

Fomentar la fluidez oral en inglés en estudiantes de la comunidad en Medfield a través de la aplicación de *role play* durante el primer semestre del 2024

María Paula Garzón Cristancho

Asesor

Jenny Natalia Torres

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Lenguas Extranjeras con Énfasis en Inglés

2024

Resumen

La propuesta de investigación pedagógica se desarrolló con la comunidad de estudiantes de Medfield, con jóvenes adultos entre los 20 y 23 años. De acuerdo con el diagnóstico inicial el docente delimitó la pregunta de investigación desde la enseñanza del área de lenguas extranjeras la cual se centró en fomentar la fluidez oral en inglés en estudiantes de la comunidad en Medfield a través de la aplicación de *role play* durante el primer semestre del 2024, es así que a través del diseño de la secuencia didáctica denominada “*Role Play* como estrategia para fomentar la fluidez oral” dividida por tres actividades, se involucraron ejercicios donde el estudiante trabajó de manera individual y de manera colaborativa teniendo como referencia las competencias básicas de la enseñanza-aprendizaje y según lo establecido por el MEN para el aprendizaje de las lenguas extranjeras, por ende, el docente a través de la observación y retroalimentación mejoró las habilidades del habla y pronunciación de la población participante a través de la práctica mediante diálogos y conversaciones sobre temas cotidianos, promoviendo así el aprendizaje de vocabulario, la expresión oral de forma natural y la participación voluntaria en cada sesión de la secuencia didáctica.

Palabras clave: Role play, tic, fluidez oral, vocabulario

Abstract

The pedagogical research proposal was developed with the Medfield community of learners, with young adults between the ages of 20 and 23. According to the initial diagnosis, the teacher delimited the research question from the teaching of the area of foreign languages, which focused on promoting oral fluency in English in students of the Medfield community through the application of role play during the first semester of 2024, so through the design of the didactic sequence called "Role Play as a strategy to promote oral fluency" divided into three activities, exercises were involved where the student worked individually and collaboratively, taking as a reference the basic competencies of teaching-learning and according to what was established by the MEN for the learning of foreign languages, therefore, the teacher through observation and feedback improved the speaking and pronunciation skills of the participant population through practice by means of dialogues and conversations on everyday topics, thus promoting the learning of vocabulary, oral expression in a natural way and voluntary participation in each session of the didactic sequence.

Keywords: Role play, ict, oral fluency, vocabulary

Tabla de Contenido

Introducción	6
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica	9
Pregunta de Investigación.....	11
Objetivos.....	12
Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica	13
Marco de Referencia de la Planeación Didáctica	16
Planeación Didáctica.....	20
Enfoque Didáctico	23
Implementación.....	26
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica.....	31
Conclusiones	36
Referencias Bibliográficas	38
Apéndices.....	40

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Carpeta de Evidencias de la Práctica Pedagógica</i>	40
--	----

Introducción

La presente propuesta pedagógica tiene como partida la importancia y el uso de las técnicas de juego de roles en el desarrollo de las clases del inglés en entornos virtuales, esta estrategia es utilizada para mejorar las competencias lingüísticas del idioma y tiene como objetivo principal, aplicar la técnica *Role Play* como estrategia didáctica en el desarrollo de las competencias comunicativas como la fluidez y la comprensión oral en inglés en estudiantes adultos jóvenes en un entorno virtual, para contribuir a la transformación sociocultural.

Esta propuesta pedagógica se encamina al diseño y aplicación de la secuencia didáctica para el fortalecimiento de las competencias comunicativas del inglés en los jóvenes de Colombia, logrando así disminuir la desmotivación y desinterés hacia la adquisición de un idioma extranjero, así mismo aprender a comunicarse en un idioma no nativo involucra desarrollar varias habilidades desde la, escritura, lectura, escucha y habla, por lo que implica la enseñanza de vocabulario que se adapte a su nivel de inglés, por ello es necesario vincular actividades interactivas en los que puedan fortalecer sus habilidades lingüísticas a través de conversaciones y diálogos sencillos con ayuda de las herramientas tecnológicas, ya que estas poseen diferentes contenidos que se adaptan a las necesidades específicas de los estudiantes.

Existe una gran variedad de investigaciones que buscan dar solución al mejoramiento de la enseñanza del idioma inglés principalmente de sus habilidades comunicativas en los estudiantes, desde entornos virtuales, por ello se realizó una revisión de la literatura de estudios anteriores que se tomaron como apoyo para la realización de esta investigación.

Bach (2017), en su investigación aborda la importancia de vincular el *Role Play* como estrategia pedagógica hacia la enseñanza del idioma inglés, la cual es una técnica comunicativa adecuada para motivar la fluidez y desarrollar las habilidades comunicativas a través de la

interacción y el trabajo dinámico. Se resalta la importancia de la técnica del *Role Play* debido a que en la enseñanza del idioma inglés puede otorgar diferentes oportunidades a los estudiantes hacia la fluidez del idioma, permitiendo así a mejorar su creatividad innovar y vivenciar diferentes situaciones de la vida cotidiana, así mismo esta estrategia creativa tiene como propósito hacer simulaciones de situaciones problemáticas reales mediante conversaciones y actuaciones en dónde los jóvenes pueden llegar a practicar y mejorar su destreza en las habilidades de expresión oral y escucha.

Por consiguiente, la finalidad de la propuesta pedagógica es reflexionar sobre el quehacer docente y cómo ésta se relaciona con la pregunta de investigación ya que cuando se investiga desde su propia acción, el docente se convierte en un investigador teniendo como referencia su área en específico, mejorando sus conocimientos sobre las técnicas, normas y estrategias impuestas en el área de las lenguas extranjeras llevando así a la reflexión y autocrítica sobre su quehacer pedagógico gracias a la reflexión y acción sobre su formación profesional y si en realidad está aportando a la sociedad a formar personas íntegras.

La investigación educativa se debe enfocar en que el docente investigador debe llegar a ser autocrítico e innovador para mejorar situaciones problemáticas con ayuda de las herramientas tecnológicas y generar una transformación sociocultural a partir de la investigación acción relacionándose desde el diseño de una secuencia didáctica a través de la vinculación de actividades creativas que ayuden al fortalecimiento de las habilidades comunicativas en los jóvenes entre los 20 y 23 años desde un entorno virtual. Por ello, la técnica llamada *Role Play* según Pollán (2016), expresa que “una de las ventajas del juego de roles es que permite practicar la lengua en situaciones cercanas al alumno y de aplicación práctica en la vida real” (p. 20). A nivel metodológico este estudio se soportó en una secuencia didáctica denominada “*Role Play*

como estrategia para fomentar la fluidez oral”, que en su cadena de actividades buscó dar respuesta al esquema de objetivos específicos y con ello garantizar el cumplimiento del objetivo general. Al respecto, la primera actividad consistió en “hablar sobre información y gustos personales en inglés”, la segunda actividad en “*Let’s go for lunch*” basada en el aprendizaje de vocabulario) y la tercera actividad en “fomentar de la fluidez producto de la aplicación *role play*”.

