

**Transformando la experiencia de aprendizaje del inglés: Del juego al dominio a través del  
aprendizaje basado en juegos de roles**

María Fernanda Daza Muñoz

Asesora

Yasmin Del Rosario Florez Guzmán

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Lenguas Extranjeras con Énfasis en Inglés

2024

## Resumen

Este estudio tuvo como objetivo diseñar e implementar estrategias basadas en juegos de roles para mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes de Licenciatura en Lenguas Extranjeras miembros del club intensivo “Easy Peasy”, con enfoque en inglés. Se realizó un estudio cualitativo centrado en el diseño y ejecución de la secuencia “Opening Doors to the World: English for life” aplicada a estudiantes del nivel A2 según el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCE, 2024).

Los hallazgos demostraron que la estrategia de juego de roles generó efectos positivos en las experiencias de aprendizaje de los estudiantes, con mejoras en aspectos como la motivación, las habilidades lingüísticas, la confianza y la interacción social. Los estudiantes expresaron satisfacción con la estrategia e informaron que estaban contentos con su capacidad de aprender de una manera más interesante y efectiva. Esta estrategia es una herramienta interactiva, innovadora y eficaz. Se recomienda que sea analizada e implementada en diferentes entornos educativos para promover la adquisición de conocimientos significativos, seguros y atractivos. Este estudio contribuye al campo de la educación del inglés como lengua extranjera al demostrar la efectividad del juego de roles como estrategia para mejorar las experiencias de aprendizaje de los estudiantes.

***Palabras clave:*** Juego de roles, Inglés, Aprendizaje, Competencias, Motivación.

### **Abstract**

The principal purpose of this study was to design and implement role-playing strategies to improve the learning experience of Bachelor of Arts in Foreign Languages students who are members of the intensive club "Easy Peasy", with a focus on English. A qualitative study focused on the design and implementation of the sequence "Opening Doors to the World: English for life" applied to A2 level students according to the Common European Framework of Reference for Languages (Cambridge, Estándares lingüísticos internacionales, s.f.)

The results showed that the role-play strategy had a positive effect on students' learning experiences, with improvements in motivation, language skills, confidence, and social interaction. Students expressed satisfaction with the strategy and reported that they were happy with their ability to learn in a more interesting and effective way. This strategy is an interactive, innovative and effective tool. It is recommended that it be analyzed and implemented in different educational settings to promote the acquisition of meaningful, safe and engaging knowledge. This study contributes to the field of education English as a foreign language by demonstrating the effectiveness of role-playing as a strategy to enhance students' learning experiences.

**Keywords:** Role-playing, English, Learning, Competences, Motivation.

## Tabla de Contenido

Introducción .....	6
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica .....	8
Pregunta de Investigación .....	11
Objetivos .....	12
Objetivo General .....	12
Objetivos Específicos .....	12
Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica .....	13
Marco de Referencia de la Planeación Didáctica .....	17
Planeación Didáctica.....	21
Enfoque Didáctico .....	24
Implementación.....	27
Primera Actividad: “Bridging Cultures: A Journey of Learning”.....	27
Segunda Actividad: “Lights, Camera, ¡Interview!” .....	28
Tercera Actividad: “Speaking English with Passion” .....	30
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica.....	32
Conclusiones .....	35
Referencias Bibliográficas .....	37
Apéndices.....	40

**Lista de Apéndices**

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

## Introducción

Actualmente, el aprendizaje del inglés como lengua no materna es vital e indispensable para poder desenvolvemos en los diferentes entornos en los que vivimos, ahora si hablamos de la educación superior el inglés se ha convertido en aquella necesidad que para muchos se transforma en una inmensa dificultad. En el contexto de la Licenciatura en Lenguas Extranjeras de la UNAD, se observó que los estudiantes de IV semestre que participaron en el club de refuerzo extracurricular de inglés denominado “Easy Peasy” no tenían una experiencia de aprendizaje del inglés satisfactoria. A pesar de manejar diferentes estrategias de aprendizaje, estas resultaron no ser lo suficientemente motivadoras ni interactivas, esto ocasiono que durante las sesiones los estudiantes se distrajeran o se desinteresaran del tema.

Esta investigación se centró en el diseño e implementación de la secuencia didáctica “Opening Doors to the World: English for Life” este enfoque pedagógico se erige como un pilar en el proceso de enseñanza, transformando la experiencia de formación y generando resultados que superaron las expectativas. Esta secuencia didáctica destacó elementos claves como la participación, motivación y el desarrollo de competencias lingüísticas. Los logros obtenidos se alinean con el pensamiento de (Brown , 2001) quien considera que “las secuencias deben ser atractivas, interactivas y brindar oportunidades para que los estudiantes practiquen y apliquen el idioma meta”. Algunos investigadores, como (Fernández Rodríguez, 2020), han mencionado la importancia de profundizar en el tema del juego de roles, la razón es simple, aluden que esta estrategia no solo influye en el éxito académico de los estudiantes, sino también en su bienestar mental. El juego de roles es una estrategia donde los participantes son capaces de desarrollar diferentes habilidades como la comunicación asertiva, la solución de problemas y el trabajo en equipo, la cual tiene un fuerte impacto significativo en el desempeño académico, ya que no solo

mejora la comprensión de los temas y el fortalecimiento de habilidades cognitivas, sino que también fomenta la evolución personal y social de los estudiantes. "El juego de roles puede ser una herramienta poderosa para promover el aprendizaje activo y significativo, lo que conduce a una mejor comprensión y retención de la información." (Johnson & Johnson, 2009, págs. 1-6)

En cuanto al bienestar mental, el juego de roles puede contribuir al fomento de la confianza en sí mismos, mejorar su autoestima y aprender a manejar sus emociones, además puede convertirse en una herramienta para reducir el estrés. "El juego de roles puede ser una herramienta eficaz para reducir el estrés en los estudiantes universitarios. Al representar situaciones desafiantes en un entorno seguro, los estudiantes pueden desarrollar estrategias para afrontar el estrés y mejorar su bienestar mental." (HERNÁNDEZ, 2017, págs. 123-133)

Esta propuesta pedagógica tiene un gran potencial, ya que responde a la necesidad real de mejorar la motivación, la participación y de esta manera el aprendizaje del inglés. Teniendo en cuenta que como docentes nuestra prioridad es garantizar el bienestar del estudiante, se espera que esta investigación conduzca a nuevos estudios sobre la aplicación de juego de roles y como este puede ayudar a fortalecer su motivación para alcanzar sus objetivos en el aprendizaje del idioma. La propuesta puede ser útil para investigadores y docentes, pues contribuirá en la formación de profesores reflexivos e innovadores que tengan la destreza de atender las necesidades actuales de sus estudiantes. Como profesional considero que el proceso de investigación es una de las herramientas más preciosas para la mejora de la práctica pedagógica, esta propuesta ayudo a ser capaces de reflexionar críticamente sobre el papel como estudiante y docente proporcionando bases para generar estrategias innovadoras que mejoren la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.

## **Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica**

El club de refuerzo extracurricular “Easy Peasy” es un espacio virtual creado de forma voluntaria, que busca que sus participantes tengan un lugar donde puedan practicar, despejar dudas, aprender y de esta manera adquirir el inglés como segunda lengua. Por medio de actividades interactivas y personalizadas, el club ofrece un ambiente de aprendizaje colaborativo y efectivo.

