

Uso de videos instruccionales basados en avatares para mejorar la comunicación oral en estudiantes de décimo año de EFL

Use of avatar-based instructional videos to improve oral communication in tenth grade EFL students

¹Franklyn Nkemakolam Ngoka

²Sara Stefany Jácome

³Fernando Patricio Riera

²Autor de correspondencia: nngokan@unemi.edu.ec

¹Facultad de Posgrados. Universidad Estatal de Milagro. Ecuador.
nngokan@unemi.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0006-6672-2278>

²Universidad Central del Ecuador. Ecuador.
sarajacome1011@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0000-2994-4898>

³Facultad de Posgrados. Universidad Estatal de Milagro. Ecuador.
frierah@unemi.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0006-7570-1305>

Datos del artículo:

Recibido: agosto 12, 2025

Aceptado: noviembre 05, 2025

Publicación: enero 05, 2026

Palabras clave:

aprendizaje basado en avatares, aprendizaje de lenguas asistido por dispositivos móviles (MALL), comunicación oral, ansiedad al hablar, inglés como lengua extranjera (EFL).

Keywords:

aprendizaje basado en avatares, aprendizaje de idiomas asistido por dispositivos móviles (MALL), habilidades de comunicación oral, ansiedad al hablar, inglés como lengua extranjera (EFL).

Resumen

El desarrollo de la comunicación oral continúa siendo uno de los principales desafíos en los contextos de inglés como Lengua Extranjera (EFL), especialmente en las instituciones públicas de educación secundaria en Ecuador, donde los estudiantes enfrentan una exposición limitada al idioma, escaso tiempo de instrucción y altos niveles de ansiedad al hablar. Este estudio tuvo como objetivo analizar la efectividad del uso de videos instruccionales basados en avatares, implementados a través del Aprendizaje de Lenguas Asistido por Dispositivos Móviles (MALL), para mejorar las habilidades de comunicación oral en estudiantes de décimo grado. Se empleó un diseño cuasi-experimental de tipo pre-test - post-test con 30 estudiantes de entre 14 y 16 años, cuyo nivel de competencia lingüística se ubicó entre A1 y A2 según el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER). La recolección de datos se realizó mediante una rúbrica analítica de evaluación del habla que midió fluidez, pronunciación, coherencia y uso del vocabulario, además de una encuesta de percepción estudiantil y observaciones en el aula. La intervención tuvo una duración de doce semanas e incluyó actividades con videos basados en avatares dos veces por semana, las cuales incorporaron modelado del lenguaje, repetición guiada y consignas de producción oral. Los resultados cuantitativos evidenciaron mejoras significativas en todas las dimensiones evaluadas, particularmente en pronunciación, entonación y precisión comunicativa. Asimismo, los hallazgos cualitativos revelaron un aumento en la confianza, una disminución de la ansiedad al hablar y una mayor disposición para comunicarse en inglés. En conjunto, los resultados sugieren que las intervenciones basadas en avatares mediante MALL constituyen una estrategia accesible y efectiva para fortalecer la comunicación oral y reducir las barreras afectivas en contextos EFL con recursos limitados.

Abstract

The development of oral communication skills remains a significant challenge in the context of English as a Foreign Language (EFL), particularly in Ecuador's public secondary schools, where students face

DOI: <https://doi.org/10.53877/azyeme94>

Este artículo está bajo la licencia



limited exposure to English, reduced instructional time, and high levels of speaking anxiety. This study aimed to examine the effectiveness of avatar-based instructional videos delivered through Mobile-Assisted Language Learning (MALL) to improve the oral communication skills of tenth-grade students. A pre-post quasi-experimental design was implemented with 30 students aged 14 to 16 whose proficiency ranged between A1 and A2 (CEFR). Data were collected using an analytical speaking rubric that assessed fluency, pronunciation, coherence, and vocabulary use, along with a student perception survey and classroom observations. The intervention lasted twelve weeks and involved avatar-based video activities twice a week, which featured language models, guided repetition, and speaking prompts. Quantitative results showed notable improvements across all speaking dimensions, particularly in pronunciation, intonation, and communicative accuracy. Qualitative findings revealed increased confidence, reduced speaking anxiety, and greater willingness to communicate in English. Notably, avatar-based MALL interventions provide an accessible and effective approach to support oral communication development and reduce affective barriers in low-resource EFL settings.