Una vez aplicada la secuencia didáctica diseñada, se concluyó que fomentar la fluidez oral en inglés en estudiantes de la comunidad en Medfield a través de la aplicación de *role play* es una de las estrategias más interactivas debido a que los estudiantes tienen la oportunidad de interactuar con sus compañeros y docentes, dialogar sobre temas de interés mediante el manejo de las herramientas tecnológicas, las cuales ofrecen una variedad de contenidos didácticos para su educación. Es por ello que, se invita a profundizar en cada uno de los aspectos que dan sentido al estudio transitando por el diagnóstico, el horizonte, los referentes técnicos y teóricos, el detalle del método, los principales resultados y las conclusiones.

Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica

La población objeto de estudio con la que se va a llevar a cabo la propuesta pedagógica tiene una perspectiva desde el contexto sociocultural y como esta influye principalmente en su proceso de aprendizaje en las habilidades comunicativas del inglés, por ello se trabajará con jóvenes adultos entre los 20 a 23 años de diferentes ciudades de Colombia. Por otro lado, una de las características principales con las que se identifica este contexto es la sociocultural puesto que influye directamente en su aprendizaje teniendo en cuenta sus tradiciones, costumbres, raíces, religión en donde desde lo familiar sus padres son el modelo ideal y principal en su desarrollo integral, así mismo los jóvenes en su totalidad terminaron su educación bachiller y se encuentran con un nivel básico del idioma inglés, por lo que es necesario mejorar sus competencias comunicativas de este idioma para ayudarlos abrir campo a la educación superior. Los estudiantes pertenecen en su mayoría a familias rurales y urbanas de bajos ingresos económicamente ya que su economía se basa en la agricultura y otros tipos de salarios derivado, lo que conlleva a enseñar desde la virtualidad teniendo en cuenta sus diferencias socioculturales y necesidades académicas.

De acuerdo con lo anterior, con la necesidad de orientar cada una de las actividades de aprendizaje en el mejoramiento de sus competencias comunicativas por medio de las (secuencias didácticas) es imperativo tener en cuenta desde la evaluación el desarrollo integral de los jóvenes y promover acciones consecutivas orientadas principalmente de sus capacidades, necesidades y potencialidades dentro de su entorno sociocultural, identificando sus debilidades, habilidades en el idioma inglés, contribuyendo a la creación de una secuencia didáctica desde la propuesta pedagógica, es importante tener presente los saberes previos y estilos de aprendizaje de cada uno de los estudiantes.

La propuesta pedagógica se encamina desde la enseñanza y aplicación de la técnica *Role Play* como estrategia didáctica en el desarrollo de las competencias comunicativas como la fluidez y la comprensión oral en inglés en estudiantes adultos jóvenes en un entorno virtual, teniendo como referencia lo establecido por el Ministerio de Educación y el Marco Común Europeo de Referencia en las competencias básicas de la enseñanza del idioma inglés, por ende una de las competencias que se tendrán en cuenta para la propuesta pedagógica es la autonomía e iniciativa personal de los jóvenes hacia el intercambio de conocimientos mediante el *Role Play*.

Pregunta de Investigación

¿Como fomentar la fluidez oral en inglés en estudiantes de la comunidad en Medfield a través de la aplicación de *role play* durante el primer semestre del 2024?

Objetivos

Objetivo General

Fomentar la fluidez oral en inglés en estudiantes de la comunidad en Medfield a través de la aplicación de *role play* durante el primer semestre del 2024.

Objetivos Específicos

Definir las temáticas de *role play* para la fluidez oral que sean relevantes y atractivas para los estudiantes.

Promover la fluidez oral en actividades de role play.

Identificar los cambios en los estudiantes relacionados con el fomento de la fluidez producto de la aplicación del *role play*.

Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica

La investigación desde el contexto educativo jamás se agota en sí misma, más bien es un lente para realizar nuevas investigaciones en un mundo que cada vez se usa la tecnología donde las personas deben mantener una competitividad, en este sentido es necesario investigar sobre el uso de aquellas técnicas que aporten significado al aprendizaje de un idioma extranjero, en este caso el inglés a los estudiantes, teniendo como referencia la lengua materna. Uno de los temas importantes a abordar sobre la investigación es tener presente los planteamientos de algunos autores sobre esta propuesta pedagógica planteada, según Lawrence (1987) menciona que desde la investigación acción es una alternativa de cambio en las instituciones teniendo en cuenta la distinción entre los dos tipos de investigación: investigación sobre la educación e investigación desde la educación, la primera se refiere aquellas acciones realizadas por los sujetos que no se encuentran involucrados directamente en la realidad escolar y la segunda se refiere a la investigación directa desde el contexto como propia practicar educativa. Dicho esto, la presente pregunta de investigación planteada en esta propuesta pedagógica se encuentra orientada a la investigación desde la educación como parte indispensable que permite interactuar con la población en estudio directamente, logrando así observar, analizar y comprender de forma más precisa la problemática y sus causas para desarrollar soluciones desde los intereses y necesidades particulares de los estudiantes, y que desde la práctica docente contribuir al mejoramiento de la calidad educativa y que estos puedan obtener un aprendizaje significativo en la adquisición de una lengua extranjera (inglés).

Por otro lado, Pérez (2003) manifiesta que en “la investigación sobre la propia praxis, es decir el contexto escolar existen algunas características particulares, entre ellas la de carácter político”, la cual es uno de los aspectos principales a tener en cuenta hacia el compromiso que

asume el docente al realizar una práctica investigativa desde el quehacer pedagógico, por ende es importante cómo docente generar cambios a través del reconocimiento sobre la complejidad de las problemáticas educativas, en este caso la falta de aplicación de estrategias, técnicas de enseñanza-aprendizaje que se centren en las necesidades particulares de los estudiantes, por consiguiente en esta propuesta pedagógica se busca impactar desde la enseñanza de las lenguas extranjeras el uso de los *Role Play* para mejorar las habilidades comunicativas a través del diseño de una secuencia didáctica, según Bach (2017), explica que “el juego de roles proporciona a los estudiantes creatividad y motivación frente a situaciones específicas en una lengua extranjera, de esta forma esta estrategia establecen en el aula oportunidades de práctica y uso espontáneo del idioma, para ello es preciso que el docente este preparado para efectuar determinadas funciones”, es decir, crear un ambiente cálido, establecer las reglas básicas del juego, re-moldear el lenguaje incorrecto, realizar diferentes trabajos en donde se involucren todas las habilidades del idioma.

