

**El impacto de los juegos de roles en el fortalecimiento de la expresión oral en inglés de los
estudiantes de séptimo del Centro de Comercio de Piedecuesta**

Jesús Augusto Prada Pico

Asesor

Rosana Morelo Primera

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Lenguas Extranjeras con Énfasis en Inglés

2025

Resumen

Este documento es el resultado de un ejercicio de investigación formativa, desarrollado como opción de grado, que permitió reflexionar sobre la práctica pedagógica y la investigación educativa. El estudio se llevó a cabo en el Centro de Comercio de Piedecuesta, trabajando con estudiantes de séptimo grado. El objetivo general fue fortalecer la expresión oral en inglés de los estudiantes mediante la implementación de juegos de roles durante el primer semestre escolar del 2025, utilizando un enfoque cualitativo y experimental en el que se puso en juego la variable de los juegos de roles, reconociendo sus efectos en la ansiedad y la confianza de los estudiantes al comunicarse. A partir de este ejercicio investigativo, se concluyó que la implementación de juegos de roles tuvo un impacto positivo significativo en la habilidad oral de los estudiantes.

Palabras clave: Juegos de roles, expresión oral, inglés, educación, metodologías activas.

Abstract

This document is the result of a formative research exercise, developed as a graduation option, which allowed for reflection on pedagogical practice and educational research. The study was conducted at the Centro de Comercio de Piedecuesta, working with seventh-grade students. The general objective was to strengthen students' oral expression in English through the implementation of role-playing games during the first semester of the 2025 school year, using a qualitative and experimental approach that focused on the variable of role-playing games, recognizing their effects on students' anxiety and confidence in communication. From this research exercise, it was concluded that the implementation of role-playing games had a significant positive impact on students' oral skills.

Keywords: Role-playing, oral expression, english, education, active methodologies.

Tabla de Contenido

Introducción	9
Caracterización	11
Planteamiento del Problema	14
Pregunta de Investigación	16
Objetivos	17
Objetivo General	17
Objetivos Específicos.....	17
Marcos de Referencia	18
Referentes Conceptuales	18
Referentes Teóricos	20
Referentes Técnicos	24
Referentes Legales	25
Referentes Éticos	25
Herramientas y Métodos	27
Enfoque y Tipo de Estudio	27
Unidad de Análisis	27
Técnicas para la Recolección de Datos.....	27
Categorías para el Análisis de Datos	28
Recolección de Datos.....	28
Codificación de Datos.....	29
Triangulación de Datos	29
Construcción de Interpretaciones.....	29

Presentación de los Resultados	29
Resultados	30
Acercamiento de la Población a la Variable	30
Experimentación	32
Identificación de Variaciones	33
Recolección de Datos.....	33
Codificación de Datos.....	34
Triangulación de Datos	34
Construcción de Interpretaciones.....	36
Presentación de los Resultados	37
Citas Textuales de Estudiantes.....	38
Análisis y Discusión	39
Conclusiones y Recomendaciones	43
Referencias Bibliográficas	44
Apéndices.....	47

Tabla de Figuras

Figura 1 <i>Nivel de Confort para hablar en inglés</i>	31
Figura 2 <i>Nivel de Motivación en el Aula</i>	31
Figura 3 <i>Reflexión en el Diario de Campo</i>	32
Figura 4 <i>Gráfico de Confort al Hablar en inglés</i>	33
Figura 5 <i>Calificaciones en expresión oral antes y después del juego de roles</i>	38

Lista de Tablas

Tabla 1 <i>Triangulación del estudiante 14 de la lista</i>	35
Tabla 2 <i>Resumen de la Triangulación</i>	36
Tabla 3 <i>Frecuencia de Códigos en Grabaciones orales</i>	37

