

El juego de rol como estrategia pedagógica en la producción oral y la adquisición de vocabulario en estudiantes de grado cuarto del colegio Gimnasio Campestre San Pablo en Floridablanca, Santander, durante el primer semestre del 2024

Lizeth Beatriz Joya

Lizeth Gabriela Trillos

Asesor

Gina Patricia Cleves Suaza

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 ejercicio investigativo se enfocó en explorar el juego de rol como estrategia pedagógica para fortalecer las competencias comunicativas y vocabulario en estudiantes de cuarto grado, este estudio se desarrolló en la institución educativa Gimnasio Campestre San Pablo en Floridablanca, Santander. Se destaca la importancia del juego de rol como herramienta de evaluación oral para observar el desempeño de los estudiantes frente a situaciones cotidianas y un método de análisis sobre la acción en el marco de la implementación de una secuencia didáctica denominada Exploradores en la ciudad: descubriendo lugares y direcciones a través del juego de roles, compuesta por tres actividades de juego de rol, permitió observar y evaluar cómo estas estrategias impactan en las habilidades comunicativas y la adquisición de vocabulario de los estudiantes, reafirmando la importancia de innovar en los métodos de enseñanza del inglés. Finalmente, se evidencia que el juego de rol puede llegar a ser herramienta eficaz para incorporar en la enseñanza del inglés como lengua extranjera, identificando que las metodologías interactivas son esenciales para el desarrollo de habilidades comunicativas y vocabulario.

Palabras clave: Juego de rol, estrategia, pedagogía, producción, vocabulario

Abstract

This research exercise focused on exploring role play as a pedagogical strategy to strengthen communication skills and vocabulary in fourth-grade students, this study was developed in the Gimnasio Campestre San Pablo educational institution in Floridablanca, Santander. The importance of role play as an oral evaluation tool to observe the performance of students in everyday situations and a method of analysis on the action in the framework of the implementation of a didactic sequence called City explorers: discovering places and directions through role play, composed of three role play activities, allowed to observe and evaluate how these strategies impact on the communicative skills and vocabulary acquisition of students, reaffirming the importance of innovating in the methods of teaching English. Finally, it is evident that role play can become an effective tool to incorporate in the teaching of English as a foreign language, identifying that interactive methodologies are essential for the development of communicative skills and vocabulary.

Keywords: Role play, strategy, pedagogy, production, vocabulary.

Tabla de Contenido

Introducción	6
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica	8
Pregunta de Investigación.....	9
Objetivos.....	11
Objetivo General	11
Objetivos Específicos.....	11
Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica	12
Marco de Referencia de la Planeación Didáctica	16
Planeación Didáctica.....	19
Enfoque Didáctico	22
Implementación.....	26
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica.....	37
Conclusiones.....	39
Referencias Bibliográficas	41
Apéndices.....	44

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Carpeta de evidencias de la práctica</i>	44
---	----

Introducción

El Gimnasio Campestre San Pedro como institución educativa de educación básica y media, busca el desarrollo integral de sus estudiantes, donde la colaboración entre la institución y el hogar se entrelaza para crear un entorno de apoyo y expectativas positivas hacia el rendimiento académico.

Este problema se encuentra arraigado en un enfoque pedagógico que depende excesivamente del libro de texto, lo que ha generado un estancamiento en la habilidad comunicativa de los estudiantes. La timidez al hablar en inglés y la memorización mecánica del vocabulario son síntomas evidentes de esta situación. Para abordar este tema, es crucial implementar una estrategia pedagógica que promueva la producción oral en inglés y la aplicación práctica del vocabulario adquirido.

En este contexto, se presentó la propuesta de introducir el juego de roles como una herramienta pedagógica eficaz, proporcionando oportunidades auténticas para utilizar el idioma en situaciones relevantes para su vida cotidiana y académica. Se pretende que los estudiantes logren comunicarse en situaciones simuladas. Al incorporar el juego de roles, se introduce un elemento variable crucial: la interacción social directa y personalizada en un contexto de aprendizaje estructurado. los estudiantes desarrollan una comprensión más profunda y contextual del inglés, lo cual es fundamental para su desarrollo lingüístico y comunicativo.

El horizonte teórico de esta propuesta se fundamenta en varios paradigmas y perspectivas educativas que se centran en el desarrollo integral del estudiante y la importancia de un enfoque pedagógico centrado en la práctica y comunicación. Algunos de los enfoques relevantes que describe esta investigación son el constructivismo, el aprendizaje experiencial y comunicativo; así como el desarrollo de habilidades comunicativas en inglés a través del juego de roles. Por

otro lado, en esta investigación se desarrollan un paradigma sociocrítico que busca comprender, mejorar, transformar e innovar la práctica educativa para promover el desarrollo y aprendizaje integral de los estudiantes.

Este estudio se soportó en una secuencia didáctica denominada, Exploradores de la ciudad: descubriendo lugares y direcciones a través del juego de rol, 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 realizar un juego de rol guiado, en el cual los estudiantes siguieron los subtítulos de un video. La segunda actividad, por medio de un juego de rol semi-guiado en el cual completaron oraciones aprendiendo el guion para realizar la actuación. Finalmente, la tercera actividad implementando un juego de rol libre para expresar lugares en los que estuvieron.

Una vez aplicada la secuencia diseñada se concluyó que esta metodología cumplió con el objetivo de mejorar las habilidades lingüísticas específicas y al mismo tiempo se evidenció un impacto positivo en la confianza y la capacidad de comunicación de los estudiantes en un entorno real. Se mostraron mejoras en la estructura de sus frases y en la fluidez de su expresión oral, lo que sugiere que el juego de rol es una herramienta eficaz para incorporar en la enseñanza del inglés como lengua extranjera.

Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica

El Gimnasio Campestre San Pedro, es una institución educativa ubicada en el municipio de Floridablanca, Santander, su horizonte institucional se basa en una educación en valores para la transformación social, se caracteriza por su compromiso con el desarrollo integral de los estudiantes. En este contexto, de acuerdo con lo observado en el diagnóstico, el ambiente escolar brinda recursos y apoyos para el aprendizaje, promoviendo un clima que fomenta la exploración, la creatividad y el desarrollo de habilidades académicas y sociales.

Es notable la participación de las familias en la educación de los estudiantes, ya que la colaboración entre la escuela y el hogar puede fortalecer el proceso educativo al crear un ambiente de apoyo y expectativas positivas hacia el desempeño académico.

En cuanto al bilingüismo, aunque no es una institución oficialmente bilingüe, se proyecta en alcanzar este objetivo por medio de materias como *science*, *math* y *language art*, además de inglés. Por lo tanto, dan prioridad al aprendizaje del inglés como lengua extranjera brindando diferentes espacios para la práctica de la lengua en clase, aun así, la participación de los estudiantes usando la lengua meta en clase es escasa y las actividades son generalmente escritas por medio del libro o en el cuaderno.

En el contexto del cuarto grado, se observa una variedad de estilos y ritmos de aprendizaje, en el que los estudiantes desarrollan sus habilidades sociales de forma intrínseca y extrínseca estableciendo un pensamiento crítico y resolución de problemas entre los aprendices.

Sin embargo, se observa la necesidad de fortalecer las habilidades comunicativas en inglés. Sí bien los estudiantes demuestran un nivel básico de comprensión gramatical y vocabulario, la timidez al hablar este idioma representa un obstáculo importante que afecta a el desarrollo del lenguaje y las habilidades de comunicación. Esto se debe al proceso de planeación

y ejecución tradicional que se ha venido desarrollando durante los últimos años, un modelo que se enfoca en la gramática y el vocabulario.