Los integrantes del club se ubican en un rango de edad entre los 18 a los 23 años y viven en contextos socioeconómicos y culturales muy diferentes. Dos de ellos residen al norte del país, más específicamente en la costa colombiana, otro estudiante reside en Bogotá y uno en el departamento del Meta. Es necesario comprender que la mayoría de estudiantes no tiene la posibilidad de practicar el inglés de manera fluida en su vida personal, por lo que se hace complejo adquirir la naturalidad y la confianza para manejarlo. Con relación al nivel de dominio de inglés, los estudiantes tienen un nivel de inglés A2, lo que se podría clasificar como un nivel o etapa inicial según el Marco Común Europeo (MCE, 2024). Pese a que manifiestan interés y motivación de aprender esta lengua, también reconocen los contratiempos que se presentan durante el proceso, principalmente por la falta de oportunidades, tiempo y miedo a cometer errores.

Se evidenció que en los últimos encuentros los estudiantes no estaban teniendo una experiencia de aprendizaje significativa, lo que se reflejó en falta de atención, distracción y falta de participación durante las sesiones, esto hace que se genere desinterés y desmotivación en los temas, lo que influye en gran medida a su proceso de aprendizaje. Las causas de esta problemática pueden ser variadas y van desde la falta de motivación hasta la necesidad de innovar en diferentes estrategias. Por esta razón es de vital importancia mejorar la experiencia de

aprendizaje de los estudiantes, aumentando el interés en los diferentes tópicos y haciendo que las sesiones se conviertan nuevamente en espacios lúdicos, seguros y efectivos.

El aprendizaje significativo del inglés es crucial para que los estudiantes adquieran la confianza necesaria para utilizarlo en diversos contextos. (Kolb D. , 1984) menciona que el aprendizaje experiencial es un método muy efectivo porque los estudiantes aprenden mejor cuando experimentan algo, además enfatiza que permite que los estudiantes impulsen habilidades de análisis crítico, trabajo en equipo, solución de problemas y comunicación.

La carrera de Lenguas Extranjeras exige un nivel de dominio entre B2 y C1, niveles intermedios y avanzados, para cumplir con las diferentes etapas de aprendizaje. La ausencia de experiencia de aprendizaje fructífera en el club de refuerzo extracurricular impacta negativamente en la adquisición de la lengua, generando consecuencias como: bajo rendimiento académico, desmotivación, problemas de autoestima, dificultades en la fluidez, aumento de la ansiedad y una percepción negativa del idioma.

En este contexto se optó por la estrategia de juego de roles, porque conduce una serie de beneficios para el estudiante: Potencia el aprendizaje colaborativo, la participación y la creatividad, estimula el pensamiento crítico, brinda estrategias importantes al estudiante para manejar el estrés, la autoestima y la motivación, y ayuda a la creación de espacios seguros donde el estudiante puede tener acercamientos al uso real de la lengua. Esta estrategia brinda una oportunidad para mejorar y crear experiencias positivas durante el proceso de aprendizaje en el club de refuerzo, porque ofrece posibilidades para practicar el idioma en situaciones reales y cotidianas, dentro de un espacio seguro donde reciben retroalimentación constante.

Esta propuesta se basó en la problemática antes relatada para analizar, comprender y diseñar una estrategia que emplea el juego de roles para enriquecer y mejorar la experiencia de

aprendizaje de los estudiantes. Se contempla que los resultados de la investigación sean útiles para los estudiantes, profesores e investigadores que están interesados en mejorar la experiencia de aprendizaje de sus estudiantes por medio de esta maravillosa estrategia en el proceso de adquisición del inglés como lengua extranjera.

### **Pregunta de Investigación**

El dominio del inglés como lengua extranjera se ha transformado en una habilidad primordial en el desarrollo personal, académico y profesional de los individuos, sin embargo, en muchos escenarios educativos, la instrucción del inglés como lengua extranjera no tiene un aprendizaje relevante, lo que llega a impactar negativamente en su motivación, rendimiento y percepción del idioma.

El club de refuerzo extracurricular de inglés “Easy Peasy” no es ajeno a este problema. A pesar de los esfuerzos que se realizan por ofrecer un espacio para la práctica y el dominio del idioma, los estudiantes no están teniendo una experiencia de aprendizaje relevante. Esto se refleja en la falta de interés, distracción, y desmotivación durante las sesiones, lo que afecta negativamente su proceso de adquisición del inglés.

Por esta situación, se establece la necesidad de poner en práctica estrategias innovadoras que permitan transformar la experiencia de aprendizaje en el club "Easy Peasy". El juego de roles se presenta como una propuesta potencial para mejorar la vivencia de aprendizaje.

Pregunta de investigación: ¿Cómo el aprendizaje basado en juego de roles puede mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes de IV semestre de la Licenciatura en Lenguas Extranjeras de la UNAD que hacen parte del club de refuerzo extracurricular “Easy Peasy”?

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Diseñar una estrategia basada en el juego de roles que permita mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes de IV semestre de la licenciatura de lengua extranjera de la UNAD, que hacen parte del club de refuerzo Easy Peasy.

### **Objetivos Específicos**

Fomentar el interés y la motivación de los estudiantes por la cultura y las tradiciones de otros lugares para que sean puedan reconocer la importancia de saber comunicarse en diferentes espacios.

Estimular en los estudiantes la capacidad de comprender y utilizar el inglés en diferentes contextos de la vida diaria.

Desarrollar las habilidades de los estudiantes para trabajar en equipo y poder comunicarse de una manera efectiva, utilizando el juego de roles como una herramienta que apoya el aprendizaje.

## **Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica**

La presente propuesta pedagógica está enfocada en un análisis retrospectivo sobre la importancia de las vivencias de aprendizaje significativo de los estudiantes del club Easy Peasy, a continuación, se revisarán diferentes teorías educativas las cuales buscan brindar un marco sólido para la adquisición de conocimientos del inglés a través del juego de roles.

La propuesta de investigación se basa en la estrategia de juego de roles para el mejoramiento de la experiencia de aprendizaje del inglés, pues permite a los estudiantes de inglés desarrollar sus habilidades comunicativas de una manera más natural y significativa. “El juego de roles no solo permite la práctica de las habilidades lingüísticas, sino que también fomenta la participación activa, la motivación, el trabajo en equipo y la creatividad de los estudiantes.” (Ariñez Marín, 2023).

El juego es una actividad natural que aporta diferentes beneficios entre los que destaca motivación, compromiso, interacción y diversión, lo que lo convierte en una maravillosa estrategia la cual puede mejorar significativamente la experiencia de aprendizaje.

“La gamificación se ha consolidado como un nuevo método de aprendizaje que ofrece un entorno motivador y valioso para el aprendizaje de idiomas, especialmente en el contexto actual, donde la tecnología y el juego forman parte de la vida cotidiana de los estudiantes” (Chaves Yuste, 2019).

Así mismo hay que mencionar un concepto que tiene relevancia en esta propuesta, el aprendizaje experiencial, según (Kolb D. , 1984) el aprendizaje experiencial es un proceso dinámico y participativo en el que es necesario que los estudiantes se involucren en su propio aprendizaje. No podemos dejar de lado el valor que tiene la interacción social en la educación, pues permite desarrollar habilidades sociales básicas para desenvolvernó en diferentes entornos.