Lista de Apéndices

Apéndice 1 <i>Muestras de Investigación</i>	47
--	----

Introducción

El dominio del idioma inglés se ha convertido en una habilidad esencial en el mundo globalizado contemporáneo. La capacidad de comunicarse efectivamente en inglés no solo abre puertas a oportunidades académicas y profesionales, sino que también fomenta la interacción en contextos multiculturales. Sin embargo, muchos estudiantes enfrentan dificultades significativas en la expresión oral de este idioma, lo que limita su participación en actividades académicas y su integración en entornos de habla inglesa. Por ello, el presente trabajo de investigación se centra en analizar cómo la metodología de juegos de roles puede potenciar la expresión oral en inglés entre estudiantes de séptimo grado del Centro de Comercio de Piedecuesta.

A pesar de las diversas metodologías implementadas en la enseñanza de idiomas, persiste una brecha en la confianza y habilidades comunicativas de los estudiantes. Estudios previos han indicado que la ansiedad lingüística es un factor crítico que obstaculiza la fluidez y disposición para hablar en inglés (Murniyanti, 2020). En esta investigación, se consideran esas limitaciones y se justifica la necesidad de estudiar y experimentar con la implementación de juegos de roles, un enfoque que ha mostrado prometedores resultados en contextos educativos similares.

El objetivo general de esta investigación es fortalecer la expresión oral en inglés de los estudiantes de grado séptimo del Centro de Comercio de Piedecuesta a través de la incorporación de juegos de roles en el aula. Para ello, se aplicará un enfoque cualitativo y experimental que incluirá la observación, entrevistas y evaluaciones previas y posteriores a la intervención. Con los datos obtenidos, busca analizar no solo las habilidades lingüísticas de los estudiantes, sino también su actitud y confianza al hablar inglés.

Los hallazgos más relevantes de esta investigación revelan que los juegos de roles no solo mejoran la fluidez y precisión al hablar, sino que también reducen la ansiedad y aumentan la

motivación de los estudiantes para comunicarse en inglés. Se invita al lector a revisar el contenido completo del informe para profundizar en cómo se llevó a cabo la intervención y cuáles fueron sus resultados.

Caracterización

La investigación se desarrolla en la sede A del Centro de Comercio, una institución educativa pública ubicada en el municipio de Piedecuesta, Santander. Este establecimiento cuenta con una población estudiantil de aproximadamente 3,325 alumnos, distribuidos en tres sedes. La sede A, que es la principal, acoge a la mayoría de los estudiantes y está organizada en dos jornadas para el nivel de secundaria. La sede B está destinada a la educación básica primaria, mientras que la sede C alberga a los estudiantes de preescolar. El Centro de Comercio ofrece formación desde el nivel preescolar hasta la educación media técnica, con un énfasis en formación comercial.

Su enfoque educativo busca fortalecer competencias laborales y empresariales en los estudiantes, preparando a los jóvenes para la inserción en el mundo del trabajo o para continuar estudios superiores en áreas afines.

Esta investigación se desarrolla en una de las jornadas de la sede principal y está dirigida específicamente a los estudiantes del grado séptimo, en particular al grupo 7-2. Este grupo está conformado por 35 estudiantes, niños y niñas de entre 11 y 12 años, quienes provienen mayoritariamente de familias trabajadoras de los estratos socioeconómicos 1, 2 y 3. La mayoría de estos hogares tienen ingresos limitados y dependen de empleos informales o del sector servicios, lo que influye en las condiciones de vida y en el acceso a recursos educativos complementarios.

Además, el contexto sociocultural de los estudiantes está marcado por dinámicas familiares diversas, en algunos casos con estructuras monoparentales o con cuidadores distintos a los padres. La institución educativa cumple un papel clave en su formación, no solo académica, sino también en el desarrollo de valores y habilidades para la vida. La población estudiantil

enfrenta desafíos relacionados con el acceso a la tecnología, la conectividad y la disponibilidad de espacios adecuados para el aprendizaje en el hogar, factores que pueden incidir en su rendimiento académico y en su motivación escolar.

