

**El uso de narrativas inmersivas y agentes conversacionales de IA para el desarrollo de la
participación oral espontánea en jóvenes**

Jenny Paola Cubillos Cardenas

Asesor

Liliana Mileta Andrade Galle

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Lenguas Extranjeras con Énfasis en Inglés

2026

Resumen

Este documento es el resultado de un ejercicio de investigación formativa, desarrollado como opción de grado, que permitió reflexionar sobre la práctica pedagógica y la investigación educativa. El estudio se llevó a cabo en una comunidad de aprendizaje online trabajando con un grupo de dos estudiantes jóvenes con un nivel de inglés A2-B1. El objetivo general de la investigación es fomentar la participación oral espontánea y la seguridad comunicativa por parte de jóvenes adultos en las clases virtuales de inglés de una comunidad de aprendizaje online a través del uso de narrativas inmersivas tipo *Escape Room* apoyadas con agentes conversacionales de inteligencia artificial (IA) durante el primer semestre del 2026. Utilizando un enfoque cualitativo y experimental en el que se puso en juego el uso de narrativas inmersivas tipo *Escape Room* apoyadas con agentes conversacionales IA, reconociendo sus efectos en promover la seguridad comunicativa y participación oral espontánea en jóvenes adultos.

A partir de este ejercicio investigativo, se concluyó que la integración de narrativas inmersivas tipo *Escape Room* y agentes conversacionales de inteligencia artificial neutralizan el "efecto foco" y reduce drásticamente el filtro afectivo en las clases virtuales de inglés. Como resultado, este entorno seguro y lúdico transforma la autopercepción de los estudiantes, empoderándolos para superar la ansiedad lingüística y detonando una participación oral espontánea y llena de seguridad comunicativa.

Palabras clave: Ansiedad, oralidad, fluidez, Escape Rooms, IA.

Abstract

This document is the result of a formative research exercise, developed as a degree option, which allowed for reflection on pedagogical practice and educational research. The study was carried out in an online learning community working with a group of young adults. The general objective was to foster spontaneous oral participation and communicative confidence among young adults in virtual English classes within an online learning community, through the use of immersive *Escape Room* narratives supported by Artificial Intelligence (AI) conversational agents during the first semester of 2026. Utilizing a qualitative and experimental approach, this study implemented the use of immersive *Escape Room* narratives supported by AI conversational agents, recognizing their effects in promoting communicative confidence and spontaneous oral participation in young adults. From this research exercise, it was concluded that the integration of immersive *Escape Room* narratives and Artificial Intelligence conversational agents neutralizes the "spotlight effect" and drastically reduces the affective filter in virtual English classes. As a result, this safe and playful environment transforms the students' self-perception, empowering them to overcome linguistic anxiety and triggering a spontaneous oral participation full of communicative confidence.

Keywords: Anxiety, orality, fluency, Escape Rooms, AI.

Tabla de contenido

Introducción	7
Caracterización	9
Planteamiento del Problema	11
Pregunta de Investigación	13
Objetivos	14
Objetivo General	14
Objetivos Específicos.....	14
Marcos de Referencia	15
Referentes Conceptuales	15
Referentes Teóricos.....	16
Referentes Técnicos	19
Herramientas y Métodos	22
Enfoque y Tipo de Estudio.....	22
Unidad de Análisis	22
Técnicas para la Recolección de Datos	23
Categorías para el Análisis de Datos.....	23
Resultados	25
Acercamiento de la Población a la Variable	25
Experimentación	26
Identificación de Variaciones.....	27
Análisis y Discusión	30
Conclusiones y Recomendaciones	35

Referencias Bibliográficas	38
Apéndices.....	41

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Muestras de Investigación</i>	41
--	----

Introducción

En la actualidad, el dominio del inglés como segunda lengua (L2) representa una competencia indispensable; sin embargo, la transición hacia la educación virtual ha transformado profundamente las dinámicas de enseñanza y aprendizaje. En este contexto, los educadores enfrentan el desafío de mantener la motivación y el compromiso de los estudiantes a través de una pantalla. Para enriquecer esta experiencia, se han desarrollado estrategias pedagógicas innovadoras, como la gamificación mediante narrativas inmersivas, y la integración de tecnologías emergentes, como la Inteligencia Artificial (IA). Estas herramientas no solo añaden variedad a los programas de clases *online*, sino que ofrecen entornos dinámicos que se adaptan a las necesidades emocionales y cognitivas de los estudiantes jóvenes.

A pesar de las ventajas de la virtualidad, una de las mayores brechas que persiste en la enseñanza de idiomas es la barrera del silencio y la baja participación. Este problema está intrínsecamente ligado a la ansiedad lingüística y al "filtro afectivo" (Krashen, 1982; Horwitz et al., 1986), fenómenos que se agravan en las plataformas digitales debido al temor a la evaluación constante, también conocido como "efecto foco". En comunidades online conformadas por jóvenes adultos, esta presión suele traducirse en bloqueos emocionales, evasión y una nula práctica espontánea de la L2. Existe, por lo tanto, una necesidad imperante de explorar estrategias pedagógicas que proporcionen espacios seguros libres de juicios, un área donde el potencial de los agentes conversacionales de IA y las narrativas inmersivas requieren mayor exploración.

Para abordar esta problemática, la presente investigación trazó como objetivo general fomentar la participación oral espontánea y la seguridad comunicativa por parte de jóvenes adultos en clases virtuales de inglés de una comunidad de aprendizaje *online*, a través del uso de

narrativas inmersivas tipo *Escape Room* apoyadas con agentes conversacionales de Inteligencia Artificial (IA) durante el primer semestre del 2026. Metodológicamente, el estudio se desarrolló bajo un enfoque cualitativo y experimental, implementando un diseño de investigación formativa. La recolección y análisis de datos se llevó a cabo mediante una observación rigurosa del comportamiento de la unidad de análisis a lo largo de las sesiones, evaluando la evolución de las interacciones lingüísticas y los cambios ontológicos de los participantes al interactuar con la estrategia propuesta.

El hallazgo más relevante de esta investigación demuestra que la convergencia entre los escenarios gamificados tipo *Escape Room* y los agentes conversacionales de IA neutraliza eficazmente el "efecto foco" y reduce drásticamente el filtro afectivo. Al interactuar con un interlocutor neutral como lo es la IA, las estudiantes desarrollaron una "resiliencia comunicativa" sin precedentes, transformando su autopercepción y detonando una fluidez y participación oral genuinas. A continuación, se invita al lector a revisar detalladamente el contenido completo de este informe para comprender en el sustento teórico, el diseño metodológico de la intervención y el análisis exhaustivo de cómo se materializó este resultado en la práctica educativa.