Forma sugerida de citar (APA):

Nkemakolam Ngoka, F., Jácome, S. S. y Riera, F. P. (2026). Uso de videos instruccionales basados en avatares para mejorar la comunicación oral en estudiantes de décimo año de EFL. *RICEd: Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*. 4(7), 58-66. <https://doi.org/10.53877/azyeme94>

INTRODUCCIÓN

Hablar es una habilidad productiva fundamental que requiere la coordinación simultánea de procesos cognitivos, lingüísticos y sociales (Levelt, 1989; Burns & Seidlhofer, 2010). Desarrollar esta habilidad en un segundo idioma es aún más desafiante, particularmente en contextos de inglés como lengua extranjera (EFL) donde la exposición auténtica es limitada y las oportunidades para la práctica significativa están en gran medida confinadas al aula. Estas limitaciones se ven agravadas además por barreras psicológicas como altos filtros afectivos que desalientan a los estudiantes a tomar riesgos y participar activamente en la comunicación oral. Como resultado, muchos estudiantes luchan por desarrollar fluidez al hablar, lo que subraya la necesidad de enfoques instruccionales innovadores que aprovechen la tecnología educativa para crear oportunidades de práctica más ricas y acelerar el desarrollo de habilidades.

En el contexto de la educación pública en Ecuador, la situación es particularmente crítica. A pesar de múltiples reformas curriculares dirigidas a mejorar la competencia nacional en inglés (Ministerio de Educación, 2016), los desafíos estructurales dentro del aula continúan obstaculizando el desarrollo significativo del idioma. Los grupos grandes de estudiantes y el tiempo de instrucción limitado a menudo obligan a los docentes a priorizar la enseñanza centrada en la gramática sobre los enfoques comunicativos, un patrón comúnmente observado en entornos EFL con recursos restringidos (Richards, 2006). En casos más extremos, los docentes dependen en gran medida de la lengua materna para gestionar el aula y entregar el contenido, resultando en ambientes de aprendizaje donde el español permanece dominante y la motivación de los estudiantes para usar inglés disminuye. Esta desconexión entre las intenciones políticas y las realidades del aula refuerza aún más la necesidad de innovaciones pedagógicas que creen oportunidades auténticas para la práctica de la comunicación oral.

Partiendo de estos desafíos, el uso de avatares ha surgido como una estrategia prometedora para reducir la ansiedad típicamente asociada con la comunicación cara a cara en las aulas de EFL. En este contexto, el avatar funciona como una "máscara" protectora o amortiguador que disminuye los filtros afectivos y anima a los estudiantes a participar sin temor al juicio, creando un sentido de seguridad psicológica que a menudo falta en las interacciones orales tradicionales. Este enfoque se alinea con la evidencia que muestra que los estudiantes procesan la información de manera más efectiva cuando el input verbal se combina con elementos visuales y cuando experimentan un sentido de conexión social con el material (Mayer, 2009). Al interactuar con avatares que simulan presencia social, los estudiantes pueden mantener niveles más altos de atención y compromiso mientras evitan la presión social que comúnmente inhibe la producción oral.

Esta estrategia es particularmente adecuada para las realidades de la educación pública en Ecuador, donde las restricciones de recursos y el tiempo limitado de clase restringen las oportunidades para la práctica oral significativa. Debido a que el enfoque se basa en el Aprendizaje de Idiomas Asistido por Dispositivos Móviles (MALL), evita los altos costos asociados con las tecnologías de realidad virtual y en su lugar aprovecha las interacciones de avatares basadas en videos entregadas a través de dispositivos smartphones que son tanto accesibles como ampliamente utilizados entre los estudiantes. Al permitir que los estudiantes practiquen, repitan y perfeccionen su habla fuera del aula, este enfoque mediado por dispositivos móviles proporciona la autonomía, frecuencia y repetición necesarias para apoyar la automatización de la producción oral, abordando así las mismas limitaciones que obstaculizan el desarrollo de habilidades comunicativas en los entornos EFL tradicionales.

