GAMIFICACIÓN CON ENFOQUE AFECTIVO MEDIADA POR TIC PARA EL DESARROLLO DE LA PRODUCCIÓN ORAL EN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS DE INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA

Autora: Esmeralda Alcalá

RESUMEN

El presente estudio analiza el impacto de una estrategia pedagógica basada en la gamificación con enfoque afectivo mediada por Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para fortalecer la producción oral en estudiantes universitarios de inglés como lengua extranjera. La investigación se desarrolló en una institución universitaria de Barranquilla con la participación de 14 estudiantes del primer semestre del programa de Gestión Administrativa. Se adoptó un enfoque cualitativo bajo el modelo de investigación-acción. La información se recopiló mediante observación participante, diarios de campo, cuestionarios abiertos y registros de producción oral. Los resultados evidenciaron una disminución de la ansiedad comunicativa, un incremento de la motivación y una mayor participación oral. Asimismo, se observaron mejoras en la fluidez y en la confianza comunicativa. Se concluye que la integración de gamificación, afectividad y TIC favorece el desarrollo de la competencia oral en contextos universitarios.

Palabras clave: Gamificación, enfoque afectivo, producción oral, TIC, inglés como lengua extranjera.

ABSTRACT

This study analyzes the impact of a pedagogical strategy based on gamification with an affective approach mediated by Information and Communication Technologies (ICT) to enhance oral production among university students learning English as a foreign language. The research was conducted at a higher education institution in Barranquilla with 14 first-semester students from the Administrative Management program. A qualitative approach based on action research was adopted. Data were collected through participant observation, field notes, open-ended questionnaires, and oral production records. Findings revealed a reduction in communication anxiety, increased motivation, and greater oral participation. Improvements in fluency and communicative confidence were also observed. The study concludes that the integration of gamification, affective learning, and ICT contributes positively to the development of oral competence in higher education contexts.

Keywords: Gamification, affective approach, oral production, ICT, English as a foreign language.

INTRODUCCIÓN

El dominio del inglés como lengua extranjera constituye una competencia estratégica en la educación superior, debido a su papel como lengua de comunicación global en contextos académicos y profesionales (Crystal, 2003). No obstante, en múltiples escenarios universitarios persisten dificultades en el desarrollo de la producción oral, particularmente en los niveles iniciales, donde se evidencian limitaciones en la fluidez, baja participación y elevados niveles de ansiedad comunicativa.

En el contexto de la Institución Universitaria de Barranquilla, sede Juan de Acosta, esta problemática se manifiesta de manera recurrente en estudiantes de primer semestre del programa de Gestión Administrativa. Esta situación evidencia una brecha entre los principios del enfoque comunicativo y su implementación efectiva en el aula, especialmente en lo relacionado con la interacción oral significativa.

La producción oral implica procesos cognitivos complejos de planificación, formulación y ejecución del discurso (Levelt, 1989); sin embargo, su desarrollo no depende exclusivamente del conocimiento lingüístico, sino también de factores afectivos que condicionan la disposición del estudiante para comunicarse. En este sentido, la ansiedad, el miedo al error y la baja autoconfianza actúan como barreras que limitan la participación oral y restringen la construcción progresiva de la competencia comunicativa.

Desde una perspectiva pedagógica, el aprendizaje de lenguas debe comprenderse como un proceso socioafectivo en el que intervienen tanto dimensiones cognitivas como emocionales. En consecuencia, la persistencia de prácticas centradas en la corrección formal tiende a reforzar filtros afectivos negativos que inhiben la producción oral, reduciendo las oportunidades de interacción significativa en el aula.

En este escenario, la gamificación ha sido reconocida como una estrategia que incrementa la motivación y la participación mediante la incorporación de elementos lúdicos en contextos educativos (Kapp, 2012). De manera complementaria, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) favorecen entornos de aprendizaje interactivos y centrados en el estudiante; sin embargo, su efectividad depende de una integración pedagógica intencional que trascienda el uso meramente instrumental (Warschauer, 2004).

A pesar de los avances en gamificación y TIC en la enseñanza de lenguas, aún persiste una limitada integración del componente afectivo como eje estructurante de la producción oral en contextos universitarios.