"El aprendizaje del lenguaje es un proceso social que se desarrolla a través de la interacción con otros hablantes. Esta interacción proporciona a los estudiantes la

oportunidad de ser expuestos al lenguaje en uso natural, practicar su propio uso de la lengua y recibir retroalimentación de otros hablantes." (Nunan, 1991)

La integración de estas teorías conecta con nuestro problema de investigación y la estrategia, ya que buscan promover el aprendizaje con sentido en los estudiantes. "El aprendizaje significativo es el proceso por el cual la nueva información se relaciona con los conocimientos previos del estudiante, de tal manera que se produce una nueva comprensión." (Ausubel, 1968, pág. 48).

Sin embargo, para que esto sea posible es necesario que exista un entorno donde la comunicación sea el pilar, pues como lo menciona (Ausubel, 1968) el propósito principal de aprender un idioma es poder comunicarse de manera efectiva.

Por otro lado, tenemos un factor muy importante que entra en juego en esta propuesta de investigación y es la motivación (Pintrich & Zusho, 2002) destacan que este es un factor crucial en el aprendizaje de idiomas esto se debe a que influye en el esfuerzo, persistencia y éxito del proceso de adquisición. "La motivación es un factor decisivo en la adquisición de una segunda lengua (L2). Los estudiantes con altos niveles de motivación tienden a tener más éxito que aquellos con bajos niveles de motivación." (Gardner, 2001)

Teniendo claros los referentes teóricos que se han usado, es necesario mencionar que esta propuesta, y más específicamente nuestra pregunta de investigación, establece un análisis sobre la práctica pedagógica; porque su objetivo principal es mejorar la experiencia de aprendizaje en este caso en un contexto específico, es una pregunta muy relevante, pues, se centra en un problema real y los resultados pueden generar una crítica reflexiva en relación a la práctica docente y la innovación educativa.

(Pérez Abril, 2003, págs. 70-74), define el carácter político de la propuesta como la capacidad de la misma para indagar el orden social establecido y proponer alternativas. El autor

menciona unos puntos clave sobre el carácter político del estudio, afirma que la investigación es una herramienta de transformación social que realiza la construcción del conocimiento como proceso social, por lo que la investigación debe ser crítica con las estructuras de poder que influyen en la producción de conocimiento. También menciona que la investigación es un espacio de disputa ideológica por lo que es vital ser tolerante con las diferentes perspectivas y finalmente, sostiene que el investigador tiene un propósito con la justicia social, ya que la investigación debe estar orientada a mejorar la vida de los seres humanos y a la elaboración de una sociedad más justa.

Teniendo en cuenta lo anterior, la presente investigación puede tomar un carácter político porque se guiará la investigación de forma en que se pueda evidenciar el aprendizaje vivencial de los estudiantes que aprenden inglés como lengua extranjera y con esto plantear estrategias que mejoren la experiencia de aprendizaje de los estudiantes y docentes.

La perspectiva de análisis crítica que se desarrollara en esta propuesta se basa en la teoría crítica de la educación (TCE). Esta teoría busca transformar las estructuras de poder que existen en la sociedad y crear una educación más democrática e inclusiva, por esta razón el estudio se enfocará en analizar las prácticas pedagógicas y sugerir alternativas que fomenten la participación, la autonomía y el pensamiento crítico de los estudiantes.

Este estudio contribuye a la transformación de diferentes contextos. Al analizar y comprender la experiencia de aprendizaje de los estudiantes, se puede avanzar a la creación y aplicación de ambientes de aprendizaje positivos y seguros donde se propicie experiencias de aprendizaje significativo. La propuesta busca fomentar la importancia del bienestar mental de los estudiantes, haciendo que su autoestima, motivación y seguridad se haga más fuerte y las brechas que generan las experiencias de aprendizaje negativas puedan cerrarse poco a poco. La

transformación no solo se verá reflejada a nivel académico, sino también en el ámbito personal, familiar y profesional de cada individuo.

En conclusión, los diferentes aportes teóricos proporcionan una base sólida para la comprensión de problema, esta propuesta de investigación permite relacionar esa información con el grupo a trabajar y de esta manera identificar la importancia de generar experiencias de aprendizajes relevantes, seguras y positivas en los estudiantes de inglés.

### **Marco de Referencia de la Planeación Didáctica**

Partiendo desde el artículo "Formación integral y competencias. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación" de (Medina & Tobón, 2010), se buscó identificar y comprender los diferentes elementos que conforman la planeación didáctica de esta propuesta.

Inicialmente, es importante reconocer los cuatro pilares u elementos que conforman y sustentan la planeación didáctica y la construcción de experiencias de aprendizaje efectivas y significativas para los estudiantes. Estos son elementos que nos brindan una estructura para la elaboración de estrategias de enseñanza aprendizaje y nos dan una orientación para dar respuesta a los diferentes intereses y necesidades de los estudiantes. El primer pilar son los lineamientos curriculares. Según (Medina & Tobón, 2010) “Los lineamientos curriculares son referentes que orientan la construcción del currículo en un contexto educativo específico” estas orientaciones las dictamina el Ministerio de Educación y terminan convirtiéndose en una guía para la planeación didáctica en nuestro país, son los que definen las metas, contenidos, metodologías y parámetros de evaluación que deben orientar el proceso educativo.

El segundo pilar son los derechos básicos de aprendizaje, se definen como los conocimientos, destrezas, habilidades y actitudes que los estudiantes deben desarrollar en los diferentes grados y áreas del conocimiento, diciéndolo en otras palabras son los propósitos de aprendizaje medibles y puntuales que se pretenden alcanzar. Los DBA orientan la planeación didáctica y fomentan el deber de los estudiantes por su autoaprendizaje, además son un referente para la evaluación formativa. En tercer lugar, se encuentran los estándares de competencias, según él (MEN, 2016) los estándares de competencias definen lo que un estudiante debe saber y saber hacer al finalizar un ciclo educativo; son muy importantes, ya que nos permiten tener un

marco de referencia general para poder identificar el desempeño de los estudiantes y de esta manera reconocer las falencias y promover mejoras hacia el aprendizaje significativo.

Finalmente, tenemos los lineamientos de aprendizaje y desarrollo, este último pilar es una guía que comprende el diseño de experiencias de aprendizaje que impulsen el desarrollo total de los estudiantes, es de suma importancia porque buscan formar individuos íntegros que puedan estar preparados para la vida en sociedad además de que estos lineamientos buscan el bienestar del estudiante. “Los lineamientos curriculares son una herramienta fundamental para la construcción del currículo, ya que orientan la selección de los contenidos, las estrategias pedagógicas y los criterios de evaluación.” (Medina & Tobón, 2010)

Teniendo esto claro, pasemos al tema de la formación basada en competencias. Esta perspectiva se focaliza en el desarrollo de habilidades y actitudes que permitan a los estudiantes desenvolverse de manera eficaz en diferentes contextos. Actualmente, estamos frente a una nueva perspectiva educativa donde vemos el aprendizaje como un proceso activo y crucial que no solo se preocupa por la transmisión de conocimientos, sino que también busca formar personas íntegras y mentalmente estables. Las competencias clave de la formación basada en competencias son: Competencias comunicativas, Competencias lingüísticas, Competencias socioculturales y Competencias estratégicas.

Centrándonos en esta investigación la formación basada en competencias es una dirección ideal para abordar el progreso de la experiencia de aprendizaje significativo de los estudiantes, las técnicas que se usan para desarrollar las competencias comunicativas, lingüísticas, socioculturales y estratégicas pueden contribuir a mejorar la adquisición de conocimientos de la lengua extranjera.