Desarrollar habilidades de comunicación oral en un segundo idioma requiere que los estudiantes coordinen procesos cognitivos, lingüísticos y sociales simultáneamente, convirtiéndolo en uno de los aspectos más exigentes del aprendizaje de EFL (Levelt, 1989; Burns & Seidlhofer, 2010). Académicos como Bygate (1987) han enfatizado desde hace tiempo la diferencia entre poseer conocimiento lingüístico y la capacidad de usar ese conocimiento espontáneamente en tiempo real. Basándose en esta distinción, Canale y Swain (1980) propusieron que la competencia comunicativa abarca competencias gramaticales, sociolingüísticas y estratégicas, siendo esta última la que permite a los estudiantes manejar interrupciones en la comunicación y compensar las limitaciones lingüísticas. Bachman (1990) destacó además la competencia estratégica como esencial para los estudiantes de nivel intermedio que a menudo dependen de estrategias compensatorias al hablar.

Estas demandas lingüísticas y cognitivas se cruzan con variables afectivas que influyen fuertemente en el desempeño oral. La ansiedad en el aula de lengua extranjera, conceptualizada por primera vez por Horwitz et al. (1986), ha demostrado obstaculizar significativamente la disposición de los estudiantes para hablar. Investigaciones más recientes indican que este tipo de ansiedad sobrecarga la memoria de trabajo, impidiendo que los estudiantes equilibren la precisión lingüística con la autoconciencia social (Melchor-Couto, 2017). Tales barreras afectivas son especialmente prevalentes entre los adolescentes, quienes a menudo son altamente sensibles a la evaluación de sus compañeros y al miedo de cometer errores.

En las escuelas públicas ecuatorianas, estos desafíos psicológicos se ven agravados por restricciones estructurales y pedagógicas. Aunque el currículo nacional enfatiza la competencia comunicativa, las realidades del aula frecuentemente trabajan en contra de este objetivo (Ministerio de Educación, 2016). Los docentes deben gestionar grupos grandes de estudiantes, horas de instrucción limitadas y sistemas de evaluación tradicionales que priorizan la enseñanza basada en gramática (Richards, 2006). Como resultado, el español

tiende a dominar la interacción en el aula, limitando la exposición significativa al inglés y reduciendo las oportunidades para que los estudiantes participen en práctica comunicativa auténtica. Estas condiciones conducen a baja competencia oral, motivación disminuida y desarrollo limitado de fluidez entre los estudiantes de secundaria.

Para abordar estas barreras, la tecnología educativa se ha convertido en una herramienta importante para expandir el acceso de los estudiantes a la práctica oral, particularmente en entornos de bajos recursos. La investigación en Aprendizaje de Idiomas Asistido por Computadora (CALL) y Aprendizaje de Idiomas Asistido por Dispositivos Móviles (MALL) muestra que la práctica apoyada por tecnología mejora la autonomía, repetición y aprendizaje multimodal, todo lo cual apoya la automatización de las habilidades orales (Reinders & Benson, 2017). Los videos, en particular, han demostrado fortalecer la comprensión auditiva, imitación y fluidez al proporcionar a los estudiantes tanto señales auditivas como visuales (Hernández & Rankin, 2018).

Dentro de este panorama tecnológico, los avatares han surgido como una estrategia prometedora para reducir la ansiedad y mejorar la producción oral. La efectividad de los avatares se fundamenta en la noción de presencia, o la sensación de "estar allí", que ayuda a disminuir la presión social asociada con la comunicación humana directa (Bailenson & Blascovich, 2004). Los estudios empíricos demuestran que los avatares pueden mejorar la precisión, fluidez y motivación intrínseca en los estudiantes de idiomas (Tai et al., 2020). Los entornos virtuales que incorporan avatares también promueven la negociación de significado, resultando en mayor complejidad lingüística que las prácticas tradicionales de aula (Ebadi & Ebadijalal, 2017). Además, la investigación indica que los agentes pedagógicos entregados a través de dispositivos móviles pueden facilitar la transferencia de habilidades practicadas hacia la comunicación del mundo real (Yeh et al., 2020).