Guanoquiza (2013), en su artículo de investigación el *Role Play* es una estrategia de aprendizaje de una lengua extranjera que permite desarrollar diferentes actividades que involucren la habilidad de hablar, la cual es una de las más importantes para mejorar la comunicación, abordando una perspectiva crítica de la investigación desde la educación, contribuyendo así a la transformación de los diversos contextos que desde el quehacer docente se ve en la obligación y deber de formar personas capaces de aportar a la sociedad a partir del uso no sólo de sus conocimientos educativos sino también desde sus valores y el uso de las herramientas tecnológicas, por lo cual se debe tener en cuenta las deficiencias o debilidades de los aprendizajes de los estudiantes para lograr generar propuestas que busquen solucionar y mejorar su proceso de formación dentro del aula. De acuerdo con el anterior, se busca diseñar una secuencia didáctica que mejore el proceso de comunicación de los estudiantes a través del

juego de roles en un entorno virtual, mejorando también el uso de las TIC, las cuales ofrecen una variedad de actividades interactivas y dinámicas que promueven el trabajo colaborativo e individual motivándose hacia la adquisición del idioma inglés como una oportunidad de vida.

Marco de Referencia de la Planeación Didáctica

En el entorno educativo se encuentran vigentes varios modelos educativos basados en competencias, por ello, cuáles son aquellos aportes en los lineamientos curriculares, los derechos fundamentales del aprendizaje y los estándares de competencia que soportan a una planeación didáctica, se podría argumentar que existen varios aportes fundamentales que estos brindan al quehacer pedagógico docente hacia la formación integral de los estudiantes, teniendo como referencia principal las competencias básicas los jóvenes son capaces de buscar alternativas de solución a problemáticas no solo desde su formación personal, sino a futuro desde su formación laboral-económica, ahora bien, desde una perspectiva docente la enseñanza basada en competencias permite educar a jóvenes eficaces, solidarios, responsables, investigativos que puedan gestionar sus propios objetivos para la vida, además aportar a un aprendizaje significativo basados en sus necesidades primordiales promoviendo así la continuidad de los niveles educativos.

De acuerdo con lo anterior, y desde una perspectiva de la enseñanza basada en competencias expuesta por Tobón (2010), la presente propuesta pedagógica planteada surgió a partir de una problemática identificada durante el diagnóstico de la población, la cual tiene como referencia la formación en el idioma inglés a partir del uso de la estrategia *Role Play* para fortalecer las habilidades comunicativas en entornos virtuales, así mismo conforme a las dificultades específicas que presentan los jóvenes se pretende plantear alternativas de solución que fortalezcan y mejoren sus habilidades del idioma a través de la elaboración de una secuencia didáctica basada en las competencias básicas en la enseñanza de una lengua extranjera. En tal sentido, el fortalecimiento de las habilidades comunicativas en el idioma inglés mediante el uso de la de la estrategia *Role Play* con ayuda de las herramientas digitales facilita el desarrollo de

los saberes a partir de actividades en grupo que propicien espacios de interacción conjunta y así poder mejorar su formación integral y significativa mediante la práctica, de esta forma los jóvenes adultos serán personas competentes a la hora de interactuar y comunicarse con los demás de forma sencilla teniendo presente los contextos socioculturales de una Colombia multicultural basando su aprendizaje en valores como el respeto a las diferencias, este tipo de estrategias de aprendizaje hacia el dominio del inglés permite que los jóvenes fortalezcan su formación educativa principalmente desde el actuar cotidiano, siendo capaces de identificar problemáticas que surgen en su entorno y buscar alternativas de solución basadas en el reconocimiento de las necesidades de las poblaciones. Por otro lado, según Tobón (2010) se comprenden " las competencias como un modelo para mejorar la calidad de la educación y no como panacea a todos los problemas educativos" (p. 23), desde el rol como docente reflexivo es imperativo destacar que las competencias son necesarias debido que son habilidades y destrezas que permiten que los jóvenes puedan lograr desenvolverse de una manera eficaz según el contexto donde se encuentren, y mediante estas tienden a usar sus saberes adquiridos en su formación para resolver problemáticas de su vida cotidiana y buscar alternativas de solución. Por consiguiente, estas competencias mejoran el desarrollo integral de los estudiantes ya que desde el fortalecimiento de las habilidades comunicativas del individuo en el idioma inglés, es capaz de expresar, comprender, interpretar conceptos básicos basados en su aprendizaje y que a través de la estrategia *Role Play* pueden expresar de manera natural sus sentimientos y opiniones de una forma coherente basada desde la práctica en la realización de actividades colaborativas-individuales haciendo uso de las herramientas digitales llamadas TIC.

Esta propuesta pedagógica busca el fortalecimiento de las competencias hacia el aprendizaje un idioma extranjero y que a través de las actividades los jóvenes sientan realmente

que aprenden de una forma significativa, basadas principalmente desde el saber, saber hacer y saber ser, por ello se prioriza el diseño de una secuencia didáctica que mejore las habilidades comunicativas como por ejemplo el *Speaking* mediante el uso de la estrategia *Role Play* la cual busca promover saberes desde la interacción grupal a través de juegos motivacionales que permitan el uso directo de una lengua extranjera “ingles”, destacando así el uso de las herramientas tecnológicas como elementos prácticos e innovadores que den espacios para diseñar ejercicios dinámicos en donde los individuos puedan interactuar de forma natural y espontánea.

La práctica pedagógica docente debe ser enriquecida diariamente pues al hacer parte de la comunidad educativa se debe estar en constante aprendizaje que ayude a buscar satisfacer las necesidades y expectativas de los jóvenes durante su formación, además es importante tener presente las exigencias que conlleva a formar personas íntegras que sean capaces de aportar a la sociedad, teniendo como referencia a los lineamientos establecidos por el Ministerio de Educación Nacional y el MCER de las lenguas extranjeras, de ahí surge la necesidad de crear actividades dinámicas, creativas, flexibles que busquen la equidad en el aprendizaje de los estudiantes motivándolos a adquirir nuevos conocimientos a partir de su vida diaria, así como lo plantea Tobón (2010), sobre que las competencias docentes son primordiales y necesarias ya que estas permiten desarrollar y crear ambientes agradables que busquen el fortalecimiento de los aprendizajes de sus estudiantes a partir del uso de las tecnologías, las estrategias, las técnicas que se adecuen a las necesidades particulares de los jóvenes y lograr así la planeación y ejecución de actividades que logren fortalecer las habilidades comunicativas de los jóvenes, dónde desde la autorreflexión docente es imperativo seguir mejorando en el quehacer cotidiano de acuerdo a lo

establecido en los currículos y procesos educativos basados en valores y las diferencias socioculturales.