Caracterización

La presente investigación se desarrolla en el marco de una comunidad virtual de aprendizaje conformada por estudiantes de inglés ubicados en diferentes regiones en Colombia. Este grupo no está adscrito a una institución educativa oficial, sino que se conforma como un grupo de tutorías privadas para aprender el idioma. El entorno educativo se distingue por la implementación de encuentros sincrónicos a través de plataformas de videoconferencia como Zoom, Google Meet y Teams, integrando además el uso de herramientas de gestión de aprendizaje para apoyar los procesos educativos. Este escenario pedagógico está influenciado por la globalización, la digitalización de la enseñanza y la educación a distancia.

La unidad de análisis de estudio está constituida por un grupo reducido de máximo tres estudiantes, con edades comprendidas entre los 17 y 25 años. Se trata de una población de adolescentes y adultos jóvenes egresados del colegio en transición hacia la educación superior, estudiantes universitarios y profesionales trabajando activamente. Socioeconómicamente, pertenecen a un estrato medio (estrato 3), por lo tanto, tienen acceso a herramientas tecnológicas como computadoras portátiles, celulares, tabletas y una conexión a internet estable. Este grupo se caracteriza por tener metas de aprendizaje definidas, buscando una preparación lingüística que les permita acceder a oportunidades académicas y laborales en Colombia o en el extranjero.

Las demandas de aprendizaje del grupo surgen de la necesidad de los estudiantes de alcanzar un nivel de suficiencia del inglés de B2 según el Marco Común Europeo de Referencia (MCER). El grupo requiere fortalecer sus competencias comunicativas, específicamente en la producción oral y escrita (con un enfoque en la capacidad de argumentación y fluidez). La demanda principal es, por tanto, transformar los conocimientos previos del idioma adquiridos en

habilidades comunicativas sólidas que permitan a los estudiantes desenvolverse con éxito en y entornos laborales y educativos.

Este grupo de estudiantes además se caracteriza por una alta autonomía, flexibilidad y una competencia avanzada en el manejo de herramientas digitales y tecnológicas. Los participantes demuestran una capacidad intrínseca para navegar entornos virtuales, lo que facilita la integración de metodologías educativas innovadoras que trascienden el aula tradicional. Al ser usuarios habituados a la interacción en espacios digitales, poseen una disposición natural hacia la mediación tecnológica, permitiendo que los procesos de comunicación y colaboración se desarrollen de manera orgánica. Esta familiaridad digital no solo agiliza la adopción de nuevas herramientas de aprendizaje, sino que también establece una base sólida para la aplicación de dinámicas inmersivas y experimentales, donde el estudiante asume un rol protagónico en la gestión de su propio conocimiento.

Planteamiento del Problema

La unidad investigativa está integrada por estudiantes de tutorías virtuales que demuestran un compromiso notable con su proceso formativo. Este grupo se caracteriza por poseer bases lingüísticas sólidas adquiridas previamente, destacando en el manejo de estructuras gramaticales, conjugaciones verbales y la comprensión de textos en inglés de mediana complejidad. Asimismo, los alumnos muestran una gran capacidad para entablar conversaciones sencillas y comprender diálogos cortos, lo que refleja un aprendizaje significativo y una iniciativa individual constante. El grupo además sobresale por su autonomía, flexibilidad y destrezas avanzadas en el uso de herramientas tecnológicas.

A pesar de las fortalezas anteriores, la observación directa de la práctica pedagógica ha evidenciado una barrera crítica: un alto nivel de ansiedad lingüística y un filtro afectivo elevado que paraliza el desarrollo de las competencias comunicativas orales. Los alumnos al carecer de espacios cotidianos para interactuar en la lengua meta, toda la presión recae en las limitadas horas de encuentros sincrónicos, donde se manifiestan conductas de evitación preocupantes. Por un lado, en las sesiones grupales, la intimidación y la comparación frente a otros compañeros con mayor fluidez afecta significativamente la participación espontánea y voluntaria. Esto lleva a los alumnos más inseguros a asumir un rol pasivo, o en casos documentados mediante la observación participante, a la deserción completa de las clases de práctica oral. Por otro lado, ocurre un fenómeno inverso igualmente precario: estudiantes que lograban participar escudándose en la dinámica grupal experimentan un bloqueo total al enfrentarse a tutorías individuales (uno a uno). En este escenario, el “efecto foco” recae enteramente sobre el alumno, generando fatiga cognitiva, silencios prolongados y el abandono temprano de la clase por el temor a equivocarse o no poseer el vocabulario exacto para expresarse. Esta inestabilidad

emocional resulta crítica, ya que en situaciones comunicativas reales o exámenes de proficiencia internacional (donde deberán interactuar de forma autónoma con jurados o hablantes nativos), el estudiante carecerá del grupo para escudarse. La mediación actual, basada en videoconferencias tradicionales, falla sistemáticamente al dejarlos desprotegidos ante la hiper- exposición social y a la percepción de evaluación constante.

Frente a estas limitaciones, surge el interés por transformar el entorno pedagógico mediante la introducción de una nueva estrategia metodológica: el uso de narrativas inmersivas tipo *Escape Room* apoyadas en agentes conversacionales de Inteligencia Artificial (IA) . Al delegar parte de la práctica oral a un agente de IA, que simula a un hablante nativo sin la capacidad de juzgar, y al enmarcar la comunicación dentro de la resolución colaborativa de un misterio, se busca sumergir a los estudiantes en un entorno lúdico e inmersivo donde el idioma es únicamente el vehículo para resolver un problema logrando disminuir significativamente la ansiedad lingüística. Por ende, permitiendo que los alumnos apliquen sus bases lingüísticas de forma natural acelerando su progreso hacia las competencias comunicativas del nivel B2.

En conclusión, la brecha de conocimiento que esta investigación busca resolver se basa en la carencia de estrategias de mediación pedagógica virtual que logren neutralizar eficazmente la ansiedad lingüística, la intimidación por pares y las conductas de evitación durante la producción oral. Si bien la educación a distancia ofrece recursos para la enseñanza teórica, existe un vacío empírico en la comprensión de cómo la intersección entre narrativas inmersivas colaborativas (*Escape Rooms*) y la interacción con Inteligencia Artificial puede transformar la vulnerabilidad emocional del estudiante en una disposición a comunicarse de forma natural.

Pregunta de Investigación

¿Cómo fomentar la participación oral espontánea y la seguridad comunicativa en jóvenes adultos en clases virtuales de inglés de una comunidad online de aprendizaje mediante el uso de narrativas inmersivas tipo *Escape Room* apoyadas por agentes conversacionales de inteligencia artificial durante el primer semestre de 2026?

Objetivos

Objetivo General

Fomentar la participación oral espontánea y la seguridad comunicativa por parte de jóvenes adultos en las clases virtuales de inglés de una comunidad de aprendizaje online a través del uso de narrativas inmersivas tipo *Escape Room* apoyadas con agentes conversacionales de inteligencia artificial (IA) durante el primer semestre del 2026.

