

**Estrategias comunicativas para el aprendizaje del inglés y el desarrollo de la autonomía a través de las TICS en los estudiantes de grado cuarto del colegio COMFACA de Florencia**

Estudiante

Mayra Alejandra Valero Muñoz

Tutor

Anyi Marcela Rodríguez

Universidad Abierta y a Distancia -UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación-ECEDU

Licenciatura en inglés Como Lengua Extranjera

Florencia-Caquetá

Mayo 2021

## Tabla de contenido

Diagnóstico de la propuesta pedagógica .....	5
Marco de referencia .....	7
Pregunta de Investigación .....	11
Marco metodológico .....	12
Intencionalidades en la construcción de la práctica pedagógica .....	12
Metodología .....	13
Producción del conocimiento pedagógico .....	14
Implementación .....	18
Análisis y discusión.....	22
Conclusiones .....	24
Referencias .....	25
Anexos .....	26

## Resumen

La idea de este trabajo es identificar las estrategias que potencian la comunicación oral del aprendizaje en inglés y el desarrollo de la autonomía en los estudiantes de grado cuarto del colegio COMFACA a través de los ambientes de aprendizaje virtuales. De esta manera atender la situación actual por la que está pasando la educación en el marco del COVID 19, en donde se ha evidenciado brechas en el manejo de la tecnología como herramienta necesaria en la formación escolar y facilitadora de procesos pedagógicos.

Inicialmente se encuentra la problemática del colegio COMFACA y el diagnóstico para la propuesta de investigación, tomando como referente las dificultades que se han ido resultando luego de la declaración por la emergencia sanitaria y el desplazamiento de la educación escolar a la virtualidad desde el desarrollo de las clases como del proceso de evaluación, que permite identificar las dificultades y fortalezas de nuestros estudiantes en este caso del área del inglés, sin dejar a un lado los recursos y materiales educativos con los que ya cuenta la población.

Mediante un enfoque cualitativo se dispone a observar y analizar los cambios en la implementación del role play como principal estrategia de comunicación oral de esta propuesta, obteniendo así la viabilidad de la aplicación en el aula virtual y la posibilidad de que se desarrolle la autonomía de los estudiantes fortaleciendo los conocimientos de las habilidades que comprende enseñar un segundo idioma, finalmente se espera un cambio en el quehacer pedagógico que demuestre como a través de entornos virtuales es posible continuar con la educación, mantener los estudiantes motivados por aprender desde casa, hacer que utilicen y comuniquen lo que aprenden acorde a su contexto y sus aprendizajes.

**Palabras claves:** Aprendizaje, Lenguaje, Habilidades, Comunicación, Autonomía.

## Abstract

The idea of this work is to identify the strategies that enhance oral communication of learning in English and the development of autonomy in fourth grade students of COMFACA school through virtual learning environments. In this way, address the current situation that education is going through within the framework of COVID 19, where gaps have been evidenced in the management of technology as a necessary tool in school training and facilitator of pedagogical processes.

Initially, the COMFACA school's problem is found and the diagnosis for the research proposal, taking as a reference the difficulties that have been resulting after the declaration of the health emergency and the displacement of school education to virtuality since the development of the classes and the evaluation process, that allows us to identify the difficulties and strengths of our students in this case in the area of English, without leaving aside the resources and educational materials that the selected population already has.

Through a qualitative approach, it is arranged to observe and analyze the changes in the implementation of role play as the main oral communication strategy of this proposal, thus obtaining the viability of the application in the virtual classroom and the possibility of developing the autonomy of the students. students strengthening the knowledge of the skills involved in teaching a second language, finally a change is expected in the pedagogical task that demonstrates how through virtual environments it is possible to continue with education, keep students motivated to learn from home, make them use and communicate what they learn according to their context and their learning.

**Key words:** Learning, Language, Skills, Communication, Autonomy.

## **Diagnóstico de la propuesta pedagógica**

El colegio COMFACA de carácter privado, desde el año 1998 ofrece educación formal mixta en los niveles preescolar, básica primaria, básica media y secundaria con énfasis en el área de inglés, atendiendo al lema “Un mundo con su propio lenguaje”, los estudiantes matriculados son niños, niñas y adolescentes de padres afiliados a la Caja de compensación familiar del Caquetá. El modelo pedagógico que asumen es humanista con un paradigma socio-cultural, pretendiendo formar personas autónomas, responsables, creativas, que aporten a la sociedad y capaces de afrontar las exigencias del mundo globalizado.

En el año 2020 contaba con una matrícula de 710 estudiantes y considerando que cada año el colegio se destaca por aumentar espacios para dar cobertura a la cantidad de estudiantes que habían estado en aumento y adquirir un cupo era complejo por la demanda educativa. Este año 2021, cuenta con 635 estudiantes, cantidad que disminuyó notablemente, específicamente la mayor deserción se dio en la básica primaria, y muchos padres de familia y estudiantes están esperando a que se regrese con normalidad a clase y por ende a la presencialidad, mostrando notoriamente la dificultad que han tenido padres y estudiantes de primaria, en esta emergencia sanitaria al llevar las aulas a casa y tener que acceder a la educación a través de la virtualidad.

