). Assessing Speaking. Cambridge University Press.

Holmes, J. (2001). An Introduction to Sociolinguistics. Pearson Education.

Hughes, A. (2002). Testing for Language Teachers. Cambridge University Press.

Huizinga, J. (1938). Homo Ludens: A study of the play-element in culture. Beacon Press.

Kafai, Y. B., y Resnick, M. (1996). Constructionism in practice: Designing, thinking, and learning in a digital world. Routledge.

Klopfer, E., Osterweil, S., y Salen, K. (2009). Moving learning games forward: Obstacles, opportunities, and openness. The education arcade.

Kolb, D. (1984), Experiential learning experiences as the source of learning development. Nueva York: Prentice Hall.

Krashen, S. (1982). Principles and Practice in Second Language Acquisition. Pergamon Press.

- Jonassen, D. H. (1991). Objectivism versus Constructivism: Do We Need a New Philosophical Paradigm? *Educational Technology Research and Development*, 39(3), 5-14.
- Jonassen, D. H. (1999). Designing constructivist learning environments. *Educational technology*, 39(3), 47-51.
- Johnson, A., y Smith, B. (2018). The Impact of Game-Based Learning on English Language Learners' Oral Proficiency. *Journal of Educational Technology Systems*, 46(1), 40-60.
- Johnson, D. W., y Johnson, R. T. (2009). An educational psychology success story: Social interdependence theory and cooperative learning. *Educational researcher*, 38(5), 365-379.
- Johnson, L., Adams Becker, S., Estrada, V., y Freeman, A. (2016). *NMC Horizon Report: 2016 Higher Education Edition*. The New Media Consortium.
- Kafai, Y. B., & Resnick, M. (1996). *Constructionism in practice: Designing, thinking, and learning in a digital world*. Routledge.
- Lai, C., y Zhao, Y. (2018). Second Language Acquisition and Technology: A Review of the Literature. *Journal of Educational Technology Systems*, 46(1), 4-27.
- Lai, C., y Zheng, D. (2020). Exploring the Use of Language Exchange Apps to Develop Oral Communication Skills: A Case Study. *Computers & Education*, 144, 103701.

- Lazzaro, P., y Preeya, M. (2018). The impact of game theory and cognitive styles on learning outcomes in online simulation games. *Journal of Educational Technology Systems*, 46(1), 83-103.
- Levy, M., y Stockwell, G. (2018). *CALL Dimensions: Options and Issues in Computer-Assisted Language Learning*. Routledge.
- Li, L. (2010). The Impact of Oral Self-recording on Improving Speaking Skills. *Sino-US English Teaching*, 7(2), 46-53.
- Liu, T. Y., y Wang, M. Y. (2020). Improving EFL College Students' English-Speaking Ability through Digital Game-Based Learning. *International Journal of Instruction*, 13(4), 901-918.
- Long, M. (1983). Native speaker/non-native speaker conversation and the negotiation of comprehensible input. *Applied Linguistics*, 4(2), 126-141.
- Krashen, S. (1982). *Principles and Practice in Second Language Acquisition*. Pergamon Press.
- Madero, F. (2018) *La Habilidad de Speaking en inglés, una propuesta Lúdica para su Desarrollo*. Fundación Universitaria Los Libertadores.
- Mayer, R. E. (2004). Should there be a three-strikes rule against pure discovery learning? *American psychologist*, 59(1), 14-19.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning*. Cambridge University Press.
- Neiva, H. (2016). Desarrollo de habilidades de interacción oral en estudiantes de lenguas extranjeras mediante competencias mediáticas. <http://hdl.handle.net/11349/3107>.