Objetivos Específicos

Explorar el acercamiento de los jóvenes adultos en clases virtuales a la práctica oral mediante el uso de narrativas inmersivas tipo *Escape Room* apoyadas con agentes conversacionales de inteligencia artificial.

Analizar las interacciones y el comportamiento de los jóvenes adultos durante el desarrollo de las narrativas inmersivas *Escape Room* apoyadas con inteligencia artificial.

Evaluar el impacto de la intervención tecnológica en los niveles de participación oral espontánea y la reducción de la ansiedad lingüística en clases virtuales.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

La ansiedad lingüística es descrita como “tener un bloque mental que impide el aprendizaje de un idioma” (Horwitz et al., 1986, p.125). Esta puede ser vista como uno de los mayores obstáculos que enfrentan los estudiantes, ya que inhibe y paraliza su progreso, afectando especialmente la competencia de producción oral. Al respecto, Bárkányi y Brash (2025) señalan que las causas de esta ansiedad se dividen en tres categorías: el nerviosismo frente a la comunicación espontánea, el temor de no hablar bien y el temor a cometer errores.

Por otra parte, en el contexto de la enseñanza y aprendizaje de L2, la participación oral espontánea se define como la disposición y capacidad del estudiante para involucrarse activamente en la comunicación verbal. El desarrollo de esta habilidad es fundamental, ya que representa el objetivo principal de la competencia comunicativa: preparar al estudiante para comunicarse efectivamente en situaciones reales. Sin embargo, esta participación es fácilmente limitada por factores afectivos. Cabrera Torres (2025) señala que existe una correlación directa y negativa entre el nivel de ansiedad del estudiante y su disposición a participar oralmente de forma voluntaria.

Una de las estrategias emergentes para mejorar la práctica oral de la L2 son los *Escape Rooms* educativos. En estos entornos, los estudiantes deben superar una serie de desafíos y enigmas para resolver un misterio y avanzar dentro de la narrativa inmersiva del juego.

Esta metodología resulta especialmente valiosa en las clases virtuales, las cuales demandan herramientas digitales dinámicas para retener la atención y la motivación de los estudiantes (Muñoz Verdú, 2025).

En el contexto de esta investigación, la IA conversacional moderna mediante funciones de voz permite interacciones dinámicas y espontáneas, simulando con alta fidelidad una conversación humana auténtica (Salsabil et al., 2025). En la enseñanza de lenguas extranjeras, estas herramientas actúan como tutores virtuales que se adaptan al nivel del usuario, ofreciendo retroalimentación inmediata, personalizada y oportunidades de práctica continua fuera del aula tradicional (Celik, Yildiz y Kara, 2025).

Referentes Teóricos

Para esta investigación tomamos referencia de Horwitz et al. (1986) quienes establecen la base sobre el estudio de la Ansiedad ante las Lenguas Extranjeras (FLA), definiéndola como un conjunto complejo de percepciones y miedos asociados al aprendizaje de idiomas. Además argumentan que el miedo a la evaluación negativa es el principal bloqueador del desempeño en el aprendizaje de idiomas. Su teoría es fundamental porque permite diagnosticar la raíz del problema central: El bloqueo en la participación oral de los jóvenes adultos no se debe a la falta de conocimiento gramatical, sino al temor de ser juzgados, justificando así la necesidad de intervenir con herramientas que reduzcan dicho nerviosismo y paralización.

Lo cual se relaciona con la tesis del Filtro afectivo de Krashen (1982) la cual explica cómo variables emocionales como la motivación, la autoconfianza y la ansiedad impactan directamente la adquisición de una segunda lengua. Postulando como un "filtro" emocional bloquea la entrada y salida de conocimiento lingüístico. Esta postura teórica fundamenta por qué la intervención pedagógica propuesta ayuda a desviar la atención de los estudiantes hacia el juego inmersivo y elimina el juicio humano mediante la intervención tecnología, ayudando a que el filtro afectivo decline, permitiendo que la participación oral fluya sin bloqueos mentales.

Por otra parte, Bárkányi y Brash (2025) analizan cómo la ansiedad lingüística se manifiesta y muta en los entornos de aprendizaje virtual. Exponen que, contrariamente a lo esperado, la educación en línea puede generar nuevos picos de ansiedad si los estudiantes no cuentan con estrategias de mitigación. Lo cual demuestra que el simple hecho de estar detrás de una pantalla no elimina el miedo a hablar y justifica por qué es indispensable incorporar elementos para lograr que los estudiantes participen.

Este fenómeno encuentra explicación en el trabajo de Cabrera Torres (2025) quién aborda empíricamente la correlación negativa existente entre los niveles de ansiedad hacia el inglés como lengua extranjera y la competencia oral de los estudiantes, demostrando que a mayor ansiedad, la disposición a participar oralmente y la fluidez se desploman dramáticamente. Lo cual respaldan la premisa de que, para mejorar la producción oral espontánea, se debe priorizar metodológicamente la creación de entornos de bajo riesgo emocional.

Esto conecta con lo expuesto por Muñoz Verdú (2025) quién explora el uso de los *Escape Rooms* educativos como una herramienta pedagógica innovadora dentro del enfoque de aprendizaje de lenguas extranjeras. Detallando cómo estos escenarios interactivos obligan a los estudiantes a movilizar sus conocimientos teóricos para resolver enigmas de forma colaborativa. Otorgando el respaldo metodológico para usar el juego no como una simple actividad de ocio, sino como una estrategia didáctica estructurada y argumentando como la gamificación inmersiva promueve la comunicación oral al transformar el uso del idioma en un requisito vital para avanzar.

Añadiendo a esto, Manojlovic (2022) investiga el impacto cognitivo de los juegos de escape educativos, argumentando que las dinámicas basadas en desafíos mejoran el rendimiento al integrar a los estudiantes en una experiencia totalmente inmersiva. Resaltando que el

aprendizaje basado en tareas dentro de una narrativa lúdica retiene profundamente la atención de los estudiantes. Explicando que al sumergir al joven adulto en el misterio del juego, su carga cognitiva se enfoca en resolver las pistas, desplazando temporalmente el miedo a la evaluación que inhibe su habla.

La anterior postura la afirma Bellés-Calvera y Martínez-Hernández (2023) quienes estudian los *Escape Rooms* específicamente como herramientas motivacionales que contrarrestan el estrés en el aprendizaje de inglés. Evidenciando empíricamente que estas dinámicas logran que los alumnos sientan mucha menos presión al comunicarse en la lengua meta debido a la urgencia cooperativa del juego. Justificando como la narrativa inmersiva es un "escudo emocional" efectivo que fomenta la fluidez natural y la participación desinhibida, al transformar el error lingüístico en parte de la mecánica de juego.