Por otra parte, retomando que el colegio COMFACA tiene como misión “la formación de personas autónomas, responsables, creativas...” Además, formar ciudadanos competentes con conocimientos de nivel hasta B1 en inglés, que promueve los procesos investigativos, es evidente como se indica en el párrafo anterior que esto no se está cumpliendo porque si los estudiantes y padres de familia desarrollaran estas habilidades y competencias no hubieran desertado y habían continuado el proceso educativo a través de los entornos virtuales, que actualmente se están

dando mediante plataformas Zoom, Classroom y el acceso a libros digitales que ofrece la editorial SANTILLANA.

Aunque desde hace un tiempo la inclusión de las TICS en los diferentes PEI ha sido un tema de investigación educativa, destacando que emplear en el aula estrategias virtuales con herramientas digitales promueve el desarrollo de habilidades tecnológicas, la autonomía, la responsabilidad, la creatividad y la investigación, esto se está quedando en el solo hecho de mejorar la conectividad y las herramientas físicas como aulas inteligentes en las instituciones, el colegio COMFACA cuenta con una muy buena estructura, recursos humanos y herramientas tecnológicas, por ende es desconcertante observar cómo los estudiantes que ya llevan varios años cursados en el colegio, hayan desertado durante la virtualidad, cabe destacar que se hace necesario trabajar desde los grados de primaria, ya que, si se mejora y se cumple con la misión institucional desde los más pequeños, a medida que van creciendo y continuando con la escolaridad, éstos estarán fortalecidas y se cumplirá con la visión Institucional a largo plazo.

### **Propósitos**

Identificar la estrategia comunicativa que se puedan adaptar a la enseñanza del inglés de los niños y niñas del grado cuarto que motiven y potencien su responsabilidad, creatividad, autonomía y capacidad investigativa.

Promover un cambio en el quehacer pedagógico que demuestre como a través de entornos virtuales es posible continuar con el proceso escolar y mantener los estudiantes motivados por aprender desde casa.

## Marco de referencia

El aprendizaje de una segunda lengua ha sido un tema complejo para la mayoría de estudiantes y para los docentes de inglés, mantener la motivación por aprender es un reto que día a día se debe asumir, con la emergencia por el COVID 19, resultaron dificultades enormes referentes al manejo de las TICS por parte de la comunidad educativa en general, haciendo esta situación aún más frustrante para padres, maestros y estudiantes.

El colegio COMFACA, siendo una institución con recursos digitales a su disponibilidad se vio afectada al mismo nivel que instituciones con pocos recursos materiales y humanos, y además las clases de inglés se sumergieron en el desarrollo del material educativo y subir evidencias en la plataforma, sin dar una necesidad del aprendizaje, por ello

Titone (1968) indica el papel de todo enfoque funcional es el de practicar el lenguaje común hasta convertirse en experto, principalmente en su forma oral. La mayoría de los planes de estudio están encaminados a llevar al alumno a tener un contacto directo con el lenguaje oral (citado por González, 2015, p.40)

Es por eso que con esta propuesta se pretende dar un uso a lo que en la clase de inglés los estudiantes adquieren, muchos estudiantes sienten que son capaces de entender un texto, resolver ejercicios gramaticales y hasta tener un buen vocabulario, pero al momento de expresarse de manera oral, sufren un bloqueo y no pueden ni siquiera decir una frase, por ello, con estrategias de comunicación oral se espera dar un enfoque funcional y dar un sentido significativo a los aprendizajes, dando respuesta a muchos estudiantes del para que y porque deben aprender cierto tema en específico, para esto basándonos en la teoría del Input que nos propone Krashen (1977), “se refiere a que el aprendiz solo puede adquirir una segunda lengua cuando es capaz de comprender un input, es decir, a ciertos conceptos de la lengua objetivo, orales y escritos, que el

alumno encuentra en su proceso” (citado por González,2015, p.36), y es que enseñar una segunda lengua no puede ir alejada de la práctica, ya que es en esta que se fortalece y se pone en procesamiento el conocimiento.

El poder que los estudiantes desde primaria logren expresar ideas a partir de la practica oral, va a favorecer las otras habilidades, de acuerdo a la teoría de adquisición del lenguaje los niños tienen la capacidad de aprender hablar, a partir de esto logran significativamente los procesos de lecto-escritura, en el colegio COMFACA, tienen la posibilidad de trabajar con los estudiantes un buen recurso, como son los libros de inglés, pero en la virtualidad estos se han sometido a la solución de ejercicios y el subir evidencias, por ello se quiere hacer el cambio en el quehacer pedagógico y entender que el aprendizaje de un según idioma tal como nos lo dice Gonzalez (2015)

debería ir de la mano con el uso, lamentablemente existen innumerables casos de personas que llevan años aprendiendo una lengua extranjera y no tienen la capacidad de usarla, es decir, hablarla o escribirla apropiadamente. (p.27)

Adicional a esto la comunicación oral, incluye que mejore la pronunciación, entender que los sonidos fonéticos del inglés son diferentes al español y que además varían en relación con la escritura, algo que es complejo de manejar cuando se limita la enseñanza del idioma a la parte escrita y la gramática.