- Nunan, D. (2017). *Teaching English to Speakers of Other Languages: An Introduction*.
Routledge.
- Páez, D. (2016) Una estrategia didáctica para el mejoramiento de las habilidades de speaking y listening mediada por tecnologías móviles. Universidad pedagógica nacional.
- Papert, S. (1993). *The children's machine: Rethinking school in the age of the computer*.
Basic Books.
- Piaget, J. (1950). *The psychology of intelligence*. Routledge.
- Piaget, J. (1962). *Play, dreams and imitation in childhood*. Norton.
- Piaget, J. (1972). *Psicología y pedagogía*. Ariel.
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Hayward, E. O. (2014). Design factors for educationally effective animations and simulations. *Journal of Computing in Higher Education*, 26(2), 120-143.
- Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. McGraw-Hill.
- Rico, J. (2016). Desarrollo de la competencia oral del inglés mediante recursos educativos abiertos. *Apertura*, 8(1), 1-15.
- Roblyer, M. D. (2016). *Integrating Educational Technology into Teaching (7th ed.)*.
Pearson.
- Rodríguez, C. (2016) Las estrategias de aprendizaje compensatorias en el desarrollo de la destreza oral (speaking skill) del idioma inglés en los estudiantes de tercer año de

bachillerato de la unidad educativa "Mariano Benítez" del cantón Pelileo provincia de Tungurahua

- Rosas, R., Nussbaum, M., Cumsille, P., Marianov, V., Correa, M., Flores, P., Grau, V., Lagos, F., López, X., López, V., Rodríguez, P., Salinas, M., & Vilches, A. (2012). Beyond Nintendo: Design and assessment of educational video games for first and second grade students. *Computers & Education*, 59(2), 661-678.
- Sánchez-López, C., y Sánchez-López, J. M. (2017). Oral Skills and Learning Styles in Foreign Language Acquisition. *Porta Linguarum*, 27, 77-90.
- Savignon, S. J. (1997). *Communicative Competence: Theory and Classroom Practice*. Addison Wesley Longman.
- Skehan, P. (1998). *A Cognitive Approach to Language Learning*. Oxford University Press.
- Skinner, B. F. (1953). *Science and human behavior*. Free Press.
- Squire, K. (2006). From content to context: Videogames as designed experience. *Educational Researcher*, 35(8), 19-29
- Swain, M. (2000). The Output Hypothesis and Beyond: Mediating Acquisition through Collaborative Dialogue. En J. P. Lantolf (Ed.), *Sociocultural Theory and Second Language Learning* (pp. 97-114). Oxford University Press.
- Thornbury, S. (2005). *How to Teach Speaking*. Pearson Education.
- VanLehn, K. (2011). The relative effectiveness of human tutoring, intelligent tutoring systems, and other tutoring systems. *Educational Psychologist*, 46(4), 197-221.

- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Warschauer, M., y Healey, D. (2016). Emerging Technologies in Language Education. *Language Teaching*, 49(03), 1-17.
- Warschauer, M., y Kern, R. (2000). *Network-Based Language Teaching: Concepts and Practice*. Cambridge University Press.
- Watson, J. B. (1913). Psychology as the behaviorist views it. *Psychological review*, 20(2), 158-177.
- Zheng, D., y Warschauer, M. (2016). Participatory Culture and Online Learning: Exploring Technologically Mediated Language Teaching and Learning. *Computer Assisted Language Learning*, 29(4), 626-637.

Apéndices

Apéndice A

Encuesta

<p>ENCUESTA</p> <hr/> <p>Buen día estimado estudiante. La presente encuesta tiene por finalidad identificar algunos aspectos en cuanto al aprendizaje de una segunda lengua (Inglés) en la habilidad oral.</p> <hr/>	<p>¿Con qué frecuencia practicas hablar en inglés?</p> <p><input type="radio"/> Constantemente</p> <p><input type="radio"/> Regularmente</p> <p><input type="radio"/> Nunca</p>
<p>NOMBRE COMPLETO</p> <p>Texto de respuesta corta</p>	<p>¿Te sientes cómodo hablando en inglés en situaciones sociales? *</p> <p><input type="radio"/> SI</p> <p><input type="radio"/> NO</p>
<p>¿Considera usted que su habilidad para hablar en inglés es? *</p> <p><input type="radio"/> BUENA</p> <p><input type="radio"/> MALA</p> <p><input type="radio"/> REGULAR</p>	<p>¿Has tomado algún curso o clases para mejorar tus habilidades de conversación en inglés? *</p> <p><input type="radio"/> SI</p> <p><input type="radio"/> NO</p>
<p>¿Practica constantemente hablar en inglés en clase? *</p> <p><input type="radio"/> SI</p> <p><input type="radio"/> NO</p>	<p>¿Busca distintas estrategias y herramientas para hablar mejor en inglés? *</p> <p><input type="radio"/> SI</p> <p><input type="radio"/> NO</p>
<p>¿Practica constantemente hablar en inglés fuera de clase? *</p> <p><input type="radio"/> SI</p> <p><input type="radio"/> NO</p>	<p>¿Ha utilizado herramientas tecnológicas que le permitan hablar en inglés? *</p> <p><input type="radio"/> SI</p> <p><input type="radio"/> NO</p>