La investigación sobre la experiencia de aprendizaje significativa y la formación basada en competencias puede llegar a aportar información valiosa para la práctica docente y el aprendizaje del idioma extranjero.

Conforme a lo anterior, esta propuesta pedagógica propicia el aprendizaje de acuerdo con los siguientes argumentos: tiene una perspectiva centrada en el estudiante, la estrategia y las actividades simulan situaciones reales, esto permite a los estudiantes a aplicar los conocimientos y habilidades adquiridas, se ejecuta un control continuo del aprendizaje de los estudiantes tomando en cuenta el contexto y sus necesidades de aprendizaje.

Según (Medina & Tobón, 2010) “las competencias como un modelo para mejorar la calidad de la educación y no como panacea a todos los problemas educativos”. Tomando la idea de Tobón se puede afirmar el pensamiento que la formación por competencias posee una enorme posibilidad de mejorar la calidad de la educación, sin embargo, hay que saber implementarla de una manera adecuada, consiente y realista donde las competencias puedan articularse de manera equilibrada y contribuir al proceso de aprendizaje de los estudiantes; no se trata de una fórmula mágica que resuelva todos los problemas del sistema, por el contrario, su implementación efectiva exige un proceso gradual, marcado por el compromiso, la dedicación y la cooperación de todos los actores educativos.

Esta propuesta busca integrar el saber, el saber hacer y el saber ser de forma holística y coherente a través de diferentes estrategias que promueven el progreso total de los estudiantes. Con el apoyo de estas estrategias los estudiantes pueden comprender mejor los diferentes temas y podrán aplicar el conocimiento en su vida real, esto hará que mejore su motivación durante el proceso de aprendizaje y poco a poco se puedan superar las brechas que las experiencias negativas hayan ocasionado.

Mencionaremos algunas de estas estrategias: Desarrollo de espacios donde los estudiantes utilicen la estrategia del juego de roles; creación de escenarios que buscan fomentar el desarrollo de competencias y habilidades; promoción de espacios seguros de participación, socialización y retroalimentación; evaluación constante del conocimiento, habilidades, estrategia de enseñanza y actitudes de los estudiantes; y el fomento de experiencias positivas que incentiven el desarrollo personal, académico y la formación de valores.

De acuerdo con las competencias docentes que los autores plantean, afirmo que en el ámbito de la práctica pedagógica se desarrolló la competencia para la planeación didáctica, la gestión del aula, la evaluación, la investigación e innovación y la comunicación e interacción. Finalmente, es preciso mencionar que la planeación didáctica fundamentada en el desarrollo de competencias es un proceso que puede llegar a ser complejo, pues requiere que los diferentes elementos puedan articularse para que llegue a ser efectivos y apropiados para el proceso de aprendizaje. Como docente investigador se debe asumir la responsabilidad de examinar y analizar la práctica para hallar estrategias innovadoras que permitan formar individuos competentes en la lengua, además de individuos mentalmente sanos para la vida.

### **Planeación Didáctica**

A nivel metodológico, esta investigación se desarrolló bajo acciones en calidad de secuencia didáctica denominada “Opening Doors to the World: English for Life” para lograr alcanzar el objetivo de diseñar una estrategia basada en el juego de roles que permita el mejoramiento de la experiencia de aprendizaje de los estudiantes de IV semestre de la licenciatura de lengua extranjera de la UNAD, que hacen parte del club de refuerzo Easy Peasy. De manera precisa, las actividades dispuestas responden a la cadena de objetivos específicos diseñados para el estudio.

Respecto al primer objetivo específico, el cual se basa en fomentar el interés de los estudiantes por la cultura y las tradiciones de otros lugares para que sean diestros de reconocer la significancia de saber comunicarse en diferentes espacios. Para lograrlo se propuso una investigación cultural apoyada en el juego de roles, donde los estudiantes deberán crear y presentar su investigación teniendo en cuenta la selección de diferentes roles que se proponen esto con el fin de generar una actividad más lúdica y con mejor experiencia para el estudiante. Además, se busca fortalecer el conocimiento cultural, las habilidades lingüísticas del idioma, las habilidades de investigación, el análisis, la comunicación y la integración de las TIC a las estrategias de aprendizaje. Como producto susceptible para el análisis se sugirió una presentación apoyada con herramientas digitales donde el estudiante asuma el rol seleccionado y presente su investigación de manera creativa, dinámica e interesante, teniendo presente el buen uso del idioma inglés durante el desarrollo de la actividad.

Paso seguido, respecto al segundo objetivo específico, el cual consiste en estimular la capacidad de comprender y utilizar el inglés en diferentes contextos de la vida diaria en los estudiantes, se estableció una actividad de simulación de una entrevista de trabajo real en inglés.

Esta simulación permitirá aplicar un juicio a las destrezas de los estudiantes en el idioma, más específicamente se evaluará su fluidez oral, la capacidad de responder preguntas, su pronunciación, el vocabulario y su capacidad de manejar este tipo de situaciones. Recordemos que es imperativo que el estudiante tenga la oportunidad de tener experiencias reales del uso del idioma no solo para prepararlo, sino para que el mismo comprenda la importancia del idioma para su vida diaria. Como producto susceptible para su análisis se tendrá el desarrollo de esta simulación y la creación de una infografía digital en inglés que contenga los cinco tips que cada estudiante considere, son los más importantes en el momento de presentar una entrevista laboral.

Finalmente, respecto al tercer objetivo específico, el cual se basa en desarrollar las capacidades de los estudiantes para trabajar de forma colaborativa y poder comunicarse efectivamente, utilizando el juego de roles como una herramienta que apoya el aprendizaje. Se estableció la creación de un guion para un pódcast en donde los estudiantes trabajaran en parejas sobre un tema de su interés y posteriormente lo grabaran con ayuda de la tecnología. Con esta actividad se pretende generar un ambiente fresco, lúdico y seguro utilizando el pódcast, una herramienta actual y con potencial para nuestra sociedad, esta actividad busca fomentar el aprendizaje en el inglés de los estudiantes, de la misma manera que sus habilidades de investigación, escritura, comunicación oral, trabajo en equipo y creatividad. Finalmente, como producto susceptible para el análisis se propone el pódcast grabado sobre el tema seleccionado, donde se tenga presente la calidad del contenido, la fluidez oral, la pronunciación y la creatividad del producto a entregar.

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: identificación de principios de otras culturas para una construcción de una comprensión de su identidad; valoración de la escritura como una herramienta para expresar ideas, pensamientos y conocimientos sobre el mundo; desarrollo de presentaciones orales sobre diferentes temas de interés y relacionados con el currículo académico; uso de estrategias adecuadas a los objetivos y al tipo de texto (activación de conocimientos previos, uso de imágenes y apoyo en el lenguaje corporal y gestual) para su comprensión; expresividad con seguridad y confianza; hallazgo de la idea principal de textos orales cuando se tiene saber previo del tema; entendimiento de una diversidad de textos informativos; y utilización de diversas estrategias para iniciar, conservar y concluir una conversación sobre distintos temas de interés de manera espontánea. Cada actividad desarrolló un conjunto de habilidades clave que el estudiante debe alcanzar en el aprendizaje del inglés. Estas incluyen la competencia lingüística, la cual hace referencia a dominio del sistema gramatical, léxico y fonético del idioma; la competencia pragmática que se centra en la capacidad de poder usar el idioma de manera efectiva y eficiente en diferentes contextos comunicativos; la competencia sociolingüística que implica comprender y saber usar las normas sociales y culturales que rigen la práctica del inglés como idioma extranjero; y la competencia digital que se relaciona con la capacidad de usar de manera óptima las tecnologías digitales para acceder a la información, aprender y comunicarse en inglés. Esta planeación busca desarrollar las cuatro competencias clave del idioma. Las actividades son lúdicas, motivadoras y relevantes para el contexto real de los estudiantes, además, se integran las TIC como elementos que apoyan el aprendizaje, la investigación y la comunicación. Se espera que esta propuesta contribuya a optimizar la vivencia de aprendizaje de los estudiantes y a desarrollar las habilidades necesarias para comunicarse de forma efectiva en inglés en diferentes contextos.