El éxito de los videos basados en avatares está además respaldado por las teorías cognitivas del aprendizaje multimedia. La Teoría de Codificación Dual de Paivio (1986) sugiere que el aprendizaje es más efectivo cuando la información se procesa a través de canales tanto verbales como visuales. El trabajo de Mayer (2014, 2021) refuerza esta idea, demostrando que la combinación de palabras, imágenes y agencia social, como la presencia de un avatar, activa sistemas de comunicación naturales en el cerebro del estudiante, conduciendo a un compromiso más profundo y una retención mejorada.

Finalmente, en contextos como Ecuador, la idoneidad de cualquier innovación educativa depende de su accesibilidad. El Aprendizaje de Idiomas Asistido por Dispositivos Móviles (MALL) se destaca como el enfoque más viable dada la amplia disponibilidad de smartphones entre los estudiantes (Klimova, 2018). MALL permite la práctica repetitiva y autónoma fuera del aula, lo cual es crucial en entornos donde el tiempo de instrucción es limitado y las oportunidades para la comunicación auténtica son escasas (Soto et al., 2020). Al combinar avatares, videos y aprendizaje móvil, los educadores pueden crear oportunidades libres de ansiedad, accesibles y atractivas para que los estudiantes desarrollen sus habilidades de comunicación oral.

MATERIALES Y MÉTODOS

El estudio se realizó en una escuela secundaria pública en Ecuador que sigue el currículo nacional de inglés como lengua extranjera (EFL). Los participantes fueron estudiantes de décimo grado entre 14 y 16 años, formando una clase de 30 estudiantes cuya competencia en inglés oscilaba entre A1 y A2 según una prueba que tomaron al inicio del estudio que sigue el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER). Esta población fue seleccionada porque los estudiantes en este nivel típicamente luchan con la comunicación oral

debido a la exposición limitada al inglés, tiempo de instrucción restringido y ansiedad elevada al hablar. Además, en esta escuela pública, los estudiantes a menudo reciben instrucción predominantemente basada en gramática, convirtiéndolos en candidatos adecuados para examinar métodos alternativos que promuevan la práctica comunicativa.

Se empleó un diseño cuasi-experimental pre-post para evaluar la efectividad de los videos instructivos basados en avatares entregados a través del Aprendizaje de Idiomas Asistido por Dispositivos Móviles (MALL) en la mejora de las habilidades de comunicación oral de los estudiantes. Este diseño permitió a los investigadores medir el cambio a lo largo del tiempo comparando el desempeño de los estudiantes antes y después de la intervención sin interrumpir la estructura existente del aula o requerir un grupo de control, lo cual se alinea con las restricciones prácticas de los entornos escolares públicos. El estudio adoptó una metodología de enfoque mixto: los datos cuantitativos se obtuvieron de evaluaciones orales, mientras que las observaciones cualitativas se recopilaban para capturar perspectivas sobre el compromiso de los estudiantes, participación y niveles de ansiedad a lo largo de la intervención. Las etapas secuenciales del proceso de investigación, incluyendo las fases de diagnóstico, intervención y evaluación, se ilustran en la Figura 1.

La intervención consistió en una serie de videos pedagógicos cortos que presentaban avatares animados diseñados para modelar diálogos, proporcionar indicaciones y simular interacción social en inglés. Estos videos tenían como objetivo reducir la presión afectiva al permitir que los estudiantes ensayaran la producción oral en un entorno psicológicamente seguro. Cada video seguía un formato estructurado que incluía (1) modelado de frases objetivo, (2) repetición guiada, y (3) indicaciones abiertas que requerían respuestas de los estudiantes.

La intervención duró doce semanas, con dos sesiones por semana. Durante cada sesión, los estudiantes usaron sus smartphones, ya sea individualmente o compartidos entre compañeros, para ver los videos y completar las tareas de habla asignadas. Fuera del aula, se animó a los estudiantes a revisar los videos y practicar a su propio ritmo. Este enfoque basado en dispositivos móviles aprovechó la amplia disponibilidad de smartphones en Ecuador y ofreció a los estudiantes oportunidades para práctica oral autónoma y repetida que se extendió más allá de las limitaciones del aula.