Además De Ros-Cócera y Polyakova (2023) respaldan la idea de que cuando el estudiante percibe la interacción oral como un reto lúdico y no como una evaluación académica punitiva, su disposición al diálogo aumenta.

Por otra parte Salsabil et al. (2025) analiza el efecto de las interacciones mediante chat de voz con inteligencia artificial conversacional en las habilidades de expresión oral. Revelando que la conversación con una IA transforma a los aprendices silenciosos en hablantes seguros, ya que elimina el temor al escrutinio humano.

Lo cual es afirmado por Celik et al. (2025) quienes documentan que la IA proporciona retroalimentación inmediata, adaptativa y desprovista de emociones negativas, lo que incrementa la confianza del alumno.

Mientras que Norena González (2025) concluye que el uso de estas herramientas tecnológicas incide de manera directa y altamente positiva en el desarrollo específico de la habilidad de producción oral.

Referentes Técnicos

Para esta investigación se consideran Los Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: Inglés (Guía 22) del Ministerio de Educación Nacional (MEN), donde se establecen los lineamientos operativos y pedagógicos para la enseñanza del inglés en el país. Donde se prioriza la “competencia comunicativa” por encima de la memorización gramatical, exigiendo que los estudiantes sean capaces de usar el idioma en contextos reales y significativos.

A nivel internacional también se considera el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER), adoptado oficialmente por Colombia a través del Plan Nacional de Bilingüismo, que define las destrezas lingüísticas de los estudiantes en una escala de niveles (A1 a C2). Donde se proporcionan los descriptores técnicos exactos de lo que significa la “producción oral” y la “interacción oral” en cada etapa del aprendizaje.

Por otra parte, se somete a las directrices de la UNESCO (2023) en sus Orientaciones para la Inteligencia Artificial Generativa en la Educación y la Investigación, para integrar herramientas de inteligencia artificial de forma ética, segura y pedagógica en los entornos de aprendizaje.

Referentes Legales

En esta investigación se toma en cuenta la Ley General de Educación (Ley 115 de 1994), la cual establece los lineamientos generales del sistema educativo colombiano. En sus artículos 21 y 23, la ley decreta como obligatoria el área de humanidades y la adquisición de elementos de conversación y lectura en al menos una lengua extranjera.

También se soporta en la Ley de Bilingüismo (Ley 1651 de 2013), la cual prioriza el aprendizaje del idioma inglés en Colombia, preparando a los ciudadanos para la inserción en un mundo globalizado. Asimismo, se justifica a través de la Ley de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones – TIC (Ley 1341 de 2009), donde se dictamina la articulación obligatoria del uso de las TIC con los procesos educativos, promoviendo el desarrollo de infraestructura y estrategias digitales para mejorar la calidad del aprendizaje.

Referentes Éticos

Para garantizar la integridad, el respeto y la protección de los participantes a lo largo de esta investigación, el estudio se rige bajo los siguientes principios y consideraciones éticas:

Al tratarse de jóvenes adultos, se implementará un formato de consentimiento informado detallado. En este documento se explicarán claramente los objetivos del estudio, la naturaleza de la intervención (el uso del *Escape Room* virtual y la inteligencia artificial) y los métodos de recolección de datos.

Dado que se evaluará la participación oral, se requiere la grabación de audio o la recopilación de interacciones de voz. Por lo tanto, el manejo de esta información se alinearán con la Ley de Protección de Datos Personales o Habeas Data de Colombia (Ley 1581 de 2012). Las grabaciones y transcripciones generadas por la interacción con la inteligencia artificial serán tratadas bajo estrictos criterios de confidencialidad y anonimato.

Además, en concordancia con las recomendaciones éticas de la UNESCO para el uso de IA en educación, se aplicará el principio de transparencia. Los estudiantes serán informados explícitamente de que están interactuando con un agente conversacional artificial y no con un evaluador humano oculto. Esto es fundamental no solo a nivel metodológico (para reducir el miedo al juicio social), sino a nivel ético, evitando el engaño. Asimismo, se seleccionarán

herramientas de IA conversacional que garanticen que los datos de voz introducidos por los alumnos no sean utilizados indebidamente por terceras partes.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

El presente trabajo se enmarca dentro de un enfoque metodológico de investigación cualitativo. De acuerdo con Hernández-Sampieri et al. (2014), la investigación cualitativa “se enfoca en comprender los fenómenos, explorándolos desde la perspectiva de los participantes en un ambiente natural y en relación con su contexto” (p. 358). Por lo tanto, la elección de este enfoque es la más adecuada ya que el problema de esta investigación es un fenómeno educativo y afectivo ya que la enseñanza de una segunda lengua es una construcción social y dinámica. Por ende, la metodología cualitativa otorga las herramientas necesarias para la observación del comportamiento, las reacciones espontáneas, los bloqueos emocionales y las interacciones orales de los estudiantes en el aula virtual mientras participan en las dinámicas de clase mediadas por narrativas tipo *Escape Room* apoyadas con agentes conversaciones de IA (Inteligencia Artificial). Por lo tanto, evaluar esta intervención requiere la observación del proceso pedagógico y no solamente los resultados finales.

Unidad de Análisis

La unidad de análisis de esta investigación está constituida por un grupo reducido de estudiantes jóvenes con un nivel de dominio del inglés A2-B1 que practican inglés como lengua extranjera en una comunidad de aprendizaje *online* independiente. El foco principal de observación y análisis será el comportamiento, las interacciones colaborativas y los niveles de participación oral espontánea de este grupo específico durante el desarrollo de las sesiones virtuales sincrónicas mediadas por narrativas inmersivas tipo *Escape Room* apoyadas con agentes conversacionales de inteligencia artificial.

Técnicas para la Recolección de Datos

El procedimiento de recolección de datos de la investigación se estructura en tres fases enfocadas en evaluar el impacto pedagógico de las narrativas inmersivas tipo *Escape Room* mediadas con inteligencia artificial (IA). En la primera fase (exploratoria-diagnóstica), se establecerá una línea base de ansiedad lingüística mediante un cuestionario pre-experiencia, seguido de una sesión introductoria con una sección donde se llevará a cabo una micronarrativa que será analizada a través de observación directa y un grupo focal. Posteriormente, la fase de movilización se centrará en el desarrollo de una sección con la narrativa del *Escape Room* principal, donde se realiza una observación participante apoyada en grabaciones de video; el análisis de estas transcripciones permitirá documentar cómo el "escudo emocional" de la historia, la urgencia del juego colaborativo y la integración de un agente conversacional de inteligencia artificial detonan la participación oral espontánea. Finalmente, la fase de evaluación contrastará los niveles de ansiedad mediante la observación de la clase y un grupo focal final, triangulando todos los datos para validar cualitativamente de qué manera la inmersión en los escenarios ficticios apoyados por la IA transformó la seguridad comunicativa de los participantes.