### **Enfoque Didáctico**

El enfoque didáctico en el que se circunscribe esta investigación corresponde al de desarrollo de competencias. Particularmente, del diseño de una iniciativa con base en el juego de roles que permita tener un entorno de aprendizaje optimista y beneficioso para los estudiantes y de esta manera mejorar su experiencia de aprendizaje potenciando sus habilidades en el inglés hacia la construcción de ciudadanía (MEN, 2013). Es por ello que, se afirma que la secuencia didáctica “Opening Doors to the World: English for Life”, facilitará estudios relacionados con la categoría de inclusión porque: Se basa en la participación, colaboración, reflexión y cuidado a la diversidad, principios base de la educación inclusiva. Promueve la colaboración de los estudiantes en el proceso de aprendizaje, independientemente de sus características individuales, necesidades o estilos de aprendizaje. Fomenta un entorno seguro donde todos se sientan respetados con las mismas oportunidades de participar y trabajar en equipo. Finalmente, ayuda al progreso de habilidades requeridas de la lengua, además de fortalecer la autoestima y la confianza en ellos mismos.

Es importante resaltar que este estudio cuenta con respaldo para su diseño en los referentes técnicos de (Medina & Tobón, 2010), (Díaz Barriga & Hernandez Rojas, 2002); y (MEN, 2013), los cuales tienen como horizonte común, fomentar competencias en estudiantes para que se constituyan en seres democráticos, con capacidad participativa para la transformación social. En línea con lo expuesto, el diseño de la secuencia “Opening Doors to the World: English for Life” tuvo en cuenta los referentes teóricos anteriormente mencionados, los cuales permiten entender la investigación a través de los siguientes preceptos fundamentales: Enfoque priorizado en el estudiante: La secuencia se fundamenta en los intereses, necesidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes. Desarrollo de competencias: La secuencia busca

fomentar las competencias comunicativas, lingüísticas, socioculturales y estratégicas en los estudiantes. Aprendizaje significativo: La secuencia se cimienta en el aprendizaje valioso, que implica la construcción de conocimientos a partir de lo aprendido previamente por los estudiantes. Evaluación continua: La secuencia incluye una evaluación continua del aprendizaje.

En ese sentido, la secuencia didáctica se concentró en actividades con énfasis en el juego de roles, situándola como un plan de acción para la reducción de brechas educativas y la optimización de la experiencia formativa de inglés. El juego de roles es considerado una tendencia actual en la educación porque permite el avance de diferentes habilidades tales como: habilidades comunicativas, labor en equipo, solución de problemas, pensamiento crítico, creatividad, autoestima y disminución de la ansiedad lingüística. Para el caso de la particular, se propuso la hipótesis de que el planificación de una estrategia con base en el juego de roles podría ser de gran utilidad para generar un ambiente positivo y valioso para los estudiantes. De esta manera, mejorar su experiencia de aprendizaje, mejorando sus habilidades y competencias en el inglés.

Lo anterior, considerando que el grupo de referencia del estudio, a nivel de diagnóstico, presenta las siguientes características: franja de edad: Entre 18 y 23 años, contextos socioeconómicos y culturales diversos, nivel de inglés A2 (MCE, 2024), motivación e interés por aprender inglés, dificultades para practicar el idioma fuera del club y falta de experiencia de aprendizaje significativa en las últimas sesiones. De acuerdo con el diagnóstico realizado en la caracterización, se identifica como retos de aprendizaje la necesidad de innovar estrategias de enseñanza, aumentar el interés y la motivación en las sesiones, generar un ambiente seguro, lúdico y efectivo y desarrollar las competencias idiomáticas que les dejen a los estudiantes alcanzar el siguiente nivel de inglés B1 (MCE, 2024).

Para iniciar la secuencia didáctica, con el propósito de reconocer los intereses y ritmos de formación de los estudiantes, se propone la actividad "Explorando culturas a través de roles". Esta actividad busca identificar los intereses individuales de los estudiantes y sus ritmos de aprendizaje respecto a las diferentes culturas. Los estudiantes seleccionan libremente una cultura que les llame la atención para realizar una investigación cultural utilizando las TIC, lo que les permite enfocarse en un tema de su interés y trabajar a su propio ritmo. Para presentar su investigación, deberán elegir un rol: vendedor de viajes, periodista o Influencer, lo que les permite ser creativos y expresar su conocimiento de una manera que se ajuste a su estilo de aprendizaje y personalidad.

En ese sentido, la secuencia didáctica, en las actividades que concentran la movilización y medición de los cambios en el aspecto ontológico relacionado con el diseño de una estrategia con base en el juego de roles, tendrá una mayor incidencia en la vida de los estudiantes. Esto se debe a que responde a sus intereses y motivaciones reales por el aprendizaje de inglés, creando un espacio de aprendizaje positivo y enriquecedor. Es preciso destacar que la realización del diseño de la secuencia didáctica que soporta este estudio, permite al investigador fortalecer reflexiones en dos ámbitos: el ejercicio pedagógico y el rol de intelectual transformativo. En el ámbito pedagógico se logró identificar estrategias que generan y optimizan la experiencia de aprendizaje del estudiante, comprendiendo que el compromiso de un maestro no se queda exclusivamente en la transmisión de conocimientos, sino en formar íntegramente a los estudiantes teniendo en cuenta el cuidado de su bienestar mental. Como intelectual transformativo se ha comprendido la relevancia que tiene la investigación en el ejercicio docente, ya que es base fundamental para el análisis y despliegue de nuevas tácticas de enseñanza-aprendizaje que puedan aportar al conocimiento y a la excelencia de la calidad educativa.

## **Implementación**

A continuación, se va a describir la ejecución de las actividades propuestas en la secuencia denominada “Opening Doors to the World: English for Life”

### **Primera Actividad: “Bridging Cultures: A Journey of Learning”**

La aplicación de esta actividad se llevó cabo el día 09 de abril del 2024 a las 08:00 a.m. en una sesión de refuerzo del club extracurricular “Easy Peasy” con la finalidad de incentivar el interés de los estudiantes por la cultura y las tradiciones de otros lugares para que fueran capaces de reconocer la importancia de saber comunicarse en diferentes espacios. La realización de la secuencia didáctica se realizó de la siguiente forma:

El ejercicio se desarrolló según lo planificado. El tiempo de la sesión de estudio fue ideal para el avance de las actividades. La actividad inicial fue el test, se realizó en la plataforma Kahoot, una herramienta educativa en línea que permite crear cuestionarios interactivos, la cual cautivó a los estudiantes y permitió evaluar sus conocimientos previos de una manera más interactiva. La investigación cultural que se desarrolló en el momento intermedio fue un aspecto decisivo que logró guiar a los estudiantes en la creación del guion. Finalmente, el producto final, que fue la presentación, ayudó a promover la competencia digital en donde compartieron los conocimientos adquiridos por medio del inglés. Durante la actividad se tuvieron en cuenta las necesidades de los estudiantes, por lo que se intentó manejar un lenguaje comprensible, se utilizó el apoyo de materiales visuales y durante la sesión se generó un acompañamiento y retroalimentación constante.