Sin embargo, Canaley (1980) nos señala, “no se debe olvidar que la capacidad de comunicarse es la suma de las cuatro habilidades lingüísticas y no solamente el dominio por separado de cada una de ellas” (citado por González,2015, p.31)

Esta propuesta propone el Role play como herramienta para atender las necesidades educativas del aprendizaje del segundo idioma y especialmente porque se adapta a los entornos virtuales de aprendizaje, además que con el apoyo de las TICS es posible que se empleen actividades en línea y el si numero de recursos para fortalecer dentro de la aplicación del role play, la gramática, el vocabulario, la lectura, escritura y poder cumplir con las solicitudes del plan de estudio, en este caso especifico hacer uso del material educativo del libro.

Esta técnica, también llamada role play, trata los problemas a través de la acción, es decir, se trabaja con un problema, se representa y se discute. La esencia del juego de roles consiste en el compromiso de participantes y observadores en una situación o problemática real y en el deseo de comprender y resolver que genera ese compromiso. (González,2015, p.47)

Es importante resaltar que realizar actividades de role play favorecerán el trabajo en equipo, y no precisamente de los estudiantes si no el apoyo docente y de la familia para poder preparar y aplicar correctamente lo que necesitan para responder al desarrollo de la actividad, lo cual beneficia a la institución en sentido que se pone en función del aprendizaje la triada docente- estudiante y padres de familia, trabajando así en una de las partes que indica la misión y la visión institucional que se refiere a la formación de personas con capacidad de tener relaciones armónicas para la sana convivencia, y mejor aún si a partir de esta viene el desarrollo de la autonomía que ha sido un tema que siempre se ha querido abordar, porque es esta misma la que permite estar en un proceso de educación virtual, y muchos de los estudiantes deberían prepararse para la virtualidad porque por muchas razones y en un gran porcentaje de ellos tal vez, no les sea posible asistir a una universidad de manera presencial.

Según Shaftel y Shaftel (1967), la actividad de role play se compone de nueve pasos. 1. Ejercicios grupales de preparación 2. Selección de los participantes 3. Ambientación del escenario 4. Preparación de los observadores 5. Actuación 6. Discusión y Evaluación 7. Nueva actuación 8. Discusión y evaluación 9. Compartir experiencias y generalizar ((citado por González,2015, p.47).

En cuanto a esto, se hará todo lo posible por atender los pasos que componen el role play, pero cabe reconocer el nivel de los estudiantes, y que no pueden ser sometidos a un ejercicio que frustre, ya que el cambio de estrategia siempre trae consigo traumas que pueden desencadenar dificultad en el desarrollo, por ello se debe ir tomando con cautela los pasos a aplicar del role play y a medida que los estudiantes vayan dando la posibilidad de aumentar la complejidad del ejercicio, lo importante es según Joyce y Weil (2002) “No se debe dejar un juego de roles a la improvisación, aunque parezca que así sea, el docente debe asumir la dirección del proceso para garantizar éxito en los resultados” (citado por González, 2015, p.48)

Por último hay diversos tipos de role play, pero atendiendo a lo dicho con anterioridad, los idóneos para iniciar aplicación en un grupo al que nunca se le ha implementado, y que además está en entorno virtual 100%, se propone el role play controlada por diálogos y el controlado por señales e información, inmediatamente estos parecen no dar bastante libertad a los estudiantes pero, lo que se hace es contextualizarlos y ponerlos en función de que efectivamente de algo les sirve a los estudiantes y que se relaciona con su vida diaria, dando sentido y valor a lo que se aprende. Además, se van a complementar con recursos digitales que son motivadores, se ajusta a los estilos de aprendizaje, la mayoría de los niños disfrutan de la exploración digital y por ello combinado con la utilidad de formarse en un segundo idioma se va a fomentar no solo el aprender, sino el aprender a aprender, aprender a hacer y el aprender a ser.

“Role play controlada a través de diálogos con pautas: tarjetas de roles individuales, conveniente para los estudiantes que todavía no pueden participar en una actividad completamente libre”. (Roca, Sihuíncha y Salcedo, 2014, p.36)

Role play controlada a través de señales e información: tarjetas individuales que contienen objetivos e indicaciones específicas de cosas que decir. Es un marco de trabajo más flexible y se adapta a las situaciones en que las personas necesitan recopilar información u obtener un servicio. (Roca, Sihuíncha y Salcedo, 2014, p.37)

### **Pregunta de Investigación**

¿Cómo fomentar el aprendizaje del inglés a través de estrategias de comunicación oral que permitan fortalecer la autonomía y el uso de las TIC en los estudiantes del Cuarto grado de primaria del colegio COMFACA?

