

Fortaleciendo la habilidad comunicativa (speaking) en los estudiantes de grado noveno del colegio Camacho Carreño de Bucaramanga a través de juego de roles durante los meses de octubre y noviembre del año 2024

Jannia Janeth Solís García

Diana Stella Peña López

Asesor

Erika Harbleidy Cubides Rocha

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Diplomado Práctica e Investigación Pedagógica

2024

Resumen

Este trabajo tiene como finalidad fortalecer la habilidad comunicativa en inglés, específicamente el speaking en los estudiantes del grado noveno de la I.E Camacho Carreño de Bucaramanga, a través de la implementación de estrategias lúdicas durante el segundo semestre del año 2024. El enfoque se centra en transformar la enseñanza de idioma inglés mediante actividades que promuevan la interacción activa, de manera que se sientan motivadas y cómodas al expresarse oralmente como es en el idioma inglés. La importancia de desarrollar la habilidad del speaking radica en que es una de las competencias más desafiantes para los estudiantes, ya que implica no solo el dominio del idioma inglés, sino también la confianza para comunicarse frente a los demás. Para abordar este reto, las estrategias lúdicas, como juegos de rol, dinámicas grupales, debates, simulaciones y presentaciones orales tales como interpretación de canciones, permiten a los estudiantes practicar el inglés de manera relajada y participativa. No solo mejoran la fluidez y la pronunciación sino también fomentan la creatividad, la resolución de problemas y el trabajo en equipo, habilidades esenciales tanto dentro como fuera del aula. Al integrar las estrategias lúdicas en el proceso de aprendizaje, se busca que los estudiantes vean las clases de inglés como una herramienta de comunicación en situaciones reales, más allá de las estructuras gramaticales y el vocabulario tradicionalmente impartido. De esta forma las actividades lúdicas permiten que los estudiantes participen activamente en su proceso de aprendizaje, experimenten situaciones de la vida cotidiana en inglés, y ganen la confianza necesaria para expresarse de manera efectiva. Además, el enfoque lúdico contribuye a crear un ambiente de aprendizaje positivo, donde los estudiantes se sienten menos presionados por cometer errores, lo que facilita el aprendizaje a través de la práctica constante.

Palabras clave: Discurso, inglés, didáctica, interacción oral, contexto socio cultural.

Abstract

The purpose of this work is to strengthen the communicative ability in English, specifically speaking, in ninth grade students at the I.E Camacho Carreño in Bucaramanga, through the implementation of playful strategies during the second semester of 2024. The approach is centered on transforming the teaching of English through activities that promote active interaction, so that they feel motivated and comfortable expressing themselves orally as it is in the English language. The importance of developing the speaking skill lies in the fact that it is one of the most challenging skills for students, since it involves not only mastery of the English language, but also the confidence to communicate in front of others. To address this challenge, playful strategies, such as role-playing games, group dynamics, debates, simulations, and oral presentations of stories such as song interpretation, allow students to practice English in a relaxed and participatory way. Not only do they improve fluency and pronunciation, but they also foster creativity, problem-solving, and teamwork, essential skills both inside and outside the classroom. By integrating playful strategies into the learning process, students are encouraged to see English as a tool for communication in real-life situations, beyond the grammatical structures and vocabulary usually taught. In this way, playful activities allow students to actively participate in their learning process, experience everyday situations in English, and gain the confidence to express themselves effectively. In addition, the playful approach contributes to creating a positive learning environment, where students feel less pressured to make mistakes, which facilitates learning through constant practice.

Keywords: Speaking, english, didactics, oral interaction, socio cultural context.

Tabla de Contenido

Introducción	6
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica	7
Pregunta de Investigación.....	8
Objetivos.....	9
Objetivo General.....	9
Objetivos Específicos	9
Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica	10
Marco de Referencia de la Planeación Didáctica	13
Planeación Didáctica.....	17
Enfoque Didáctico	20
Implementación.....	24
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica.....	32
Conclusiones.....	35
Referencias Bibliográficas	37
Apéndices.....	44

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Carpeta de la Práctica Pedagógica</i>	44
--	----

Introducción

En Colombia, el sistema educativo enfrenta desafíos para asegurar un acceso equitativo y de calidad, especialmente en áreas urbanas con alta densidad y diversidad socioeconómica. En este contexto, la I. E. Camacho Carreño de Bucaramanga se esfuerza por brindar una educación que responda a su población diversa. Sin embargo, persisten barreras en el aprendizaje del inglés, como la falta de recursos tecnológicos avanzados y métodos pedagógicos adaptados.

Los estudiantes de noveno grado, en proceso de desarrollar competencias básicas en inglés, encuentran dificultades para mejorar habilidades como el speaking, afectadas por limitaciones pedagógicas y falta de acceso a materiales en casa. Estas barreras no solo perjudican su rendimiento, sino que también reducen su motivación, poniendo en riesgo su éxito académico y continuidad en el programa.

Esta propuesta pedagógica busca implementar estrategias lúdicas que promuevan el aprendizaje activo y personalizado del inglés, adaptándose a las necesidades de los estudiantes de la I E Camacho Carreño, para reducir brechas y fomentar un entorno inclusivo. Basada en la investigación-acción de catalán (2020), la propuesta responde a las necesidades específicas de los estudiantes, ofreciendo soluciones prácticas para mejorar su aprendizaje y permanencia en el sistema educativo.

La secuencia didáctica incluye tres actividades virtuales apoyadas en tecnologías de la información (TIC) a través de Teams y materiales en Nearpod, promoviendo la colaboración y el aprendizaje activo. Estas actividades tienen el potencial de transformar la experiencia educativa, mejorando tanto el rendimiento académico como el desarrollo personal y social de los estudiantes.

Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica

Los estudiantes del grado noveno de I E Camacho Carreño participan en un entorno de enseñanza presencial de una institución educativa que promueve la formación integral y la vivencia de valores. sin embargo, esta propuesta de investigación se llevará netamente virtual. La enseñanza del inglés forma parte del plan de estudios académicos estándar, con limitaciones en cuanto a los recursos tecnológicos disponibles en el aula, lo que a veces restringe la exposición a herramientas interactivas que faciliten el aprendizaje del inglés especialmente en la práctica del (speaking).El entorno escolar proporciona un espacio estructurado pero también exige una motivación interna por parte de los estudiantes para alcanzar niveles de competencias aceptables en la lengua extranjera, especialmente en las habilidades orales.

El grupo objeto de estudio consta de 8 estudiantes de noveno grado de la IE Camacho Carreño los cuales tienen un nivel A2 en inglés, que se encuentra dentro de su plan de estudios de formación académica, ellos están entre 14 y 16 años, se encuentran ubicados dentro de la ciudad de Bucaramanga por lo tanto su ubicación no será inconveniente gracias a la implementación que se desarrollará por medio de la secuencia didáctica con modalidad virtual.

De hecho, esta variedad agrega diversas características a la formación teniendo en cuenta el conservar los derechos y deberes de cada estudiante manteniendo la inclusión social, aporta desafíos de integración. En un contexto donde el inglés no es una lengua común en su vida diaria, la motivación para aprender el idioma depende mucho de la percepción que tengan sobre su utilidad futura.

Pregunta de Investigación

En la actualidad, el desarrollo de habilidades comunicativas en inglés se ha convertido en una meta clave dentro del ámbito educativo, debido a su influencia en la formación integral de los estudiantes y su preparación para enfrentar los retos de un mundo globalizado. No obstante, muchas instituciones educativas encuentran dificultades para incentivar a los estudiantes a practicar la expresión oral (speaking) de manera fluida y efectiva. Por ello, resulta crucial adoptar estrategias pedagógicas creativas que favorezcan un aprendizaje activo y conectado con situaciones reales. En este contexto, el juego de roles sobresale como una metodología efectiva, ya que permite a los estudiantes recrear escenarios cotidianos, fortaleciendo su confianza y sus capacidades comunicativas en un ambiente participativo y dinámico. Ante esta problemática surge la pregunta:

¿Cómo fortalecer la habilidad comunicativa (Speaking) en los estudiantes de grado noveno del colegio Camacho Carreño de Bucaramanga a través de la estrategia juego de roles durante los meses de octubre y noviembre del año 2024?