Este método ha traído consecuencias en el proceso de aprendizaje de una segunda lengua, ya que solo fortalece el área gramatical y de escritura, dejando a un lado las habilidades de comunicación oral y la integración de todas las habilidades lingüísticas, además este método tiene un enfoque pasivo en lugar de activo, es decir que se basa en la repetición de ejercicios y la memorización, en lugar de fomentar la participación activa a través de la práctica conversacional y la interacción en el idioma.

Pregunta de Investigación

¿De qué manera contribuye el uso del juego de rol como estrategia pedagógica, en la producción oral y en la adquisición de vocabulario en estudiantes de cuarto grado del Gimnasio Campestre San Pedro de Floridablanca, Santander, durante el primer semestre académico 2024?

Objetivos

Objetivo General

Identificar cómo el uso del juego de rol como estrategia pedagógica contribuye en la producción oral y en la adquisición de vocabulario de los estudiantes de cuarto grado del Gimnasio Campestre San Pedro de Floridablanca, Santander, durante el primer semestre del año académico 2024.

Objetivos Específicos

Identificar los niveles de competencia inicial en producción oral y adquisición de vocabulario en los estudiantes ante la implementación del juego de rol como estrategia pedagógica.

Fomentar la producción oral y adquisición de nuevo vocabulario por medio de sesiones de juego de rol centradas en situaciones de la vida cotidiana en inglés.

Evaluar el impacto del juego de rol en el desarrollo de la producción oral y la adquisición de vocabulario para posibilitar la integración efectiva de juego de rol en la enseñanza de inglés como lengua extranjera.

Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica

El lenguaje es una herramienta fundamental para comunicarnos, y en el aprendizaje de una lengua extranjera, el desarrollo de competencias orales puede llegar a ser un desafío. Es en este contexto donde estrategias pedagógicas como el juego de rol cobran especial relevancia. Según Quinquer (2004), se trata de una estrategia de enseñanza en la que los participantes asumen roles específicos y se convierten en protagonistas de su aprendizaje.

Vygotsky, L. (1978) explora cómo las herramientas psicológicas, incluidas las palabras y los símbolos, son mediadas socialmente y cómo esto influye en el desarrollo cognitivo. Según Vygotsky, el juego de rol es una manifestación de aprendizaje situado que permite a los estudiantes operar dentro de su zona de desarrollo próximo, facilitando así un aprendizaje más efectivo. Vygotsky argumenta que, por medio de estas actividades simuladas, los niños se acercan a situaciones cognitivas que serían inalcanzables en aislamiento (Vygotsky, 1978).

Este enfoque se relaciona al permitir a los estudiantes usar y experimentar el lenguaje activamente en contextos significativos y socialmente interactivos donde se enfrentan a situaciones concretas o ficticias para experimentar y comprender una realidad particular relacionada con la lengua extranjera que están aprendiendo. Esta metodología se basa en el aprendizaje experiencial, donde se aprende a través de la práctica y la vivencia de diferentes escenarios proporcionados. En cuanto a los tipos de juego de rol según Mizhir (2017), estos son:

Juego de rol completamente guiado, donde el estudiante debe comprender y memorizar el rol asignado. Este tipo de estrategia, se proporciona una guía de conversación preestablecida.

Juego de rol semi-guiado, consiste en que los aprendices pueden establecer su propia conversación. Se les proporciona algunos contextos e información sobre una situación dada.

Palabras clave del diálogo, los estudiantes establecen una mini conversación basada en las palabras clave mencionadas con anterioridad.

Murniyanti (2020) realizó un estudio sobre la implementación del juego de roles en la enseñanza de la expresión oral en estudiantes de secundaria. de acuerdo con este autor "las actuaciones de los estudiantes en juegos de rol temáticos predicen el desarrollo de su competencia comunicativa". Esta investigación destaca la eficacia del juego de roles en el desarrollo de habilidades comunicativas y resalta y subraya la importancia de utilizar estrategias de enseñanza variadas para abordar las diversas necesidades de aprendizaje.

Así mismo, Martínez (2019) destaca la utilidad del juego de roles en el aprendizaje de una lengua extranjera. Según el autor, "esta estrategia beneficia a los estudiantes al proporcionarles la oportunidad de simular situaciones de la vida real", lo que aumenta su confianza al enfrentar tales contextos en el futuro. Además, el juego de roles permite a los estudiantes enriquecer su discurso con gestos, mímicas y variaciones en el tono de voz, lo que mejora la naturalidad y el realismo de sus intervenciones.

La propuesta actual se pretende desarrollar en un contexto específico, sin embargo, es adaptable para cualquier contexto educativo. Como mencionan los autores Islam e Islam (2013) en su investigación desarrollada en la Universidad de Stamford de Bangladesh, el uso de juego de rol mejora las habilidades de expresión oral, al estimular dos características que impulsan el aprendizaje: la creatividad y la habilidad para pensar críticamente. Estos resultados comprobaron que los estudiantes desarrollan particularidades que fortalecen áreas como la seguridad al momento de expresarse y la espontaneidad, dos áreas fundamentales al momento de entablar una conversación real en un contexto cotidiano.

En la investigación sobre la propia práctica, los estudios mencionados resaltan la importancia del juego de rol como una estrategia efectiva para mejorar la competencia comunicativa de los estudiantes. Sus resultados brindan evidencia empírica sobre los beneficios del juego de roles en la enseñanza de la expresión oral. Por su parte, enfatiza cómo el juego de roles prepara a los estudiantes para situaciones reales, aumentando su confianza y enriqueciendo su discurso en lengua extranjera.

La pregunta de investigación se alinea con la idea de investigación educativa de Pérez (2003), ya que se centra en docentes y estudiantes que participan activamente en la indagación desde su entorno escolar. Por lo tanto, se busca generar acciones concretas que mejoren el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes del Gimnasio Campestre San Pedro.

En cuanto al carácter político de la investigación, El autor Pérez (2003) hace hincapié al compromiso explícito de cambio en la práctica pedagógica. En el contexto de la propuesta de investigación, este enfoque político se aborda considerando la perspectiva histórica e interpretativa de la investigación. Permitiendo un acercamiento más profundo a la práctica, contribuyendo a una reflexión crítica sobre las condiciones determinantes de la misma y brindando un contexto claro para proponer transformaciones significativas. La propuesta pedagógica se enriquecería al integrar una perspectiva política e ideológica que favorezca la comprensión profunda de la realidad educativa y la búsqueda de cambios pertinentes y significativos.

Desde una perspectiva crítica, el juego de roles no solo implica la interacción de los estudiantes, sino que también funciona como una herramienta de evaluación oral que le permite al docente observar cómo se desenvuelve el estudiante frente a situaciones cotidianas, evaluando tres factores; velocidad, es decir cantidad de sílabas por minutos. Desglose de la fluidez, la cual

se enfoca en la cantidad y longitud de pausas y reparo de la fluidez. Y finalmente, repetición, que se refiere a partidas falsas y reposición de palabras, todo con el fin de construir un análisis de desempeño para evaluar los factores comunicativos y de adquisición de vocabulario.