Nota: La encuesta fue diligenciada en Google Forms

Apéndice B

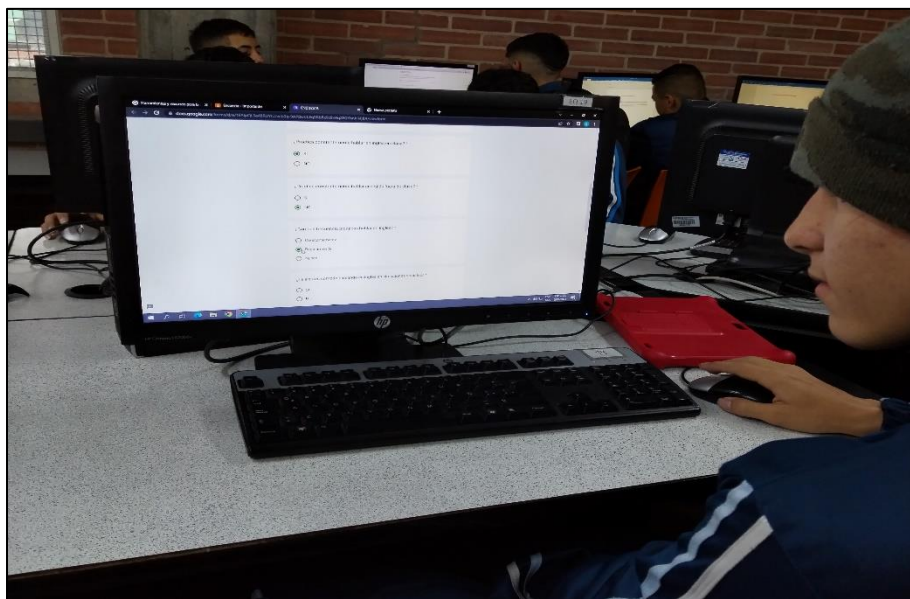
Lista de chequeo

SPEAKING THERMOMETER					
Buenos días estimado estudiante					
Por favor asigne una valoración de 1 a 5 en las siguientes categorías					
oscarquinteroisaza@gmail.com Cambiar de cuenta					
No compartido					
* Indica que la pregunta es obligatoria					
HABILIDAD ORAL EN INGLÉS *					
1	2	3	4	5	
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
USO DE LAS TIC'S *					
1	2	3	4	5	
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
RELACIONES SOCIALES EN INGLÉS *					
1	2	3	4	5	
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
LÉXICO Y GRAMÁTICA EN INGLÉS *					
1	2	3	4	5	
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
CONFIANZA EN SU EXPRESIÓN *					
1	2	3	4	5	
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	

Nota: La lista de chequeo fue diligenciada en Google Forms.

Apéndice C

Diligenciamiento encuesta y lista de chequeo



Nota: Encuesta y lista de chequeo diligenciada en sala de informática.