Categorías para el Análisis de Datos

Para el proceso de interpretación de los datos cualitativos, el análisis se estructura en torno a tres categorías que representan las dimensiones ontológicas del fenómeno educativo de observación. Siendo la primera categoría: la "ansiedad lingüística". La segunda, "la confianza en la dinámica del *Escape Room*", la cual se centra en la observación de la iniciativa y fluidez natural de los participantes al comunicarse en la L2. Finalmente, la tercera categoría es "el impacto del agente IA" donde se examina cómo el entorno gamificado del *Escape Room* y la

integración de un agente conversacional de inteligencia artificial altera las dinámicas de presión social, actuando como un “escudo emocional”.

Resultados

Acercamiento de la Población a la Variable

La fase exploratoria confirmó la existencia de la categoría “ansiedad lingüística” en los participantes al expresarse oralmente en las clases de inglés. Los datos recopilados mediante la encuesta inicial abierta revelaron que esta barrera afectiva provenía, mayormente, del código “temor a cometer errores gramaticales”, la “ inseguridad sobre qué decir” y el “temor a la evaluación” por parte de compañeros y maestros. La unidad de estudio afirmó que esta ansiedad se manifiesta a través de una conducta de evitación, donde los estudiantes prefieren el código “permanecer en silencio” o no encender el micrófono si no están seguros de su intervención.

Dicha conducta se evidenció durante la primera intervención al presentar la sección de práctica oral tipo *Escape Room* apoyada por un agente conversacional de inteligencia artificial (IA). La observación registrada en los diarios de campo identificó momentos de silencio y hesitación al hablar, lo que confirma el código de “temor a no saber qué decir”.

Sin embargo, a medida que la unidad de análisis se sumergió en la narrativa del *Escape Room*, se identificaron episodios de expresión oral espontánea. Al enfrentarse por primera vez al agente de IA para resolver retos, las estudiantes demostraron una mayor seguridad comunicativa, evidenciando un crecimiento paulatino gracias a la dinámica inmersiva. Esta reducción inicial del filtro afectivo fue corroborada durante el grupo focal, donde las participantes expresaron mayor confianza al interactuar con la IA; percibieron que el agente no las juzgaría, sino que, independientemente de sus limitaciones, procesaría la información para ayudarlas a avanzar.

Por otra parte, se destacó el trabajo colaborativo como un factor fundamental para vencer la ansiedad, tal como las estudiantes compartieron el grupo focal: “Sentimos menos nervios al trabajar en equipo, porque si de pronto yo fallo entonces ella me ayuda, si ella falla entonces yo

la ayuda, somos dos y nos apoyamos”. Al finalizar la intervención, se observó un cambio emocional positivo en la unidad de análisis, documentado en expresiones como “I love it! Yes, I like it!”, lo que confirma un impacto exitoso en el fortalecimiento de la confianza comunicativa.

Experimentación

Durante la experimentación se implementó la estrategia pedagógica a través de una dinámica de clase basada en una narrativa tipo *Escape Room* asistida por un agente conversacional tipo inteligencia artificial (IA). Inicialmente, tal como se documentó en el diario de campo, se observó la categoría de “ansiedad lingüística”, identificando una timidez inicial cuando la docente realizó preguntas directas tipo rompehielo; algunos signos de ansiedad registrados fueron las intervenciones no voluntarias, la timidez al hablar y el nerviosismo. Sin embargo, una vez la dinámica de la clase cambió y se introdujo la experiencia inmersiva a través del *Escape Room* y el docente pasó a tomar un rol de *Game Master*, se evidenció un cambio significativo hacia la participación espontánea.

Cabe destacar que en la categoría de “confianza en la dinámica del *Escape Room*”, se documentaron aspectos notables como “la negociación de significados” cuando las estudiantes A y B comenzaron a discutir en inglés entre ellas para encontrar la solución sin necesidad de la intervención del docente, permitiendo el trabajo en equipo. Sumado a esto, una circunstancia peculiar fue la “participación extendida” cuando la estudiante B motivada por la actividad involucró a su hermana para que la ayude a resolver los acertijos del juego. Esto se evidencia igualmente mediante el código de “inmersión en el escenario”, cuando la estudiante B afirmó que le gustó mucho la actividad porque pudo usar sus palabras para probar su identidad dentro del juego, lo cual demostró que la estudiante se centró en la meta, mejorando su fluidez oral y dejando atrás el temor al error gramatical.

Por otra parte, en el grupo focal de discusión, las estudiantes afirmaron que este tipo de juego las ayudó a mejorar su fluidez oral debido a la rapidez de la situación; pudieron hacer uso de las palabras que ya conocían y hablar más rápido. Esto se trianguló con el código de “espacio seguro”, ya que no se sintieron juzgadas y se evidenció el desplazamiento del foco evaluativo. Una de las estudiantes resaltó sobre esta confianza: “Lo que tuvo este juego para yo sentir confianza fueron los métodos, como la IA, e incluso no ver el profesor ahí, da más comodidad y más calma”. Lo anterior también fue observable a través del lenguaje corporal asertivo y la motivación que evolucionó a lo largo de la sesión.

Finalmente, en la categoría de “impacto del agente IA”, se observó la fluidez comunicativa; la estudiante B empezó a participar activamente, respondiendo a los interrogantes del agente e incluso formulando preguntas para avanzar. En la primera interacción, la estudiante A se sentía confundida; sin embargo, luego de comprender la dinámica, se evidenció autonomía al interactuar de forma colaborativa. Esta seguridad al hablar se confirmó en el grupo focal, donde la IA fue clave para la disminución del filtro de ansiedad; la estudiante B afirmó: “Mi parte favorita de la clase fue hablar con IA. Porque ella me entiende, fue muy paciente con nosotros y nos explicó las cosas despacio”. Asimismo, la estudiante A reforzó el código de “percepción de IA como espacio seguro” al afirmar: “Me sentí muy relajada, la IA no juzga”. En concordancia, las estudiantes mencionaron cómo la IA favorece el mejoramiento de las habilidades de escucha al ser percibida como una fuente auténtica del idioma.

Identificación de Variaciones

Uno de los mayores cambios observados en la unidad de análisis después de la implementación de la variable fue durante la sesión final del *Escape Room*, ya que no se identificó ninguna instancia observable de “ansiedad lingüística” en el diario de campo, a

diferencia de las primeras sesiones donde se registraron códigos como “silencios comunicativos”, “participación lingüística dirigida” y “producción lingüística minimalista”. En contraste, se manifestaron códigos de confianza como “participación espontánea”, “autonomía comunicativa” y “seguridad en la producción oral”. Esto se corroboró con el grupo de discusión focal final, donde las estudiantes A y B afirmaron que en la clase no sintieron ansiedad cuando tenían que hablar en inglés, evidenciando una reducción relevante del “filtro afectivo”.