El estudio empleó tres instrumentos principales para recopilar datos sobre las habilidades de comunicación oral y percepciones de los estudiantes. Primero, se utilizó una rúbrica analítica de expresión oral adaptada de marcos de evaluación EFL establecidos para evaluar el desempeño oral de los estudiantes en cuatro dimensiones: fluidez, pronunciación, coherencia y uso de vocabulario. Cada dimensión se calificó en una escala de 1 a 5. Segundo, se diseñaron tareas de expresión oral individuales pre y post para obtener muestras comparables de producción oral, las cuales fueron grabadas digitalmente para evaluación posterior. Además, se administró una breve encuesta de percepción estudiantil para recopilar datos sobre las experiencias de los estudiantes y las mejoras percibidas.

Los datos cuantitativos de las rúbricas de expresión oral y encuestas se procesaron y analizaron utilizando el software IBM SPSS Statistics, enfocándose en la comparación de medias entre el pre-test y post-test para determinar el grado de mejora. Para el componente cualitativo, las respuestas abiertas de las encuestas y las observaciones de clase se analizaron mediante un proceso de codificación temática, que permitió la identificación de patrones recurrentes relacionados con la confianza de los estudiantes, motivación y reducción de la ansiedad al hablar. Este análisis dual asegura la validez interna y confiabilidad de los hallazgos al triangular las ganancias objetivas de desempeño con las experiencias subjetivas de los participantes.

Esquema de la investigación

Fase 1: Diagnóstico (Semana 1): Aplicación de la prueba oral de pre-test y de la encuesta inicial a los 30 participantes.

Fase 2: Intervención (Semana 2-11): Implementación de videos instruccionales basados en avatares mediante el Aprendizaje de Lenguas Asistido por Dispositivos Móviles (MALL), con dos sesiones semanales. El enfoque se centró en el modelado del lenguaje y la repetición guiada.

Fase 3: Evaluación (Semana 12): Aplicación de la prueba oral de post-test y de la encuesta final. El análisis de los datos se realizó utilizando el software IBM SPSS.

RESULTADOS

Los resultados de este estudio demuestran una mejora significativa en las habilidades de comunicación oral de los estudiantes tras la intervención de doce semanas con videos basados en avatares. Como se muestra en la Tabla 1, todas las dimensiones evaluadas a través de la rúbrica analítica exhibieron un aumento en sus medias. El progreso más notable se registró en pronunciación, que aumentó de una media inicial de 2.30 a 4.65, y en patrones de entonación y acentuación, que aumentaron de 1.36 a 4.02. Además, la precisión comunicativa mejoró de 1.12 a 3.68, mientras que la fluidez aumentó de 1.69 a 2.95. Estos datos, procesados utilizando el software IBM SPSS, confirman que el modelado visual y auditivo proporcionado por los avatares facilitó la adquisición de competencias fonológicas y estructurales en el idioma inglés.

Tabla 1

Resultados del Pre-test y Post-test de las habilidades comunicativas.

<i>Dimensión</i>	<i>Pre-test Media</i>	<i>Post-test Media</i>
<i>Conocer suficiente vocabulario</i>	1.25	2.85
<i>Tener una buena pronunciación</i>	2.30	4.65
<i>Usar precisión apropiada al comunicarse</i>	1.12	3.68
<i>Usar inglés fluido al hablar</i>	1.69	2.95
<i>Usar tiempos verbales correctos durante el mensaje</i>	1.10	2.72
<i>Usar autenticidad en el discurso</i>	1.05	2.89
<i>Usar estilo formal al hablar</i>	0.95	2.24
<i>Usar entonación y acentuación correctas para comunicarse en inglés</i>	1.36	4.02

Nota: Elaboración propia

Por otra parte, los datos obtenidos de las encuestas de percepción (Tabla 2) revelan un cambio positivo sustancial en el componente afectivo de los estudiantes. Previo a la intervención, los niveles de confianza eran bajos ($M = 1.69$) y la ansiedad al hablar era alta ($M = 1.42$). Tras el uso de herramientas MALL, la confianza aumentó a 4.02, y la percepción de ansiedad reducida aumentó a 4.10. Es notable que los estudiantes otorgaron la calificación más alta ($M = 4.45$) a la utilidad de los videos de avatares para mejorar su habla y expresaron una clara preferencia por este método tecnológico sobre las actividades tradicionales de aula ($M = 4.30$). El análisis cualitativo mediante codificación temática refuerza estos hallazgos, sugiriendo que el avatar

funcionó como un mediador que redujo el miedo a cometer errores y aumentó la motivación intrínseca.