Apéndice D

Actividad Códigos QR 1



Apéndice E

Actividad códigos QR 2



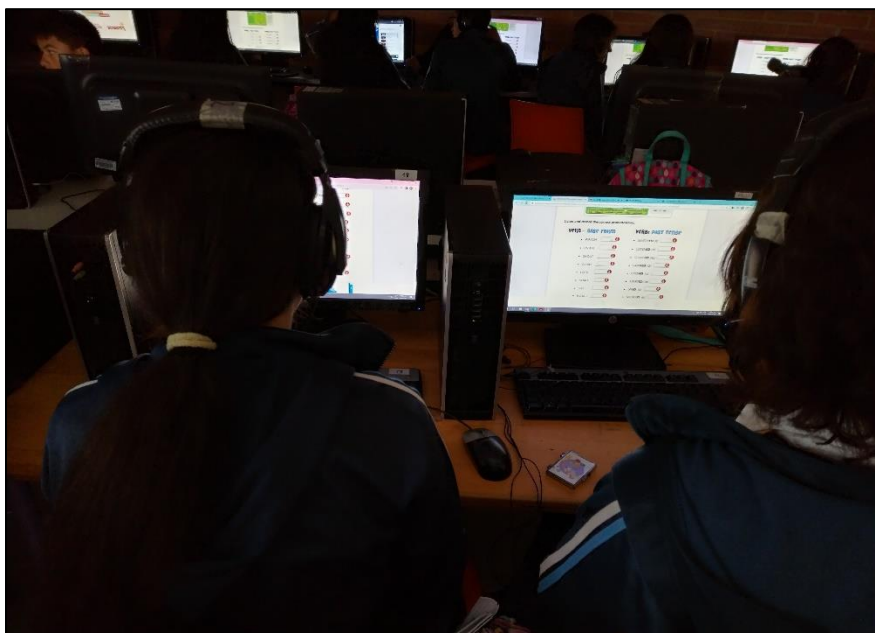
Apéndice F

Jugando tecnológicamente



Apéndice G

Worksheet online



Apéndice H

Activity developed

Record the correct pronunciation.

VERB — BASE FORM	VERB: PAST TENSE
• WATCH <input type="text" value="watch"/>	• WATCHED /t/ <input type="text" value="watched"/>
• LISTEN <input type="text" value="listen"/>	• LISTENED /d/ <input type="text" value="listened"/>
• SHOUT <input type="text" value="shout"/>	• SHOUTED /ld/ <input type="text" value="shouted"/>
• CARRY <input type="text" value="carry"/>	• CARRIED /d/ <input type="text" value="carried"/>
• LOCK <input type="text" value="lock"/>	• LOCKED /t/ <input type="text" value="locked"/>
• START <input type="text" value="start"/>	• STARTED /ld/ <input type="text" value="started"/>
• LIKE <input type="text" value="like"/>	• LIKED /t/ <input type="text" value="liked"/>
• NOTICE <input type="text" value="notice"/>	• NOTICED /d/ <input type="text" value="noticed"/>
• TALK <input type="text" value="talk"/>	• TALKED /t/ <input type="text" value="talked"/>
• WANT <input type="text" value="want"/>	• WANTED /ld/ <input type="text" value="wanted"/>

s.com

¡Terminado!