Por otra parte, en la interacción con el agente conversacional de IA, se evidenció en los diarios de campo una categoría emergente: la “resiliencia comunicativa” y la “persistencia del flujo comunicativo”. A pesar de que el agente IA contestó con lentitud en esta ocasión, la dinámica de la clase no se vio afectada; las estudiantes continuaron inmersas en la actividad, manteniendo niveles emocionales altos y activos. Además, otro aspecto importante a recalcar fue la emergencia de “complejidad sintáctica” y la “seguridad argumentativa”, donde la unidad de análisis comenzó a hacer uso de frases más largas y oraciones más complejas para argumentar con la IA de manera espontánea. Esto representa un cambio significativo frente a las frases cortas documentadas en la fase exploratoria y la participación guiada por la docente. Este hallazgo fue corroborado en el grupo focal, donde la estudiante A manifestó: “El uso de la IA me hizo sentir confianza total al hablar, uno se sabe expresar mejor”.

Otro punto de cambio manifestado durante la dinámica tipo *Escape Room* fue el “afecto positivo” y el “entusiasmo lúdico”, el cual fue creciendo desde la primera implementación de la intervención. Esto fue documentado en el diario de campo, donde las estudiantes manifestaron un alto nivel de “excitación emocional” al terminar los desafíos del juego y alegría al participar en una sesión con una duración más larga, comparada con la sesión inicial. De igual manera, se observó durante la participación con la IA que las estudiantes comenzaron no solamente a

responder las preguntas del agente, sino a actuar como personajes pertenecientes a la narrativa del escenario inmersivo (cambiando la voz y actuando). Esto demuestra una mayor “seguridad comunicativa” y “*performance* narrativa”, en contraposición al nivel inicial de ansiedad documentado en interacciones cortas.

Visto desde la dimensión ontológica de los sujetos, estas modificaciones dan cuenta de una evolución integral. Las estudiantes no solo cambiaron su desempeño, sino que transformaron intrínsecamente su disposición, su comportamiento interaccional y su manera de habitar en los espacios de práctica oral.

Análisis y Discusión

Los resultados generales obtenidos a lo largo de este estudio confirman que la integración de narrativas inmersivas tipo *Escape Room* apoyadas por inteligencia artificial (IA) generó un impacto altamente positivo en la unidad de análisis. En estricta consonancia con los objetivos de la investigación, orientados a explorar el acercamiento a la práctica oral, analizar las interacciones en el entorno gamificado y evaluar el impacto en la reducción de la “ansiedad lingüística” y el fomento de la “participación espontánea”, los hallazgos demuestran una transformación comunicativa sustancial. El presente análisis abordará, en primer lugar, el acercamiento inicial de la población a esta variable, seguido de la discusión sobre el impacto directo de la experimentación contrastado con los referentes teóricos. Finalmente, se expondrán los cambios observados en el aspecto ontológico de las estudiantes, evidenciando una profunda reconfiguración en su seguridad e identidad comunicativa.

En relación con el primer objetivo, la fase exploratoria confirmó las expectativas iniciales sobre la existencia de una fuerte barrera afectiva: los mayores niveles de “ansiedad lingüística” y “silencios” se manifestaron cuando el docente realizaba preguntas directas. Sin embargo, al analizar cómo la unidad de estudio se relacionó inicialmente con la variable tecnológica y lúdica, se corroboró la hipótesis de que la inmersión en el juego reduce el “efecto foco”, liberando a las estudiantes de la presión evaluativa constante al desplazar al docente hacia un rol de *Game Master*. Un hallazgo sorprendente en este primer acercamiento ocurrió al interactuar por primera vez con la IA; aunque una de las estudiantes experimentó una disonancia comunicativa inicial al no comprender los mensajes del agente, esta confusión no desencadenó ansiedad. Por el contrario, la motivación por resolver el acertijo fomentó la “resiliencia comunicativa” y un

genuino “trabajo colaborativo”, marcando una transición exitosa desde la evitación hacia la participación activa.

Respecto al análisis de las interacciones y la evaluación del impacto de la intervención, la fase de experimentación evidenció que la IA actuó como un potente catalizador de la producción oral. Las estudiantes pasaron de respuestas minimalistas a una emergencia de “complejidad sintáctica” y a una notable “seguridad argumentativa” al tener que persuadir a personajes como el Guardia o la Reina. Estos resultados dialogan directamente con las teorías de la adquisición de segundas lenguas discutidas en el marco teórico, particularmente con la teoría del “filtro afectivo”. Los datos confirman la pertinencia de esta teoría frente a la variable, ya que, al percibir a la IA como un interlocutor que no juzga, el “filtro afectivo” de las estudiantes disminuyó drásticamente. Asimismo, el entorno lúdico motivó el desplazamiento del “temor a cometer errores gramaticales”, validando los postulados teóricos que sugieren que la priorización de la “fluidez” y la “negociación de significados” sobre la precisión gramatical detona la “participación espontánea”.

Visto desde la dimensión ontológica de los sujetos, estas modificaciones dan cuenta de una evolución integral. Las estudiantes no solo cambiaron su desempeño, sino que transformaron intrínsecamente su disposición, su comportamiento interaccional y su manera de interactuar en los espacios de práctica oral. Estos avances quedaron ilustrados claramente en los datos recolectados. Por ejemplo, el nivel de “afecto positivo” y “entusiasmo lúdico” las llevó a una “participación extendida”, evidenciada en los diarios de campo cuando la estudiante B invitó espontáneamente a su hermana a involucrarse en el juego, demostrando que la práctica oral dejó de ser una obligación académica para convertirse en un “entorno seguro” y disfrutable. Finalmente, esta transformación ontológica hacia una “autonomía comunicativa” culminó en el

grupo focal de cierre; allí, las estudiantes comenzaron a responder a las preguntas reflexivas orgánicamente en inglés, olvidando el uso del español. Como lo expresó de manera textual la estudiante A en la entrevista: “El uso de la IA me hizo sentir confianza total al hablar, uno se sabe expresar mejor”, evidenciando una transformación en su autopercepción comunicativa.

Para finalizar el análisis sobre el impacto que tiene la variable en la reducción de la “ansiedad lingüística”, resulta imperativo contrastar estos hallazgos con los estudios previos. En cuanto a la dinámica gamificada, los resultados de la experiencia inmersiva tipo *Escape Room* coinciden con los hallazgos de Bárkányi y Brash (2025) y Bellés-Calvera y Martínez-Hernández (2023), quienes exponen que los entornos lúdicos ayudan a disminuir el “filtro afectivo” y promueven una fuerte motivación para comunicarse en la lengua meta. Esto se evidenció en la unidad de análisis mediante las categorías de “afecto positivo” y “entusiasmo lúdico” documentadas a lo largo de las sesiones. Igualmente, los resultados derivados de la interacción con la inteligencia artificial corroboran las conclusiones de Celik et al. (2025) sobre el uso de agentes conversacionales. Al igual que en su investigación, la interacción con la IA en este estudio permitió que las estudiantes superaran el “miedo a cometer errores” y al “juicio externo”, ya que percibieron una neutralidad evaluativa que les otorgó confianza total al hablar. De esta manera, se confirma que la convergencia de ambas herramientas: el entorno de juego y el interlocutor artificial, no solo reduce las barreras emocionales, sino que fomenta una verdadera autonomía en la producción oral.