Planeación Didáctica

A nivel metodológico, esta investigación se desarrolló bajo acciones de calidad de secuencia didáctica denominada “*Role play* como estrategia para fomentar la fluidez oral” para alcanzar el objetivo fomentar la fluidez oral en inglés en estudiantes de la comunidad en Medfield a través de la aplicación de *role play* durante el primer semestre del 2024. De manera precisa, las actividades dispuestas responden a la cadena de objetivos específicos diseñados para el estudio.

En consideración, respecto al primer objetivo específico consistente en definir las temáticas de *role play* para la fluidez oral que sean relevantes y atractivas para los estudiantes, se estableció al inicio de la sesión una lluvia de ideas de temáticas sobre qué tipos de situaciones o temas les gustaría explorar durante las sesiones, para esto los estudiantes se van turnando para participar comentando aquellas temáticas o situaciones que les interesen para realizar *role plays*. Después se organiza las temáticas que más se mencionaron en grupos según su naturaleza (por ejemplo, situaciones cotidianas, profesionales, viajes, etc.). Para la preparación de la siguiente actividad, los estudiantes participan en *roles plays* semiguidados donde observan videos de situaciones cotidianas. Como actividad final, se les pide a los estudiantes que simulen una conversación en un salón de clases discutiendo acerca de que les gustaría que fueran las temáticas de los *roles plays* en las clases de inglés, teniendo en cuenta las temáticas que mencionaron anteriormente en la lluvia de ideas y siguiendo la estructura de los videos observados. Como producto susceptible para el análisis, será la grabación de la actividad final, mediante el *role play* se definirán las temáticas o situaciones que los estudiantes sugieren que sean relevantes y atractivas para ellos.

Paso seguido, respecto al segundo objetivo específico consistente en promover la fluidez oral en actividades de role play. Para esto, se introduce la actividad de role play de manera dinámica, explicando su relevancia y cómo contribuirá al desarrollo de la fluidez oral. Además, se promueve un ambiente seguro y de confianza donde los estudiantes se sientan cómodos para participar activamente y tomar riesgos en la comunicación oral que se puedan presentar. La actividad consiste en que los estudiantes encontrarán unas frases en desorden de una conversación entre un mesero y cliente, cada estudiante deberá leer las oraciones y ponerlas en orden según corresponda. Después de organizar la conversación cada estudiante tomará un rol y simulará la conversación. En la siguiente actividad los estudiantes van a pensar en su restaurante favorito y en sus platos favoritos de aquel lugar, así que van a simular que trabajan como meseros allí y que su siguiente cliente es un turista que tiene algunas preguntas. El estudiante describirá sus platos favoritos de una forma muy apetitosa intentándole venderle el mayor número de platos o bebidas posibles. Como actividad final los estudiantes en primer lugar observan el video “At the restaurant conversation” prestando atención a oraciones comunes usadas en ese contexto. Los estudiantes deberán elegir un tipo de restaurante y comentan qué comida podrían servir allí. Como producto se analizarán la grabación de la actividad donde los estudiantes organizan la conversación ordenando en un restaurante y simulan la conversación en un role play, se tendrán en cuenta aspectos como la precisión del lenguaje si utilizan palabras y frases adecuadas para el contexto de un restaurante, se examina como los estudiantes interactúan entre si durante la conversación y por supuesto la fluidez oral si se desenvuelven con confianza o parecen inseguros.

Finalmente, respecto al tercer objetivo específico consiste en identificar los cambios en los estudiantes relacionados con el fomento de la fluidez producto de la aplicación del *role play*,

se estableció iniciar con la pregunta *Have you ever been in a hotel?* y observarán imágenes de algunas instalaciones o servicios que pueden encontrar en un hotel, luego cada estudiante participa respondiendo como fue su experiencia con cada una de ellas o comparten que importancia tienen para ellos esas instalaciones o servicios a la hora de reservar en un hotel. Después los estudiantes serán los encargados de recrear un escenario de roles haciendo *check in* en un hotel, para la cual se les brindará una guía con la información que deben solicitar al cliente. Como momento de cierre los estudiantes deberán improvisar de acuerdo con los diferentes escenarios según les correspondan como por ejemplo, que el huésped presente un disgusto o reclamo acerca de algún servicio ofrecido por el hotel y darle una solución al respecto. Como producto susceptible de análisis se evaluará la grabación de la actividad final donde los estudiantes deberán improvisar la conversación de acuerdo a la situación dada lo cual servirá para medir los cambios en la fluidez.

Es importante precisar que, dado que este estudio corresponde con una investigación en el área educativa, el diseño y recuperación de la información, se realizó bajo una mediación pedagógica que buscó que los estudiantes enriquecieran su aprendizaje en tanto alcanzaban los siguientes resultados, los estudiantes serán capaces de identificar y expresar sus intereses personales y preferencias en cuanto a temas de conversación y situaciones de role play, los estudiantes mejorarán su fluidez oral al participar en role plays que aborden temáticas variadas y significativas, los estudiantes son capaces de adaptar sus ideas de manera fluida según las diferentes situaciones planteadas en el role play y analizar si los estudiantes reducen las pausas y los titubeos al expresarse durante el role play en comparación con antes de la intervención.

Enfoque Didáctico

Las secuencias didácticas son elementos de enseñanza-aprendizaje que permiten planear y organizar los principales objetivos de una clase, en este caso del inglés, por lo que resultan ser muy beneficiosas para los estudiantes ya que el docente investigador observa las características particulares de cada aprendiz para hacer los ajustes curriculares necesarios a las falencias y debilidades de sus estudiantes, alcanzando así sus intereses y necesidades de una forma efectiva y de calidad. Esta propuesta pedagógica tiene en cuenta las necesidades específicas que deben mejorar los estudiantes en el aprendizaje del inglés pues el docente delimito y plateo la problemática con base al diagnóstico inicial, así mismo, se diseñaron varias actividades interactivas mediante una secuencia didáctica capaz de responder a esta necesidad, fortaleciendo así la adquisición de una lengua extranjera por medio del desarrollo de los ejercicios con ayuda de las herramientas tecnológicas. En este sentido, es imperativo conocer a fondo la población participante desde sus características sociales como las culturales, económicas, religiosas y inicialmente las cognitivas de los estudiantes jóvenes colombianos, debido a que de esta forma se obtiene un conocimiento más amplio y específico sobre sus necesidades en el aprendizaje del inglés a través de la virtualidad, lo que favorece la construcción de actividades que ayuden significativamente a las expectativas de los aprendices.