Marco de Referencia de la Planeación Didáctica

Desarrollar competencia comunicativa en una segunda lengua implica promover la capacidad de los estudiantes para comunicarse en diversas situaciones, utilizando la lengua extranjera, y fomentar la comprensión e interpretación de la realidad. De acuerdo con los Lineamientos Curriculares en Idiomas Extranjeros propuestos por el MEN, esto se logra promoviendo la conciencia metalingüística y la comprensión de las reglas socioculturales del lenguaje. Según Canale y Swain, estos componentes incluyen la competencia gramatical, sociolingüística, discursiva y estratégica, contribuyendo al desarrollo de la habilidad comunicativa en un idioma extranjero. (Canale y Swain 1980, citado en Ministerio de Educación Nacional, 2016)

En cuanto a los Derechos Básicos de Aprendizaje de inglés, al finalizar la educación primaria, un estudiante debe tener la capacidad de producir “un texto narrativo oral y/o escrito, corto y sencillo” (Ministerio de Educación Nacional, 2016). Según lo anterior, se espera que el juego de rol sea una herramienta para el desarrollo de la producción oral de manera activa, contribuyendo al desarrollo de sus habilidades narrativas orales en inglés.

La educación basada en competencias es un enfoque educativo centrado en el desarrollo holístico de los estudiantes, para enfatizar la necesidad de habilidades y actitudes prácticas que permitan un desempeño efectivo en diversas situaciones. Según Medina y Tobón (2010) implica comprender conceptos y principios relevantes en un campo de estudio y aplicar ese conocimiento en situaciones prácticas y resolver problemas eficazmente. En el contexto de la propuesta pedagógica del presente proyecto, se observan varias formas en las cuales se propicia en aprendizaje por competencias, como lo son; Integración de habilidades lingüísticas y comunicativas, al permitir a los estudiantes aplicar de manera práctica el vocabulario y las

estructuras gramaticales aprendidas en situaciones reales de comunicación, promoviendo el desarrollo de habilidades comunicativas.

Además, el desarrollo de habilidades sociales y emocionales, al promover el trabajo en equipo, la empatía, la cooperación y la comunicación efectiva. Estas habilidades mencionadas son fundamentales para el éxito en la vida personal y profesional. Asimismo, la resolución de problemas, ya que durante el juego de rol los estudiantes se enfrentan a diferentes situaciones y desafíos que requieren la toma de decisiones y la búsqueda de soluciones. Esto promueve el pensamiento crítico, la creatividad y la capacidad de resolver problemas de manera efectiva, habilidades importantes en cualquier ámbito de la vida.

Es importante reconocer que las competencias son una parte integral de un enfoque educativo más amplio y que no deben ser consideradas como la única respuesta a los desafíos que enfrenta la educación. Las competencias pueden ser una herramienta valiosa para promover un aprendizaje más significativo y orientado hacia la aplicación práctica de conocimientos y habilidades.

Sin embargo, hay que considerar que su implementación efectiva requiere un enfoque holístico con diversos factores, como la formación docente, el diseño curricular, la evaluación del aprendizaje y el contexto educativo, Por lo tanto, también reconocer sus limitaciones y la necesidad de complementarlo con otros enfoques y estrategias educativas para abordar de manera integral los desafíos educativos actuales.

Es cierto que la finalidad de la educación va más allá de los conocimientos académicos tradicionales, la educación debe integrar los saberes con el único motivo que las competencias se centren desde la formación humana integra. Según Tobón (2010) Cambiar nuestra manera de pensar es clave para que la aplicación de las competencias cumpla su propósito, por tal motivo es

necesario dejar a un lado los modelos tradicionales que estacan el proceso formativo y abrazar las prácticas educativas y los saberes.

En base a lo anterior, nuestra propuesta integra el concepto de saberes y prácticas educativas, desarrollando la adquisición de términos gramaticales como el vocabulario, la comprensión de estructuras lingüísticas y el significado de las palabras que están utilizando durante el juego de rol

De esta forma cuando implementamos un juego de rol, los estudiantes tienen la oportunidad de aplicar el vocabulario y las estructuras gramáticas que han aprendido en contextos de la vida cotidiana y es una herramienta que promueve la confianza en sí mismos, la autoexpresión e incluso la improvisación, ya que cada uno de los estudiantes tienen la oportunidad de participar en diferentes roles y situaciones de manera controlada. Por lo tanto, esta estrategia pedagógica integra los saberes y oportunidad de aplicarlos en situaciones reales, mientras se desarrollan habilidades valores, trabajo colaborativo, iniciativa, conceptualización y actitudes positivas hacia el aprendizaje y la comunicación, además que mejora los diferentes enfoque conductuales, funcionales y constructivistas.

Planeación Didáctica

Este diagnóstico nos permite evaluar las deficiencias y obstáculos que los estudiantes están presentando en su proceso de aprendizaje de una segunda lengua, por lo tanto, se propone una estrategia pedagógica usando el juego de rol como un instrumento que reúne en tres actividades los componentes ideales para que un estudiante pueda adquirir vocabulario específico y se pueda comunicar efectivamente en entornos cotidianos.

La presente planeación didáctica se basa en el desarrollo de habilidades de adquisición de vocabulario y producción oral en inglés en estudiantes de cuarto grado entre 9 y 10 años a través del uso de juego de rol. El objetivo principal es que los estudiantes adquieran confianza en el uso del idioma, practiquen estructuras gramaticales relacionadas con dar y seguir direcciones en la ciudad, y mejorar su capacidad comunicativa en situaciones cotidianas de manera práctica.

Para alcanzar este objetivo, se busca en primer lugar practicar y aplicar vocabulario específico y estructuras gramaticales relacionadas con dar y seguir instrucciones en la ciudad. Esto implica que los estudiantes puedan comprender y utilizar expresiones como *“turn left/right”, go straight ahead, y it’s on your left/right*, entre otras. Además, se pretende desarrollar habilidades pragmáticas, como la capacidad de comunicarse de manera funcional al solicitar y proporcionar direcciones en un contexto urbano. Esto incluye aprender a formular preguntas y respuestas adecuadas para obtener y dar información sobre ubicaciones en la ciudad.

Por otro lado, fomentar la confianza y seguridad en el uso del inglés. Esto se logra mediante la participación en actividades colaborativas, como los juegos de rol en parejas o en grupos pequeños. Estas actividades cumplen con una estrategia pedagógica que le permite al estudiante desarrollar habilidades comunicativas orales en un ambiente de apoyo.

Para alcanzar estos objetivos, se han diseñado diversas actividades que permiten a los estudiantes practicar las habilidades lingüísticas y comunicativas necesarias. Empezando por la primera actividad “*Places in the city: juego de rol guiado*”. En el inicio se reconocerán lugares de la ciudad como parques, escuelas, supermercados, entre otros, para evaluar y conocer cuantas palabras conocen los estudiantes. Luego el estudiante se sumergirá en nuevo vocabulario por medio de un video corto dónde los personajes dan y siguen direcciones en una ciudad, con el fin de que los estudiantes puedan desarrollar el juego de rol con ayuda del guion proporcionado en el video “*Where is the museum*”.

Luego, la actividad “*Giving directions: juego de rol semi guiado*” se lleva a cabo en dos sesiones. Su objetivo principal es fortalecer diversas competencias lingüísticas y comunicativas en inglés. En términos de competencias, busca mejorar la competencia lingüística, pragmática y sociolingüística de los estudiantes. En la primera sesión, los estudiantes exploran el tema de dar direcciones en un inglés en un entorno simulado de la ciudad dentro del aula. Participan en juego de roles semi guiados donde observan videos de situaciones cotidianas y completan diálogos enfocados en las palabras utilizadas para dar direcciones.