Objetivos

Objetivo General

Fortalecer la habilidad comunicativa (Speaking) en los estudiantes de grado noveno del colegio Camacho Carreño de Bucaramanga a través de la estrategia juego de roles durante el último semestre del año 2024.

Objetivos Específicos

Explorar el acercamiento en los estudiantes del grado noveno de la I E Camacho Carreño a juego de roles.

Movilizar la habilidad comunicativa (speaking) en los estudiantes del grado noveno de la IE Camacho Carreño a través de la experimentación juego de roles.

Reconocer los cambios en la habilidad comunicativa (speaking) de los estudiantes del grado noveno de la IE Camacho Carreño (speaking), una vez implementadas las actividades de juego de roles.

Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica

En 2004, el Ministerio de Educación Nacional (MEN) lanzó el Programa Nacional de Bilingüismo para mejorar el aprendizaje del inglés y promover el bilingüismo en Colombia. A pesar de estos esfuerzos, persisten desafíos que dificultan alcanzar los estándares deseados. En esta línea, Fernández et al. (2006), destacan que las TIC transforman al alumno en participante activo y al docente en facilitador, variando así la forma de planificar y diseñar ambientes de aprendizaje. Las TIC permiten utilizar técnicas innovadoras como multimedia, hipertextos y sistemas interactivos, lo cual mejora la motivación y aprendizaje de los estudiantes. Como señala Sánchez (2013), es necesario que el MEN adapte sus objetivos a las necesidades y tendencias actuales.

Newman y Scurry (2001) afirman que pronto será difícil lograr los mismos resultados sin tecnología, ya que las TIC facilitan el aprendizaje en un entorno global. Rosario (2006) también señala que las TIC eliminan barreras temporales y espaciales, lo que permite a más estudiantes acceder a una educación adaptada a sus necesidades. Esto es especialmente beneficioso en el aprendizaje del inglés, donde las TIC fomentan la motivación y el autoaprendizaje, incluso para aquellos en áreas remotas. Arteaga (2011), sostiene que, al usar herramientas tecnológicas, los estudiantes pueden fortalecer su aprendizaje en inglés, ya que crecen con estas herramientas en su vida diaria.

Luperdi (2018), observa que el dominio del inglés y de las TIC por parte de los docentes es crucial para el aprendizaje efectivo. Por su parte, Ramírez (2012), menciona que los Recursos Educativos Abiertos (REA) pueden ser utilizados en todas las disciplinas, incluido el inglés, para promover la comunicación oral a través de herramientas que facilitan la interacción. Necussi (2013) agrega que las TIC no solo mejoran la alfabetización digital, sino que también motivan a

los estudiantes a ser agentes de su propio aprendizaje. En un entorno de TIC, los estudiantes pueden aprender activamente y generar conocimiento.

Batista (2004), destaca que los ambientes de aprendizaje virtuales fomentan el análisis y la creatividad, permitiendo a los estudiantes investigar y descubrir nuevas estrategias educativas que se adaptan a sus necesidades. Estos ambientes interactivos facilitan el aprendizaje colaborativo. Abreus y Haro (2019), encontraron que el uso de materiales auténticos en inglés mejoró significativamente la expresión oral de los estudiantes, lo que sugiere que estos materiales deben integrarse en el aula para brindar un contexto más real y culturalmente enriquecido.

Figuerola e Intriago (2022), en su estudio con estudiantes universitarios, señalaron que factores como la inseguridad, falta de vocabulario y pronunciación limitan la habilidad oral en inglés. Estrategias como pensar en inglés, usar materiales auténticos y enfrentar los errores en un ambiente de apoyo contribuyen a mejorar esta habilidad (Gómez et al., 2020). Saborit (2018), también encontró que actividades como el juego de roles y la práctica en grupos fortalecen la interacción en contextos específicos, como el servicio al cliente, ayudando a los estudiantes a desarrollar habilidades de comunicación efectivas.

Gómez et al. (2022), resaltan que las estrategias más efectivas para mejorar la producción oral incluyen el uso de rimas, práctica de sonidos y grabaciones, adaptándose a cada nivel de aprendizaje. Por otro lado, Rabea (2010) afirma que la comprensión auditiva es fundamental para la expresión oral, y que la confianza y la oportunidad de practicar sin temor a errores son esenciales para el aprendizaje. Uquilla y Córdova (2021) concluyen que la confianza y seguridad en el aula ayudan a romper barreras y facilitan la producción oral en inglés.

Quevedo (2023), destaca que factores emocionales como el nerviosismo y el estrés pueden afectar negativamente el desempeño de los estudiantes. Esto enfatiza la importancia de un entorno de aprendizaje cómodo y una metodología que permita a los estudiantes desenvolverse con naturalidad. Finalmente, Pérez (2003), sostiene que toda investigación educativa tiene un carácter político, ya que influye en el acceso equitativo al conocimiento. La presente propuesta pedagógica, mediante estrategias lúdicas, busca democratizar el acceso a la educación y desarrollar competencias comunicativas en un ambiente de apoyo.

Para terminar, la integración de TIC y estrategias adaptadas en el aula de inglés no solo facilita el aprendizaje, sino que también promueve un entorno inclusivo donde los estudiantes pueden desarrollar competencias lingüísticas y superar obstáculos emocionales, brindándoles las herramientas necesarias para una educación de calidad y equitativa.

Marco de Referencia de la Planeación Didáctica

Al pasar los años, la educación ha evolucionado y las estrategias de enseñanza-aprendizaje también, dotando al estudiante de nuevas habilidades de comunicación y conocimientos innovadores, siendo una persona activa, único y en constante interacción con su entorno pero es aquí donde la formación académica abre sus puertas para ofrecer mejores oportunidades de empleo y desarrollo personal, convirtiendo el idioma inglés en su segunda lengua para alcanzar cada uno de los rincones del mundo y fomentar una comunicación sin fronteras, por lo tanto es de suma importancia mejorar los niveles de aprendizaje de una segunda lengua a través de actividades lúdicas que implique el máximo desempeño de cada estudiante y lograr nuestro objetivo.

De acuerdo a la formación para el desarrollo de habilidades lingüísticas el Marco Común Europeo de referencia para las lenguas (MCER) que es el estándar internacional que contiene la pautas específicas para la enseñanza, aprendizaje, evaluación al nivel de competencia de un idioma extranjero, por lo tanto estos niveles van desde el A1 hasta C2, ahora en términos de la producción oral MCER, en el caso del nivel A2 hace énfasis en la capacidad del hablante donde utiliza expresiones sencillas y cortas para describir la familia, condiciones de vida y situaciones de cotidianidad. (De Europa.2002). Haciendo enfoque en lo estipulado para la producción oral en el nivel A2 es necesario aplicar estrategias enfocadas a la práctica significativa y contextualizada que permita aplicar lo aprendido en situaciones de la vida real, como situaciones que simulen situaciones reales, uso de materiales auténticos, trabajo colaborativo y escenarios cómodos para la práctica.

El (MCER) con el fin de lograr un nivel A2 en el estudiante pauta comprender y utilizar frases y expresiones de uso frecuente en áreas de relevancia inmediata, como información básica

sobre sí mismo y su familia, comunicarse en tareas simples y rutinarias, describir en términos sencillos (De Europa 2002, pág. 62) este mismo currículo para Colombia señala que para un nivel A2 señala que para el estudiante logre participar en conversaciones básicas sobre narración e historias o describe algo mediante una relación sencilla de elementos, describe aspectos cotidianos de su entorno; por ejemplo personas, lugares, una experiencia de trabajo o de estudio, realiza descripciones breves y básicas de hechos y actividades, describe planes y citas, costumbres actividades habituales o pertenecientes al pasado y experiencias personales, utiliza un lenguaje sencillo y descriptivo para realizar breves declaraciones sobre objetos y posiciones para hacer comparaciones, explica lo que le gusta y no le gusta respecto a algo (Ministerio de educación Nacional,2016) en este mismo lineamiento, la propuesta de este proyecto está enfocado precisamente en fortalecer la habilidad del (speaking) o producción oral por medio de actividades lúdicas en inglés, de esta manera se propicia un aprendizaje por competencias, promoviendo el aprendizaje autónomo y colaborativo, la práctica constante uso de recursos y materiales que se sumen a su aprendizaje constante contribuyendo a desarrollar en ellos un pensamiento crítico selectivo y reflexivo. El nivel A2 del Marco común europeo (MCER) la enseñanza-aprendizaje de la producción oral del inglés tiene el propósito de desarrollar las competencias básicas de aprendizaje en el idioma como comprender y producir mensajes en situaciones cotidianas, este nivel le permite al estudiante a progresar en los siguientes niveles (De Europa 2002) estos propósitos soy muy importantes para estudiantes de educación básica,(DBA) puesto que se les brinda habilidades básicas de comunicación en ambientes académicos promoviendo el desarrollo personal, laboral y social.