Es importante aclarar, que teniendo como referencia los ritmos de aprendizaje de cada estudiante, así como su ritmo de aprendizaje fue imperativo diseñar actividades dinámicas e interactivas que les permitiera participar libremente y de forma natural sin necesidad de obligarlos a participar durante las sesiones de clase. Además, se favoreció el uso la estrategia pedagógica llamada el *Role Play* o también llamado el juego de roles en español como método de motivación hacia el aprendizaje del inglés, de esta manera la secuencia didáctica tiene un

contexto, edades en específico de la población, diagnóstico inicial, para así orientar las actividades de la mejor forma posible y que cada estudiante logre alcanzar los objetivos establecidos. Por consiguiente, mediante las actividades diseñadas en la secuencia didáctica el docente busca fortalecer las habilidades de expresión comunicativa ya que según Levinson (1989, como se citó en Guanoquiza, C, 2013), “la destreza oral de la lengua constituye la forma básica de la interacción lingüística” (p.2). Es decir, se desarrolla normalmente desde la interacción y comunicación continua entre el docente y el estudiante de una forma espontánea, contextualizada, formal e informal dependiendo del objetivo que se desea lograr.

El diagnóstico de grupo permite al docente incorporar las actividades diseñadas de manera que, cada ejercicio fortalezca las necesidades específicas de la población, centrándose en el desarrollo de las habilidades de expresión oral mediante la interacción a través de diálogos, discusiones, juego de preguntas. Por ende, para poder efectuar cada sesión es imprescindible que el docente en su quehacer pedagógico tenga presente los estilos y ritmos de aprendizaje de cada aprendiz para adaptar el material a sus particularidades. Así mismo, para abordar sus necesidades observadas en la población se diseñaron actividades en plataformas interactivas que permitan la motivación y uso de las TIC como una forma de aprender desde la virtualidad. La secuencia didáctica ofrece la oportunidad de que cada estudiante pueda interactuar desde su contexto cotidiano mediante el desarrollo de temáticas específicas haciendo uso constante del inglés de tal forma que puedan mejorar no solo las habilidades orales y de escucha sino también la lectura y escritura, según Maturana (1998, como se citó en MEN, 2013) “las emociones son disposiciones dinámicas corporales que especifican las acciones que son posibles para el organismo que las experimenta” (p.12), por ello, cada actividad que se diseñe debe contar con una gama amplia de

elementos dinámicos que permitan la interacción entre los estudiantes y el docente a través del juego de roles, una forma divertida de mejorar y potenciar la expresión oral.

De acuerdo con los saberes previos, cada docente debe tenerlos en cuenta ya que al momento de la aplicación de cada clase, estos aportan grandemente a los objetivos establecidos, es decir, estos permiten identificar que tanto saben los estudiante sobre el área del inglés o cualquier otra, por ello, partiendo de lo que conocen el docente puede orientar de forma correcta cada actividad, para que esta de un aporte significativo sus necesidades, dejando la oportunidad de construir nuevos conocimientos a partir de los saberes previos y actuales, aquí el docente es capaz de orientar a sus estudiantes de forma coherente y organizada. Por ende, es importante seguir trabajando desde la secuencia didáctica debido a que, todo docente investigador tiene la oportunidad de planificar su quehacer pedagógico con base a las necesidades específicas de sus estudiantes, logrando así diseñar e implementar actividades contextualizadas que favorezcan el aprendizaje de forma flexible, autentica, dinámica e interactiva con ayuda de las TIC.

Por lo tanto, este ejercicio de planeación didáctica le permite al docente analizar, comprender, y reflexionar sobre su actuar docente dentro de un aula de clases, partiendo de las particularidades de sus estudiantes, así como también desarrollar actividades que se adapten a los estilos de aprendizaje, saberes previos de los estudiante hacia la adquisición del inglés desde una aula virtual, por lo que se requiere hacer un diagnóstico del grupo para poder identificar las falencias de su aprendizaje, partiendo de ahí se puede lograr grandes avances en la enseñanza a partir de la reflexión-acción docente en cuanto al mejoramiento curricular de los contenidos para las lenguas extranjeras, como referencia para el desarrollo de competencias dentro del aula de clases mediante la interacción continua, trabajo individual, trabajo grupal, y manejo de las herramientas tecnológicas como una oportunidad educativa para la vida.

Implementación

La actividad 1, denominada “hablemos sobre información y gustos personales en inglés”, en esta sesión uno se implementaron los momentos de inicio, desarrollo de la actividad y cierre, el docente la implementó teniendo como referencia principal las necesidades educativas de la población participante para poder alcanzar el aprendizaje esperado durante el desarrollo de cada una de los ejercicios, por ello, tanto los materiales diseñados en la planeación, la distribución y organización de la actividad se logró que cada uno de los estudiantes reconocieran la importancia de establecer conversaciones mediante preguntas sobre los gustos y actividades que se realizan en los tiempos libres, a través del uso adecuado del inglés, ya que estos materiales fueron creados para facilitar el aprendizaje de una manera didáctica e interactiva que permitieran el intercambio de conocimientos mediante conversaciones y diálogos sobre un tema determinado. Por otro lado, el tiempo establecido para esta sesión se adecuó de acuerdo a las necesidades de los estudiantes y la capacidad para resolverlos durante la actividad, el tiempo bien distribuido es lo que permitió al docente investigador llevar a cabo su planeación de forma efectiva que diera respuesta a las necesidades de los estudiantes sobre la adquisición del inglés como idioma extranjero, así mismo, la mejor forma sobre la estrategia de evaluación se centró en la participación de los participantes en el desarrollo de cada uno de los ejercicios reconociendo su capacidad oral para responder preguntas sobre el contexto cotidiano, es decir, sobre su información personal y gustos, yendo más allá de una evaluación netamente formativa, más allá de calificar las actividades realizadas por los participantes el docente se fijó en la capacidad que tiene cada uno de los participantes para formular respuestas cortas y sencillas en el idioma inglés sobre temas de interés, de la misma forma en qué se lograron los aprendizajes esperados sobre el

establecimiento de conversaciones sencillas sobre gustos y actividades que se realizan en tiempos libres.