Acorde a las dificultades que se plasmaron al inicio de la propuesta entorno a la necesidad de lograr en los estudiantes una necesidad de aprender para mejorar su conocimiento en inglés, sin verse afectados por los entornos virtuales, si no que al contrario, sean la herramienta para fortalecer la autonomía y empezar a dar un buen manejo a las TICS en beneficio del idioma de los estudiantes del grado cuarto, de esta manera se espera no solo tener una propuesta aplicable en la virtualidad, si no que estas estrategias de comunicación oral se puedan ajustar a los entornos presenciales, cuando el colegio COMFACA vuelva a la aulas, dejando a un lado el solo transmitir información, si no que en el marco de dar utilidad a lo que se aprende, los estudiantes se motiven por dominar la segunda lengua. Los acuerdos que se generan con la implementación de la propuesta, van entorno a la participación activa, sin temor a equivocarse, ya que la intención no es hacer un proceso calificativo, si no que aprendan activamente a través del procesamiento de la información, mediante la expresión de sus ideas. Obteniendo así un trabajo en equipo, en donde el respeto y la buena disposición sean característicos, además el uso de la plataforma SANTILLANA, un espacio en donde por primera vez estarán utilizando foros y revisaran actividades no evaluables en línea que les permitan comprender y fijar los aprendizajes, con esto se espera que los cambios generados no los sorprendan y sientan su protagonismo en el proceso.

## Marco metodológico

### Intencionalidades en la construcción de la práctica pedagógica

Esta propuesta es un proceso de investigación participativo, en donde el docente investigador hace parte de la implementación de las actividades, es por ello que aparece el diario de campo porque este es la memoria escrita de lo que se hace en la práctica, que incluye todos los actores de la misma, es decir no solo se tiene en cuenta el tema, las actividades, el método, estrategias, el medio y los recursos, sino que se plasman la interacción, inquietudes y reacciones de los estudiantes frente al desarrollo de una clase en específico.

“Superemos poco a poco la idea de que son asimiladores de contenidos externos y miremos como portadores de experiencias, intereses y significados, porque, inevitablemente, desde ahí se relacionan con lo que les pretendemos aportar” (Porlán Ariza, 2008, p.2)

Desde nuestra practica educativa y como docentes investigadores debemos reconocer si damos respuesta a las siguientes preguntas ¿si sirven las estrategias aplicadas? ¿estoy atendiendo la diversidad cognitiva y los estilos de aprendizaje? ¿fue la manera más pertinente de desarrollar esa temática? Entre otras que se enfocan en un análisis detallado que nos genera el diario de campo, un docente que lo hace tiene en cuenta que los estudiantes ya no solo son receptores, no todos aprenden de la misma manera, y que el docente no es un transmisor por ello sistematiza su práctica, la convierte en oportunidad de mejora, ya que es a partir de este que se identifica las necesidades y la posibilidad de tener en cuenta otras herramientas para fortalecer la labor pedagógica entorno a maestro-estudiantes-contenido-contexto-aprendizaje.

No obstante, esta propuesta quiere dar sentido a la enseñanza del Inglés ¿Cómo?, a partir del uso de los conocimientos aprendidos en las clases, atendiendo la situación de virtualidad a la que los docentes también debimos adaptarnos, sumamente importante desarrollar la autonomía para que la enseñanza sea efectiva, el estudiante sea protagonista de su formación, mejoren el concepto de receptores y a través de estrategias significativas, constructivas e interactivas se interesen por auto aprender, encontrando una motivación entorno a las razones, las necesidades por las que deben o no saber un tema en específico.

### **Metodología**

Esta propuesta de investigación tendrá un método cualitativo que utiliza diferentes elementos recolectados (Fotos, texto, dibujos), para construir conocimiento, generando un cambio en el proceso educativo que se evidencie en los estudiantes, a medida que se aplique la propuesta se logró ser más participativos, activos, creativos, autónomos mientras que utilizan las herramientas TIC, en las clases de inglés. Con el fin de que hagan uso de la segunda lengua y mejoren sus habilidades comunicativas orales, también exige bastante observación e interpretación de los diferentes instrumentos a utilizar en los que tenemos el diario de campo como fuente principal de obtención de datos y sistematización. La idea de esta propuesta no es solo observar, sino hacer parte de este proceso de transformación, siendo así un proceso constructivista, dialógico y autorreflexivo del que hacer pedagógico y el proceso de enseñanza.