A partir de lo anterior, este estudio analiza cómo la integración de gamificación con enfoque afectivo mediada por TIC influye en el desarrollo de la producción oral en estudiantes universitarios de inglés como lengua extranjera. Esta investigación se adscribe formalmente a la línea de investigación "Enseñanza y Aprendizaje del Inglés como Lengua Extranjera y su vinculación con el uso de las Tecnologías de Información y Comunicación". Dicha línea promueve la igualdad, la pluralidad y el desarrollo cognitivo y social mediante la incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en los procesos de enseñanza del inglés (Universidad Nacional Experimental Francisco de Miranda, 2022). En este

sentido, la presente investigación se articula con sus propósitos al emplear herramientas tecnológicas y estrategias innovadoras orientadas al fortalecimiento de la producción oral en inglés.

FUNDAMENTOS TEÓRICOS

Producción oral en inglés como lengua extranjera

La producción oral constituye una de las habilidades más complejas en el aprendizaje de una lengua extranjera, debido a que implica procesos simultáneos de planificación, formulación y ejecución del discurso (Levelt, 1989). Su desarrollo requiere no solo conocimientos lingüísticos, sino también condiciones emocionales que favorezcan la participación comunicativa. En el contexto de la presente investigación, esta habilidad representa el principal desafío de los estudiantes de primer semestre del programa de Gestión Administrativa, quienes evidenciaban dificultades de fluidez, participación limitada y temor a expresarse en inglés. Por ello, el fortalecimiento de la producción oral constituye el eje central de la intervención pedagógica desarrollada.

Enfoque afectivo y filtro afectivo

Krashen (1982) plantea que variables como la ansiedad, la autoconfianza y la motivación influyen directamente en el aprendizaje de una segunda lengua. Cuando el filtro afectivo es elevado, la adquisición lingüística se ve limitada. En esta investigación, dichas variables se identificaron como factores que obstaculizaban la participación oral de los estudiantes. En consecuencia, la propuesta pedagógica incorporó estrategias orientadas a generar un ambiente de confianza y seguridad emocional que favoreciera la disposición para comunicarse en inglés.

Gamificación en la enseñanza de lenguas

La gamificación consiste en la incorporación de elementos propios del juego en contextos educativos con el propósito de incrementar la motivación y el compromiso de los estudiantes (Deterding et al., 2011; Kapp, 2012). En la enseñanza de idiomas, esta estrategia ha demostrado favorecer la participación activa y el aprendizaje significativo. En el presente estudio, la gamificación se implementó mediante herramientas como Kahoot y Quizizz, con el propósito de promover la participación oral, reducir el miedo al error y aumentar el interés de los estudiantes por utilizar el inglés en situaciones comunicativas reales.

TIC y aprendizaje del inglés

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación facilitan entornos interactivos que promueven la comunicación, la colaboración y la autonomía del estudiante. Warschauer (2004) sostiene que el valor educativo de las TIC depende de su integración pedagógica y de los objetivos comunicativos que orienten su utilización. En esta investigación, herramientas digitales como Flip y Padlet fueron utilizadas para ampliar las oportunidades de práctica oral, permitiendo a los estudiantes participar en actividades comunicativas más dinámicas y significativas.

Integración de gamificación, afectividad y TIC

La articulación de estos tres componentes permite generar ambientes de aprendizaje motivadores, emocionalmente seguros y comunicativamente significativos. Desde esta perspectiva, la producción

oral se fortalece mediante experiencias que reducen la ansiedad, promueven la participación y favorecen el uso auténtico de la lengua. Esta investigación se fundamenta precisamente en la integración de la gamificación, el enfoque afectivo y las TIC como un modelo pedagógico orientado a mejorar la producción oral en estudiantes universitarios de inglés como lengua extranjera, considerando tanto las dimensiones lingüísticas como las emocionales del aprendizaje.

METODOLOGIA

La presente investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo, el cual permite comprender los fenómenos educativos desde la perspectiva de los actores sociales, centrándose en sus experiencias, percepciones, emociones y procesos de aprendizaje en contextos específicos. Según Denzin y Lincoln (2012), la investigación cualitativa estudia los fenómenos en sus escenarios naturales, interpretando los significados que las personas les atribuyen.

En coherencia con este enfoque, se adoptó el diseño de investigación-acción, caracterizado por su naturaleza reflexiva, participativa y transformadora. Este modelo permite intervenir en el contexto educativo con el propósito de mejorar la práctica pedagógica mediante ciclos continuos de planificación, acción, observación y reflexión (Kemmis & McTaggart, 1988). Asimismo, Elliott (1993) señala que la investigación-acción busca comprender y transformar la realidad educativa desde la práctica docente.