La estrategia de evaluación le permite al docente identificar el logro de la competencia a través de la observación sobre el desenvolvimiento de cada uno de los estudiantes para expresarse de forma fluida en inglés con un vocabulario acorde a su nivel, lograr que un estudiante mejore su capacidad para hablar en inglés requiere de interacción diaria para poder ir a adquiriendo un vocabulario que le permita hablar naturalmente sobre cosas sencillas que se realizan en el tiempo libre y poder expresarlas en inglés, además los recursos didácticos fueron diseñados para que cada uno de los estudiantes logran interactuar de forma natural y sin presión, recordando que el uso de las tecnologías promueve el aprendizaje de acuerdo a los estilos de aprendizaje de cada uno de los estudiantes, por lo general para comenzar a mejorar la fluidez oral en los estudiantes es necesario implementar actividades que permitan la libre interacción entre estudiantes y docentes, mejorando así la capacidad autónoma hacia el fortalecimiento del aprendizaje de un idioma extranjero. La retroalimentación fue una de las estrategias de evaluación más efectiva, debido a que, el docente mediante su observación en las falencias de los estudiantes en cuanto a la pronunciación o entonación de frases en inglés les permitió a sus estudiantes aprender de sus errores a la hora de expresarse en inglés.

La actividad 2, llamada "*Let's go for lunch*", fue realizada desde sus tres momentos más importantes, inicio, desarrollo de la actividad y cierre, cada uno de los ejercicios diseñados e implementados en los momentos de la sesión fueron desarrollados teniendo en cuenta las necesidades específicas de los estudiantes, para poder alcanzar los aprendizajes esperados, es decir, desarrollar, fomentar su fluidez oral para comunicarse en situaciones prácticas y reales, y reconocer palabras y frases en inglés para expresar sus ideas a través de la interacción entre pares

mediante el fortalecimiento del trabajo en equipo desde el juego de roles. Asimismo, los materiales implementados, distribuidos y organizados durante el espacio facilito lo propuesto para esta sesión ya que se tuvo en cuenta las falencias de los estudiantes en cuanto a su expresión oral en el idioma inglés y su timidez a la hora de expresarse con un vocabulario sencillo en el tema determinado, para ello se establecieron tiempos no muy largos que permitieran que cada uno de los estudiantes lograrán realizar los ejercicios y así poder fortalecer sus habilidades comunicativas entre ellas la del habla y escucha. Por otro lado, la estrategia de evaluación implementada en cada una de las fases de esta actividad fue evaluar la fluidez y expresión oral de cada uno de los estudiantes a través de las retroalimentación el cual les permitiera mejorar con base a sus errores y aprender de ellos a través de la práctica, también mediante el análisis de los videos realizados por los estudiantes y su capacidad para hablar y entonar las frases de forma eficaz, los aprendizajes esperados establecidos durante el diseño de la secuencia permitieron que la implementación se llevara a cabo de forma clara y concisa donde las estrategias de evaluación permitieron identificar cada uno de los logros de las competencias propuestas según lo establecido en la enseñanza de las lenguas extranjeras y el Ministerio de Educación Nacional. Las acciones realizadas por el docente investigador y su intervención promovieron el aprendizaje de una manera efectiva y coherente ya que se determinó antes del desarrollo de las actividades, la capacidad del estudiante en cuanto al manejo del inglés y sus falencias y fortalezas en cada una de las habilidades comunicativas, donde para lograr que los estudiantes fortalecieran su aprendizaje basado en competencias algunos de los ejercicios fueron desarrollados en aplicaciones interactivas que promovieran la libre participación a través del juego virtual, recordemos que las tecnologías permiten la creación de actividades con base al nivel de inglés de cada uno de los estudiantes y su fácil acceso y manejo durante las clases en entornos virtuales,

estas plataformas fueron aplicadas de acuerdo a las necesidades específicas de los participantes (mejorar la fluidez oral del idioma inglés) y poder lograr un mayor impacto en la enseñanza un idioma extranjero a través de la interacción continua entre docente y estudiante, haciendo uso del juego de roles que por lo general se realizan a través de diálogos, discusiones y conversaciones sobre temas de interés.

La actividad 3, se desarrolló el 20 de abril de 2024, con el fin de “identificar los cambios en los estudiantes relacionados con el fomento de la fluidez producto de la aplicación *role play*”.

Lo propuesto para esta sesión se obtuvo gracias a que el *role play* como metodología permite adaptar los roles y los escenarios a las capacidades y necesidades de los estudiantes. Por ejemplo, los estudiantes que tengan mayor dificultad con la fluidez pueden recibir roles que requieran menos habla inicialmente, incrementando gradualmente la complejidad a medida que mejoren sus habilidades y así de esta manera ir identificando paulatinamente cambios en su fluidez oral. Para apoyar a los estudiantes en el *role play* y fomentar la fluidez, se utilizaron recursos como guiones semiestructurados, escenarios prediseñados y recursos visuales como imágenes o videos. Estos recursos ayudaron a los estudiantes a sentirse más cómodos y seguros durante la actividad, permitiéndoles concentrarse en la fluidez de su discurso en lugar de en la generación de contenido desde cero.

Como actividad en el momento de cierre en esta sesión los estudiantes debían improvisar en un *role play* de acuerdo escenarios donde el huésped presente un disgusto o reclamo acerca de algún servicio ofrecido por el hotel y darle una solución al respecto. La improvisación en esta actividad ayudó a los estudiantes a pensar en el momento, lo que significa que deben formular respuestas y tomar decisiones rápidas y coherentes dentro del contexto del escenario planteado. Esto fortalece la habilidad para articular ideas de manera fluida y coherente.

La estrategia de evaluación adoptada en esta actividad permitió examinar la producción oral de los estudiantes en tiempo real. Observar y evaluar a los estudiantes mientras participan en los role play se identificaron los cambios de progreso en la fluidez. Lo primero al observar era la fluidez y el ritmo, los estudiantes pudieron mantener una conversación fluida con pocas pausas prolongadas o titubeos, además se evidenció un aumento en la cantidad de palabras y expresiones utilizadas correctamente, manteniendo la coherencia en sus ideas y conectándolas de manera fluida, lo cual indica un avance en la fluidez oral.

Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica

El diseño de la secuencia didáctica tuvo como referencia las características principales de la población en estudio, de igual manera la formulación de una pregunta problema como objetivo de estudio, por ello, cada una de las actividades planeadas y desarrolladas fueron referenciadas desde el contexto de los participantes. Así mismo, el objetivo general de esta investigación obtuvo resultados parciales, debido a que, la población de jóvenes adultos tenía un manejo del inglés básico, sin embargo, durante las sesiones de las actividades creadas, en su mayoría presentaron problemas para presentar sus ideas de manera fluida, el desconocimiento de vocabulario, por otro lado, la estrategia del role play favoreció escenarios de intercambios de conocimientos entre los estudiantes por medio de diálogos, conversaciones y debates para lograr alcanzar los objetivos propuestos inicialmente.