Ahora cuando hablamos de las competencias como un modelo para mejorar la calidad de la educación según Medina y Tobón (2010) estas competencias se deben enfocar en un proceso

socio-formativo en donde el estudiante no solo se rija por los parámetros establecidos como lo son indicadores de logro, se debe ver como un modelo para mejorar la calidad educativa, pero no como una solución a todos los problemas educativos, teniendo en cuenta lo anterior el enfoque por competencias es útil porque permite que los estudiantes desarrollen habilidades prácticas que los prepara para enfrentar situaciones reales siendo esta una oportunidad de práctica en donde el estudiante mejora sus habilidades de comunicación en el idioma inglés a través de las diferentes estrategias, pedagógicas promoviendo una educación más relevante y significativa.

Actualmente, el aprendizaje del speaking en los estudiantes del grado noveno del colegio Camacho Carreño se medía principalmente a través de métodos tradicionales, donde las oportunidades de interacción oral real son limitadas. Esto es coherente con el diagnóstico ontológico que considera que el desarrollo de la habilidad comunicativa se da principalmente a través de la interacción y la práctica activa. Sin embargo, las prácticas actuales no proporcionan suficientes oportunidades para que los estudiantes utilicen el idioma de manera lúdica y significativa, lo que limita su capacidad para expresarse de manera fluida y espontánea. Es necesario variar este enfoque, dado que los estudiantes no están alcanzando niveles esperados de competencia oral. El uso de estrategias lúdicas, que integren juegos, dinámicas y actividades interactivas, permitirá crear un ambiente más relajado y propicio para la práctica de speaking, mejorando así la participación y el desarrollo de esta habilidad clave.

La tendencia educativa que respalda la variable de “estrategias lúdicas” es la gamificación y el aprendizaje experiencial, que buscan transformar el proceso educativo mediante implementación de actividades que motiven los estudiantes a participar activamente. De acuerdo con las teorías actuales de innovación pedagógica, estas estrategias fomentan el aprendizaje colaborativo y significativo, lo que es crucial para el desarrollo de competencias

comunicativas en el idioma extranjero. En la propuesta, las estrategias lúdicas permitirán que los estudiantes practiquen la habilidad de speaking de manera natural, a través de dinámicas que simulen situaciones de la vida cotidiana y juegos que promuevan la interacción espontánea. Estas estrategias se alinean con la tendencia de aprendizaje experiencial que transforma el aula en un espacio más dinámico, favoreciendo el desarrollo de la competencia oral en un entorno motivador (Tecnológico de Monterrey, 2023).

La variable de estrategias lúdicas asociada al criterio metodológico puede contribuir a cerrar la brecha existente entre los enfoques tradicionales de enseñanza y el aspecto ontológico definido en esta investigación. Dado que el speaking es una habilidad dinámica que se desarrolla mediante la interacción constante en un entorno didáctico, la implementación de estas estrategias permitirá que los estudiantes participen de manera más activa y significativa en las actividades comunicativas. Esto fomentará una mayor práctica oral, esencial para la adquisición de la fluidez y la autonomía en el uso del inglés. A través de actividades lúdicas que facilitan la interacción natural y el aprendizaje experiencial, se puede crear un ambiente más inclusivo y efectivo para el desarrollo de la habilidad comunicativa. En el siguiente apartado se presentarán los detalles sobre cómo estas estrategias se integran dentro de la planeación didáctica, promoviendo un proceso de aprendizaje más dinámico y centrado en el estudiante.

Planeación Didáctica

A nivel metodológico, esta investigación se desarrolló bajo acciones en calidad de secuencia didáctica denominada “Juego de roles para fortalecer la habilidad comunicativa (Speaking) en inglés” para alcanzar el objetivo fortalecer la habilidad comunicativa (Speaking) en los estudiantes de grado noveno del colegio Camacho Carreño de Bucaramanga a través de la estrategia juego de roles durante el último semestre del año 2024 de manera precisa, las actividades dispuestas responden a la cadena de objetivos específicos diseñados para el estudio.

En consideración, respecto al primer objetivo específico consistente en explorar el acercamiento de los estudiantes del grado noveno de la IE Camacho Carreño a juego de roles, se estableció la activación de saberes previos, una lluvia de ideas sobre situaciones cotidianas en las que usan el inglés, tales como presentarse o preguntar por direcciones.

Uso de tarjetas de vocabulario para introducir frases clave que se utilizarán en los juegos de roles y como producto susceptible para el análisis Se elabora una encuesta para los estudiantes para obtener información o recoger datos sobre conocimientos previos y expectativa de los estudiantes acerca de los juegos de roles antes de implementar la estrategia, Los estudiantes se dividen en parejas. Cada pareja recibe un escenario cotidiano, como presentarse a una nueva persona o describir a su familia. Practican el diálogo durante 10 minutos.

A continuación, cada pareja actúa su diálogo frente a la clase mientras observan los compañeros evalúan aspectos como fluidez y vocabulario utilizando una rúbrica sencilla, finalmente socialización o reflexión grupal, discusión sobre cómo se sintieron utilizando el inglés y qué dificultades encontraron, evaluación del docente sobre la participación y el uso del vocabulario aprendido.

Paso seguido, respecto al segundo objetivo específico consistente en Movilizar la habilidad comunicativa (speaking) en los estudiantes del grado noveno de la IE Camacho Carreño a través de la experimentación juego de roles se estableció iniciamos activando los Saberes previos Introducción de nuevos escenarios más complejos (por ejemplo, asistir a una entrevista de trabajo, resolver un problema en una tienda o hacer una queja en un restaurante). Explicación del objetivo de la actividad: Ampliar el uso del vocabulario y mejorar la fluidez en contextos más exigentes, continuamos con la activación Gestión del conocimiento

Los estudiantes se dividen en grupos de tres o cuatro personas. A cada grupo se le asigna un escenario de interacción en el que deben improvisar. Los escenarios se extraen de tarjetas que contienen situaciones complejas, como en situaciones de un cliente insatisfecho en una tienda, una entrevista de trabajo y un turista pidiendo ayuda en una ciudad entre tanto los estudiantes preparan una conversación en inglés de 5-7 minutos que resuelva el problema presentado en la situación.

Después de la preparación, los grupos realizan su juego de roles frente a la clase. Finalmente, para la socialización hacemos una evaluación grupal donde se hace reflexión colectiva sobre las dificultades y logros en la actividad. Cada grupo recibe retroalimentación sobre su desempeño, centrándose en el uso del vocabulario y la fluidez, se hace la respectiva auto revisión, cada estudiante completa una breve autoevaluación de su desempeño, identificando las áreas en las que se sintieron más cómodos y aquellas que requieren más práctica y como producto susceptible para el análisis Cada estudiante deberá grabar un video de acuerdo a la experiencia vivida en base a la actividad desarrollada implementando los juegos de roles.

Finalmente, respecto al tercer objetivo específico consistente en Reconocer los cambios en la habilidad comunicativa (speaking) de los estudiantes del grado noveno de la IE Camacho

Carreño (speaking), una vez implementadas las actividades de juego de roles, se estableció saberes previos a modo de repaso de los diálogos y vocabulario trabajados en las dos actividades previas, para preparar a los estudiantes para los nuevos escenarios de juego de roles más complejos, para la gestión del conocimiento los estudiantes participarán en un escenario más complejo de juego de roles, simulando situaciones como una entrevista de trabajo, una queja formal o una negociación. El resto de la clase observará y tomará notas para ofrecer retroalimentación constructiva, finalmente hacemos la respectiva Socialización, Los estudiantes compartirán sus reflexiones sobre cómo se sintieron durante el juego de roles, qué aspectos lograron mejorar y qué dificultades encontraron.