## **Producción del conocimiento pedagógico**

La práctica pedagógica es el espacio en donde los docentes en formación tenemos la posibilidad de experimentar, investigar y poner en función todo lo aprendido en teoría, pero además para los docentes que ya está ejerciendo la labor y están inmersos en el entorno escolar, la práctica es el día a día, de todas las formas esta nos permite articular los saberes aprendidos a lo largo de una carrera profesional con práctica, es decir la aplicación de los mismos. Realmente esta es una parte sumamente importante dentro de la formación puesto que favorece fortalecer y mejorar como futuros docentes. En caso de los que ya somos maestros de aula, deberíamos recordar que la práctica nos forma, ya que hacemos procesos de análisis e investigación, y esta parte no se debe dejar a un lado, porque es a partir de ello que podemos mejorar nuestra labor, porque aunque adquiramos un punto de referencia o un modelo a seguir somos nosotros mismo los que creamos nuestra forma de enseñar, que esta va ligada al contexto y a los estudiantes a los que nos dirigimos, lo anterior lo ejemplifico como; muchas veces nuestra practica son en instituciones Urbanas y en muchos casos con acceso a muchas herramientas, en este escenario la enseñanza y los procesos llevados no pueden ser iguales si luego nos corresponde enseñar en una zona rural, posiblemente de difícil acceso, con la metodología Escuela Nueva y con pocas posibilidades de tener algún material en específico.

Por lo anterior;

Las investigaciones sobre la propia práctica, por su naturaleza misma, no pueden asumir la posición ingenua de “voy a aplicar esto a ver cómo me va...”. En este caso hay, al menos, una ingenuidad implicada: que es posible hacerlo como otro lo hizo. Esto no es posible, porque para hacerlo necesitaría que mi pregunta investigativa fuera la misma de quien formuló la solución, lo que implicaría que mi sistema de intereses, expectativas, visiones del mundo fueran compartidos con él. (Perez, 2003, pág. 6)

Es incoherente querer enseñar y aplicar un proyecto de investigación para cualquier población, es absurdo no tener en cuenta que el contexto, los estilos de aprendizaje, la diversidad, la cultura y hasta los recursos son cambiantes para cada población, personalmente en mi pregunta de investigación incluyo por ejemplo las TICS, porque sé que el colegio cuenta con ellas, y adicional lo que contiene mi pregunta de investigación se dirige a una población específica, ni siquiera lo que vaya surgiendo en el proyecto sería igual para otro grado, a pesar de ser el mismo colegio, porque me centraría en las necesidades específicas de ese grupo, todo esto se aprende a través de la práctica pedagógica porque permite reconocer que cada contexto es un mundo diverso y que la solución de un problema no aplica para todos, si tal vez enseñar fuera tan corriente, no habrían colegios, cualquiera podría enseñar, y todos aprendería sin ninguna dificultad. Pero se debe tener claro que si en un salón de clases hay 20 estudiantes, estamos tratando con 20 personalidades y formas de aprender diferentes que a medida que se aprende a auto reflexionar y analizar lo que hacemos en cada clase, se encontrara la mejor manera de llegar a esos 20 estudiantes y que todos aprendan acorde a sus necesidades, y por más que hayan grupos del mismo grado, esos otros no resultan con las mismos obstáculos que los otros.

La práctica pedagógica es donde se fortalece la formación docente, además que cada día la desarrollamos en un aula de clase, si no omitimos el sentido de ver oportunidades de mejorar y ser investigativos en el aula, y que cada espacio donde tengamos la posibilidad de ejercer la labor docente, es un campo de investigación diferente, donde atender las necesidades es cambiante para cada caso, e incluso encontrar el mismo problema en todos los grupos es casi imposible, y si se asemeja las causas o hay algo que es diferente en cada caso, por eso no podemos pretender hacer un proyecto de investigación para toda nuestra vida laborar, al contrario que bueno sería que como maestros investigadores le diéramos solución a tantos obstáculos que se nos presentan,

incluso llegaríamos más fácil a los objetivos, la misión, la visión no solo de la institución si no de la asignatura y las de los mismos maestros.

La práctica y la teoría deberían constantemente interactuar entre sí, porque los docentes se forjan en la ejecución de su labor, siempre y cuando esta sea dada a través y con bases al saber, lastimosamente en el área de inglés conocemos bastantes docentes con un nivel extraordinario y un dominio del lenguaje alto, pero es evidente que no saben enseñarlo, porque son sus estudiantes los que no están motivados, no aprenden, no entienden ni le dan sentido a lo que en el aula se les quiere ofrecer. La práctica es al final la que forma el docente y es en ella donde se identifica la calidad educativa que se puede adquirir a través del profesor, en beneficio no solo del currículo, el PEI si no, especialmente en los docentes. Para hacer efectivo los enunciados aquí expuestos, mi propuesta de investigación va dirigida, atendiendo el currículo, la educación virtual junto con las herramientas que se cuentan, el desarrollo de la autonomía que es tan necesaria para lograr los objetivos de aprendizaje, y que además favorecen al estudiante a largo plazo para su vida habitual, laboral y profesional, abarcando la necesidad de interactuar con la segunda lengua y poder comunicar lo que se aprende temáticamente, pero creando la necesidad de saber, saber aprender, saber hacer y saber ser. Por lo anterior, también esta propuesta promueve la articulación curricular, ya que no solo trae ventajas en los estudiantes exactos en el área de inglés, si no para cualquier campo de estudio, por la inclusión del manejo TICS y el desarrollo de la autonomía que esta es indispensable para desenvolverse mejor no solo de manera individual, si no colectiva al alcanzar metas en común. Es tan difícil que los adultos no sean conformistas, y esto se debe por la falta de autonomía, además, en cuanto a las TICS, estas hacen parte de las herramientas actuales y las del futuro, incluso la educación Universitaria ofrece oportunidades a través de la virtualidad, y tener la capacidad de desenvolverse desde ya en entornos virtuales, como es el caso