Es imperativo destacar que la variable utilizada durante la implementación de la secuencia didáctica fue favorable, pues desde la técnica o estrategia de role play se integraron diversas actividades que permitieran a los participantes mejorar su fluidez oral a través de la interacción continua, para así cumplir con este aspecto ontológico. Por consiguiente, los ejercicios propuestos desde la grabación de videos, diálogos, conversaciones en el idioma inglés mediante encuentros virtuales en la herramienta zoom permitieron analizar de manera efectiva que este tipo de actividades diseñadas mejoran claramente el uso del inglés, especialmente las habilidades de Speaking y Listening. Es importante que cada docente investigador en sus aulas de clases cree un ambiente agradable que le permita la libre participación y dominio de nuevos conocimientos a sus estudiantes con ayuda de los saberes previos, demostrando la capacidad que tiene cada joven para trabajar tanto individual como colaborativamente en ambientes con temas del mismo interés, donde cada participante por medio de su actuar espontáneo pudo demostrar su

confianza en sí mismo. En este sentido, en las próximas investigaciones el docente investigador debería tener en cuenta el uso de más aplicaciones tecnológicas que ofrezcan diversas actividades en línea donde se logre monitorear fácilmente el rendimiento de cada estudiante, por ende, con base a sus resultados buscar alternativas de mejora ya sea centrado en vocabulario mediante imágenes ilustrativas, videos, juegos aleatorios, mapas mentales, dinámicas grupales, lectura, escucha de audios creados por personas nativas, este tipo de actividades permite que los participantes se motiven a participar libremente y fortalecer su vocabulario de manera específica con las cosas que ven en su vida cotidiana.

La estrategia del role play es la variable que permitió el diseño e implementación de las actividades de forma parcial, es decir, que aunque los jóvenes tuvieran un manejo básico del inglés en ocasiones se les dificultaba generar ideas de manera espontánea en el idioma inglés, así como el desconocimiento de vocabulario sobre la información personal, las frases más usadas en un restaurante y la pronunciación, también se demostró que la variedad y calidad de materiales permite la mejora educativa de los estudiantes de lenguas extranjeras de manera exponencial, debido a que, ofrece una variedad de actividades que se centran en generar conversaciones sobre temas de interés por ambas partes, además del trabajo colaborativo, el aprendizaje autónomo y el fortalecimiento del uso de las herramientas tecnológicas para promover el aprendizaje de manera efectiva gracias a su fácil manejo en páginas, aplicaciones educativas. Por ello, las competencias docentes son un aspecto fundamental para mejorar las prácticas pedagógicas en la enseñanza, donde el docente durante sus clases busca el trabajo colaborativo, organización y planeación de actividades con base a los saberes previos, estilos de aprendizaje, evaluación de la enseñanza-aprendizaje, gestión curricular de las lenguas extranjeras según lo establecido por el MEN, y gestión sobre la calidad del aprendizaje. Teniendo como referencia lo anterior, cada docente debe

planificar y organizar las actividades según las necesidades de sus estudiantes, así como también tener presente los estilos de aprendizaje que poseen cada uno de ellos, facilitando el diseño de materiales que destaquen y busquen mejorar la calidad educativa con base a la observación de la cualidades inmersas en la enseñanza de idiomas, el desempeño de los participantes durante esta aplicación de la secuencia didáctica fue favorable, ya que su participación fue activa y que a través de las retroalimentaciones como parte de la evaluación se buscó que mejorarán su fluidez oral mediante el reconocimiento de sus errores.

Toda práctica e investigación requiere ser revisada constantemente para visualizar si existe el margen de error durante el diseño y aplicación de una secuencia didáctica basada en las necesidades específicas de los estudiantes, además, este estudio posee sus limitaciones en cuanto al uso y combinación de otras estrategias que permitieran durante las sesiones ofrecer un contenido más variable, es decir, poder interactuar con la población de esta investigación de manera presencial. Se recomienda en estudios a futuros no acoger durante la enseñanza una sola técnica de enseñanza sino más bien mezclar diversas técnicas que permitan motivar al estudiante la adquisición del inglés mediante el fortalecimiento de las habilidades comunicativas, por esto, la práctica pedagógica debe ser reflexionada, analizada y retroalimentada para mejorar la calidad del aprendizaje basado en las necesidades académicas.

De acuerdo con lo anterior, la práctica educativa al ser retroalimentada se logra mejorarla mediante su desarrollo, valorando el desempeño de cada participante, la participación activa durante el desarrollo de la secuencia le permite al docente determinar qué tan efectivas fueron los ejercicios en donde los estudiantes dejaron a un lado aspectos emocionales que les impedían participar libremente de forma natural sin necesidad de ser forzado. Es preciso mencionar que, se

debe mejorar la distribución del tiempo durante la aplicación de las actividades ya que esto podría afectar claramente los resultados parciales de esta investigación pedagógica.

Teniendo como referencia la pregunta de investigación que motivo a la implementación de la secuencia diseñada, Como fomentar la fluidez oral en inglés en estudiantes de la comunidad en Medfield a través de la aplicación de role play durante el primer semestre del 2024?, se puede deducir que cada actividad permitió que los estudiantes mejorarán su interacción grupal en el aprendizaje del inglés mediante ejercicios conversacionales que los llevarán a potenciar su fluidez oral, en este sentido, la estrategia del role play ofrece el diseño de actividades innovadoras mediante el uso de las TIC, también el uso de juegos grupales para el intercambio de saberes. Así mismo, es imperativo implementar actividades conforme a las necesidades de la población llegando así a marcar su vida académica de forma potencialmente efectiva, este estudio apporto a la construcción de la práctica educativa a que el docente sea más observador, investigativo, reflexivo, innovador, creativo a la hora de diseñar secuencias didácticas por medio del establecimiento de objetivos claros y concisos en pro al mejoramiento de la calidad de enseñanza de idiomas. El uso constante de las planeaciones didácticas ejerce un papel importante en el quehacer docente, puesto que le permite de forma organizada y contextualizada el desarrollo de actividades basadas en objetivos y competencias de aprendizajes esperados, por esta razón, cada docente investigador debe comprometerse en sus prácticas educativas que sus estudiantes puedan construir conocimientos para la vida, donde prevalezcan sus intereses específicos y las características que poseen, evitando la improvisación y la falta de organización para llevar a cabo las clases basadas en la necesidades de los participantes L2. Por ende, un docente debe ser capaz de transformar la vida de sus estudiantes para bien, que cada estudiante

sea capaz de aportar a esta sociedad en constante cambio, gracias a la adaptación y transformación de su entorno cotidiano.