En la segunda sesión, los estudiantes aplican lo aprendido al guiar a un compañero hacia un destino dentro del aula, recibiendo retroalimentación del docente y reflexionando sobre su experiencia. Esta actividad promueve el desarrollo de habilidades lingüísticas, comunicativas y sociales, preparando a los estudiantes para situaciones reales de interacción en inglés en la vida cotidiana. La actividad utiliza recursos didácticos como imágenes representativas de lugares de la ciudad, mesas, sillas y áreas designadas en el aula, y expresiones útiles proyectadas. Además, se emplean videos como material de apoyo y una guía para completar los diálogos.

El cierre de la actividad implica que las parejas de estudiantes presenten su juego de roles ante la clase, utilizando el espacio del aula como escenario. El docente proporciona retroalimentación individualizada y facilita una discusión en clase donde los estudiantes comparten sus experiencias y reflexiones sobre la actividad. La evaluación se enfoca en la fluidez, naturalidad y precisión en el uso del vocabulario aprendido durante las presentaciones.

Finalmente, la tercera actividad “En búsqueda del tesoro: una aventura de direcciones Juego de rol” tiene el propósito de poner en práctica los ejercicios y vocabulario aprendido en los anteriores juegos de rol.

En la primera sesión, los estudiantes se organizan en equipos y reciben tarjetas con nombres de lugares en la ciudad y direcciones escritas, así como un mapa para guiarlos en la búsqueda del tesoro. Alternando entre los roles de "navegante" y "explorador", los equipos resuelven pistas y siguen direcciones en inglés para encontrar el tesoro, practicando así su vocabulario y habilidades comunicativas en un ambiente colaborativo y lúdico.

En la segunda sesión, los equipos continúan la búsqueda del tesoro, utilizando las pistas restantes y las direcciones proporcionadas en el mapa. Al finalizar la actividad, se lleva a cabo una retroalimentación donde se discuten las experiencias vividas, se destacan las habilidades lingüísticas y de trabajo en equipo desarrolladas, y se motiva a los estudiantes a reflexionar sobre los desafíos superados y los logros alcanzados.

La evaluación se centra en la precisión y variedad del vocabulario utilizado, la comprensibilidad y claridad de la pronunciación y entonación, así como en el uso correcto de estructuras gramaticales y patrones de frases al comunicarse durante la actividad. La actividad culmina con el equipo que encuentra el tesoro explicando su recorrido en un diálogo tipo juego de rol.

Enfoque Didáctico

La implementación de secuencias didácticas en el aula es una estrategia pedagógica clave que apunta a optimizar el proceso de aprendizaje en los estudiantes. Esta metodología, se fundamenta en la idea de que aprender es un proceso constructivo y significativo. Según Zabala y Arnau (2007), las secuencias didácticas permiten que los estudiantes desarrollen habilidades cognitivas complejas y una mayor independencia en su aprendizaje. Uno de los principales beneficios de las secuencias didácticas es que promueven el desarrollo de habilidades cognitivas superiores, como el análisis crítico, la síntesis y la evaluación, al incentivar a los estudiantes a conectar nuevos conocimientos con los ya adquiridos (Zabala & Arnau, 2007, citado en Quiroz et al, 2023)

Las secuencias didácticas tienen uno de los pilares teóricos es el constructivismo, que considera el aprendizaje como un proceso activo, donde el conocimiento se construye a partir de la experiencia (Piaget, 1964, citado en Agudelo, 2015). Este enfoque subraya la importancia de secuenciar las actividades de aprendizaje de manera que propicien la construcción activa del saber por parte del estudiante.

En cuanto a la secuencia didáctica "Exploradores de la ciudad: Descubriendo Lugares y Direcciones a través del Juego de rol" incorpora estrategias pedagógicas centradas en el aprendizaje activo y colaborativo, específicamente a través del uso de juegos de roles. Este enfoque promueve la interacción directa de los estudiantes con el contenido de aprendizaje, fomentando la práctica del inglés en contextos comunicativos reales o simulados. Dos estrategias destacadas en esta secuencia son:

Aprendizaje Basado en Juegos (Game-Based Learning - GBL): El empleo de juegos de roles y la búsqueda del tesoro como medios para practicar y aplicar el lenguaje en contextos

simulados reflejan los principios del GBL, donde los estudiantes aprenden mediante la participación en juegos diseñados con propósitos educativos. Este enfoque se apoya en la teoría de Vygotsky sobre el aprendizaje sociocultural, que subraya la importancia de la interacción social y el contexto cultural en el desarrollo cognitivo (Vygotsky, 1978). Por otro lado, vemos el uso del Aprendizaje Colaborativo, esta estrategia didáctica fomenta que los estudiantes trabajen juntos hacia metas comunes, potenciando el desarrollo de habilidades sociales, comunicativas y de resolución de problemas.

Las actividades diseñadas están planeadas para responder de manera efectiva a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes de mejorar su fluidez y vocabulario en inglés, además de enfrentar la timidez al hablar este idioma. La secuencia aborda estas necesidades en primer lugar al buscar desarrollar la confianza y seguridad pues se facilita un entorno seguro donde pueden practicar el inglés sin temor al juicio. La simulación de situaciones cotidianas en un contexto controlado ayuda a reducir la ansiedad asociada con hablar en público y alienta a los estudiantes a participar activamente.

Además, práctica del vocabulario en contextos significativos y fomento de la interacción social y el trabajo en equipo con actividades colaborativas, como la búsqueda del tesoro y el juego de rol en grupos. Estas interacciones fomentan la comunicación oral en inglés, permitiendo que los estudiantes practiquen y mejoren sus habilidades lingüísticas en un entorno cooperativo. El trabajo en equipo también ayuda a los estudiantes a sentirse parte de una comunidad, reduciendo la timidez y fomentando un sentido de pertenencia.

Para abordar esta diversidad, la secuencia incorpora una variedad de estrategias y actividades diseñadas para apelar a aprendices visuales, auditivos, kinestésicos y táctiles. Por ejemplo, el uso de vídeos y juego de roles apoya a los aprendices visuales y auditivos,

permitiéndoles observar y escuchar el idioma en acción, mientras que las actividades prácticas como la búsqueda del tesoro favorecen a los estudiantes kinestésicos, quienes aprenden mejor mediante la exploración física y la interacción con su entorno (Fleming, 2001). Este enfoque multifacético fomenta una mayor participación y retención del contenido.

Además, la planeación didáctica se centra en las necesidades e intereses de los estudiantes, buscando activamente fomentar la motivación intrínseca y el compromiso con el aprendizaje del idioma inglés. Al elegir temas relevantes y atractivos para los niños, como la exploración de la ciudad y la búsqueda del tesoro, y al vincular estas temáticas con actividades dinámicas de juego de rol capta el interés y la imaginación de los estudiantes (Harmer, 2007, citado en Cabrera et al, 2023). Esta estrategia de personalización y contextualización del aprendizaje es crucial para satisfacer las necesidades e intereses variados de la población estudiantil, promoviendo un ambiente de aprendizaje activo y participativo donde los estudiantes se sienten valorados y motivados para superar desafíos.