A pesar de los resultados positivos obtenidos, es pertinente señalar algunas limitaciones del presente estudio. En primer lugar, el tamaño reducido de la muestra; si bien esta característica fue fundamental para recolectar datos cualitativos profundos y probar la efectividad de la dinámica en grupos pequeños, para una hipótesis más fuerte se necesita mayor

población. En segundo lugar, existe una limitación de carácter social relacionada con los vínculos de confianza preexistentes, dado que las estudiantes ya se conocían previamente. Sería de gran interés comprobar esta hipótesis en grupos de estudiantes que no se conozcan, con el fin de medir de manera más objetiva el impacto de la gamificación tipo *Escape Rooms* en la construcción del trabajo en equipo. Finalmente, desde el ámbito tecnológico, el uso del agente conversacional presentó ciertas restricciones debido a la conexión de internet, el uso del microfono y al no estar completamente integrada en la plataforma donde se diseñó la actividad. Para futuros estudios, sería sumamente relevante desarrollar o implementar un agente de IA inmersivo dentro de la misma plataforma del juego, lo cual, a su vez, requerirá un mayor desarrollo de destrezas tecnológicas por parte del docente facilitador o una mayor inversión financiera en plataformas ya preexistentes con estas características.

Los hallazgos obtenidos contribuyen a la enseñanza de la L2, especialmente en el desarrollo de las habilidades orales en contextos donde la L2 no se practica fuera del aula de clase. Esta dinámica puede aplicarse efectivamente en clases en línea donde los estudiantes presentan altos niveles de “ansiedad comunicativa” y el docente determina una baja participación. De igual manera, las dinámicas narrativas tipo *Escape Room* con agente conversacional de IA pueden utilizarse como soporte didáctico para añadir variedad a los programas de clases virtuales, especialmente en poblaciones jóvenes o grupos pequeños; esto permite hacer uso de las herramientas innovadoras de IA sin desplazar el rol del docente, quien actúa como el facilitador y guía esencial del proceso. Asimismo, es importante destacar que estas estrategias pueden influir positivamente en evitar el abandono de los cursos por parte de los estudiantes, el cual suele ser motivado por la ansiedad que genera la práctica oral bajo el “efecto foco”. En conclusión, estos hallazgos pueden contribuir a mejorar los procesos pedagógicos de la

práctica de la L2 en entornos digitales, mitigando los efectos del “filtro afectivo” que limitan la “participación oral” y la “práctica espontánea”. Esto ayuda tanto a estudiantes como a docentes a experimentar una dinámica de clase eficaz, donde los alumnos puedan practicar y visualizar mejoras reales en su “fluidez oral”.

Las conclusiones derivadas de este análisis confirman que el uso de la estrategia de gamificación narrativa tipo *Escape Room*, apoyada con un agente conversacional de IA, ha probado ser efectiva para disminuir el “filtro afectivo” y mitigar la “ansiedad lingüística”. Asimismo, logró promover el “trabajo en equipo”, la “autonomía”, la “participación espontánea” y la “fluidez” en la unidad de análisis, demostrando que la intervención fue exitosa y alcanzó los resultados esperados. Sin embargo, al tratarse de un estudio piloto, este trabajo da cabida a investigaciones mucho más profundas. Por ejemplo, sería pertinente evaluar la eficacia de la estrategia en grupos de clases virtuales con estudiantes de nivel A1, o bien, diseñar desafíos más complejos para estudiantes de nivel B2-C1 con el fin de practicar estructuras lingüísticas más avanzadas. Otra propuesta de investigación factible sería implementar esta dinámica en grupos con una mayor cantidad de participantes (de 4 a 5 estudiantes por equipo), para observar cómo evolucionan las interacciones comunicativas.

Conclusiones y Recomendaciones

Los hallazgos más relevantes de la investigación corroboraron, a partir de la fase exploratoria, la existencia de un “bloqueo emocional” que obstruye la participación en las clases virtuales de inglés. Esta ansiedad funciona, muchas veces, como resultado del temor al “efecto foco”, a la evaluación constante o a cometer errores gramaticales. Sin embargo, en respuesta a los objetivos planteados y a la pregunta central de este estudio, la aplicación de la estrategia de narrativas inmersivas tipo *Escape Room* apoyadas por un agente conversacional de inteligencia artificial (IA) probó ser altamente efectiva. Esta intervención ayudó a los jóvenes adultos de la comunidad *online* de aprendizaje a fomentar significativamente la “participación oral espontánea” y la “seguridad comunicativa”. Esto se evidenció en la eliminación del “filtro afectivo” y la disminución total de la “ansiedad lingüística”; logros que fueron posibles gracias a la inmersión en el juego, el fomento del trabajo en equipo y la interacción libre de juicios con un agente neutral de IA.

A medida que la unidad de análisis se fue sumergiendo en la dinámica del *Escape Room* e interactuando con el agente conversacional de IA, se evidenció cómo la investigación movilizó profundamente su aspecto ontológico. Se notó una evolución paulatina y un avance importante en el crecimiento de la “participación espontánea”, la “autonomía comunicativa”, la negociación de significados en grupo y la complejidad sintáctica de las interacciones orales, logrando todo esto sin necesidad de una intervención directa por parte del docente. Este descubrimiento evidenció una disminución notable en el “filtro afectivo” de las participantes y la eliminación total del “efecto foco”, el cual era causante del bloqueo oral por temor a ser juzgados y evaluados. Por el contrario, se documentó un crecimiento exponencial en la seguridad

comunicativa de las estudiantes al sentirse en un espacio seguro y libre de juicios gracias a las interacciones con la IA.

El uso de escenarios inmersivos tipo *Escape Room* apoyados por un agente conversacional de IA produjo un impacto notable en la unidad de estudio. Entre los principales logros, se destaca que las estudiantes mostraron altos niveles de “afecto positivo” y “entusiasmo lúdico” a medida que avanzaban en la actividad y desarrollaban cada desafío. A la par, se documentó un sólido involucramiento emocional positivo durante todo el proceso. Asimismo, la interacción con el agente conversacional dio como resultado el desarrollo de una “resiliencia comunicativa” que no había sido observada anteriormente en el grupo. No obstante, al evaluar los aspectos que podrían haber sido menos efectivos, se evidenció un poco de confusión en la unidad de análisis al momento de interactuar con la IA durante la tercera sesión. Sin embargo, resulta revelador que esta confusión no se convirtió en ansiedad, demostrando que la motivación generada por el entorno de juego fue suficiente para superar la barrera tecnológica.