Las necesidades de aprendizaje del grupo están marcadas por la falta de bases sólidas en el idioma inglés, lo que dificulta el desarrollo de habilidades comunicativas efectivas. Dado que su exposición previa al inglés ha sido limitada y los docentes no cuentan con una capacitación óptima en la lengua, los estudiantes requieren estrategias que fortalezcan su comprensión y producción oral desde un enfoque práctico e interactivo. La falta de práctica y la ausencia de un entorno bilingüe hacen que la fluidez, la pronunciación y la confianza al hablar sean aspectos críticos a mejorar. Además, aunque un pequeño porcentaje muestra interés y ha desarrollado cierto nivel de comprensión de manera autónoma, la mayoría del grupo enfrenta desafíos significativos para familiarizarse con el idioma. En este contexto, es fundamental implementar metodologías activas, como juegos de roles para mejorar la fluidez, pronunciación y confianza.

El proceso de aprendizaje del grupo está influenciado por diversos factores externos que limitan su desarrollo en el idioma inglés. En el ámbito socioeconómico, los estudiantes provienen de familias trabajadoras de estratos 1, 2 y 3, donde las prioridades suelen estar centradas en la estabilidad económica, lo que reduce las posibilidades de acceso a recursos complementarios para el aprendizaje, como clases particulares, tecnología o materiales didácticos en inglés.

A nivel familiar, en la mayoría de los hogares no hay un ambiente que favorezca la práctica del idioma, ya que el español es la única lengua utilizada y, en muchos casos, los cuidadores tienen poca o nula formación académica en inglés. Además, el entorno comunitario tampoco ofrece oportunidades significativas para la exposición al inglés fuera del aula, ya que

las interacciones cotidianas, los medios de comunicación y los espacios públicos no fomentan el contacto con la lengua extranjera. Estos factores, sumados a la formación insuficiente de los docentes en el idioma y a la falta de estrategias didácticas innovadoras, generan un contexto donde el aprendizaje del inglés se percibe como una tarea difícil y poco relevante, afectando la motivación y la confianza de los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje.

Planteamiento del Problema

El grupo de estudiantes de grado 7-2 de la sede principal de la institución educativa en Piedecuesta muestra compromiso con el aprendizaje del inglés, a pesar de las dificultades de su entorno. Han desarrollado una comprensión básica del idioma, demostrando habilidades autodidactas. En el aula, responden positivamente a actividades interactivas y colaborativas, lo que refleja su disposición para aprender mediante estrategias dinámicas. A pesar de las limitaciones en la exposición al idioma, su capacidad de trabajar en equipo y su entusiasmo por metodologías lúdicas representan fortalezas que pueden ser aprovechadas para potenciar su desempeño en inglés.

Sin embargo, el aprendizaje del inglés en este grupo enfrenta desafíos significativos. Las metodologías tradicionales centradas en la gramática y la memorización han limitado el desarrollo de habilidades comunicativas orales. La escasa interacción con el idioma fuera del aula y la falta de recursos didácticos y tecnológicos han generado un aprendizaje fragmentado, afectando la fluidez, pronunciación y confianza al hablar. Aunque se han implementado materiales visuales y actividades grupales, estas estrategias no han sido suficientes para superar las barreras de aprendizaje, como la ansiedad lingüística y la falta de práctica en situaciones reales.

Ante esta problemática, se propone el uso de juegos de roles y dinámicas de simulación como estrategia para mejorar la comunicación oral. Se plantea que este tipo de actividades brinden un entorno práctico e interactivo, reduciendo la ansiedad y fomentando el uso espontáneo del idioma. Lara (2015) afirma que los juegos de roles “estimulan el lenguaje y la capacidad de comunicación, las habilidades sociales, además de aportar elementos para la resolución ingeniosa a problemas de la vida cotidiana” (p. 6). De igual forma, el juego de roles

permite a los estudiantes practicar la comunicación en inglés en contextos reales, reduciendo la ansiedad y fomentando el uso espontáneo del idioma. Así pues, al facilitar la inmersión en contextos comunicativos reales, se espera potenciar la creatividad y hacer que el aprendizaje sea más significativo y motivador.