Abordar los saberes previos de los estudiantes es fundamental en este contexto, ya que permite la construcción de nuevos aprendizajes a partir de bases sólidas y conocidas. Reconocer y partir de estos saberes previos valida las experiencias y el conocimiento que cada estudiante aporta al aula, y además facilita la personalización del aprendizaje, permitiendo ajustar las actividades a las necesidades específicas del grupo. Esta estrategia didáctica asegura una mayor relevancia y significado de las nuevas informaciones.

La razón principal de la implementación de esta estrategia radica en la efectividad comprobada mediante el proceso de aplicación de la secuencia didáctica en el aula de clases. Esta metodología no solo promueve la comprensión profunda en los contenidos, sino que

también fomenta la participación activa y el compromiso de los alumnos con su propio aprendizaje.

Esta estrategia cumple el objetivo principal de adquirir vocabulario y de desarrollar habilidades comunicativas en inglés, unos de los retos más grandes al momento de aprender un segundo idioma. Por lo tanto, como docentes de inglés se hace importante su implementación en los programas de aprendizaje, ya que les permite a los aprendices de una segunda lengua, sumergirse en ambientes cotidianos simulados dónde pueden comprender diferentes puntos de vista, situaciones y uso de las estructuras gramaticales de manera práctica y relevante.

Finalmente, se concluye que la planeación de una secuencia didáctica es fundamental en el desarrollo de un tema en el aula de clase. Basados en el ejercicio anterior esta implementación requirió, primeramente, la observación del escenario práctico donde se desarrollarán las actividades, segundo, la evaluación del público con el cuál se estará trabajando, tercero, el estudio de saberes previos y la implementación de temas relevantes y estratégicos que le permitan al estudiante desarrollar habilidades comunicativas que les permitan comunicarse, seguir y dar instrucciones en un entorno real y cotidiano en inglés.

Implementación

Durante la primera actividad se diseñaron dos sesiones enfocadas a conocer la población particular a trabajar y brindar por medio del juego de rol una forma de expandir su vocabulario y competencias orales en la lengua extranjera. Las actividades reflejaban situaciones reales que los estudiantes podrían enfrentar, haciendo el aprendizaje más relevante y aplicable. Al iniciar la actividad con un juego de memoria con imágenes, se identificó a conocimientos previos y un entorno familiar facilitando así un punto de partida accesible para todos los alumnos ya que en su mayoría reconocía muy bien el vocabulario de lugares pues todos participaban y querían decir los lugares.

En relación al material utilizado, se incluyó un juego virtual proyectado por medio del video beam, un diálogo impreso y el vídeo como *"Where's the Museum?"*, la integración de estos materiales brindó diferentes espacios para la práctica de la lengua, El vídeo en particular, al requerir que los estudiantes reconstruyeran un diálogo y luego actuaran basándose en él, permitió una inmersión más profunda en el idioma que facilitó una mejor retención de vocabulario y estructuras conversacionales, ya que no es algo común para ellos interactuar utilizando la lengua extranjera, la organización de la actividad permitió iniciar con algo particular conocido como los lugares permitiendo de a poco la inmersión general a diálogos completos utilizando direcciones, lugares y frases útiles.

Sin embargo, en la segunda sesión el video beam no funcionó por lo tanto la actividad no se pudo finalizar de acuerdo con lo planeado, lo cual era proyectar el video mientras ellos decían sus partes del juego de rol y se tuvo que improvisar mostrándolo por el computador, esto afectó un poco el proceso, ya que no hubo tanto espacio al reducirse el tamaño de la pantalla.

El tiempo asignado para cada segmento de la sesión fue diseñado para no sobrecargar a los estudiantes, sino generar espacios de práctica. Al iniciar con una actividad de emparejamiento rápido, los estudiantes pudieron activar su vocabulario previo de una manera dinámica, este tipo de actividad corta ayudó a mantener energía del grupo y asegura la atención ya que al iniciar la clase estaban dispersos. Posteriormente, se dedicó una porción del tiempo a la preparación y práctica de los diálogos en grupos pequeños, permitiendo que los estudiantes exploraran y se familiarizaran con el vocabulario y las estructuras necesarias a su propio ritmo. Esta asignación de tiempo respondió a la necesidad de práctica deliberada y repetida.

A pesar de que se dedicó tiempo suficiente para la práctica, muchos estudiantes sintieron que leer los diálogos unas pocas veces era suficiente preparación, lo que subraya una desconexión entre su percepción de estar preparados y su habilidad real para ejecutar los diálogos de manera fluida y precisa. Este fenómeno sugiere la necesidad de enfocarse más en la práctica y en estrategias para mejorar la confianza y la gestión del estrés ante situaciones de exposición pública.

Sin embargo, en las presentaciones finales el tiempo se sintió más reducido y la retroalimentación tuvo que ser corta, los estudiantes se mostraron dispersos en este momento de la clase, al hacer dos clases enfocadas en una misma actividad en la segunda sesión se sintió la monotonía pues un grupo expresó que ya quería hacer otra cosa, aunque en su mayoría los estudiantes demostraron que les había gustado la actividad ya que preguntaban si podrían volverlo a hacer con otro video.

La estrategia de evaluación empleada durante la sesión fue integral y enfocada principalmente en la observación directa y la retroalimentación. Al evaluar a los estudiantes en un contexto de actuación y participación activa, se promovió una forma de evaluación auténtica

que refleja el uso real del idioma en situaciones cotidianas, en lugar de limitarse a pruebas escritas que podrían no capturar completamente la competencia oral del estudiante, sin embargo, esta evaluación generada no fue realmente objetiva, fue la percepción del docente investigador en cuento a la fluidez, pronunciación, entonación y uso del vocabulario.

Para futuras sesiones, sería beneficioso desarrollar y emplear una rúbrica de evaluación detallada. Esta rúbrica debería incluir criterios claros y escalas de puntuación para cada aspecto de la producción oral que se desea evaluar. Esto proporcionaría una guía más objetiva y uniforme para el docente al evaluar y podría facilitar la autoevaluación y la evaluación entre pares, permitiendo a los estudiantes identificar más fácilmente áreas de fortaleza y oportunidades de mejora. Aun así, se desarrolló una evaluación dinámica y en tiempo real del desempeño de los estudiantes y se pudo identificar los niveles de los estudiantes.

Al participar en actividades colaborativas, los estudiantes han demostrado su capacidad de trabajar en equipo mientras utilizan el inglés de manera práctica y contextualizada, entre ellos se ayudan corrigiendo algunas palabras. Este aspecto de la implementación fomenta la interacción social y colaborativa, crucial para el aprendizaje efectivo de la lengua.

Además, la práctica de conversaciones sobre direcciones y lugares de la ciudad directamente mejora su competencia comunicativa oral. En cuanto a la competencia pragmática, la planeación se centró en el uso funcional del idioma mediante la creación de escenarios que requirieran solicitar y proporcionar direcciones. Esto ayudó a los estudiantes a aprender cómo comunicarse efectivamente, seleccionando las palabras adecuadas y ajustando el tono de voz para que sus interacciones sean claras y eficientes. La evaluación de esta competencia se realizó observando cómo los estudiantes manejaban estas situaciones.

Por otra parte, se observaron ciertas dificultades que indican áreas clave para futuras intervenciones y ajustes en la metodología. Durante las presentaciones finales de los juegos de roles, muchos estudiantes mostraron signos de incomodidad y falta de confianza en el uso del inglés, lo cual se manifestó en un tono de voz bajo y una postura que no reflejaba seguridad.