Conclusiones

La presente propuesta pedagógica le permitió al docente investigador reflexionar sobre su quehacer pedagógico y centrarse en ser más autocrítico para mejorar su enseñanza con base a las necesidades e interacciones con la población en estudio, partiendo desde la planeación la búsqueda de alternativas que ayuden a mejorar la fluidez oral a través de conversaciones en inglés mediante entornos virtuales. De acuerdo con las temáticas definidas sobre el uso de la estrategia *role play* para mejorar la fluidez oral en los participantes se tuvieron en cuenta el uso de las tecnologías y temas de interés expresado por cada uno de los estudiantes a través del intercambio de conocimientos mediante conversaciones sencillas en inglés, logrando que los participantes adquirieran más vocabulario mediante el intercambio de conocimientos a través de lluvia de ideas.

La planeación didáctica diseñada e implementada en los jóvenes adultos se llevó a cabo gracias a que el docente promovió la fluidez oral en actividades de *role play* que incluyeran temas en común con sus estudiantes, especialmente vocabulario relacionado con la cotidianidad en el idioma inglés, en donde cada actividad como, por ejemplo, diálogos, videos, grabaciones de audios les permitió potencializar su pronunciación y por ende mejorar sus habilidades comunicativas. Las herramientas TIC jugaron un papel importante, debido a que, se utilizaron como estrategias motivacionales y demostrar que a partir de ellas se pueden encontrar nuevas formas de aprender, fortaleciendo sus habilidades comunicativas mediante la aplicación de este tipo de aplicaciones en línea que en su mayoría se adaptan a los estilos de aprendizaje de cada estudiante de acuerdo con sus necesidades para mejorar la adquisición de un idioma extranjero.

De acuerdo con lo observado por parte del docente investigador durante la implementación de la secuencia didáctica en cada una de las sesiones, se lograron identificar los

cambios en los estudiantes relacionados con el fomento de la fluidez oral producto de la aplicación de la estrategia *role play*, es decir, los estudiantes participaban de manera natural en cada uno de los ejercicios que incluyeron conversaciones y diálogos entre ellos, igualmente se detectó el aumento en el manejo de vocabulario sobre la información personal, vocabulario relacionado con hoteles, mejoraron su habilidad de escucha a través de la interpretación sencilla sobre la pronunciación de palabras en inglés por parte del docente. Por ello, el aprendizaje basado en competencias es efectivo ya que se centra en mejorar las necesidades específicas de cada uno de los estudiantes especialmente en la adquisición de un idioma extranjero en este caso en inglés y que cada uno de los estudiantes pueda relacionarlo con su lengua materna a través de la identificación de sus similitudes y diferencias, desde lo cultural a lo académico.

Por otro lado, fomentar la fluidez oral en inglés en estudiantes de la comunidad en Medfield a través de la aplicación de *role play* es una de las estrategias más interactivas debido a que los estudiantes tienen la oportunidad de interactuar con sus compañeros y docentes, dialogar sobre temas de interés mediante el manejo de las herramientas tecnológicas, las cuales ofrecen una variedad de contenidos didácticos para su educación.

Finalmente, se recomienda el uso constante de las herramientas digitales como medios interactivos que permitan el aprendizaje basada en competencias en el idioma inglés y que los estudiantes puedan seguir estudiando desde sus hogares en tiempos libres ya que este tipo de herramientas ofrecen una variedad de contenidos no solo visuales sino también audiovisuales que captan el interés de los L2, ya sea mediante vídeos, grabaciones, películas, series, que les permita seguir adquiriendo no solo vocabulario sino también mejorar sus habilidades de habla y escucha a través de la repetición.

Referencias Bibliográficas

- Bach, T. M, Gloria. (2017). *Técnica del Role Play en la enseñanza de inglés en estudiantes del primer ciclo de una institución de educación técnica superior*.
https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/1404/Tecnica_TorresMolina_Gloria.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Catalán Cueto, J.P. (2020). *La investigación acción como estrategia de revisión de la práctica pedagógica en la formación inicial de profesores de Educación Básica*. Revista Ibero-Americana de Estudos Em Educação, 15(esp4).
<https://doi.org/bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.21723/riaae.v15iesp4.14534>
- Guanokuiza, C. (2013). *Aplicación del role play como estrategia de enseñanza aprendizaje para desarrollar la habilidad de hablar en inglés en estudiantes de enseñanza media, 2013. (Tesis de grado)*. Cotopaxi, Ecuador: Universidad Técnica de Cotopaxi.
<https://carlosguanoquiza.blogspot.com/2013/05/aplicacion-del-role-play-como.html>
- Medina Vidaña, E., (2010). Sergio Tobón Tobón. *Formación integral y competencias. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación*, 3a ed., Centro de Investigación en Formación y Evaluación CIFE, Bogotá, Colombia, Ecoe Ediciones, 2010. Revista Interamericana de Educación de Adultos, 32(2), 90-95.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=457545095007>
- Ministerio de Educación Nacional (2013). *Metodologías que transforman. Secuencia didáctica para el desarrollo de competencias ciudadanas*. Bogotá:
https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles329722_archivo_pdf_secuencias_didacticas_desarrollo_competencias.pdf

Nessi, E. M, Falcón, A. C, y Ricardo, G. N. (2020). *Rol del docente investigador desde su práctica social*. Revista Scientific, 5(15), 106-128.

<https://www.redalyc.org/journal/5636/563662155006/>

Pérez Abril, M. (2003). *La investigación sobre la propia práctica como escenario de cambio escolar*. *Pedagogía y Saberes*, 18, 70–74.

<https://doiorg.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.17227/01212494.18pys70.74>

Stenhouse, Lawrence. (1987). *La investigación como base de la enseñanza*. Madrid: Morata.

<https://books.google.co.ve/books?id=sSOUOtZJvV0C&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>

Trujillo Roa, D. H., & Bedoya Vargas, M. (2021). *El juego de roles y las habilidades comunicativas para la resolución de situaciones de conflicto en las clases de inglés de los estudiantes de grado octavo de las IEDR el Altico de Cogua Cundinamarca y*

Presbítero Luis Eduardo Pérez Molina de Barbosa Antioquia. Retrieved from

https://ciencia.lasalle.edu.co/maest_didactica_lenguas/29

Apéndices

Apéndice A

Carpeta de evidencias de la práctica

https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/mpgarzoncr_unadvirtual_edu_co/Emf4h4PuWMIEpBpoQEDs48UB2MyjUzl_mEBSdit_SYXbNQ?e=p4O0AT