En síntesis, esta investigación busca abordar la dificultad de los estudiantes para desarrollar competencias comunicativas en inglés debido a la falta de estrategias interactivas y la limitada exposición al idioma. Se espera demostrar que la implementación de metodologías activas, como los juegos de roles y dinámicas de simulación, puede mejorar la expresión oral, aumentar la confianza y hacer del aprendizaje del inglés una experiencia más accesible y relevante en su contexto educativo y social.

Pregunta de Investigación

¿Cómo fortalecer la expresión oral en inglés de los estudiantes de grado séptimo del Centro de Comercio de Piedecuesta a través de juegos de roles durante el primer semestre escolar del 2025?

Objetivos

Objetivo General

Fortalecer la expresión oral en inglés de los estudiantes de grado séptimo del Centro de Comercio de Piedecuesta mediante la implementación de juegos de roles durante del primer semestre escolar del 2025.

Objetivos Específicos

Diagnosticar el nivel inicial de expresión oral en inglés de los estudiantes mediante pruebas de desempeño oral, encuestas y entrevistas, identificando sus dificultades y percepciones respecto al uso del idioma.

Implementar juegos de roles diseñados para fomentar la comunicación en contextos reales, midiendo la participación activa y la mejora progresiva en la fluidez y pronunciación durante el primer semestre escolar del 2025.

Evaluar el impacto de los juegos de roles en la expresión oral de los estudiantes a través de registros de observación, rúbricas de desempeño oral y comparaciones entre pruebas iniciales y finales, analizando cambios en confianza, fluidez y pronunciación.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

La expresión oral en inglés es una habilidad fundamental que permite a los estudiantes comunicarse de manera efectiva en diversos contextos. Implica no solo la capacidad de pronunciar palabras correctamente, sino también la habilidad de utilizar estructuras gramaticales adecuadas y vocabulario pertinente para interactuar. El desarrollo de esta competencia es crucial en el aprendizaje del inglés, ya que muchos estudiantes enfrentan desafíos como la ansiedad lingüística y la falta de práctica real en situaciones comunicativas. Esta competencia incluye la fluidez, pronunciación y capacidad para construir oraciones coherentes (Mejía et al., 2023, p. 14). A través de la práctica constante y la exposición a entornos donde se utilice el inglés, los estudiantes pueden mejorar su fluidez y confianza al hablar. Además, es importante que las actividades educativas se diseñen para estimular la producción oral de forma creativa y contextualizada, promoviendo un aprendizaje más natural.

En este contexto, las estrategias pedagógicas que involucran activamente a los estudiantes en su proceso de aprendizaje favorecen la participación y la colaboración, elementos clave para el desarrollo de la expresión oral. Entre estas estrategias se encuentran los juegos de roles, debates, trabajos en grupo y proyectos colaborativos, los cuales tienen como objetivo motivar y facilitar un aprendizaje más efectivo de un segundo idioma (Mayer, 2009, p. 20). Al incorporar una variedad de métodos interactivos, se facilita la práctica del idioma en un contexto significativo, lo que mejora no solo la comprensión de la lengua, sino también la motivación y el compromiso de los estudiantes. Rondón, Pineda y Sánchez (2024) proponen “recursos didácticos que propicien una amplia producción lingüística, que motiven a hablar en inglés y otorguen

prioridad a la libertad de selección de enunciados comunicativos en un acercamiento progresivo a la perfección de las habilidades comunicativas” (p.392).