Contexto, participantes y criterios de selección

La investigación se llevó a cabo en una institución universitaria en Barranquilla, sede Juan de Acosta, en el programa de Gestión Administrativa. Los actores sociales estuvieron conformados por 14 estudiantes del primer semestre, con edades entre los 18 y 30 años.

La selección de los participantes se realizó mediante un muestreo intencional, propio de la investigación cualitativa, considerando los siguientes criterios de inclusión: (a) estar matriculados en la asignatura de inglés I, (b) asistir regularmente a clases durante el periodo de intervención y (c) manifestar disposición para participar en las actividades pedagógicas propuestas.

Como criterio de exclusión se consideraron aquellos estudiantes con inasistencia prolongada o participación intermitente, debido a que no permitían un seguimiento continuo del proceso de intervención.

Dentro del grupo, se identificaron actores clave para un seguimiento más profundo, no con fines de generalización estadística, sino con el propósito de comprender de manera detallada sus procesos de transformación en la producción oral.

Consideraciones éticas

Antes de iniciar el proceso investigativo, se solicitó a los participantes el consentimiento informado, garantizando la voluntariedad de su participación, la confidencialidad de la información y el uso exclusivo de los datos con fines académicos e investigativos. Asimismo, se aseguró el respeto por la integridad y el anonimato de los actores sociales durante todo el estudio.

Técnicas e instrumentos de recolección de información

Para la recolección de la información se emplearon diversas técnicas cualitativas que permitieron una comprensión integral del fenómeno estudiado:

- Observación participante: permitió registrar comportamientos, interacciones y niveles de participación oral dentro del aula en su contexto natural (Spradley, 1980).
- Diarios de campo: utilizados para documentar de manera sistemática las experiencias, reflexiones y cambios observados durante la intervención pedagógica.
- Cuestionarios abiertos: orientados a explorar percepciones, emociones y actitudes de los estudiantes frente al uso de la gamificación y las TIC.
- Registros de producción oral: mediante grabaciones de audio y video que permitieron analizar cambios en fluidez, seguridad y disposición comunicativa.

Los instrumentos fueron sometidos a validación por juicio de expertos, conformado por dos especialistas: la docente Taideth Ospino, adscrita al Centro de Lenguas de la IUB, y el docente Brandon Vallejo, experto en metodología de la investigación cualitativa, quienes evaluaron la pertinencia, claridad y coherencia de los instrumentos con los objetivos del estudio.

La utilización de múltiples técnicas permitió la triangulación de la información, lo cual fortalece la credibilidad y validez del estudio cualitativo (Flick, 2015).

Intervención pedagógica

La intervención se diseñó a partir de un modelo integrador que articula tres componentes fundamentales: gamificación, enfoque afectivo y uso pedagógico de las TIC. Se implementaron herramientas como Kahoot, Quizizz, Flip y Padlet, orientadas al desarrollo de la producción oral en contextos significativos de aprendizaje. Estas herramientas eran implementadas antes de impartir cada clase, en base al vocabulario y expresiones aprendidas en esos juegos interactivos, los estudiantes debían crear diálogos o exposiciones de 3 minutos para presentar en clase.

La intervención tuvo una duración de cuatro semanas, organizadas en sesiones progresivas que permitieron observar la evolución de los actores sociales en términos afectivos, motivacionales y comunicativos.

Procedimiento de análisis

El análisis de la información se realizó mediante un proceso de codificación temática, que permitió identificar patrones, categorías y significados emergentes a partir de los datos recolectados (Strauss & Corbin, 2002).

Las categorías de análisis se organizaron en tres dimensiones principales:

- Dimensión afectiva
- Dimensión motivacional
- Dimensión comunicativa

Este proceso interpretativo permitió comprender cómo la estrategia pedagógica incidió en la producción oral desde una perspectiva integral.

RESULTADOS

Los resultados evidencian transformaciones significativas en la producción oral de los actores sociales, las cuales no se limitan a mejoras lingüísticas observables, sino que reflejan cambios progresivos en las disposiciones afectivas, motivacionales y en la dinámica de interacción en el aula.

Dimensión afectiva

En la dimensión afectiva, se identificó una disminución progresiva de la ansiedad comunicativa asociada al uso del inglés en el aula. Este hallazgo se evidenció a partir de los registros de observación participante y los diarios de campo, en los cuales inicialmente los estudiantes mostraban evitación del habla, silencios prolongados y respuestas breves ante actividades orales.