Tabla 2

Resultados de la encuesta de percepción estudiantil (pre-test y post-test)

<i>Dimensión</i>	<i>Promedio de Pre-test</i>	<i>Promedio de Post-test</i>
<i>Se siente seguro al usar inglés en clase</i>	1.69	4.02
<i>Existe mayor interés al grabarse para practicar inglés</i>	1.35	4.18
<i>Se siente motivado para continuar aprendiendo el idioma objetivo</i>	1.58	4.25
<i>Puede comunicarse en inglés con fluidez</i>	1.69	2.95
<i>Se siente menos ansioso al hablar inglés</i>	1.42	4.10
<i>Cree que los videos basados en avatares ayudan a mejorar el habla</i>	1.60	4.45
<i>Prefiere practicar la expresión oral con videos en lugar de únicamente mediante actividades en clase.</i>	1.48	4.30

Nota: Elaboración propia

DISCUSIÓN

De acuerdo con el objetivo definido para esta investigación de analizar la efectividad del uso de videos instructivos basados en avatares para mejorar las habilidades de comunicación oral, la meta se cumplió al identificar mejoras significativas en todas las dimensiones evaluadas. Los resultados indicaron que la exposición repetida a modelos de lenguaje y la práctica guiada a través de MALL apoyaron el desarrollo de la competencia comunicativa. Estas ganancias en pronunciación y prosodia están respaldadas por la Teoría Cognitiva del Aprendizaje Multimedia de Mayer (2014) y la Teoría de Codificación Dual de Paivio (1986), donde la combinación de estímulos auditivos y visuales permitió a los estudiantes notar e imitar características fonológicas de manera más efectiva.

Además, la intervención demostró beneficios afectivos considerables. La reducción en la ansiedad al hablar y el aumento en la confianza se alinean con el marco propuesto por Horwitz et al. (1986) respecto a la importancia de gestionar el filtro afectivo en el aula de lengua extranjera. El uso de avatares proporcionó un entorno psicológicamente seguro que fomentó la toma de riesgos y la práctica autónoma, superando las barreras sociales que comúnmente inhiben la producción oral en adolescentes. Esta mejora en la disposición a comunicarse sugiere que las herramientas tecnológicas pueden mitigar las limitaciones estructurales en instituciones públicas, como el tiempo de instrucción reducido y los entornos de aprendizaje tradicionalmente enfocados en la gramática.

CONCLUSIONES

De acuerdo con los resultados obtenidos en esta investigación, existen hallazgos sostenidos respecto a la efectividad de los videos basados en avatares entregados a través de MALL para fortalecer la comunicación oral en estudiantes de EFL. Se evidenció un progreso notable en claridad, inteligibilidad y precisión comunicativa, lo que lleva a la conclusión de que esta estrategia es una alternativa accesible y eficiente para contextos de bajos recursos. Además, se

confirmó que el uso de personajes animados sirve como un amortiguador emocional que aumenta la motivación y reduce significativamente la ansiedad respecto al desempeño oral.

Es importante destacar que, aunque los resultados son valiosos, este estudio tiene algunas restricciones que deben ser consideradas. Primero, la investigación se basó en una muestra de 30 estudiantes de una sola institución, lo que podría restringir la extrapolación de los hallazgos a contextos educativos con diferentes características. Además, el diseño cuasi-experimental sin un grupo de control limita la posibilidad de comparaciones directas con métodos de enseñanza tradicionales en el mismo entorno.