Entre las estrategias más efectivas se encuentra el juego de roles, el cual permite a los estudiantes simular situaciones de la vida real, fortaleciendo así su expresión oral en inglés. Basado en enfoques constructivistas y de aprendizaje experiencial, este método fomenta la interacción social y el uso práctico del vocabulario (Quinquer, 2004, p. 18). Al involucrar a los estudiantes en actividades dinámicas, se promueve la fluidez y la confianza en la comunicación en un contexto extranjero (Murniyanti, 2020, p. 125). Esta es una herramienta valiosa en la enseñanza del inglés, ya que motiva a los estudiantes a participar activamente y a aprender de sus errores. Asimismo, la interacción social durante el aprendizaje fomenta el desarrollo de habilidades críticas y creativas, permitiendo a los estudiantes experimentar el uso del inglés en situaciones que reflejan la vida real, y, por lo tanto, los prepara mejor para comunicarse efectivamente en el futuro.

Dado que la expresión oral en inglés requiere múltiples habilidades, es fundamental abordar el desarrollo de competencias comunicativas, las cuales abarcan no solo el conocimiento gramatical y léxico, sino también la capacidad de escuchar, interpretar y responder en diversas situaciones. En el ámbito educativo, los docentes que trabajan con estudiantes de secundaria deben recurrir a una serie de métodos y estrategias que incluyan actividades didácticas para lograr el objetivo comunicativo. Por ejemplo, Rincón (2024) argumenta que los juegos de rol tienen un impacto favorable en el aprendizaje del inglés, ya que no solo se reflejan en una mejora de las habilidades lingüísticas, sino también en un aumento de la confianza, la motivación y la disposición de los estudiantes para involucrarse activamente en interacciones comunicativas en inglés.

Al enfocarse en el desarrollo de estas competencias, los educadores pueden preparar a los estudiantes para que no solo sean consumidores del idioma, sino también creadores de contenido, capaces de participar activamente en intercambios comunicativos. De este modo, se busca que los estudiantes se sientan seguros y eficaces en su uso del inglés en entornos variados.

En este proceso de aprendizaje, la confianza juega un papel clave, ya que influye en la disposición de los estudiantes para participar en actividades comunicativas. Esta confianza está estrechamente relacionada con la autoestima académica y la percepción que tiene un estudiante sobre su capacidad para enfrentar y superar retos en el aprendizaje de un segundo idioma. Un ambiente educativo que fomente la confianza permite a los estudiantes experimentar con el idioma sin temor a cometer errores, lo cual es una parte natural del proceso de aprendizaje. Se puede afirmar entonces que la confianza se construye a través de una práctica constante, retroalimentación positiva y el uso de estrategias que reducen la ansiedad de comunicación, como los juegos de roles y actividades de grupo dinámicas. Salguero et al. (2024) destacan que la integración de la gamificación en la enseñanza del inglés como lengua extranjera no solo fortalece las habilidades lingüísticas, sino que también fomenta la cooperación y el trabajo en equipo. De esta manera, promover un sentido de competencia y autoeficacia en los estudiantes no solo mejora su desempeño en la expresión oral, sino que también los motiva a seguir aprendiendo y utilizando el inglés en diversas situaciones sociales y académicas.

Referentes Teóricos

El marco teórico de esta investigación se fundamenta en diversas teorías y modelos que explican el proceso de adquisición de una segunda lengua, especialmente en contextos educativos. Estas perspectivas proporcionan una comprensión integral de cómo los estudiantes

desarrollan habilidades comunicativas en inglés, destacando la importancia de las actividades didácticas interactivas en este proceso.

La teoría del aprendizaje constructivista, propuesta por Jean Piaget, sostiene que los individuos construyen su conocimiento a través de la experiencia y la reflexión. En el ámbito educativo contemporáneo, esta teoría subraya la relevancia de diseñar actividades que permitan a los estudiantes interactuar y reflexionar sobre su propio aprendizaje, facilitando una comprensión más profunda y significativa del contenido (Zambrano, Bravo & Loor, 2016, p. 135). Un ejemplo concreto de esta estrategia se puede observar en el uso de actividades de juego de roles, donde los estudiantes de octavo a décimo grado en una escuela pública de Cañar, Ecuador, participaron en ejercicios que les permitieron explorar diferentes escenarios comunicativos (Quinteros-Villacís & Fajardo-Dack, 2022, p. 86).