A medida que avanzó la intervención, se observó un cambio conductual caracterizado por mayor disposición a participar sin preparación previa, reducción del temor al error y aumento de intervenciones espontáneas.

Un hallazgo relevante fue la resignificación del error, el cual pasó de ser percibido como una sanción académica a ser interpretado como parte del proceso de aprendizaje. En los registros cualitativos se evidencian expresiones como: “ya no me da tanta pena equivocarme cuando hablo inglés en clase”.

Este cambio sugiere una disminución del filtro afectivo, lo cual favoreció la apertura comunicativa en contextos de producción oral.

Dimensión motivacional

En la dimensión motivacional, se evidenció un incremento sostenido en la participación oral durante las actividades gamificadas. Este aumento no se limitó únicamente a la frecuencia de intervención, sino que también se manifestó en la calidad de la implicación en las tareas.

Los registros de observación muestran un tránsito desde una participación pasiva hacia una participación activa, caracterizada por iniciativa, colaboración entre pares y persistencia en la realización de actividades orales.

Asimismo, se identificó que los elementos de gamificación (puntos, retos, insignias y dinámicas competitivas) funcionaron como mediadores de la motivación, generando un entorno de aprendizaje más dinámico. Sin embargo, los datos evidencian que la motivación se fortaleció principalmente cuando las actividades presentaban un sentido comunicativo claro, más allá del componente lúdico.

Dimensión comunicativa

En la dimensión comunicativa, los registros de producción oral evidencian una mejora progresiva en la fluidez, la continuidad discursiva y la organización de las intervenciones en inglés.

En las primeras sesiones, las producciones orales se caracterizaban por estructuras fragmentadas, uso limitado de vocabulario y dependencia

de la traducción mental. En contraste, en las sesiones finales se observó mayor cohesión en los enunciados, uso más frecuente de conectores básicos y mayor duración de los turnos de habla.

Un hallazgo clave fue la reducción de la inhibición comunicativa, evidenciada en la transición de respuestas aisladas hacia interacciones más sostenidas entre pares, especialmente en actividades mediadas por TIC como Flip y Padlet.

En conjunto, los hallazgos permiten identificar que la estrategia no solo impacta el desempeño lingüístico, sino también los procesos emocionales y motivacionales que regulan la producción oral.

Se evidencia una relación progresiva entre:

- la disminución de la ansiedad comunicativa,
- el incremento de la motivación intrínseca hacia el uso del inglés,
- y la mejora gradual de la fluidez oral.

Estos cambios no se presentan como resultados inmediatos, sino como un proceso de transformación gradual mediado por la interacción entre gamificación, afectividad y uso pedagógico de las TIC.

DISCUSIÓN

Los hallazgos de este estudio permiten problematizar la relación entre gamificación, enfoque afectivo y uso pedagógico de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el desarrollo de la producción oral en inglés en educación superior. A diferencia de enfoques que asumen la efectividad de la gamificación como un resultado inherente a su carácter lúdico, los resultados obtenidos sugieren que su impacto depende de una integración pedagógica que articule de manera explícita dimensiones afectivas y comunicativas del aprendizaje.

En primer lugar, los resultados confirman lo planteado por Deterding et al. (2011) y Kapp (2012), quienes sostienen que la gamificación incrementa la motivación y la participación del estudiante mediante la incorporación de dinámicas de juego en contextos educativos. En el presente estudio, el aumento de la participación oral y la implicación en las tareas evidencian esta tendencia. Sin embargo, estos hallazgos deben ser matizados a la luz de estudios como el de Hanus y Fox (2015), quienes advierten que la gamificación puede generar efectos limitados o incluso negativos cuando se reduce a un sistema de recompensas extrínsecas. En esta misma línea, estudios más recientes han comenzado a cuestionar las aproximaciones tradicionales a la gamificación centradas en recompensas, destacando la necesidad de diseños pedagógicos más significativos y centrados en el estudiante. Por ejemplo, Zainuddin et al. (2020) señalan que el impacto de la gamificación en el aprendizaje depende en gran medida de su integración con procesos cognitivos y afectivos, y no únicamente de sus mecánicas de juego. Este planteamiento coincide con los hallazgos del presente estudio, en los que la motivación y la participación no emergen de los elementos lúdicos por sí solos, sino de la construcción de un entorno emocionalmente seguro que favorece la interacción oral. De este modo, los resultados no solo respaldan la literatura reciente, sino que amplían su alcance al evidenciar que la dimensión afectiva actúa como un eje articulador que potencia la efectividad de la gamificación en contextos de enseñanza de lenguas.