En toda la sesión se tuvo presente la técnica de evaluación, la cual consistió en la colaboración, la profundidad y la creatividad, además de poder fortalecer las competencias lingüísticas, pragmáticas, sociolingüísticas y digitales. La actividad resultó ser una experiencia

provechosa tanto para los estudiantes como para el docente, se puede evidenciar que la estrategia de juego de roles ayudo a promover el aprendizaje intercultural y la evolución de las habilidades del inglés.

La implementación de este ejercicio reflejó el enfoque en el aprendizaje experiencial, “El juego de roles en el aprendizaje del inglés proporciona una plataforma interactiva donde los estudiantes pueden experimentar el idioma en contextos auténticos, lo que fomenta una participación activa y un aprendizaje significativo” (Kolb D. , Estilos de aprendizaje basados en el modelo de Kolb en la educación virtual, 1984) donde los estudiantes se involucraron activamente en la investigación cultural y en la creación de guiones para su presentación. Además, la estrategia de juego de roles utilizada se alinea con el concepto de cómo el juego mejorara significativamente la experiencia de aprendizaje del inglés al promover la participación activa y la práctica de habilidades comunicativas en un contexto más natural y significativo.

Al cierre de la actividad los estudiantes expresaron que el realizar presentaciones cortas ayudaba a mantenerse enfocado en el tema, además, el juego de roles que tomaban para la presentación fomentaba un ambiente más activo y seguro, pues se integraba el inglés de una manera más divertida en el aprendizaje.

### **Segunda Actividad: “Lights, Camera, ¡Interview!”**

Esta actividad se realizó el día 11 de abril del 2024 a las 08:00 a.m. en una sesión de refuerzo del club extracurricular “Easy Peasy” con el objetivo de estimular en los estudiantes la capacidad de comprender y utilizar el inglés en diferentes contextos de la vida diaria. Como estrategia de aprendizaje se utilizó el juego de roles y la actividad se enfocó en la entrevista laboral, por ser un tema de interés para todos, la implementación de la actividad no tuvo problemas técnicos y el tiempo fue conveniente para el desarrollo de esta. La actividad inicial se

basó en la predicción, fue muy adecuada porque los estudiantes al inicio de las sesiones, estaban un poco perdidos por lo que poder adivinar el tema que se va a trabajar despierta su mente y su interés, se debe recordar que es importante poder relacionar los conocimientos previos del estudiante, pues, como lo menciona (Ausubel, 1968) “El aprendizaje significativo es el proceso por el cual la nueva información se relaciona con los conocimientos previos del alumno, de tal manera que se produce una nueva comprensión.” Para el momento intermedio se proyectó el video “Frases claves para una entrevista de trabajo en inglés (Lopera, 2021) para que pudieran tener herramientas clave para este tipo de situaciones y gracias a esto se desarrolló la simulación a cada estudiante donde se le hicieron preguntas rutinarias de una entrevista de trabajo a los estudiantes para que supieran qué responder y tener una buena experiencia. Al final, gracias a este ejercicio crearon una infografía donde plasmaron 5 tips que ellos consideraban eran relevantes en este contexto.

Durante este ejercicio se tuvieron en cuenta los intereses y requerimientos de los estudiantes, es por esto que se intentó manejar un lenguaje comprensible, se utilizó el apoyo de materiales visuales y durante la sesión se generaba un acompañamiento y retroalimentación constante por parte del docente. Se realizó una evaluación formativa de cada una de las actividades, pero se prestó atención especial a la entrevista simulada y a la creatividad, gramática y coherencia de las infografías. Se percibió que el relacionar un tema o situación por la que todos estamos destinados a afrontar la cual es una entrevista laboral permitió que los estudiantes se motivaran y analizaran la importancia del idioma no solo porque es una necesidad sino también porque pueden tener mejores oportunidades de superación personal y profesional en su vida.

La integración de la formación basada en competencias se evidenció en el progreso de capacidades prácticas y sociolingüísticas durante la actividad, como sugiere el enfoque en competencias comunicativas y lingüísticas mencionado por (Chaves Yuste, 2019).

### **Tercera Actividad: “Speaking English with Passion”**

Esta actividad se realizó el día 16 de abril del 2024 a las 08:00 a.m. en una sesión de refuerzo del club extracurricular “Easy Peasy”, su objetivo fue fortalecer las habilidades para la colaboración y poder comunicarse de una manera efectiva utilizando el juego de roles como una herramienta que apoya el aprendizaje.

La actividad inicial fue un momento de opinión lúdica donde los estudiantes proponían dos temas que realmente les apasionara, fue un momento muy divertido porque algunos temas coincidían como interés de varios estudiantes lo que les permitió comprender que tienen gustos similares y pueden aprender de ellos mismos. En el momento de desarrollo, se trabajó en parejas, lo que ayudo a la participación, desarrollo de habilidades lingüísticas y creatividad, la actividad del guion fue retroalimentada por el docente, además se les brindó ayuda cuando sintieron bloqueos. El producto final fue el pódcast grabado en relación con el guion realizado, un trabajo muy detallado, interactivo y retador, ya que la mayoría de estudiantes no lo habían hecho, por lo que fue de gran ayuda no solo para su actividad sino para el desarrollo de su formación.

La implementación fue exitosa de acuerdo con la planificación realizada anteriormente; sin embargo, para publicar el link del pódcast los estudiantes no tenían idea que herramientas podían usar, por lo que se les brindó asesoría para culminar la actividad lo que genero una sesión un poco más larga de lo esperado. Los estudiantes respondieron muy bien a la situación y al ejercicio realizado en general, mencionaron que al hablar de un tema de su interés es más

sencillo hacer las actividades, además el poder tomar roles diferentes que permitan generar un pódcast más entretenido fue muy interactivo.

La creación del pódcast logro promover la promoción de habilidades comunicativas y el colaboración en equipo, como sugiere la integración de competencias socioculturales y estratégicas mencionadas por (Medina & Tobón, 2010).

En conclusión, y tomando en consideración a (Vygotsky, 1978) quien manifiesta que la evolución del pensamiento y el aprendizaje se potencian cuando los estudiantes participan activamente en secuencias didácticas enriquecedoras que les permiten construir su conocimiento en base a pre conocimientos y nuevas ideas de manera significativa. Se puede afirmar que la secuencia didáctica implementada resultó ser una experiencia enriquecedora. Las estrategias basadas en el juego de roles permitieron mejorar la experiencia de adquisición de conocimientos, el desarrollo de competencias lingüísticas, pragmáticas, sociolingüísticas y digitales, y el trabajo en equipo.

### **Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica**

En retrospectiva, al considerar esta investigación surge la pregunta definitiva: ¿se logró cumplir el objetivo de esta propuesta? El objetivo general fue diseñar una estrategia basada en el juego de roles que permitiera mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes de IV semestre de la licenciatura de lengua extranjera de la UNAD, que hacen parte del club de refuerzo Easy Peasy. En este sentido, es posible señalar que se cumplió a cabalidad, las actividades diseñadas y la implementación realizada reflejan el enfoque centrado en el estudiante y como este busca mejorar la experiencia de aprendizaje. La evidencia recopilada y su análisis sugieren que la estrategia de juego de roles logro fomentar el interés, la participación, la motivación, y el desarrollo de competencias comunicativas y lingüísticas.