En términos de su contribución a la literatura existente, el presente estudio reafirma la teoría del filtro afectivo en la adquisición de segundas lenguas, a la vez que expande la comprensión sobre el impacto de las tecnologías emergentes en la educación virtual. La principal aportación novedosa de esta investigación, tanto a nivel metodológico como teórico, radica en demostrar el éxito de la convergencia entre los *Escape Rooms* y la inteligencia artificial. Se aportó evidencia empírica de que esta combinación no solo neutraliza el “efecto foco”, sino que genera una categoría emergente denominada “resiliencia comunicativa” demostrando que el interés lúdico empodera a los estudiantes para superar obstáculos técnicos y confusiones iniciales sin caer en la ansiedad. De este modo, los hallazgos sientan un precedente valioso que puede influir en futuras investigaciones, sirviendo de base para diseñar estudios con muestras

poblacionales más amplias o para evaluar el impacto de esta estrategia en diferentes etapas del aprendizaje (como niveles iniciales A1 o avanzados B2-C1). Asimismo, abre la puerta al desarrollo tecnológico enfocado en la pedagogía, sugiriendo la necesidad de investigar la creación de agentes conversacionales de IA inmersivos que operen dentro de plataformas interactivas que propicien la creación de dinámicas tipo *Escape Room*.

Con base en los hallazgos obtenidos, se recomienda la implementación de experiencias inmersivas tipo *Escape Room* apoyadas por agentes conversacionales de IA como una estrategia didáctica para mitigar el “filtro afectivo” en las clases en línea. La integración de estas herramientas fomentará la participación oral espontánea, el trabajo en equipo y la creación de un entorno seguro. De este modo, los estudiantes tendrán la confianza necesaria para practicar la expresión oral en inglés sin el temor a ser juzgados, lo que les permitirá experimentar una mejora continua en su fluidez y afianzar su seguridad en el uso del idioma.

Para obtener una visión más completa y comprobar la mayor efectividad de la variable, se sugiere que futuros estudios se lleven a cabo en grupos más diversos. Específicamente, resultaría sumamente enriquecedor replicar la intervención con estudiantes que no se conozcan previamente; esto permitirá constatar de manera objetiva el impacto real de la dinámica en la estimulación del trabajo en equipo. Asimismo, evaluar este nuevo contexto ayudará a confirmar cómo la inmersión lúdica y la neutralidad natural del agente de IA logran mantener bajos los niveles de ansiedad lingüística, incluso frente a la interacción con pares desconocidos.

Referencias Bibliográficas

- Bárkányi, Z., y Brash, B. (2025). Foreign language speaking anxiety online: Mitigating strategies and speaking practices. *ReCALL*, 37(1), 45-62.
- Bellés-Calvera, L., y Martínez-Hernández, C. (2023). Slave away or get away: Escape rooms as motivational tools for learning English in the CLIL history classroom. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 26(1), 1-15.
- Cabrera Torres, A. I. (2025). Ansiedad hacia el aprendizaje del inglés como lengua extranjera y competencia oral en estudiantes de secundaria técnica pública. *Revista de la Escuela de Ciencias de la Educación*, 1(20), 1-15.
- Celik, B., Yildiz, Y., y Kara, S. (2025). Using ChatGPT as a virtual speaking tutor to boost EFL learners' speaking self-efficacy. *Australian Journal of Applied Linguistics*, 8(1), 1-15.
- Congreso de la República de Colombia. (17 de octubre de 2012). *Ley 1581 de 2012. Por la cual se dictan disposiciones generales para la protección de datos personales*. Diario Oficial No. 48.587.
- Congreso de la República de Colombia. (8 de febrero de 1994). *Ley 115 de 1994. Por la cual se expide la ley general de educación*. Diario Oficial No. 41.214.
- Congreso de la República de Colombia. (30 de julio de 2009). *Ley 1341 de 2009. Por la cual se definen principios y conceptos sobre la sociedad de la información y la organización de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones*. Diario Oficial No. 47.426.
- Congreso de la República de Colombia. (12 de julio de 2013). *Ley 1651 de 2013. Por la cual se modifican los artículos 13, 20, 21, 22, 30 y 38 de la Ley 115 de 1994 y se dictan otras disposiciones-Ley de bilingüismo*. Diario Oficial No. 48.849.

- Consejo de Europa. (2002). *Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación*. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.
- De Ros-Cócera, L., y Polyakova, O. (2023). Escape Room Educativo como estrategia para innovar en enseñanza de segundas lenguas. Un estudio piloto en docentes. *Revista de Innovación y Buenas Prácticas Docentes*, 12(1), 1-15.
- Hernández-Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. P. (2014). *Metodología de la investigación* (6.^a ed.). McGraw-Hill Education.
- Horwitz, E. K., Horwitz, M. B., y Cope, J. (1986). Foreign language classroom anxiety. *The Modern Language Journal*, 70(2), 125-132.
- Krashen, S. D. (1982). *Principles and practice in second language acquisition*. Pergamon Press.
- Ministerio de Educación Nacional. (2006). *Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: Inglés* (Guía No. 22). Imprenta Nacional de Colombia.
- Ministerio de Educación Nacional. (2017). *Plan Nacional Decenal de Educación 2016-2026. El camino hacia la calidad y la equidad*.
- Ministerio de Educación Nacional. (25 de julio de 2019). *Decreto 1330 de 2019. Por el cual se sustituye el Capítulo 2 y se suprime el Capítulo 7 del Título 3 de la Parte 5 del Libro 2 del Decreto 1075 de 2015*. Diario Oficial No. 51.025.
- Muñoz Verdú, M. E. (2025). *The escape room: An educational tool in the CLIL approach* [Trabajo de Fin de Máster, Universidad de Valladolid]. Repositorio Documental de la Universidad de Valladolid (UVaDOC).
- Norena González, M. E. (2025). *Fortalecer el aprendizaje de inglés como lengua extranjera en estudiantes del curso English III de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia*

UNAD utilizando la inteligencia artificial [Trabajo de grado, Universidad Nacional Abierta y a Distancia]. Repositorio Institucional UNAD.

Salsabil, M., Rahman, A., y Hasan, T. (2025). From silent learners to confident speakers: The effect of AI voice chat with ChatGPT on EFL speaking skills. *Journal of English Education*, 3(1), 38-50.

UNESCO. (2023). *Orientaciones para la inteligencia artificial generativa en la educación y la investigación*. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.

Apéndices

Apéndice A

Muestras de Investigación

https://drive.google.com/drive/folders/1rEX33gCGF8lbePFQ8isnuIeX8v_Mh95d?usp=drive_link