En este sentido, los resultados de esta investigación no solo confirman el potencial motivacional de la gamificación, sino que también sugieren que su efectividad está condicionada por la creación de un entorno emocionalmente seguro, lo cual desplaza el foco desde la mecánica del juego hacia la experiencia afectiva del aprendizaje.

En relación con el enfoque afectivo, los resultados respaldan teóricamente la noción de filtro afectivo propuesta por Krashen (1982), evidenciando que la disminución de la ansiedad comunicativa favorece la participación oral y la construcción progresiva de la competencia comunicativa. No obstante, este estudio amplía dicha perspectiva al mostrar que la reducción del filtro afectivo no ocurre de manera espontánea, sino que puede ser mediada pedagógicamente a través de estrategias gamificadas que resignifican el error y promueven la confianza. En este sentido, se aporta una visión más dinámica del componente afectivo, entendida no solo como una condición individual del estudiante, sino como un constructo que puede ser transformado desde el diseño didáctico.

Por otra parte, los resultados dialogan con lo planteado por Warschauer (2004) respecto al papel de las TIC en la creación de entornos interactivos de aprendizaje. Si bien se observó que herramientas como Kahoot, Quizizz, Flip y Padlet facilitaron la participación y la producción oral, los hallazgos indican que su efectividad no radica en el uso tecnológico per se, sino en su integración con objetivos comunicativos claros. Este resultado cuestiona enfoques tecnocentristas que asumen que la incorporación de TIC garantiza automáticamente mejoras en el aprendizaje, y refuerza la necesidad de una mediación pedagógica intencional.

En cuanto a la producción oral, los resultados coinciden con estudios previos que destacan la complejidad de este proceso como una interacción entre factores cognitivos y afectivos (Levelt, 1989; MacIntyre et al., 1998). Sin embargo, el presente estudio aporta evidencia empírica que muestra cómo la mejora en la fluidez y la continuidad discursiva no puede desligarse de transformaciones en la disposición emocional del estudiante para comunicarse. En este sentido, se evidencia una relación interdependiente entre motivación, afectividad y desempeño lingüístico, lo cual cuestiona modelos de enseñanza que abordan estas dimensiones de manera fragmentada.

Un aporte central de esta investigación radica en la integración de tres dimensiones que, si bien han sido estudiadas de forma independiente gamificación, afectividad y TIC, rara vez se articulan en un mismo modelo pedagógico aplicado al desarrollo de la producción oral en educación superior. Los resultados sugieren que es precisamente esta integración la que potencia el impacto de la intervención, al generar un entorno de aprendizaje que no solo estimula la participación, sino que también transforma las condiciones emocionales que la hacen posible.

No obstante, es necesario reconocer ciertas limitaciones del estudio. En primer lugar, el carácter cualitativo y el tamaño reducido de la muestra limitan la generalización de los resultados, aunque permiten una comprensión profunda del fenómeno. Asimismo, la duración de la intervención (cuatro semanas) restringe el análisis de efectos a largo plazo en la producción oral. Estas limitaciones

abren la posibilidad de futuras investigaciones que incorporen diseños mixtos, muestras más amplias y estudios longitudinales que permitan validar y ampliar los hallazgos obtenidos.

En síntesis, los resultados de este estudio no solo confirman el valor de la gamificación y las TIC en la enseñanza del inglés, sino que plantean la necesidad de reconfigurar su implementación desde una perspectiva socioafectiva. De este modo, se propone un desplazamiento conceptual desde enfoques centrados en la herramienta hacia enfoques centrados en la experiencia del estudiante, donde la emoción, la interacción y el sentido comunicativo se constituyen como ejes fundamentales del aprendizaje de lenguas en contextos universitarios.

CONCLUSIÓN

La presente investigación evidencia que el desarrollo de la producción oral en inglés como lengua extranjera en contextos universitarios no puede ser abordado desde perspectivas exclusivamente lingüísticas o metodológicas, sino que requiere una comprensión integral que articule dimensiones afectivas, motivacionales y tecnológicas. En este sentido, los resultados permiten afirmar que la gamificación, cuando se diseña desde un enfoque afectivo y se integra pedagógicamente con el uso de TIC, trasciende su función motivacional inicial para convertirse en un dispositivo mediador del aprendizaje comunicativo.