de lo que sucede por la COVID 19, los niños desde primaria tendrán un mejor dominio de estos ambientes de aprendizaje, que incluso les permitirá mejorar el manejo de las diferentes App y office, que posiblemente van a necesitar en un contexto. Por otro lado, la comunicación y la interacción con otros es esencial, y esta propuesta quiere que los estudiantes se aprendan a comunicar, en una segunda lengua, lo que complementa la característica de ser multi contexto.

## Implementación

En propuesta de investigación se logró hacer 3 intervenciones de las actividades planteadas en una secuencia didáctica que comprendía la aplicación de los momentos que contiene la aplicación del role play, cada sesión de implementación comprendía 4 momentos. Partiendo de la planeación y preparación, en donde los estudiantes conocían el proceso que se iba a llevar a cabo, el objetivo y las herramientas que necesitaban para hacerlo de la mejor manera, en donde se les dio material de practica Online de diferentes recursos digitales como páginas web, diccionarios en línea o en apps, además el uso de los recursos virtuales que tiene la institución como lo es la plataforma en donde de manera interactiva postearon en foros y compartieron evidencia de sus aprendizajes. Dentro de este momento, el rol docente es facilitador y apoyo para los estudiantes, comprendiendo horario extracurricular para apoyar, atendiendo las inquietudes y reforzando por grupos las necesidades de aprendizaje que tenían los estudiantes.

Luego, se pasó al momento de socialización y discusión, como el nombre lo indica los estudiantes ante todo el grupo desarrollaron el role play, en la discusión se pretende dialogar con todo el grupo sobre el trabajo realizado y es esta parte el chat de la plataforma ZOOM, facilitó, ya que como es de saberse, los niños cuando tienen la respuesta para algo, todos la quieren dar a conocer y es motivante permitirles la participación. Este momento, también da lugar a la retroalimentación con el fin de que corrijan sus dificultades y además ven una oportunidad de mejora en su proceso de formación.

Según Shaftel (1967), la actividad de role play se compone de nueve pasos. 1.

Ejercicios grupales de preparación 2. Selección de los participantes 3. Ambientación del escenario 4. Preparación de los observadores 5. Actuación 6. Discusión y Evaluación 7.

Nueva actuación 8. Discusión y evaluación 9. Compartir experiencias y generalizar  
(citado por González,2015, p.47)

Pero evidentemente esta propuesta los tiene en cuenta, aunque no estén explícitos, porque la idea de poner en uso una estrategia, no requiere estricto cumplimiento o al pie de la letra, el docente posee la capacidad de mejorarla, adaptarla y ajustar acorde a las necesidades del contexto al cual será aplicado, con estos 4 momentos o pasos pertinentes, se lograron muy buenos resultados entorno a los propósitos e intenciones de la propuesta, los cuales expondré a continuación.

Estas actividades implementadas permitieron que se diera respuesta a la pregunta de investigación porque primero; los estudiantes se motivaron, estuvieron muy comprometidos y sintieron lo importantes que son en el proceso de enseñanza ya que se se le da prioridad a los que aprenden, el docente puede identificar como los estudiantes procesan la información a partir de la expresión de ideas, opiniones y preparación del dialogo o la información que van a decir en los diferentes role play, se están uniendo las habilidades comunicativas en una sola propuesta, ponen en práctica y fortalece la gramática, la escritura, la lectura, la escucha en este ejercicio que a simple vista es de solo habla.

Segundo, se da utilidad a los recursos digitales, siendo el colegio COMFACA, uno de los colegios con los recursos virtuales a disposición como son las plataformas y el recurso educativo SANTILLANA, con los cuales han contado siempre, pero evidentemente no los usaban, con esta propuesta se capacitó a los estudiantes en el manejo, que no solo funcionan para el área de inglés, si no para las otras asignaturas, ya que se están preparando en el manejo de dichos materiales y que les permite mantener activo sus aprendizajes de manera interactiva, desarrollando así de manera progresiva la autonomía, el rol del docente no deja de ser investigador e innovador,

porque debe encontrar la manera de que los estudiantes se motiven y se sientan atraídos, los ejercicios en línea que se les dejaron a disposición la plataforma por ejemplo, son didácticos, lúdicos y no someten al estudiante a la parte académica, si no que es posible a través del ensayo, error e intentarlo nuevamente mejorar y auto retarse a hacerlo.

Tercero, se logra ver el progreso de los estudiantes a través de las clases y la participación en los role play, se está fomentando el aprendizaje del inglés no solo referido al tema a trabajar en los juegos de roles, sino que, si analizamos la interacción del momento final, en donde responden ya otro tipo de preguntas, vemos los usos ya de otras formas de expresar sus ideas.