En cuanto a la variable abordada en el estudio, basada en el juego de roles, es apropiado examinar y determinar su eficacia en términos ontológicos del proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta estrategia demostró ser funcional, pues genero un marco estructurado y a su vez lúdico para el aprendizaje de inglés. Los frutos obtenidos durante la ejecución muestran que la estrategia fue efectiva porque logro promover la participación, mejorar la confianza y fomentar el desarrollo de habilidades comunicativas. Sin embargo, es necesario mencionar que para futuras investigaciones es necesario considerar la adaptabilidad de esta variable a diferentes escenarios educativos, manteniendo un equilibrio entre la naturaleza lúdica de la estrategia y los requerimientos académicos de los estudiantes para alcanzar su éxito y relevancia en diferentes contextos.

Bajo una mirada ontológica, la utilización de la variable basada en el juego de roles revelo algunos aspectos concretos del desempeño durante el proceso. Inicialmente, se pudo notar un alza en la participación de los estudiantes en comparación con otras estrategias que se habían

aplicado anteriormente, lo que genero un aumento en la motivación y la responsabilidad por aprender y dominar el inglés. La implementación de esta estrategia permitió que los participantes desarrollaran habilidades comunicativas de manera efectiva al situarlos en situaciones reales en un entorno seguro y constantemente retroalimentado, lo que ayudo a mejorar su fluidez oral, la pronunciación y la confianza. De igual forma, el uso de juego de roles permitió el trabajo en grupo y la colaboración, al elegir roles específicos se fomentó la interacción entre pares, lo que apporto al desarrollo de habilidades sociales, como la empatía, el respeto y la capacidad de escucha.

Tomando en consideración lo anterior se puede afirmar que la aplicación de la variable basada en juego de roles no solo apporto al mejoramiento del desempeño lingüístico de los estudiantes, sino que promovió de diferentes habilidades sociales y emocionales las cuales son fundamentales para su formación integral como individuos.

Aunque el estudio presentó resultados positivos, es importante identificar las limitaciones que se presentaron. Como primer aspecto hay que mencionar que la muestra de estudiantes fue limitada, al ser un club extracurricular, no hay asistencia masiva de participantes, lo que lleva a analizar que esta muestra podría no ser representativa para hablar de la población estudiantil en general. Adicionalmente, el alcance temporal del estudio pudo limitar la observación de la estrategia a largo plazo. Teniendo en consideración estas limitaciones, se sugiere que para futuras investigaciones se logre abordar una muestra más variada y amplia, así como una evaluación del impacto de la estrategia a mediano y largo tiempo, además sería apropiado adaptarla para analizar su efectividad en estudiantes de otros programas o entornos educativos diferentes. Estas consideraciones ayudarían a proporcionar una base aún más sólida para

comprender el potencial de la estrategia basada en juego de roles y orientar su futura aplicación de una manera más efectiva.

Finalmente, el aporte de esta investigación a la construcción de la práctica educativa es significativo en varios aspectos. En primera instancia la concepción y realización de una estrategia innovadora enfocada en el juego de roles en el contexto educativo del club extracurricular “Easy Peasy” proporciono una alternativa efectiva, lúdica e interesante que ayuda a enriquecer el proceso de adquisición de aprendizajes del inglés. Esta estrategia centrada en el estudiante y orientada hacia la acción, demostró ser eficaz no solo para mejorar las habilidades claves de la lengua, sino también aportando al compromiso de cada estudiante en su proceso.

El énfasis que se le dio al juego de roles como herramienta pedagógica fomento habilidades tales como la cooperación, la empatía y la solución de conflictos, las cuales se vuelven clave para el proceso formativo del estudiante. Así mismo el enfoque formativo centrado en el aprendizaje activo y experiencial permite comprender la importancia de buscar y aplicar diferentes estrategias que sean capaces de adaptarse a las necesidades e intereses del estudiante lo que termina fortaleciendo la relación entre estudiante-docente porque se trabaja en un ambiente seguro donde prima la confianza, la colaboración y el crecimiento mutuo.

En resumidas palabras el aporte de esta investigación a la construcción de la práctica educativa contribuye de manera tangible a la mejora continua, se centra en la capacidad de ofrecer una estrategia orientada hacia el estudiante la cual combina el avance de habilidades lingüísticas y sociales dentro del contexto de asimilación motivador y significativo.

## Conclusiones

A lo largo de este proceso, se ha logrado tener una reflexión sobre mi práctica pedagógica, en la que se destacan aspectos significativos los cuales han aportado al enriquecimiento de la labor como docente. La propuesta expuesta ha demostrado ser pertinente y efectiva en el contexto abordado, por lo que se han obtenido importantes conclusiones que dejan visualizar el impacto y la relevancia de esta experiencia.

El diseño y adecuación de esta planeación pedagógica ha sido decisiva para el éxito de esta investigación. La consideración de las necesidades de los estudiantes, sus diferentes perfiles y el contexto permitieron la creación de un marco de trabajo que fuera acorde a los elementos del proceso de formación-aprendizaje. No obstante, se entiende la relevancia de la flexibilidad y la adaptabilidad para continuar abordando posibles barreras de aprendizaje y promover una mayor equidad en el acceso y dominio del conocimiento. El logro de los objetivos establecidos ha sido evidente a lo largo del desarrollo de la investigación, la ejecución de las actividades enfocadas en el juego de rol ha sido especialmente efectiva para fomentar el interés, la participación, la motivación y el desarrollo de habilidades de los estudiantes. El juego de roles proporcionó un contexto auténtico y dinámico para la instrucción del inglés, permitiendo que los estudiantes experimentaran situaciones reales de una manera segura y estimulante, ha generado resultados positivos. La retroalimentación constante ha sido clave para garantizar la efectividad de la estrategia utilizada.

La evolución de las prácticas pedagógicas desde el comienzo del diplomado hasta el día de hoy ha sido notable. Se ha transitado hacia una perspectiva más orientada en el estudiante, en la que se incorporan diferentes estrategias activas de aprendizaje y se promueve la participación y autonomía de los estudiantes. Además, se pudo integrar de una manera más efectiva las

tecnologías digitales en la evolución académica, aumentando de esta manera las oportunidades de acceso al conocimiento y la colaboración.

La estimación de este estudio es prometedora, ya que se prevé que el conocimiento adquirido y las conclusiones obtenidas puedan utilizarse como base para futuras investigaciones y mejoras a la práctica docente. La replicabilidad y adaptabilidad de la estrategia y de las actividades implementadas permitirán su aplicación en diferentes contextos educativos, lo que contribuirá al mejoramiento continuo de la calidad educativa.