Complementariamente, el modelo de competencias comunicativas de Canale y Swain (1980) identifica cuatro componentes esenciales: gramatical, sociolingüístico, discursivo y estratégico. Este enfoque resulta fundamental para analizar y fortalecer la expresión oral en una segunda lengua. Durante la implementación de juegos de rol, los estudiantes no solo practicaron la gramática y el vocabulario, sino que también aprendieron a cohesionar su discurso en contextos específicos, lo que demuestra la aplicabilidad de este modelo (Quinteros-Villacís & Fajardo-Dack, 2022, p. 86).

De igual manera, la teoría del aprendizaje sociocultural de Vygotsky (1978) enfatiza la interacción social en el desarrollo cognitivo. Las actividades interactivas, como las observadas en el anterior ejemplo de investigación, fomentan la colaboración entre compañeros, permitiendo que estudiantes experimenten situaciones reales de comunicación. Durante el estudio, se observó

que los estudiantes, a medida que participaban en la técnica de juego de roles, mejoraban su expresión oral en un entorno colaborativo, lo que correlaciona con la teoría de Vygotsky.

Las técnicas didácticas en la enseñanza de idiomas han evolucionado para incorporar enfoques que promueven la participación activa de los estudiantes. La implementación de actividades interactivas, como debates, juegos de rol y simulaciones, se ha demostrado efectiva para involucrar a los estudiantes y hacer el aprendizaje más significativo, ya que les permite aplicar el idioma en contextos reales y funcionales (Richards & Rodgers, 2001, p. 95).

Adicionalmente, la motivación es otro factor determinante en el aprendizaje de una segunda lengua. Ryan y Deci, (2000) hace una distinción entre motivación intrínseca y extrínseca, la cual influye en cómo los estudiantes se aproximan a las actividades de expresión oral. Se puede decir que aquellos con una motivación intrínseca tienden a participar más activamente y a buscar oportunidades para comunicarse en el idioma objetivo, lo que repercute positivamente en su desarrollo lingüístico. No obstante, la motivación extrínseca será siempre un factor crucial para los estudiantes de secundaria quienes siempre se sentirán atraídos ya sea por una buena calificación, unos puntos extras o cualquier otro tipo de recompensa.

Ante lo dicho anteriormente y refiriendo un poco más a la motivación intrínseca, se debe resaltar entonces una teoría que habla de las estrategias de aprendizaje autónomo, como la autoevaluación y la autorregulación, las cuales permiten a los estudiantes tomar control de su proceso educativo sin que requiere finalmente de otro tipo de motivaciones externas. Fomentar la autonomía en el aprendizaje del inglés implica proporcionar herramientas y actividades que incentiven a los estudiantes a practicar y mejorar su expresión oral de manera independiente, fortaleciendo su confianza y competencia comunicativa Zimmerman (2002).

Es importante resaltar también una teoría que habla sobre el enfoque comunicativo en la enseñanza de idiomas que se centra en la necesidad de que los estudiantes desarrollen habilidades comunicativas sólidas a través de la práctica activa del idioma. Este enfoque prioriza la funcionalidad del lenguaje y la capacidad de los estudiantes para interactuar eficazmente en diversas situaciones comunicativas, más allá de la mera precisión gramatical.

Finalmente, se debe tomar en cuenta cómo evaluar la competencia comunicativa para que, desde una perspectiva ajena a la presión y a la tensión por ser evaluado, se obtengan resultados satisfactorios. Es por ello que la evaluación formativa en el aula es una estrategia idónea para el desarrollo de este proceso. Black y Wiliam, (1998) enfatizan que la evaluación formativa se enfoca en la importancia de un ejercicio continuo para ayudar a los estudiantes a entender su progreso y áreas de mejora en sus competencias orales. Este tipo de evaluación proporciona retroalimentación constante, permitiendo ajustes en la enseñanza y el aprendizaje para alcanzar los objetivos educativos propuestos.