Por todo lo anterior esta propuesta es pertinente, porque se adapta a un contexto, en donde la razón de ser de las clases de inglés era responder por un recurso impreso (Cartillas) y enviar las evidencias, como docente en ejercicio y en formación, reconozco que trabajar con un recurso, como un libro en virtualidad era un poco frustrante, teniendo tantas herramientas y recursos para utilizar, pero realmente se ha tratado de adaptar este recurso a lo que hoy en día y en medio de la situación actual, estamos sumergidos, y es la evaluación oral, y a atención del progreso de los estudiantes, por ello se ha logrado poner el recurso del libro de los estudiantes, de una forma más participativa y promoviendo la interacción en medio de la virtualidad.

Se obtuvieron también otros resultados como la vinculación familiar al facilitar y supervisar el trabajo en casa, los estudiantes van formando su personalidad en la empatía, ayudándose los unos con los otros, lo cual les permite desarrollar habilidades necesarias para vivir en sociedad, el aprendizaje colaborativo y cooperativo, adaptándose así al cambio. También se logra tener habilidades en el manejo de las TICS, y al participar en diferentes entornos se esta entrenando al estudiante a hacer parte de comunidades de aprendizaje, que aunque parece hacerse

en un pequeño grupo, fortalece la participación y como a través de la interacción virtual se puede aprender.

Finalmente hay que destacar que hacen parte de los resultados las dificultades, y entre ellas encontramos el límite de tiempo para desarrollar la propuesta, la idea no es recargar a los estudiantes y someterlos a un cumplimiento, por ello para futuras implementaciones es muy importante poder tener más posibilidad de extender la aplicación, ya que aunque se iba por buen camino se logra más, también cabe aclarar que aunque la estrategia implementada a lo largo de la propuesta es el role play, hay muchas variaciones de esta, así no ser monótonos en el proceso y ser innovadores con una misma actividad que se puede desarrollar de distintas formas.

Se puede deducir que, la propuesta traza muy buenos resultados y que es posible adquirir mas aspectos positivos en la enseñanza del inglés, el desarrollo de la autonomía y el manejo de las TICS si se continua aplicando, que esta no solo se puede ejercer en la virtualidad, al contrario fácilmente se puede adaptar a los entornos presenciales, y que bueno seria que se hiciera, que desde el currículo se implementara el uso de las TICS, que todos los docentes sabemos que son necesarias e indispensables, es momento de llevarlo a la practica permanente, si lo hiciéramos siempre, estaríamos preparados para las situaciones repentinas y no nos veríamos afectados, y entender que lo que se pretende en esta propuesta no beneficia solo en el momento, si no que se esta preparando estudiantes para afrontar las exigencias de un mundo globalizado en donde la tecnología hace parte de el diario vivir.

## Análisis y discusión

La actual situación por el COVID 19, llevo a la educación a los entornos virtuales, entornos que se habían hablado con anterioridad aplicarlos en los diferentes PEI de las instituciones, teniendo en cuenta que las TICS, son parte fundamental de la vida humana en esta sociedad globalizada. El mayor obstáculo referente a ello, fue encontrar brechas en los procesos educativos y en el uso de las herramientas digitales, desaprovechando los recursos con los que cuenta una institución. Por otro lado, tenemos el área de inglés que en el colegio COMFACA, se limito al material impreso y el subir evidencias de desarrollo de ejercicios, en donde ellos estudiantes mostraron que se compartían los talleres y no había un conocimiento significativo, encontrando un bajo nivel de dominio, poca autonomía e interés y además con la timidez de expresar sus ideas.

Según González(2015) “el proceso de comunicación es dinámico y constante, siempre se está comunicando algo y por ende intercambiando roles entre el receptor y el emisor” (p.31) se evidenció la dinámica del proceso comunicativo, se pone en función del aprendizaje de manera general, abarcando la escritura, la gramática, la escucha, en fin, un proceso de unidad de habilidades en una actividad que se puede generar con cualquier temática, haciendo más fácil el proceso de identificación del proceso que llevan los estudiantes frente a dicho tema. A su vez se probó el enfoque comunicativo que tiene el role play, ya que unifica de cierta forma todos los procesos que comunicar implica.

Los role play, aprovechando los ambientes de aprendizaje virtuales, los recursos digitales en pro del desarrollo de la autonomía y el aprendizaje de ingles fomenta la interacción y el desarrollo de los estudiantes en entornos sociales, que pueden ser llevados a la vida real, son estrategias que son aplicables en entornos presenciales, el tiempo, los participantes, temáticas y

recursos son libres de usar para el docente y puede generar un sin número de aplicaciones en el aula, sea cual sea el ambiente de aprendizaje.