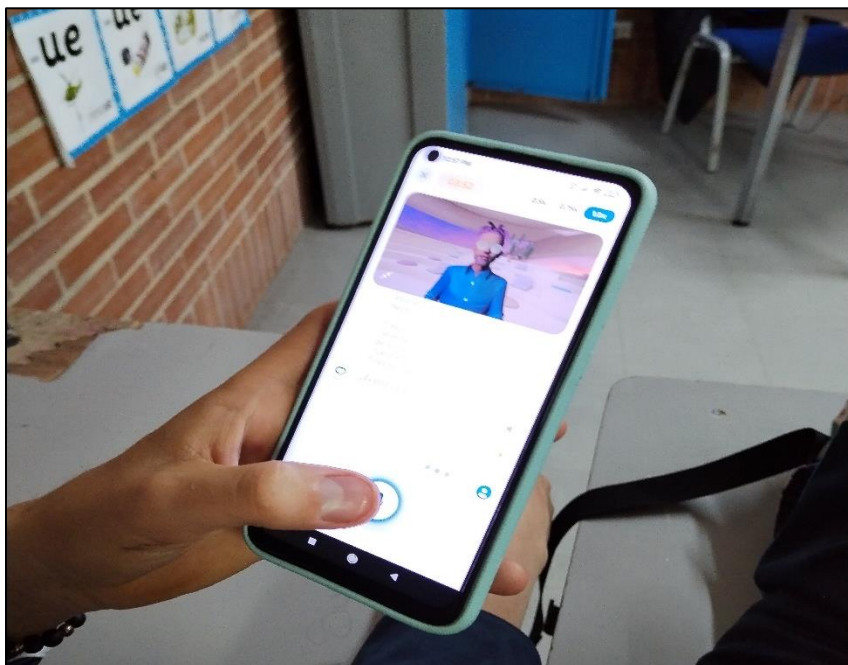
Apéndice I

Artificial intelligence



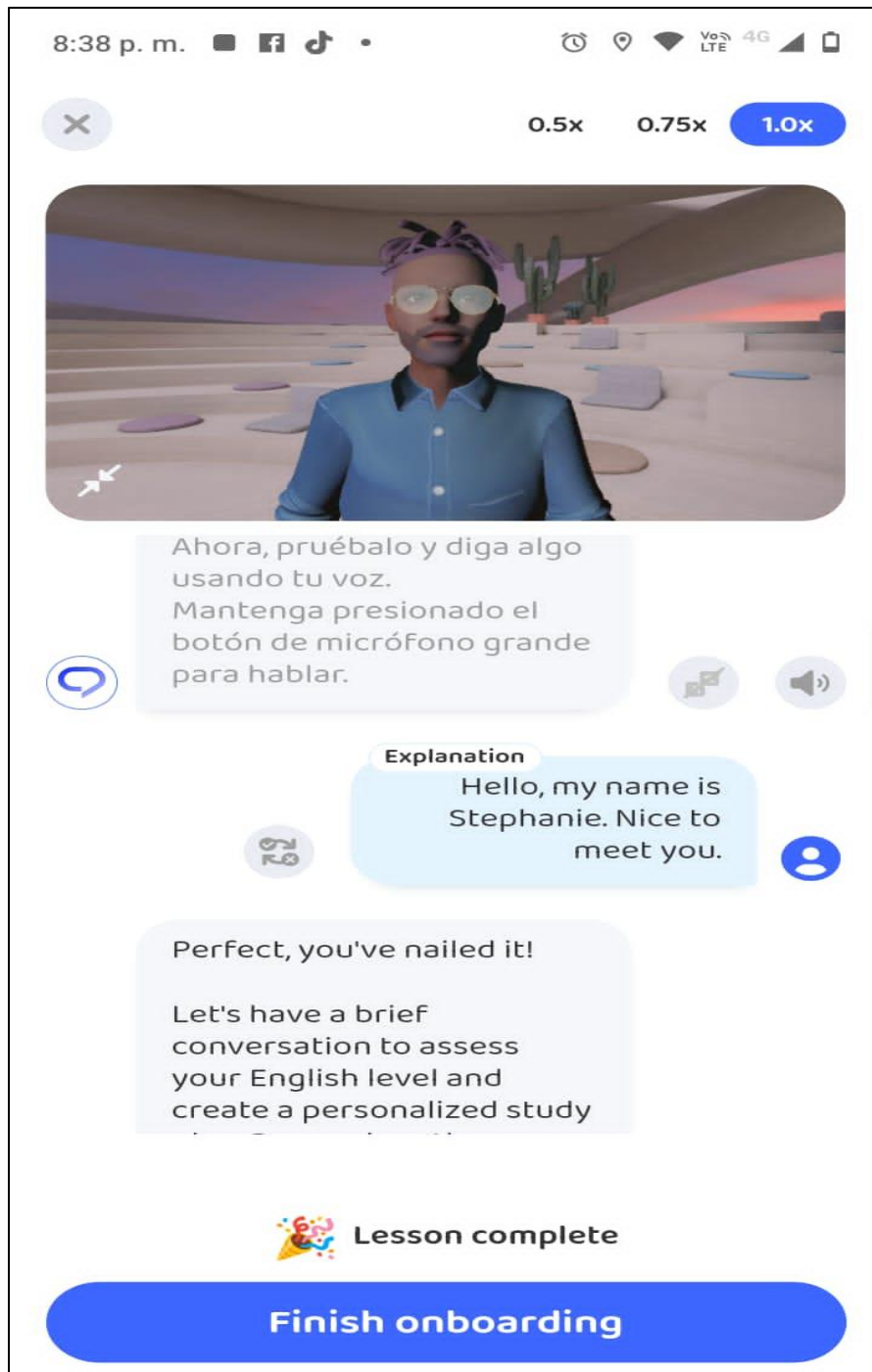
Apéndice J

Praktika



Apéndice K

Screenshot Pracktika



Apéndice L

Screenshot Lessons Praktika