En relación con los objetivos de esta investigación, integrar estas teorías y enfoques en el diseño de actividades didácticas interactivas puede conducir a una mejora significativa en la expresión oral en inglés de los estudiantes de séptimo grado del Centro de Comercio de Piedecuesta. Al considerar aspectos como la construcción activa del conocimiento, la interacción social, la motivación y la autonomía, se crea un entorno de aprendizaje más efectivo y adaptado a las necesidades de los estudiantes. Además, la implementación de una evaluación formativa permitirá monitorear el progreso y realizar ajustes necesarios para optimizar los resultados educativos durante el primer semestre escolar de 2025.

Referentes Técnicos

En el contexto educativo actual, el fortalecimiento de la expresión oral en inglés requiere enfoques metodológicos que promuevan la participación activa de los estudiantes. Para garantizar una implementación efectiva de estrategias didácticas interactivas en la enseñanza del inglés, es fundamental considerar los referentes técnicos y normativos que rigen las prácticas pedagógicas. Entre ellos, la normativa del Ministerio de Educación Nacional (MEN) y las directrices de la UNESCO brindan marcos orientadores que permiten estructurar intervenciones alineadas con las políticas educativas y los estándares internacionales de enseñanza.

La normativa del MEN (2024) enfatiza la importancia de métodos de enseñanza que fomenten la interactividad y la participación en el aula, asegurando que los procesos de aprendizaje sean dinámicos y efectivos. Desde una perspectiva objetiva, estas directrices son pertinentes para el presente estudio, ya que respaldan la necesidad de emplear actividades didácticas interactivas como un medio para fortalecer la expresión oral en inglés. Sin embargo, su aplicación en la práctica requiere una adaptación contextualizada a las características y necesidades específicas de los estudiantes del Centro de Comercio de Piedecuesta.

Por su parte, la UNESCO (2021) establece guías y marcos operativos que promueven la inclusión y el uso de metodologías activas en la enseñanza de idiomas. Estas recomendaciones refuerzan la importancia de diseñar experiencias de aprendizaje que faciliten el desarrollo de competencias comunicativas, integrando la interacción como un eje fundamental del proceso educativo. Así pues, la implementación de actividades didácticas interactivas responde a la necesidad de propiciar un ambiente de aprendizaje en el que los estudiantes se sientan motivados y seguros para expresarse en inglés, aspecto clave para alcanzar los objetivos del presente estudio.

Referentes Legales

Desde el marco legal, la Ley General de Educación (Ley 115 de 1994) es un referente fundamental, ya que establece los principios, fines y normas de la educación en Colombia. Esta normativa enfatiza la importancia de la calidad educativa y el desarrollo integral de los estudiantes, aspectos que incluyen la enseñanza de lenguas extranjeras. En este sentido, su relevancia para el presente estudio radica en la necesidad de garantizar que las estrategias didácticas interactivas para fortalecer la expresión oral en inglés se enmarquen dentro de los principios de equidad, pertinencia y eficacia educativa.

Asimismo, la Normativa de Protección de Derechos de Niños, Niñas y Adolescentes (Ley 1098 de 2006) es clave para asegurar que cualquier intervención educativa respete la dignidad de los estudiantes y garantice su acceso a una educación de calidad. La implementación de actividades didácticas interactivas debe considerar este marco legal, promoviendo espacios de aprendizaje seguros, inclusivos y respetuosos de la diversidad de los estudiantes. De esta manera, se refuerza el derecho a una educación que no solo desarrolle habilidades lingüísticas, sino que también fortalezca la confianza y autonomía de los alumnos.

Referentes Éticos

Al realizar investigaciones educativas que involucren a menores de edad, es crucial garantizar el respeto y la integridad de los participantes. Esto incluye obtener el consentimiento informado de los padres o tutores de los estudiantes involucrados, así como garantizar la confidencialidad de sus datos personales.