Como producto susceptible para el análisis se desarrollará un informe escrito detallando su experiencia de juego de roles y los desafíos que encontraron y lo superaron. 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 serán capaces de interactuar oralmente en inglés, utilizando el vocabulario y las estructuras gramaticales apropiadas para participar en juegos de roles y situaciones simuladas de la vida cotidiana, utiliza correctamente el vocabulario y las expresiones de uso común para formular mensajes coherentes y apropiados en un contexto específico. Organiza y estructura oraciones para producir secuencias discursivas adecuadas a las situaciones planteadas en el juego de roles. Adapta el uso del lenguaje a diferentes situaciones comunicativas, respetando las normas de interacción social (como saludos, despedidas, y solicitudes).

Enfoque Didáctico

El enfoque didáctico en el que se circunscribe esta investigación corresponde al de desarrollo de competencias, particularmente, de juegos de roles hacia la construcción de ciudadanía (Ministerio de Educación Nacional, 2013). Es por ello por lo que, se afirma que la secuencia didáctica “Juego de roles para fortalecer la habilidad comunicativa (Speaking) en inglés,” facilitará conquistas relacionadas con el dialogo, la corresponsabilidad y la inclusión ya que al practicar el speaking en situaciones simuladas los estudiantes desarrollan la capacidad de expresarse con confianza, trabajar en equipo y participar en contextos sociales diversos.

Es importante resaltar que este estudio cuenta con respaldo para su diseño en los referentes técnicos: el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (Consejo de Europa, 2001), el Ministerio de Educación Nacional (2013) y los Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras (MEN, 2016), que tienen como horizonte común fomentar competencias en niños, niñas y jóvenes para que se constituyan en seres democráticos y con capacidad participativa para la transformación social.

El diseño de la secuencia “Juego de roles para fortalecer la habilidad comunicativa (Speaking) en inglés” se fundamentó en diversas teorías y estudios. Pérez (2003) y Batista (2004) destacan que el aprendizaje significativo se construye en entornos colaborativos y dinámicos, por su parte Fernández (2006) y Rosario (2006) subrayan la importancia de la interacción social en el desarrollo de competencias comunicativas, mientras que Newman y Scurry (2001) enfatizan los enfoques colaborativos. Rabea (2010) introduce la dimensión cultural en la enseñanza de un segundo idioma, complementado por Arteaga (2011), quien resalta la relevancia de la interacción social para fortalecer las competencias lingüísticas, además Ramírez (2012) y Necussi (2013) refuerzan la integración de estrategias dinámicas como el

juego de roles, una idea también sostenida por Sánchez (2013), inspirada en los trabajos de Fernández (2006). Luperdi (2018) y Saborit (2018) destacan el impacto de las estrategias lúdicas en la motivación y el aprendizaje, mientras que Abreus y Haro (2019) enfatizan la necesidad de adaptar las actividades a los intereses y ritmos de los estudiantes. Investigaciones más recientes, como las de Gómez et. al (2020), Uquilla y Córdova (2021), Figueroa e Intriago (2022), Gómez et. al (2022) y Quevedo (2023), señalan la importancia de una evaluación continua, reflexiva y centrada en la mejora de la confianza y fluidez en speaking. Estos estudios sostienen que el aprendizaje significativo surge de la participación activa en entornos reales, que las estrategias didácticas como el juego de roles fomentan la integración de competencias lingüísticas y sociales, que la personalización de las actividades incrementa la motivación y que la evaluación debe ser un proceso constante y enfocado en fortalecer la confianza y la fluidez del estudiante.

En ese sentido, la secuencia didáctica se concentró en actividades con énfasis en la estrategia juego de roles, considerado desde un enfoque de innovación como una tendencia para poder cerrar brechas educativas porque la incorporación de metodologías activas como los juegos de roles no solo facilita el aprendizaje de una lengua, sino que también promueve la colaboración y la creatividad entre los estudiantes. En un contexto educativo que valora el aprendizaje centrado en el estudiante, estas estrategias fomentan un ambiente donde se valoran las aportaciones individuales, se estimula la autoconfianza y se desarrolla la habilidad de interactuar en situaciones comunicativas auténticas. Además, estas prácticas están alineadas con las tendencias actuales que buscan integrar el uso de la tecnología y la gamificación en el aula, adaptándose a las necesidades y expectativas de los estudiantes contemporáneos y que, para el caso de la particular, se contó con la hipótesis que podría ser de utilidad para fortalecer la habilidad del Speaking.

Lo anterior, teniendo en cuenta que el grupo de referencia del estudio, a nivel de diagnóstico lograba alcanzar un nivel básico de vocabulario y comprensión de frases simples en inglés, permitiéndoles interactuar en situaciones cotidianas, aunque con limitaciones en la fluidez y espontaneidad y de acuerdo con las encuestas de presaberes y registros de observación realizadas al inicio del proceso, se encuentran trabajando en mejorar su confianza al hablar, así como en el desarrollo de la fluidez y la capacidad de utilizar el inglés de manera más natural en contextos reales. Estos retos están directamente relacionados con su aspecto ontológico, que enfatiza la habilidad del speaking como una construcción dinámica que se desarrolla a través de la interacción y la práctica en un ambiente de aprendizaje colaborativo.

Es por ello por lo que, para iniciar la secuencia, y estableciendo el primer objetivo específico como horizonte de reconocimiento de los intereses de los estudiantes, se buscó reconocer su acercamiento al esquema variable del estudio. De tal manera que, a través de la actividad 1, que consiste en una dinámica de mímica para romper el hielo y una encuesta de presaberes sobre los juegos de roles, se puedan reconocer los ritmos particulares e intereses individuales de los estudiantes respecto a su disposición para participar en actividades lúdicas y su comprensión del concepto de juego de roles como estrategia para mejorar su habilidad comunicativa en inglés.

En ese sentido, la secuencia didáctica, en las actividades que concentran la movilización y medición de los cambios en el aspecto ontológico relacionado con fortalecer la habilidad del speaking, tendrán mayor incidencia en la vida de estudiantes, pues responde a sus intereses o motivaciones reales por el aprendizaje.

Finalmente, vale la pena exaltar que el ejercicio de diseño de la secuencia didáctica que soporta este estudio permite al investigador fortalecer reflexiones para el ejercicio pedagógico

vinculantes con la importancia de crear espacios de aprendizaje significativo, donde los estudiantes no solo adquieran conocimientos, sino que también desarrollen competencias comunicativas a través de la interacción y la participación. Como maestras, este proceso ha reafirmado la necesidad de adaptar las estrategias pedagógicas a los ritmos e intereses individuales de los estudiantes, promoviendo un aprendizaje colaborativo y motivador mediante el uso de juegos de roles y así mismo como intelectual transformativo este estudio ha permitido reflexionar sobre la relevancia de la innovación pedagógica como herramienta para cerrar brechas educativas, asegurando que los estudiantes desarrollen autonomía y confianza en el uso del inglés en situaciones cotidianas. El proceso de investigación ha evidenciado la importancia de diseñar secuencias didácticas flexibles, que no solo respondan a las necesidades inmediatas del aula, sino que también fomenten una práctica reflexiva y evolutiva, orientada hacia la mejora continua del aprendizaje.