Otra restricción significativa radica en la duración del estudio; si bien doce semanas permitieron cambios positivos, es necesaria una investigación a largo plazo para examinar la sostenibilidad de estas mejoras en fluidez y automatización del lenguaje a lo largo del tiempo. Finalmente, se sugiere que futuras investigaciones incluyan muestras más grandes y diversas para establecer mecanismos causales más robustos y validar tácticas de intervención escalables dentro del sistema de educación pública nacional.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Council of Europe. (2020). *Common European Framework of Reference for Languages: Learning, teaching, assessment – Companion volume*. Council of Europe Publishing. <https://acortar.link/6vORAH>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). SAGE Publications.
- Dhimolea, T. K., Kaplan-Rakowski, R., & Lin, L. (2022). A systematic review of research on high-immersion virtual reality for language learning. *TechTrends*, 66, 810–824. <https://acortar.link/zHO4zR>
- Ebadi, S., & Ebadijalal, M. (2017). The effect of Second Life as a virtual environment on the speaking ability of EFL learners. *International Journal of Computer-Assisted Language Learning and Teaching*, 7(2), 1–19.
- Galaczi, E., & Taylor, L. (2018). Interactional competence: Conceptualisations, operationalisations, and outstanding questions. *Language Assessment Quarterly*, 15(3), 219–236. <https://acortar.link/5jyA1X>
- Horwitz, E. K., Horwitz, M. B., & Cope, J. (1986). Foreign language classroom anxiety. *The Modern Language Journal*, 70(2), 125–132. <https://acortar.link/TGAzxw>
- Hyland, K. (2019). *Second language writing* (2nd ed.). Cambridge University Press. <https://acortar.link/iGuesz>
- Klimova, B. (2018). Mobile phones and/or smartphones and their apps for teaching English as a foreign language. *Education and Information Technologies*, 23(3), 1091–1099. <https://acortar.link/6MJo1P>
- Larsen-Freeman, D. (2018). Looking ahead: Future directions in, and future research into, second language acquisition. *Foreign Language Annals*, 51(1), 55–72. <https://doi.org/10.1111/flan.12314>
- Levelt, W. J. M. (1989). *Speaking: From intention to articulation*. MIT Press.
- Levis, J. M. (2018). *Intelligibility, oral communication, and the teaching of pronunciation*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781108241564>
- MacIntyre, P. D. (2020). Willingness to communicate, anxiety, and enjoyment. In J. M. Dewaele, C. Gkonou, & S. Mercer (Eds.), *The Routledge handbook of the psychology of language learning and teaching* (pp. 209–221). Routledge.
- Mayer, R. E. (Ed.). (2014). *The Cambridge handbook of multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.

- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press. <https://acortar.link/XfQVW9>
- Melchor-Couto, S. (2017). Foreign language anxiety levels in Second Life oral interaction. *ReCALL*, 29(1), 99–119. <https://acortar.link/uynZKs>
- Ministerio de Educación. (2016). *English as a Foreign Language (EFL) curriculum*. Government of Ecuador. <https://acortar.link/3MwJev>
- Nation, I. S. P. (2022). *Learning vocabulary in another language* (3rd ed.). Cambridge University Press. <https://acortar.link/DMUoxN>
- Ortega, L. (2019). Sequences and processes in language learning. In G. Hogan-Brun & B. O'Rourke (Eds.), *The Palgrave handbook of minority languages and communities*. Palgrave Macmillan.
- Paivio, A. (1986). *Mental representations: A dual coding approach*. Oxford University Press.
- Richards, J. C. (2006). *Communicative language teaching today*. Cambridge University Press.
- Skehan, P. (2018). *Second language task-based performance: Theory, research, assessment*. Routledge. <https://acortar.link/rRIRJi>
- Soto, S. T., Intriago, E. A., & Villafuerte, J. S. (2020). Technology-enhanced teaching in Ecuadorian EFL classrooms. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 19(6), 143–161.
- Tai, T. Y., Chen, H. H. J., & Todd, G. (2020). The impact of a virtual reality app on adolescent EFL learners' speaking performance. *Interactive Learning Environments*, 30(7), 1–14. <https://acortar.link/0w4a4i>
- Teimouri, Y., Goetze, J., & Plonsky, L. (2019). Second language anxiety and achievement: A meta-analysis. *Studies in Second Language Acquisition*, 41(2), 363–387. <https://acortar.link/dDimiu>
- Yeh, H. C., Tseng, S. S., & Heng, L. (2020). Enhancing EFL learners' speaking skills through a mobile-based role-playing activity. *International Journal of Mobile Learning and Organisation*, 14(3), 322. <https://acortar.link/J89qzw>