Este comportamiento sugiere que, a pesar de la familiaridad con el vocabulario y las estructuras gramaticales, existe una barrera emocional o psicológica que impide una ejecución fluida y segura. Además, algunos estudiantes no lograron completar sus líneas, perdiéndose en sus intervenciones. Esto ocurrió incluso después de haber practicado las frases y diálogos. La presencia de una audiencia de compañeros parece haber incrementado su timidez. La pronunciación también fue un problema recurrente; palabras clave como "*museum*", "*straight*", y "*here*", que habían sido objeto de práctica, no se articulaban claramente.

Para abordar estos desafíos, sería beneficioso incorporar estrategias específicas que aumenten la confianza de los estudiantes en el uso del idioma. Estas podrían incluir más oportunidades para practicar en pequeños grupos antes de realizar presentaciones frente a toda la clase, ejercicios de pronunciación más intensivos, y talleres o actividades que fomenten habilidades de comunicación efectiva y manejo del miedo escénico. Además, establecer una rúbrica de evaluación clara y comunicarla a los estudiantes podría ayudarlos a entender mejor los objetivos de aprendizaje y las expectativas, guiándolos hacia una preparación más efectiva y autodirigida.

En conclusión, mientras que la implementación del juego de rol ha sido una herramienta valiosa para desarrollar competencias comunicativas, los desafíos observados indican la importancia de adaptar continuamente las estrategias pedagógicas para satisfacer las necesidades educativas de los estudiantes, asegurando así un entorno de aprendizaje que no solo desarrolle

habilidades en la lengua extranjera, sino que también fortalezca la confianza y la competencia comunicativa.

Para futuras sesiones, sería beneficioso desarrollar y emplear una rúbrica de evaluación detallada. Esta rúbrica debería incluir criterios claros y escalas de puntuación para cada aspecto de la producción oral que se desea evaluar. Esto proporcionaría una guía más objetiva y uniforme para el docente al evaluar y podría facilitar la autoevaluación y la evaluación entre pares, permitiendo a los estudiantes identificar más fácilmente áreas de fortaleza y oportunidades de mejora. Aun así, se desarrolló una evaluación dinámica y en tiempo real del desempeño de los estudiantes y se pudo identificar los niveles de los estudiantes.

La segunda actividad fue desarrollada en la institución Gimnasio Campestre San pablo el día 11 y 12 de abril. Entre las 8:40 a 9:20 am, con el fin de “Diseñar y estructurar sesiones de juego de rol centradas en situaciones de la vida cotidiana en inglés que promuevan la producción oral y adquisición de nuevo vocabulario”, en términos de la implementación, en la primera sesión los estudiantes utilizan el aula como un entorno simulado de la ciudad, practicando expresiones para preguntar y dar direcciones.

Luego, los estudiantes participan en juego de rol semi-guiado observando videos de situaciones cotidianas de personas preguntando por direcciones y completan diálogos enfocándose en las palabras utilizadas para dar direcciones y en la sesión dos, presentan los juegos de roles en parejas, donde los estudiantes aplican lo aprendido al guiar a un compañero hacia un destino utilizando el aula como escenario.

En esta actividad se implementaron dos sesiones para desarrollar un juego de rol semi-guiado, centrada en la práctica de expresiones para lugares de la ciudad y dar direcciones en

inglés, El uso de juego de rol apuntaba a incrementar la fluidez verbal y la confianza al hablar, aspectos cruciales para estudiantes en esta etapa de aprendizaje.

Al proporcionar estructuras de apoyo, como guiones semi-guiados y práctica previa con audios, se ayudó a los estudiantes, especialmente a aquellos más tímidos, a sentirse más seguros y participativos, pues los guiones y la practica previa brindaron seguridad para hablar con naturalidad y avanzar en el proceso de producción oral, lo cual evidenció motivación de los estudiantes para participar pues se generó un ambiente en el cual muchos querían pasar a la vez y se tuvo que asignar turnos para mantener el orden.

Los materiales utilizados y la organización del espacio fueron fundamentales para la transformación del aula en un entorno comunicativo, aun así, en el primer momento se utilizaron imágenes de lugares para que los estudiantes simularan una ciudad, sin embargo para una proxima oportunidad, se considera que puede mejorarse utilizando señalizaciones para mayor comprensión ya que no fue fácil para ellos recordar las direcciones en inglés, se evidencia que un pequeño porcentaje de estudiantes aún no reconocen bien el vocabulario de direcciones y al ser más visuales hizo falta más representación con signos como flechas en imágenes.

Por otro lado, los videos seleccionados sirvieron como una herramienta efectiva para proporcionar ejemplos claros de cómo se utilizan las expresiones, Las prácticas estructuradas en los juegos de roles semi-guiados y los diálogos estructurados proporcionaron oportunidades de práctica estructurada, facilitando la participación activa de los estudiantes. La disposición del aula permitió que los estudiantes se movieran e interactuaran como lo harían en un escenario real, esto facilito las interacciones y se evidencio una motivación mayor a la normalmente observada en las clases ya que los estudiantes se animaron un poco más a participar.

En cuanto al tiempo establecido, se asignaron segmentos específicos para cada parte de la actividad, asegurando que los estudiantes tuvieran suficiente tiempo para la exploración inicial lo cual los motivo a interactuar, son embargo, esta primera parte llevó un poco más de tiempo del planeado pues al principio los estudiantes estaban confundidos con lo que deberían hacer. Aun así, la estructuración del tiempo permitió una inmersión gradual y efectiva en el uso del idioma, que ayudo a sentir mayor confianza a los estudiantes.

La estrategia de evaluación adoptada en esta actividad permitió examinar la producción oral de los estudiantes en tiempo real. Al observar y evaluar a los estudiantes mientras participan activamente en los juegos de roles, el docente puede identificar la precisión en la pronunciación, además detectar signos de nerviosismo que podrían afectar su desempeño oral, la evaluación se realizó en un contexto realista y comunicativo, esto es fundamental para preparar a los estudiantes para situaciones de la vida real. Este enfoque permite una la evaluación centrada en el estudiante.

Al finalizar la actividad se evidencia que cumplió los aprendizajes esperados al involucrar a los estudiantes en una práctica repetitiva y situaciones que imitan interacciones auténticas, se aumenta la retención de vocabulario y se mejora la capacidad de pensar y responder en inglés, los estudiantes mostraban mayor seguridad pues su voz era más fuerte y se notaban más tranquilos al interactuar.

La estrategia de evaluación abarca las competencias lingüísticas, pragmáticas y sociolingüísticas. La competencia lingüística se evaluó mediante el uso específico de vocabulario, mostrando una efectividad notable pues la mayor parte de los estudiantes podrían expresar sus propias ideas. La competencia pragmática se verifica al requerir que los estudiantes adapten su discurso según el propósito comunicativo y el contexto, y demostraron su habilidad

para comunicarse de manera clara y precisa en situaciones simuladas, con resultados positivos. La competencia sociolingüística se examinó a través del uso apropiado del inglés en diversas condiciones sociales, considerando el impacto cultural en la comunicación, lo que, a su vez, mejora su capacidad para interactuar efectivamente en contextos interculturales.

El desarrollo de la tercera actividad se realizó en la Institución educativa Gimnasio Campestre San Pablo los días 18 y 19 de abril entre las 8:40am y 9:20am, con el objetivo de “Evaluar el impacto del juego de rol en el desarrollo de la producción oral y la adquisición de vocabulario para posibilitar la integración efectiva de juego de rol en la enseñanza del inglés como lengua extranjera”, en términos de la implementación se llevaron a cabo dos sesiones.