Más allá de los incrementos observables en fluidez y participación, el principal aporte del estudio radica en demostrar que la disminución de la ansiedad comunicativa y la resignificación del error constituyen condiciones necesarias para la activación de la competencia oral. Este hallazgo implica un desplazamiento conceptual relevante: la producción oral no debe entenderse únicamente como un resultado del dominio lingüístico, sino como un proceso emergente que depende de la configuración emocional del entorno de aprendizaje.

A nivel curricular, se recomienda la incorporación explícita de estrategias de gamificación con enfoque afectivo en los programas de inglés en educación superior, no como actividades complementarias, sino como parte estructural del diseño didáctico orientado al desarrollo de la competencia comunicativa. Esto supone una revisión de los modelos tradicionales centrados en la corrección formal, en favor de enfoques que prioricen la interacción significativa y el bienestar emocional del estudiante.

En cuanto a la formación docente, los resultados evidencian la necesidad de preparar a los profesores no solo en el uso técnico de herramientas digitales, sino en el diseño de experiencias de aprendizaje que integren intencionalmente lo afectivo y lo comunicativo. La competencia docente en este contexto implica la capacidad de mediar emociones, gestionar la ansiedad en el aula y promover ambientes seguros para la producción oral.

Finalmente, se sugiere como línea de investigación futura el desarrollo de estudios longitudinales y de enfoque mixto que permitan analizar el impacto sostenido de la gamificación afectiva mediada por TIC en la producción oral, así como su transferencia a otros niveles educativos y contextos socioculturales. Asimismo, resulta pertinente explorar el papel de variables como la identidad lingüística, la autoeficacia y la disposición a comunicarse en la consolidación de estos procesos.

En síntesis, este estudio contribuye a la reconfiguración del campo de la didáctica del inglés como lengua extranjera, al proponer un enfoque integrador donde la emoción, la motivación y la tecnología no son elementos accesorios, sino componentes esenciales para el desarrollo efectivo de la competencia comunicativa oral.

REFERENCIAS

Crystal, D. (2003). *English as a global language* (2nd ed.). Cambridge University Press.

Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2012). *The SAGE handbook of qualitative research* (4th ed.). SAGE Publications.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification". In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference* (pp. 9–15). ACM.

Elliott, J. (1993). *Action research for educational change*. Open University Press.

Flick, U. (2015). *Introducing research methodology: A beginner's guide to doing a research project*. SAGE Publications.

Hanus, M. D., & Fox, J. (2015). Assessing the effects of gamification in the classroom: A longitudinal study. Computers & Education, 80, 152–161. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.08.001. Recuperado el 17 de abril de 2026.

Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction*. Pfeiffer.

Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The action research planner*. Deakin University Press.

Krashen, S. (1982). *Principles and practice in second language acquisition*. Pergamon Press.

Levelt, W. J. M. (1989). *Speaking: From intention to articulation*. MIT Press.

MacIntyre, P. D., Clément, R., Dörnyei, Z., & Noels, K. A. (1998). Conceptualizing willingness to communicate in a L2: A situational model of L2 confidence and affiliation. The Modern Language Journal, 82(4), 545–562. https://doi.org/10.1111/j.1540-4781.1998.tb05543.x. Recuperado el 17 de abril de 2026.

Spradley, J. P. (1980). *Participant observation*. Holt, Rinehart and Winston.

Strauss, A., & Corbin, J. (2002). *Basics of qualitative research: Techniques and procedures for developing grounded theory* (2nd ed.). SAGE Publications.

Universidad Nacional Experimental Francisco de Miranda. (2022). Línea de investigación: Enseñanza y aprendizaje del inglés como lengua extranjera y su vinculación con el uso de las tecnologías de información y comunicación [Documento institucional]. Decanato de Postgrado. Maestría en Enseñanza del Inglés como Lengua Extranjera. Recuperado el 17 de abril de 2026.

Warschauer, M. (2004). Technological change and the future of CALL. In S. Fotos & C. Browne (Eds.), *New perspectives on CALL for second language classrooms* (pp. 15–25). Lawrence Erlbaum Associates.

Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence. Educational Research Review, 30, 100326.

https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100326. Recuperado el 17 de abril de 2026.