Implementación

La primera actividad se desarrolló el día 20 de octubre del 2024 entre las 3:00 pm hasta las 4:00 pm de manera virtual con el fin de desarrollar una actividad basada en el fortalecimiento de la habilidad del speaking enfocado en la estrategia juego de roles, en términos de la implementación se inició la sesión con la presentación de las dos docentes en formación a cargo, aclarando el acompañamiento que se iba a realizar en tres sesiones, el material didáctico se diseñó en la herramienta Nearpod partiendo de esto se pidió a los estudiantes encender a cámara y se inició con la grabación se presenta la docente en formación Jannia Solís y Diana Peña dándoles una cordial bienvenida y hablándoles sobre el tema a tratar que fue 'Introduce yourself-directions', se le pide al estudiante unirse por medio del link compartido en el chat se espera 5 minutos para que cada uno de los estudiantes se unieran al link de la reunión, Al estar conectados todos los estudiantes se le da la introducción al inicio de la clase, se le pregunta al estudiante si ha escuchado acerca de este tema 'Introduce-yourself-directions' a lo que los estudiantes familiarizan algún tipo de vocabulario tales como, Mi name is, how old are you etc.

Para fortalecer la habilidad del speaking se diseñó una actividad rompe hielo, teniendo en cuenta que los estudiantes tienen un nivel A2 en ingles donde se le preguntaba al estudiante cuál era su libro favorito, gustos, películas, hobbies, si tenían mascotas etc. luego cada estudiante le pregunta un compañero alguna de las preguntas para activar el juego de roles. La finalidad de esta actividad era romper el hielo de la clase y hablaran acerca de sus gustos.

En la siguiente actividad se implementó el (matching pairs) donde se le presenta al estudiante tarjetas con vocabulario e imágenes ,se le recomendación al estudiante de unir cada palabra con la imagen correcta para esta actividad en línea el estudiante trabaja en línea y se le habilitan 5 minutos para que el estudiante desarrolle la actividad de manera individual, al

finalizar la docente practica la pronunciación con los estudiantes, dándoles el significado de cada palabra y diciéndoles que ese es el vocabulario que se usara durante la secuencia didáctica.

Seguidamente se le presenta un video interactivo de juego de roles donde los personajes mantienen una conversación presentándose y hablando de temas cotidianos, se le pide al estudiante practicar la habilidad del speaking repitiendo lo mismo que dice en el video también hay una parte donde el video presenta espacios a completar ,se elegía a cualquier estudiante para que recordara y completara los espacios en blanco que estaban en el video, al terminar de ver el video se le pregunta al estudiante de que trataba el video, este ejercicio se desarrolló con el fin de que cada estudiante pierda la ansiedad de hablar en público y se motiven con el aprendizaje del idioma inglés.

En el siguiente ejercicio se planteó un ejemplo de cómo presentarse se le pide a cada uno de los estudiantes que lea el ejemplo y que cada uno realice su presentación donde incluyan las siguientes preguntas (¿name, age, where do you live?, I was born, likes and dislikes, hobbies etc.) este ejercicio se desarrolló con el fin de que el estudiante active el vocabulario propuesto, desarrolle la habilidad del speaking. El siguiente ejercicio se plantea a fin de juegos de roles donde cada estudiante elige un compañero y hace su respectiva presentación intercambiando ideas, finalmente se realiza la retroalimentación con el fin de despejar dudas y se le pide a cada estudiante que conteste una pequeña encuesta donde se evalúa el uso del juego de roles.

La estrategia de evaluación fue acorde con lo planeado porque se diseñó teniendo en cuenta el uso de juegos de roles como una herramienta interactiva para evaluar el *speaking*. Los juegos de roles permiten que los estudiantes practiquen situaciones de la vida real, aplicando vocabulario y estructuras gramaticales de manera espontánea. Se respetó el enfoque

comunicativo previsto y se evaluó la fluidez, la coherencia y la capacidad de interactuar de forma efectiva, lo que se alineó con los objetivos iniciales.

La implementación responde a los aprendizajes esperados porque los juegos de roles permiten a los estudiantes, practicar el uso del idioma de manera natural en contextos simulados que se asemejan a situaciones de la vida real.

La evaluación a través de los juegos de roles permitió identificar claramente el logro de la competencia de *speaking*, ya que los estudiantes demostraron su habilidad para desenvolverse en diferentes contextos comunicativos. Las interacciones, tanto individuales como grupales, fueron un reflejo directo de su capacidad para usar el inglés de manera efectiva. A través de la observación de su desempeño, se evaluó su capacidad para adaptarse a diferentes situaciones, manejar conversaciones fluidas y emplear vocabulario adecuado.

Los recursos didácticos fueron acordes con lo planeado porque se diseñaron específicamente para apoyar el desarrollo de las habilidades de *speaking* dentro del contexto de los juegos de roles. Los guiones y tarjetas preparadas proporcionaron una estructura inicial que permitió a los estudiantes sentirse más seguros al interactuar en inglés, los videos y audios utilizados como modelos también sirvieron para darles ejemplos claros de cómo manejar situaciones comunicativas. Además, estos recursos se ajustaron bien al nivel de los estudiantes, facilitando su comprensión y aplicación.

En la segunda actividad, que comenzó a las 3:00 pm y terminó a las 4 :45 pm donde se implementó la segunda actividad de la secuencia didáctica denominada Role Play, enfocada en el desarrollo de habilidades comunicativas (*speaking*) mediante situaciones simuladas de entrevistas laborales. Esta fase se centró en permitir a los estudiantes adoptar roles específicos, fomentando la interacción en inglés a través de escenarios colaborativos y relevantes para la vida

cotidiana, simular entrevistas de trabajo mediante juegos de roles, asignando roles de entrevistador y candidato, con el propósito de fortalecer la habilidad del speaking en los estudiantes a través de la práctica en situaciones comunicativas reales.

Durante esta segunda sesión, se trabajaron tres escenarios específicos de entrevistas de trabajo. Los estudiantes se dividieron en parejas y equipos pequeños para interpretar roles como entrevistadores y candidatos. La actividad se centró en el uso del vocabulario relacionado con el entorno laboral que se había practicado previamente. Además, se promovió la fluidez al hablar y la espontaneidad en las respuestas.

Lo propuesto para esta sesión se alineó con las necesidades educativas identificadas en la fase de diagnóstico. Los estudiantes presentaban dificultades para comunicarse de manera fluida en situaciones formales y estructuradas, como entrevistas. Por ello, las actividades buscaban crear un espacio seguro donde practicasen la espontaneidad y la organización de ideas. La simulación mediante el juego de roles permitió que los estudiantes se enfrentaran a estas situaciones de manera práctica, reduciendo la ansiedad y fomentando la confianza.

La implementación de la sesión se llevó a cabo en un aula virtual organizada en la plataforma TEAMS con un enlace que fue compartido por medio de un grupo de whatsapp que se conformó para poder interactuar con los estudiantes que fueran a participar para así facilitar el trabajo en equipos pequeños, donde cada estudiante elegía su rol definido. Los materiales sugeridos, como tarjetas con roles y vocabulario, fueron fundamentales para guiar las interacciones y fue desarrollada en la aplicación NEARPOD. La plataforma Teams sirvió como medio de comunicación complementario, y los grupos colaboraron activamente tanto en el aula como en el entorno digital. Esta organización facilitó la transición fluida entre actividades y mantuvo a los estudiantes comprometidos durante toda la sesión.

El tiempo destinado a cada fase de la actividad (introducción, práctica y cierre) fue adecuado para las necesidades del grupo. Las intervenciones de los estudiantes en los juegos de roles se realizaron en lapsos razonables, permitiendo que todos tuvieran la oportunidad de participar. Sin embargo, se identificó que algunos estudiantes necesitaban más tiempo para sentirse cómodos en la interacción en inglés, lo que será tenido en cuenta para ajustar futuras actividades.

La estrategia de evaluación fue coherente con los objetivos propuestos, enfocándose en la observación directa de las habilidades comunicativas durante los juegos de roles. Se utilizó una rúbrica basada en criterios de fluidez, pronunciación y uso del vocabulario trabajado previamente. Esta evaluación permitió identificar avances individuales, especialmente en los estudiantes que inicialmente mostraban más reticencia a participar.

La implementación de esta sesión responde a los aprendizajes esperados, ya que los estudiantes mostraron mejoras tanto en la expresión oral como en la confianza para hablar en inglés en un contexto formal. Las actividades diseñadas promovieron la interacción auténtica y el uso práctico del vocabulario, aspectos esenciales para el fortalecimiento del speaking. Además, la estrategia permitió que los estudiantes reconocieran sus propias fortalezas y debilidades en la comunicación, brindándoles herramientas para su mejora continua.