En la primera sesión los estudiantes se sentaron en un círculo, para responder a la pregunta: ¿Qué hicieron el fin de semana?, cada estudiante contaba que lugares había visitado y que actividades había hecho. La idea principal de este ice breaker era intercambiar experiencias entre estudiantes para en la próxima sesión usarla como material práctico, se evidenció motivación de los estudiantes al participar, aunque alguno de ellos se limitaba a solo nombrar un lugar el docente investigador los animó a usar la estructura gramatical completa para practicarla.

Luego, los estudiantes divididos en grupos de tres personas crearon y diseñaron su propio juego de rol. Esta sesión se centró en aplicar los conocimientos previos sobre lugares de la ciudad y cómo dar direcciones, al tiempo que se incorporaron situaciones basadas en sus experiencias personales que disfrutaron el fin de semana. La actividad buscaba practicar habilidades lingüísticas y comunicativas, y al mismo tiempo, hacer la sesión dinámica y significativa para ellos.

Para atender las necesidades educativas de los participantes, la actividad se diseñó considerando sus intereses y niveles de habilidad. Aunque enfrentaron desafíos al crear un juego

de rol desde cero, esto demostró la importancia de también enfocarse en el proceso gramatical, pues los estudiantes querían expresar sus ideas a manera de traducción literal lo cual dificulta el proceso de realmente pensar y hablar en la lengua extranjera.

A pesar de que algunos de los estudiantes expresaron cansancio por repetir la actividad, es evidente que la estrategia del juego de rol es efectiva para practicar inglés en contextos cotidianos, aunque se sugiere complementarla con otras actividades para evitar la monotonía pues fueron seis sesiones enfocadas en el uso del juego de rol y aunque las actividades fueron variadas y se mantuvo la motivación en la mayor parte de los estudiantes se evidencia la necesidad de diferentes metodologías.

Los materiales sugeridos y la organización del espacio facilitaron la implementación de la actividad. Los estudiantes demostraron interés y solicitaron ayuda cuando lo necesitaban, lo que permitió una interacción fluida y colaborativa. En cuando al tiempo establecido, los estudiantes tardaron más del tiempo asignado para la creación de los juegos de roles por equipos, necesitaron la ayuda de su docente para poder finalizarlos con éxito y una corrección previa, esto no se había previsto en la planeación, sin embargo, ya que las intervenciones en los juegos de roles fueron cortas el tiempo fue suficiente.

La estrategia de evaluación se alineó con las necesidades educativas, ya que permitió identificar el crecimiento en comprensión auditiva y oral. Sin embargo, se podría mejorar para evaluar de manera más integral las habilidades gramaticales y la capacidad de producir conversaciones desde cero para brindar lecciones mucho más completas.

La implementación respondió a los aprendizajes esperados al evidenciar el desarrollo de habilidades lingüísticas y comunicativas. La estrategia de evaluación, aunque fue efectiva en algunos aspectos, podría ajustarse para evaluar de manera más completa el logro de la

competencia lingüística. Por otro lado, las acciones durante la intervención promovieron el aprendizaje esperado al momento de proporcionar un ambiente dónde cada estudiante se sintió motivado y seguro para practicar inglés. Los recursos didácticos utilizados, como la creación de juego de rol basados en experiencias personales, contribuyeron al logro del aprendizaje esperado al hacer la actividad relevante y significativa para los estudiantes.

La implementación de la estrategia pedagógica del juego de rol ha demostrado ser altamente efectiva en potenciar el desarrollo de las habilidades lingüísticas y comunicativas de los estudiantes. No obstante, es importante destacar que la implementación del juego de rol no estuvo exenta de desafíos. Algunos estudiantes enfrentaron dificultades al crear sus propios escenarios o al interactuar en situaciones de rol, lo que evidencia la necesidad de ofrecer orientación y apoyo adecuado durante el proceso. A pesar de estos obstáculos, la experiencia de juego de rol ha sido valiosa para el desarrollo de habilidades de comprensión auditiva y de expresión oral de los estudiantes.

En relación con el objetivo de evaluar el impacto del juego de rol en el desarrollo de la producción oral y la adquisición de vocabulario, los resultados son prometedores. El juego de rol ha facilitado un ambiente de aprendizaje dinámico y participativo que ha motivado a los estudiantes a utilizar el inglés de manera activa y creativa. Para garantizar la integración efectiva del juego de rol en la enseñanza del inglés como lengua extranjera, es fundamental realizar ajustes en la estrategia de evaluación. Se debe implementar un sistema de evaluación más integral que permita medir de manera precisa las habilidades lingüísticas y comunicativas de los estudiantes, incluyendo la producción escrita. Además, es necesario complementar el juego de rol con otras estrategias pedagógicas para enriquecer el proceso de aprendizaje y evitar la monotonía en el aula.

En conclusión, el juego de rol se presentó como una herramienta efectiva para el desarrollo de la producción oral y adquisición de vocabulario en la enseñanza del inglés, pero es necesario continuar explorando y adaptando esta metodología para maximizar sus beneficios y asegurar una evaluación integral de las habilidades lingüísticas de los estudiantes.

Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica

Basándonos en la implementación de la secuencia didáctica, el juego de rol logró su objetivo inicial al contribuir significativamente a la producción oral y la adquisición de vocabulario. El uso de materiales variados, como juegos virtuales, diálogos impresos y videos, ofreció diferentes espacios para la práctica del idioma. Al concluir la secuencia didáctica, se observó una amplia variedad de vocabulario aprendido que se utilizó de manera adecuada; a medida que avanzaban las sesiones, se percibió un aumento en la confianza de los estudiantes al expresarse. También se notó una mejora en la pronunciación y la estructura de las frases, lo que sugiere que la estrategia se implementó de manera efectiva en relación con los objetivos establecidos.

No obstante, la programación semanal de las sesiones, aunque con una estructura diferente, pudo haber generado una sensación de previsibilidad y falta de estímulo. La repetición y la frecuencia de las actividades desempeñaron un papel crucial en la disminución de la motivación y el entusiasmo de los estudiantes, lo que a su vez afectó su rendimiento en el juego de rol final. Podemos afirmar que los resultados obtenidos mostraron que estas actividades facilitan un aprendizaje más relevante y aplicable, demostrando así que el aprendizaje de una lengua extranjera debe ser activo y contextual. Se recomienda introducir variabilidad en la implementación para maximizar los beneficios y abordar desafíos como la monotonía; investigaciones futuras podrían investigar diferentes frecuencias, duraciones y tipos de actividades de juego de rol.

En el contexto de este estudio se tuvieron en cuenta algunos aspectos de desarrollo de desempeño que se evidenciaron mediante la implementación. A través de la observación, se destaca que el juego de rol brindó una oportunidad para practicar conversaciones cotidianas

mediante la comunicación verbal y no verbal, como el lenguaje corporal, la entonación y la expresión facial. Además, muchos estudiantes pudieron mejorar su pronunciación, lo que contribuyó a diversificar sus habilidades lingüísticas.

Además, es importante mencionar la adquisición de nuevo vocabulario; en la tercera actividad, los estudiantes debían crear un juego de rol desde cero basándose en sus experiencias personales, lo que les permitió construir frases y oraciones basadas en su aprendizaje y práctica previos. En este punto un grupo de estudiantes presentaron dificultades en la construcción de las oraciones para el juego de rol, mientras que el otro grupo pudo desarrollar la actividad propuesta.