Esta propuesta surgió con la idea de aplicar el sin número de estrategias que motiven a la comunicación, en donde se deduce el role play como una actividad que desarrolla y habilita la posibilidad de trabajar en todas las dificultades encontradas, con la gran limitación del tiempo y además con estudiantes inexpertos en este tipo de dinámicas. Pero que al final hubo un buen resultado no solo académico si no actitudinal. Al final de esta propuesta estoy en acuerdo con los referentes teóricos que exponen que las TICS no son un obstáculo si sabemos aplicar la estrategia correcta, y junto con ella se puede lograr que el aprendizaje en inglés se pueda fomentar desde cualquier ambiente de aprendizaje, incluso se puede potenciar, motivar y hacer que los niños desde ya tengan habilidades en el uso de las herramientas virtuales, habilidades de comunicación oral y la autonomía por aprender y mejorar en cada momento que tengan la oportunidad.

## Conclusiones

Para ultimar el proceso de planeación, preparación e implementación de esta propuesta de investigación se logra concluir que las TICS, son herramientas que deben permanecer en la educación, no solo en situaciones de obligatoriedad, sino que el currículo de inglés y en otras áreas debe tener la inclusión de los ambientes virtuales, ya que posibilita que los estudiantes sean autónomos y tengan la posibilidad de acceder a recursos digitales que perfectamente pueden utilizar en sus casas, retroalimentando lo que aprenden en las clases.

Asimismo, los role play son estrategias de comunicación oral versátiles, permiten ser ajustadas al contexto, nivel y necesidades de este, permite la identificación del aprendizaje en los estudiantes en entornos como el virtual, en donde está la preocupación docente por no lograr evaluar efectivamente y tener un claro nivel del aprendizaje y las dificultades que tiene el estudiante, es un reto lograr el 100% en un ejercicio online, y poderlo intentar varias veces sin miedo a tener una nota baja, así mismo el role play da la oportunidad de mejora, nadie pierde, solo quien no esté dispuesto pero son muy pocos los que con una actividad tan dinámica no participen, además que la docente que aplique el rol play, debe encontrar pares académicos, para que se motiven e impulsen entre sí.

Finalmente esta propuesta da respuesta a la pregunta problema, se puede mejorar y con más tiempo de implementación y sesiones de trabajo se alcanzaría a perfeccionar, pero el camino trazado es positivo, cada vez se va aumentando la posibilidad de que se fomente el aprendizaje del inglés y se desarrolle la autonomía a través de las estrategias de comunicación oral, en este caso el role play y el uso indispensable de las TICS en el proceso enseñanza-aprendizaje, para evitar obstáculos, falencias en la educación virtual y deserción de estudiantes frustrados por no comprender su estilo de formación o obtienen desempeños bajos.

## Referencias

Alvarez J.L, Creswell JW, Vasilachis de Gialdino, I. La investigación cualitativa.

<https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/tlahuelilpan/n3/e2.html#nota0>

Jaramillo, M. (2010). El desarrollo de la autonomía: más allá del uso de las TIC para el trabajo independiente. *Revista Colombiana de Educación*, 58 (8).

<https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/RCE/article/view/637/631>

González, R. (2015). Estrategias de enseñanza del idioma inglés utilizando la producción oral [Tesis de Maestría, Tecnólogo de Monterey]

[https://repositorio.tec.mx/bitstream/handle/11285/626572/Alma\\_Rosa\\_Gonz%C3%A1lez\\_Hinojosa\\_.pdf?sequence=1](https://repositorio.tec.mx/bitstream/handle/11285/626572/Alma_Rosa_Gonz%C3%A1lez_Hinojosa_.pdf?sequence=1)

Pérez, Mauricio. La investigación sobre la propia práctica como escenario de cambio escolar. Bogotá, 2003.

Prieto. R.G. (2003) El diario como instrumento para la formación permanente del profesor de educación física. *Revista Digital*, 60 (9) <https://www.efdeportes.com/efd60/diario.htm>

Roca, Sihuincha y Salcedo. (2014) La Técnica De Dramatización Y Su Relación Con La Expresión Oral Del Idioma Inglés En Los Estudiantes Del Quinto Grado De Secundaria De La Institución Educativa Jorge Basadre Grohmann, Chaclacayo. Sitio web:

<https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/1125/TL%20SH-Lx-ie%20R72%202014.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

## **Anexos**

Los siguientes anexos resultan de los diferentes momentos desarrollados en el transcurso de esta propuesta, partiendo de los aprendizajes que debíamos adquirir antes de tener una idea de investigación, hasta convertir las dificultades de los ambientes académicos en una oportunidad de investigación. Adicional son evidencias del trabajo (Drive) implementado de la propuesta y que permiten identificar el camino trazado para llegar a los resultados que en corto tiempo se lograron.

Drive de carpeta con documentos de evidencia de la implementación:

<https://drive.google.com/drive/folders/1xK0qBW6sTvE6q3KEyszZEsQg7qGidoYP?usp=sharing>

Video sustentación de la propuesta: <https://youtu.be/sOswSTmA1vc>

Organizador Grafico: <https://www.goconqr.com/mindmap/29569227/maestro-investigador>

Video relación teoría y práctica: <https://youtu.be/tAF-qw5mx5U>