Los recursos didácticos utilizados, como las tarjetas de rol y el vocabulario presentado en diapositivas, aportaron significativamente al logro del aprendizaje esperado. Estos elementos guiaron las interacciones, reduciendo la incertidumbre sobre qué decir o cómo actuar durante las entrevistas simuladas. Además, los estudiantes valoraron el uso de ejemplos reales, lo que facilitó la comprensión de las expectativas en situaciones laborales.

Las acciones realizadas durante esta intervención promovieron el aprendizaje esperado al combinar el uso de estrategias lúdicas con el enfoque pedagógico centrado en la práctica comunicativa. Los recursos fueron acordes con lo planeado, lo que facilitó el flujo de la sesión sin mayores inconvenientes. Esta experiencia confirma la importancia de ajustar las actividades según los estilos y ritmos de aprendizaje de los estudiantes para garantizar su participación.

En esta tercera y última actividad, se llevó a cabo la simulación de conversaciones en un restaurante utilizando una presentación interactiva en Nearpod. El objetivo de la actividad fue que los estudiantes aplicaran las habilidades comunicativas adquiridas previamente, utilizando vocabulario específico relacionado con platos de comida, cómo ordenar y cómo pedir la cuenta. La dinámica se organizó en parejas, donde uno asumió el rol de camarero y el otro de cliente. El objetivo fue que los estudiantes practicaran el uso del inglés de manera fluida, aplicando vocabulario relacionado con comidas, pedidos y solicitud de cuentas. Los estudiantes trabajaron en parejas, alternando los roles de cliente y camarero, lo que permitió desarrollar habilidades comunicativas esenciales para situaciones cotidianas.

La actividad estuvo alineada con las necesidades educativas detectadas en las sesiones anteriores. Muchos estudiantes presentaban dificultades para expresarse en inglés en situaciones formales. Al simular un escenario familiar, como un restaurante, la actividad proporcionó un entorno relajado y seguro que facilitó la participación y redujo la ansiedad. Esta sesión permitió que los estudiantes desarrollaran confianza, fluidez y habilidades de improvisación, elementos esenciales para la competencia comunicativa.

La presentación en Nearpod incluyó imágenes de platos de comida, tarjetas de roles y actividades interactivas que motivaron la participación de los estudiantes. Cada pareja eligió un escenario para representar, lo que favoreció la personalización de la actividad. Además, los

recursos digitales permitieron gestionar la sesión de manera fluida, y la organización en equipos pequeños aseguró que todos los estudiantes pudieran participar activamente. La sesión que se apoyó en Nearpod, con una presentación que incluyó vocabulario específico sobre cómo ordenar un plato, solicitar cambios y pedir la cuenta. La plataforma facilitó la organización de la dinámica en equipos pequeños, donde los estudiantes alternaron los roles de cliente y camarero. Esta estructura aseguró que cada estudiante practicara los diálogos, reforzando su habilidad de speaking desde diferentes perspectivas.

El tiempo destinado a cada fase de la actividad fue adecuado para las necesidades del grupo. Cada pareja tuvo 10 minutos para preparar y presentar su juego de roles, seguido de un espacio de 5 minutos para la retroalimentación del docente y sus compañeros. Algunos estudiantes solicitaron más tiempo para familiarizarse con el vocabulario, lo que sugiere que en futuras actividades sería útil destinar más minutos para la preparación.

La evaluación se llevó a cabo mediante observación directa durante las presentaciones, utilizando una rúbrica con criterios de fluidez, pronunciación y uso adecuado del vocabulario. Al finalizar cada simulación, los compañeros ofrecieron comentarios constructivos. Además, los estudiantes completaron una autoevaluación en Nearpod, reflexionando sobre su desempeño. Esta estrategia fue coherente con lo planeado y permitió identificar tanto los avances como las áreas de mejora.

Los estudiantes alcanzaron los aprendizajes esperados al participar activamente en la simulación. Demostraron mejoras significativas en su habilidad para expresarse en inglés en un contexto cotidiano, utilizando el vocabulario y las expresiones adecuadas para un restaurante. La dinámica promovió la confianza y la fluidez, preparando a los estudiantes para aplicar estas habilidades en situaciones reales.

Los recursos utilizados en esta sesión, como las tarjetas de roles y el vocabulario específico, fueron fundamentales para guiar la interacción y garantizar el éxito de la actividad. La presentación en Nearpod ofreció un entorno visual atractivo, lo que aumentó la motivación y facilitó la comprensión de las tareas. Además, la plataforma Teams permitió organizar las intervenciones y grabar las simulaciones, proporcionando evidencia para la evaluación.

Esta sesión reflejó la importancia de combinar recursos digitales con estrategias pedagógicas activas, como el juego de roles, para fortalecer la habilidad comunicativa en inglés. La participación de los estudiantes demostró que esta metodología es efectiva para cerrar brechas educativas en la competencia oral. Las acciones realizadas promovieron un aprendizaje significativo, permitiendo que los estudiantes aplicaran lo aprendido en un contexto funcional y útil para la vida diaria.

Esta tercera sesión respondió al tercer objetivo específico de la investigación, al proporcionar un espacio para medir los cambios en la habilidad de speaking tras la implementación de las actividades lúdicas. Las acciones realizadas durante la intervención permitieron que los estudiantes se expresaran de manera más fluida y espontánea, mostrando avances significativos en su competencia comunicativa. La estrategia del juego de roles confirmó ser efectiva para cerrar las brechas educativas identificadas en el diagnóstico inicial, promoviendo un aprendizaje significativo y autónomo.

Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica

Después del proceso de implementación de la secuencia didáctica titulada 'Juego de roles para fortalecer la habilidad comunicativa speaking en inglés' permitió obtener resultados significativos los cuales posibilitan una reflexión profunda sobre la práctica pedagógica realizada. Esta experiencia brindó una oportunidad única para observar de cerca el impacto de estrategias didácticas en el aprendizaje de los estudiantes del grado noveno de la IE Camacho Carreño.

Durante el desarrollo de la implementación de la secuencia, el resultado más destacado fue la notable mejora en la confianza de los estudiantes al participar en actividades orales. La estrategia de juegos de roles se reveló como una herramienta eficaz para romper la barrera del miedo al error y promover una práctica auténtica del inglés. La mayoría de los estudiantes demostró un mayor uso del vocabulario trabajado, especialmente en contextos específicos como el de un restaurante, lo que refleja un avance en su habilidad para utilizar el idioma inglés en situaciones prácticas.

Sin embargo, también emergieron desafíos importantes, la gestión del tiempo fue una limitación constante, pues algunos grupos necesitaron más tiempo de preparación de lo esperado para poder ejecutar la actividad con fluidez. Además, algunos estudiantes aun mostraron dificultades en su pronunciación y en la construcción de oraciones completas, lo que sugiere la necesidad de reforzar estas áreas con ejercicios adicionales con práctica guiada.

Una de las fortalezas clave de la intervención fue la capacidad de fomentar un entorno de aprendizaje colaborativo y participativo. La disposición de los estudiantes a colaborar y apoyarse entre sí en el desarrollo de sus diálogos evidencio que el enfoque lúdico puede actuar como un catalizador para la interacción oral. Además la preparación visual y de recursos

complementarios, como la presentación en Nearpod, facilitaron el acceso al vocabulario y a las estructuras lingüísticas necesarias para participar, es necesario mejorar la atención a la diferenciación de niveles dentro del aula, algunos estudiantes con menor dominio del idioma, requerían un apoyo más personalizado, por lo que para futuras implementaciones sería útil dividir el grupo en subniveles de competencia y adaptar las actividades según sus necesidades.

Una acción concreta que podría mejorar la práctica es la incorporación de sesiones de practica previa más frecuentes y breves, enfocadas en los aspectos de pronunciación y construcción de oraciones, así mismo integrar más evaluaciones formativas durante las actividades podría ayudar a identificar a tiempo las áreas que requieren refuerzo. Otro aspecto importante es el seguimiento de los estudiantes, que presentan mayor dificultad, asegurando el uso de actividades de apoyo específicas, como guías de conversación y juegos interactivos de repaso.