El estudio enfrentó limitaciones debido al tiempo reducido asignado a las sesiones y a la insuficiente integración de tecnología en el aula, lo cual limitó la capacidad de evaluar efectivamente la sostenibilidad de los resultados a largo plazo. En futuras investigaciones, se sugiere extender la duración del estudio para permitir un seguimiento más prolongado e incorporar herramientas tecnológicas, como plataformas interactivas, que puedan mejorar la experiencia. También es crucial desarrollar y utilizar una rúbrica de evaluación bien estructurada que facilite la retroalimentación. Estas mejoras ayudarán a obtener una comprensión más profunda y clara del impacto a largo plazo del juego de rol.

Finalmente, se considera que esta estrategia debería implementarse en las escuelas por medio de la incorporación en la planificación curricular, alineando a los objetivos del plan de estudio con las competencias lingüísticas que se desean desarrollar. Es importante destacar que esta integración debe realizarse de forma gradual, considerando aspectos como la elección de temas relevantes y apropiados para los estudiantes, la asignación de roles, la integración de la tecnología y la creación de escenarios que representen situaciones reales.

Conclusiones

Los resultados de la implementación del juego de rol como estrategia pedagógica en el Gimnasio Campestre San Pedro de Floridablanca, Santander, durante tres semanas, indican que esta metodología fue efectiva para evaluar las capacidades iniciales de los estudiantes, permitiendo una adaptación más dirigida y personalizada de las sesiones subsecuentes. Se observó una variabilidad significativa en las competencias iniciales de los estudiantes, lo que resalta la importancia de implementar estrategias diferenciadas dentro del aula para atender a la diversidad de necesidades educativas.

En cuanto al segundo objetivo específico, que buscaba fomentar la producción oral y la adquisición de nuevo vocabulario a través de sesiones de juego de rol, se pudo constatar un incremento notable en ambos aspectos. Las actividades basadas en situaciones cotidianas mejoraron la fluidez verbal de los estudiantes y al mismo tiempo enriquecieron su vocabulario notablemente se fomentó el aprendizaje de nuevo vocabulario, la práctica, memorización y articulación de oraciones y frases, la participación actividad y la motivación intrínseca.

La implementación de la secuencia didáctica “Exploradores de la ciudad: Descubriendo lugares y direcciones a través del juego de rol” proporcionó un marco estructurado y significativo para la práctica del idioma inglés. Sin embargo, se identificaron desafíos, como la sensación de previsibilidad y falta de estímulo debido a la programación semanal de las sesiones.

En relación con el objetivo general, la aplicación de esta metodología cumplió con el objetivo de mejorar las habilidades lingüísticas específicas y al mismo tiempo se evidenció un impacto positivo en la confianza y la capacidad de comunicación de los estudiantes en un entorno real. Se fomentó una participación activa y entusiasta, se mostraron mejoras en la estructura de sus frases y en la fluidez de su expresión oral, lo que sugiere que el *juego de rol* es

una herramienta eficaz para incorporar en la enseñanza del inglés como lengua extranjera. Este enfoque activo y contextualizado al aprendizaje del idioma apoya la idea de que las metodologías interactivas pueden ser cruciales para el desarrollo de habilidades comunicativas complejas en jóvenes aprendices.

Para futuras investigaciones, se recomienda explorar la variabilidad en la implementación de las sesiones y la incorporación de herramientas tecnológicas avanzadas. Además, sería beneficioso extender la duración del estudio para evaluar la sostenibilidad y el impacto a largo plazo del juego de rol en el aprendizaje del inglés. Estas medidas podrían proporcionar una comprensión más profunda de cómo maximizar los beneficios de esta estrategia pedagógica en contextos educativos diversos.

Referencias Bibliográficas

- Agudelo Ibañez, J. A. (2015). *Estrategia Lúdico-Pedagógica de Juego de Roles para la Expresión Oral, en inglés, de los Estudiantes de Primer Grado de Básica Primaria en un Colegio de Barrancabermeja*. Universidad Autónoma de Bucaramanga.
https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/2474/2015_Tesis_Jesus_Adrían_Agudelo_Iba%C3%B1ez.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Cabrera, P., Castillo, L. M., & Ochoa, C. (2023). Implementación de la metodología Engage-Study-Activate (ESA) a través de la herramienta Quizizz en la enseñanza del inglés como lengua extranjera. *La e-evidence en el derecho procesal: oportunidades desde el Código Orgánico General de Procesos*. https://www.researchgate.net/profile/Luis-Ordonez-Pineda/publication/376229953_La_e-evidence_en_el_derecho_procesal_oportunidades_desde_el_Codigo_Organico_General_de_Procesos/links/656f4ed55c2c015180c24c1b/La-e-evidence-en-el-derecho-procesal-oportunidades-desde-el-Codigo-Organico-General-de-Procesos.pdf#page=141
- Islam, P. y Islam, T. (2013). Effectiveness of juego de rol in enhancing the speaking skills of the learners in a large classroom: An investigation of tertiary level students. *Stamford Journal of English*. <https://www.unilibre.edu.co/bogota/pdfs/2016/mc16.pdf>
- Martínez López, C. E. (2019). *El juego de roles como estrategia para el mejoramiento de la producción oral en inglés como lengua extranjera en los estudiantes del curso 401 del colegio Marco Tulio Fernández*. [Proyecto de grado, Universidad Libre]. Repositorio Universidad Libre.
<https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/17768/EI%20juego%20de%20r>

- oles%20como%20estrategia%20para%20el%20mejoramiento%20de%20la%20producción%20oral%20en%20inglés%20como%20lengu.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Medina, E. y Tobón, S. (2010). Formación integral y competencias. *Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación* (3a ed.). Revista Interamericana de Educación de Adultos, 32(2), 90-95. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=457545095007>
- Ministerio de Educación Nacional. (2016). *Serie Lineamientos Curriculares: Idiomas Extranjeros*. Bogotá. https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-339975_recurso_7.pdf
- Ministerio de Educación Nacional. (2016) *Derechos Básicos de Aprendizaje Inglés* <https://www.englishtimevalle2020.com/wp-content/uploads/2020/10/DBA-TRANSICIO%CC%81N-Y-PRIMARIA.pdf>
- Mizhir, D. (2017). The Effectiveness of Role play Techniques in Teaching Speaking for EFL College Students. *Journal of Language Teaching and Research*, 8(5), 863-870. Recuperado de <http://www.academypublication.com/issues2/jltr/vol08/05/04.pdf>
- Murniviyanti, L., Shaikh, M., & Syandri, G. (2020). The effectiveness of role playing model on upgrading students' skill of appreciation. *International Journal of Educational Review*. Recuperado de <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/IJER/article/view/10666>
- Pérez Abril, M. (2003). La investigación sobre la propia práctica como escenario de cambio escolar. *Pedagogía y Saberes*, 18, 70–74. <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.17227/01212494.18pys70.74>
- Quinquer, D. (2004). Estrategias metodológicas para enseñar y aprender ciencias sociales: interacción, cooperación y participación. *Íber. Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*.

<https://sutcobao.org.mx/pdf/comprimidos/Estrategias%20metodológicas%20para%20enseñar%20y%20aprender%20ciencias%20sociales.pdf>

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*.

Harvard University Press. <https://www.jstor.org/stable/j.ctvjf9vz4>

Apéndices

Apéndice A

Carpeta de evidencias de la práctica

evidencias_aplicación_secuencia_didáctica