En conclusión, este bagaje investigativo, de análisis y reflexión sobre la práctica pedagógica ha sido sumamente productiva y metamórfica. Ha permitido identificar fortalezas, debilidades y áreas de mejoras; así mismo aprendizajes significativos y experiencias de aprendizaje más positivas y eficientes, lo que impacta de manera positiva la labor docente. Se espera que esta propuesta de investigación sirva como punto de partida para la continuidad y la exploración de diversas estrategias pedagógicas innovadoras que apoyen la adquisición y dominio del inglés como lengua extranjera en los estudiantes. En este sentido es preciso mencionar y destacar el papel del aprendizaje continuo y la disposición de poder adaptarse a las necesidades de los estudiantes y del entorno educativo. Esta experiencia ha reforzado, el compromiso con la mejora constante y las nuevas búsquedas de enriquecer el ciclo educativo. Es por esto que, se hace extensiva una invitación a todos los educadores hacia la reflexión sobre la práctica y las nuevas formas de innovar la labor docente, cada experiencia de enseñanza es una oportunidad de crecer y avanzar, al compartirlas se logra contribuir a la transformación positiva de la educación. Se exhorta a continuar investigando, analizando, aprendiendo y colaborando juntos para transformar el aprendizaje del inglés en un apasionante y divertida experiencia.

### Referencias Bibliográficas

- Ariñez Marín, C. (2023). *“ROLE PLAY” UNA ESTRATEGIA DIDACTICA PARA LA ENSEÑANZA DEL INGLES EN LA EDUCACION SUPERIOR*. Obtenido de <https://repository.unimilitar.edu.co/handle/10654/11843>
- Ausubel, D. (1968). *Educational Psychology: A Cognitive View*. Obtenido de [http://www.spkkbd.com/english/art\\_english/art\\_51\\_030211.pdf](http://www.spkkbd.com/english/art_english/art_51_030211.pdf)
- Brown , H. (2001). *Teaching by principles: An interactive approach to language pedagogy*. Obtenido de <https://thuvienso.hoasen.edu.vn/handle/123456789/11518>
- Cambridge. (s.f.). *Estándares lingüísticos internacionales*. Obtenido de <https://www.cambridgeenglish.org/exams-and-tests/cefr/#:~:text=About%20the%20Common%20European%20Framework,who%20have%20mastered%20a%20language>.
- Chaves Yuste, B. (2019). *Revisión de experiencias de gamificación en la enseñanza de lenguas extranjeras*. ReiDoCrea: Revista electrónica de investigación Docencia Creativa. Obtenido de <https://digibug.ugr.es/handle/10481/58021>
- Díaz Barriga, F., & Hernandez Rojas, G. (2002). *Estrategias Docentes para un aprendizaje significativo*. McGraw-Hill Interamericana. Obtenido de <https://www.academia.edu/download/53051798/EstratDocParaUnAprendSignif.pdf>
- Fernández Rodríguez, M. (2020). *Los principios generales de la ludificación, el aprendizaje basado en juegos, y los juegos serios*. *Revista Alea Jacta Est*, 87 - 106. Obtenido de <https://revistaaleajactaest.wordpress.com/2022/09/19/numero-4/>
- Gardner, R. (2001). *Motivation and Second Language Acquisition: The Role of Attitudes and Beliefs*. Obtenido de

[https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=Ky15oSCIfLwC&oi=fnd&pg=PR9&dq=Gardner,+R.+\(2001\).+Motivation+and+Second+Language+Acquisition:+The+Role+of+Attitudes+and+Beliefs.+&ots=gIWozEG0dE&sig=bi39NEoilSWTi7ry0foI6zAIFaY](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=Ky15oSCIfLwC&oi=fnd&pg=PR9&dq=Gardner,+R.+(2001).+Motivation+and+Second+Language+Acquisition:+The+Role+of+Attitudes+and+Beliefs.+&ots=gIWozEG0dE&sig=bi39NEoilSWTi7ry0foI6zAIFaY)

HERNÁNDEZ, S. L. (2017). *Los Juegos De Rol Como Herramienta Didáctica Para Impulsar Al Alumno En El Desarrollo De Su Habilidad Oral En Inglés Como Lengua Extranjera En El Centro De Idiomas Del Instituto Tecnológico De Nuevo León*. Obtenido de <http://eprints.uanl.mx/19557/1/PIA%20MORENO%20HERNANDEZ%20SOFIA%20LIZETH.pdf>

Johnson , D., & Johnson, R. (2009). *The International Encyclopedia of Education, 3rd Edition* capítulo "An Overview of Cooperative Learning". Obtenido de [https://www.academia.edu/download/36790407/artikel\\_jurnal\\_2.pdf](https://www.academia.edu/download/36790407/artikel_jurnal_2.pdf)

Kolb, D. (1984). *Prentice Hall*. Obtenido de <https://journals.aom.org/doi/abs/10.5465/AMLE.2005.17268566>

Kolb, D. (1984). *Estilos de aprendizaje basados en el modelo de Kolb en la educación virtual*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/688/68820841007.pdf>

Kolb, D. (1984). *Experiential learning: Theory and practice*. Obtenido de <https://www.torrossa.com/gs/resourceProxy?an=5017664&publisher=FZ7200#page=69>

Lopera, A. I. (17 de 03 de 2021). Youtube Alejo Lopera Inglés. Obtenido de *Frases claves para una ENTREVISTA de trabajo en INGLÉS que debes usar*: <https://www.youtube.com/watch?v=eCuDjWmHyd8>

MCE, C. (2024). *Marco Común Europeo de Referencia*. Obtenido de Cambridge English: <https://www.cambridgeenglish.org/es/exams-and-tests/cefr/>

- Medina, E., & Tobón, S. (2010). *Formación integral y competencias. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación*. Revista Interamericana de Educación de Adultos, 90-95. Obtenido de <https://bit.ly/3y1Ddsu>
- MEN. (2013). Ministerio de Educación Nacional. Obtenido de *Metodologías que transforman. Secuencia didáctica para el desarrollo de competencias ciudadanas*.
- MEN. (2016). Ministerio de Educación Nacional. Obtenido de *Estándares Básicos de Competencias*: [https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-340021\\_recurso\\_1.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-340021_recurso_1.pdf)
- Nunan, D. (1991). *Language teaching in the 90s*. Obtenido de <https://www.taylorfrancis.com/books/mono/10.4324/9780203096888/learner-centered-english-language-education-david-nunan>
- Pérez Abril, M. (2003). *La investigación sobre la propia práctica como escenario de cambio escolar. Pedagogía y Saberes*,. Pedagogía y Saberes, 70-74. Obtenido de <https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/PYS/article/view/6115>
- Pintrich , P., & Zusho, A. (2002). *The development of academic self-regulation: The role of cognitive and motivational factors*. (D. Schunk , & B. Zimmerman, Edits.) Obtenido de <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/B9780127500539500127>
- Vygotsky, L. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Obtenido de [https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=RxjjUefze\\_oC&oi=fnd&pg=PA1&dq=Vygotsky,+L.+\(1978\).+Mind+in+society:+The+development+of+higher+psychological+processes.+&ots=okw\\_P2m4dp&sig=JLWk9pRfULDXcqtHE57lCL2JcNo](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=RxjjUefze_oC&oi=fnd&pg=PA1&dq=Vygotsky,+L.+(1978).+Mind+in+society:+The+development+of+higher+psychological+processes.+&ots=okw_P2m4dp&sig=JLWk9pRfULDXcqtHE57lCL2JcNo)

## Apéndices

### Apéndice A

*Carpeta de Evidencias de la Práctica Pedagógica*

[https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/mfdazam\\_unadvirtual\\_edu\\_co/EjrYGiPTR0hCsb-LJHviiogBQUhBF-cfHPFLr4hX0oavtg?e=STSBfj](https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/mfdazam_unadvirtual_edu_co/EjrYGiPTR0hCsb-LJHviiogBQUhBF-cfHPFLr4hX0oavtg?e=STSBfj)