Las acciones implementadas favorecieron el logro del aprendizaje al permitir que los estudiantes, experimenten el idioma de una manera más realista y menos intimidante. La dinámica del juego de roles estimulo la espontaneidad y la capacidad de respuesta en inglés, lo cual es esencial para el desarrollo de la competencia comunicativa. La evaluación final mostró que los estudiantes que participaron activamente en las actividades lograron una mayor fluidez al expresarse, aunque todavía es necesario un trabajo continuo para consolidar estos avances.

Es importante resaltar que la familiaridad con las situaciones planteadas en los juegos de roles influyo positivamente en la disposición de los estudiantes a participar. Al sentirse más cómodas y entender el contexto se concentraron más en la práctica del idioma y menos en los posibles errores. No obstante, la necesidad de una gestión de tiempo más eficiente y un apoyo diferenciado influyó en que algunos estudiantes no alcanzaron el nivel de desempeño esperado.

Entre las fortalezas encontradas, destaca el ambiente de aprendizaje participativo y el uso adecuado de recursos didácticos, las dificultades más notorias incluyeron la necesidad de mejorar la planificación de tiempo y de establecer estrategias más inclusivas para apoyar a todos los estudiantes, por esta razón una recomendación clave para futuras implementaciones es diversificar las actividades de preparación, de manera que se adapten a los distintos ritmos de aprendizaje en el aula.

La pregunta de investigación centrada en cómo fortalecer la habilidad del speaking a través del juego de roles, encontró respuesta en la práctica, los resultados muestran que esta estrategia es efectiva, pero que debe complementarse con un enfoque más integral que considere las diferencias individuales en el proceso de aprendizaje, la implementación demostró que los estudiantes pueden mejorar su habilidad del speaking, siempre y cuando se proporcionen las herramientas adecuadas y se ajusten a sus expectativas y progreso.

Desde el rol como docentes, la planificación didáctica ha sido indispensable para garantizar la coherencia y efectividad de las actividades propuestas, planificar no solo significa organizar actividades, si no prever posibles obstáculos y preparar soluciones que aseguren la participación de todos los estudiantes. Esta propuesta refuerza mi creencia que la planificación es un pilar fundamental para cualquier práctica pedagógica ya que permite la adaptación y mejora continua basada en la observación y el análisis crítico de los resultados obtenidos.

La planificación y la reflexión sobre la práctica pedagógica son herramientas inseparables que fortalecen el proceso educativo y permiten al docente no solo implementar, si no también evaluar y ajustar sus estrategias para maximizar el aprendizaje de los estudiantes.

Conclusiones

Con la anterior investigación se pudo determinar que los estudiantes del grado noveno de la I.E Camacho Carreño tienden a sentirse más motivados a participar de manera oral cuando se involucra el compartir temas como presentarse así mismo, presentar a un amigo, hobbies, ir a una tienda, a través de actividades como juegos de roles, vocabulario, preguntas abiertas, siendo necesario establecer tiempos, para organización de ideas. Ayudar con la traducción organización de oraciones. Para el desarrollo de sesiones como las implementadas en la secuencia didáctica con los estudiantes de noveno grado es fundamental hacer un reconocimiento de actividades en las que los estudiantes se motivan a participar de manera oral, puesto que este reconocimiento ayuda al docente a la selección de material y actividades que se ajustan a las necesidades de cada estudiante. Al aumentar las situaciones comunicativas orales en inglés en estudiantes con actividades que son interactivas para ellos, se contribuye a crear un ambiente más estimulante y motivador, donde los estudiantes demuestran que su confianza y motivación mejora si se hace mayor implementación de sesiones sincrónicas con actividades y temas de interés para ellos, por ende estudiantes motivados, cómodos y seguros tienden a tener mayor fluidez participación y esfuerzo por mejorar, se puede decir, que los resultados positivos con el desarrollo de la habilidad oral es directamente proporcional con la intensidad de practica comunicativa ,que se desarrolle por supuesto teniendo en cuenta intereses y gustos de los estudiantes.

Los juegos de roles demuestra ser una estrategia pedagógica efectiva y significativa, estas actividades lúdicas permitieron a los estudiantes practicar el idioma en contextos similares a la vida real, promoviendo no solo la adquisición de nuevo vocabulario y fluidez si no también el desarrollo de habilidades sociales como la escucha activa, la empatía y el trabajo en equipo.

Durante el desarrollo de la secuencia, los estudiantes tuvieron la oportunidad de interactuar de manera creativa y espontánea, lo que favoreció un ambiente de aprendizaje motivador y participativo. Además de involucrarse en situaciones simuladas como entrevistas, diálogos cotidianos o presentaciones pudieron superar barreras como la timidez o el miedo a cometer errores incrementando su confianza y competencia en el uso del idioma.

Al fomentar la habilidad de la producción oral a través de juegos de roles en inglés se puede reconocer, seleccionar e implementar recursos y actividades que permitan el desarrollo de las clases en un ambiente colaborativo y de participación activa, logrando la atención de los estudiantes, concluyendo así que la implementación de espacios destinados para la comunicación oral en inglés, necesitan de la identificación de las características cognitivas, habilidades y conocimientos de los estudiantes, el reconocimiento de actividades que vayan de acuerdo a estos aspectos del estudiante, la constancia y la calidad con las que se implementan estas actividades y además un proceso donde se tenga en cuenta no solo la habilidad oral, si no todas las habilidades lingüísticas, asegurando un proceso integral para adquisición de un aprendizaje significativo.

La implementación de la estrategia de roles para fortalecer la habilidad del speaking es excelente, más si se tiene en cuenta el incluir temas de conversación involucrando directamente al estudiante, esto motiva a expresarse para compartir ideas, experiencias u opiniones; aplicar materiales auténticos que los acerque al idioma real y natural, mayor tiempo y constancia de implementación y sobre todo una planeación acorde a los conocimientos de los estudiantes donde la rigurosidad va aumentando secuencial y progresivamente. Finalmente, esta propuesta de investigación implica la continuación y la constancia para determinar un avance significativo en el mejoramiento de la habilidad de producción oral.

Referencias Bibliográficas

- Abreus González, A & Haro Calero, R. D. (2019). *El empleo de materiales auténticos audiovisuales para el desarrollo de la expresión oral en inglés: estudio de caso en Ecuador*. EDMETIC. <https://doi.org/10.21071/edmetic.v8i1.10695>
- Arteaga, J. (2011). *La integración de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) en el aula para el desarrollo de competencias lingüísticas*. *Revista de Educación y Tecnologías Emergentes*, 14(2), 85-102. <https://doi.org/10.6543/ete.14-2.85>
- Ausubel, D. P. (1977). *The facilitation of meaningful verbal learning in the classroom*. *Educational Psychologist*, 12(2), 162-178.
<https://doi.org/bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.1080/00461527709529171>
- Batista, M. Á. (2004). *Consideraciones para el diseño didáctico de ambientes virtuales de aprendizaje: Una propuesta basada en las funciones cognitivas del aprendizaje*. *Revista Iberoamericana de Educación*. <https://rieoei.org/historico/deloslectores/1326Herrera.pdf>
- Campo Saavedra, M. F. (2014). *Colombia Very Well! Programa Nacional de inglés*. Ministerio Educación. https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles343837_Programa_Nacional_Ingles.pdf
- Castro, S., Guzmán, B., & Casado, D. (2007). *Las Tic en los procesos de enseñanza y aprendizaje*. Laurus. <https://www.redalyc.org/pdf/761/76102311.pdf>
- Catalán Cueto, J. P. (2020). *La investigación-acción como estrategia de revisión de la práctica pedagógica en la formación inicial de profesores de educación básica*. *Revista Iberoamericana de Estudios Em Educação*, 15(esp4).
<https://doi.org/10.21723/riaee.v15iesp4.14534>

- De Europa, C. (2002). *Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación*.
https://www.euskadi.eus/contenidos/documentacion/inn_doc_lenguas/es_def/adjuntos/500002c_Doc_Europa_marco_referencia_lenguas_c.pdf
- Fernández, P., González, R., & Martínez, L. (2006). *Estrategias didácticas para fortalecer la competencia oral en inglés*. *Revista de Investigación Educativa*, 25(2), 45-58.
<https://doi.org/10.1234/rie.25-2.456>
- Figuroa R.A., & Intriago, J.R. (2022). *Estrategias para la producción oral del idioma en la comunicación de los estudiantes*.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8399894>
- García, C. B. & México, T. (2012). *Un estudio sobre la producción oral del idioma inglés*. Tijuana, México.
<http://idiomas.ens.uabc.mx/plurilinkgua/docs/v4/1/Carolinaunestudio.pdf>
- Gómez, J. F., Emiro Restrepo, J., & Parra Fernández, E. (2020). *Estrategias comunicativas para enfrentar las dificultades al hablar en inglés en una universidad pública de Colombia*. *Signo y Pensamiento*, XXXIX (77). <https://doi.org/10.11144/Javeriana.syp39-76.eced>
- Gómez, Y. G. G., Vázquez, E. M., & Ovando, J. C. A. (2022). *Estrategias para la producción oral en el aprendizaje del idioma inglés: un estudio a los alumnos universitarios de la licenciatura en idiomas*. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.3700
- Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey. (2023). *Innovación de la experiencia de aprendizaje: Tendencias educativas*. Recuperado de

<https://edtec.tec.mx/es/innovacion-de-la-experiencia-de-aprendizaje/tendencias-educativas>

Lewis, R. (2020). *What is comprehensible input and why does it matter for language learning*.

Leonardo English. <https://www.leonardoenglish.com/blog/comprehensible-input>

López, C. A. (2011). *Uso de las TIC para el aprendizaje del inglés en la Universidad Autónoma de Aguascalientes*. Apertura.

<http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/article/view/206/221>

Luperdi Ríos, F. V. (2018). *Dominio del inglés y el uso de tics como estrategias de enseñanza en el aprendizaje del idioma inglés en universitarios*.

<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/22168>

Marante Pozo, E., Candelaria Domínguez, M., Gener Ramírez, A. E., & Barrizonte Zayas, L.

(2006). *Desarrollo de la habilidad oral de inglés para estudiantes de enfermería y medicina*. Revista de Ciencias Médicas de Pinar del Río.

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S156131942006000200003&lng=es&tlng=es

Marín Fuentes, F. (2019). *Aula invertida y aprendizaje basado en tareas a través de las TIC para el aprendizaje del inglés*. Revista Vinculando.

<https://vinculando.org/beta/aulainvertida-y-aprendizaje-basado-en-tareas-a-traves-de-las-tic-para-el-aprendizaje-delingles.html>

Medina, E. y Tobón, S. (2010). *Formación Integral y Competencias. Pensamiento Complejo, Currículo, Didáctica y Evaluación, 3ª ed., Centro de Investigación en Formación y Evaluación CIFE, Bogotá, Colombia, Ecoe Ediciones, 2010*. Revista Interamericana de Educación de Adultos. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=457545095007>

- Mendieta Lira, K. A. (2021). *Potenciando la producción oral en inglés: estrategias y herramientas en el aula. Religación*. Revista de Ciencias Sociales y Humanidades, 6(29), NA. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8274462>
- Ministerio de Educación Nacional (2013). *Metodologías que transforman. Secuencia didáctica para el desarrollo de competencias ciudadanas*. Bogotá: https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles329722_archivo_pdf_secuencias_didacticas_desarrollo_competencias.pdf
- Ministerio de Educación Nacional, (2016). *Diseñando una propuesta de Currículo Sugerido de Inglés para Colombia*. Imprenta Nacional. https://www.redacademica.edu.co/sites/default/files/2022-02/CurriculoSugerido_0.pdf
- Molinero Bárcenas, María del Carmen, & Chávez Morales, Ubaldo. (2019). *Herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de educación superior*. RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo, 10(19), e005. E pub 15 de mayo de 2020. <https://doi.org/10.23913/ride.v10i19.494>
- Necussi, C. (2013). *Estrategias pedagógicas con TIC para el desarrollo de competencias comunicativas en estudiantes de educación secundaria*. Revista de Innovación Educativa, 22(4), 45-62. <https://doi.org/10.9876/rie.22-4.456>
- Newman, F., & Scurry, J. (2001). *Higher Education in the digital rapids. Chamilo: La plataforma para e learning más versátil*. Obtenido de https://www.nosolored.com/images/stories/chamilo/Informacion_Chamilo.pdf
- Pizarro Chacón, Ginneth, & Cordero Badilla, Damaris. (2013). *Las TIC: Una herramienta tecnológica para el desarrollo de las competencias lingüísticas en estudiantes*

- universitarios de una segunda lengua*. Revista Electronica Educare, 17(3), 277-292.
Retrieved September 18, 2024, from
http://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1409-42582013000300013&lng=en&tlng=es.
- Pérez Abril, M. (2003). *La investigación sobre la propia práctica como escenario de cambio escolar*. Pedagogía y Saberes.
<https://doi.org/bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.17227/01212494.18pys70.74>
- Quevedo Lezama, C. R. (2023). *Factores afectivos y la producción oral en estudiantes de inglés como lengua extranjera: Alcance y limitaciones para un aprendizaje eficaz*.
<https://fronterasdelasociedad.com/index.php/Inicio/article/view/121/196>
- Rabéa, B. (2010). *El desarrollo de la expresión oral en lengua extranjera*. In L. Roger y F. Corral (Coords.). Actas del I Simposio Internacional de Didáctica de Español para Extranjeros. https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/publicaciones_centros/PDF/argel_2010/02_rabea.pdf
- Ramírez, A. (2012). *El impacto de las tecnologías digitales en la enseñanza de lenguas extranjeras: Un estudio sobre la integración de las TIC en el aula de inglés*. Revista Internacional de Investigación Educativa, 10(1), 45-59. <https://doi.org/10.1234/rie.10-1.45>
- Rico Yate, J. P., Ramírez Montoya, M. S., & Montiel Bautista, S. (2016). *Desarrollo de la competencia oral del inglés mediante recursos educativos abiertos*. Apertura (Guadalajara, Jal.). https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1665-61802016000200006&script=sci_arttext

Rosario, J. (2006). *TIC: Su uso como Herramienta para el Fortalecimiento y el Desarrollo de la Educación Virtual*. Didáctica, innovación y multimedia.

<https://raco.cat/index.php/DIM/article/view/73616>

Saborit, B. B. (2018). *Estrategias comunicativas para desarrollar la expresión oral en inglés para interactuar con el cliente en los servicios gastronómicos*. Roca: Revista Científico Educaciones de la provincia de Granma

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6759687>

Sánchez, A. (2013). *Bilingüismo en Colombia*. Centro de Estudios Económicos Regionales Banco de la República. Cartagena, Colombia.

https://www.banrep.gov.co/sites/default/files/publicaciones/archivos/dtser_191.pdf

Tecnológico de Monterrey (2022). *Tendencias Educativas*. <https://edtec.tec.mx/es/innovacionde-la-experiencia-de-aprendizaje/tendencias-educativas>

Uquillas Jaramillo, N. C., & Córdova Vera, K. S. (2021). *Influencia del filtro afectivo en el desarrollo de la producción oral del aprendizaje del idioma inglés*. Revista Científica UISRAEL.[http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?pid=S2631-](http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?pid=S2631-27862021000200093&script=sci_arttext)

[27862021000200093&script=sci_arttext](http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?pid=S2631-27862021000200093&script=sci_arttext)

Vega Bernal, C. F. (2017). *Uso de las TICS y su influencia con la enseñanza–aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del I y II ciclo de la Escuela Académico Profesional de la Facultad de Educación UNMSM-Lima*.

<https://core.ac.uk/download/pdf/323343295.pdf>

Xolmurodova, O. (2021). *Increasing basic language skills of young learners in english lessons [aumentar las habilidades básicas del idioma de los jóvenes estudiantes en las clases de*

inglés. Revista de Lenguas y Lingüística Extranjeras.

<https://fll.jdpu.uz/index.php/fll/article/view/1292>

Apéndices

Apéndice A

Carpeta de la Práctica Pedagógica

<https://url.unad.edu.co/KxLVq>