Además, se deben tomar medidas para evitar cualquier forma de malestar o daño durante la implementación de las actividades didácticas (Moscoso y Díaz, 2017, p. 15). En este caso se garantiza que cualquier tipo de registro fotográfico o de video utilizado para el trabajo de la

investigación, será debidamente solicitado con la autorización de los padres de familia o acudientes responsables bajo las normativas y el diligenciamiento de los documentos establecidos para estos casos. Estos aspectos éticos son fundamentales para proteger los derechos y el bienestar de los niños en contextos investigativos.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

El enfoque metodológico adoptado en esta investigación es de tipo mixto, combinando elementos cualitativos y cuantitativos. Este enfoque es particularmente adecuado para el problema de investigación, ya que permitirá no solo la recopilación de datos numéricos que puedan ser cuantificados, sino también una comprensión profunda de las experiencias y perspectivas de los estudiantes sobre su desarrollo en la expresión oral en inglés. El estudio se clasifica como un estudio de caso, ya que se centra en un grupo específico de estudiantes de séptimo grado en el Centro de Comercio de Piedecuesta, lo que ofrece un contexto detallado y específico para analizar la efectividad de las intervenciones educativas.

Unidad de Análisis

La unidad de análisis en este proyecto de investigación serán los estudiantes del grado séptimo, específicamente el grupo 7-2, que está conformado por 35 alumnos de entre 11 y 12 años.

Técnicas para la Recolección de Datos

El procedimiento para la recuperación de las muestras de investigación se estructurará en tres etapas alineadas con los objetivos del estudio. En una primera etapa donde se aborda la exploración, se utiliza la observación directa, así como entrevistas semiestructuradas y pruebas diagnósticas, con el fin de obtener una visión inicial de las competencias comunicativas de los estudiantes. En segunda medida, se busca movilizar estas competencias, de tal forma que se emplean diarios reflexivos y evidencias fotográficas de las actividades realizadas, lo que permite una recolección de datos más centrada en las experiencias de aprendizaje. Finalmente, en la última etapa, que se ocupa de indagar los cambios, se aplican cuestionarios post-experiencias y

entrevistas de percepción para valorar el desarrollo de habilidades comunicativas tras la implementación de las intervenciones educativas.

Categorías para el Análisis de Datos

Las categorías para el análisis de los datos recolectados se basan en las competencias comunicativas definidas en el marco teórico, que incluyen componentes gramaticales, sociolingüísticos, discursivos y estratégicos. Estas categorías permitirán un análisis integrador del progreso de los estudiantes en su expresión oral en inglés, considerando tanto aspectos cuantitativos como cualitativos. Al relacionar estas categorías con las variables definidas en el estudio, se pueden extraer conclusiones significativas sobre la efectividad de las actividades didácticas implementadas, identificando mejoras específicas y áreas que requieren atención adicional, lo que es crucial para el ajuste continuo de las estrategias educativas.

Ahora bien, desde el enfoque cuantitativo mencionado inicialmente, los datos obtenidos de pruebas diagnósticas y cuestionarios serán sometidos a análisis estadísticos descriptivos, utilizando medidas de tendencia central como media, mediana y moda, así como distribución de frecuencias para identificar patrones en el desarrollo de las competencias comunicativas de los estudiantes.

En cuanto al análisis cualitativo, se empleará la codificación abierta, una de las técnicas más sencillas y efectivas para analizar datos textuales provenientes de entrevistas, diarios reflexivos y registros de observación. Este proceso incluirá las siguientes etapas:

Recolección de Datos

A partir de diversas fuentes, como las entrevistas, diarios reflexivos y los cuestionarios. Por ejemplo, grabaciones de las actividades orales de los estudiantes y respuestas de cuestionarios sobre su nivel de confianza al hablar en inglés.

Codificación de Datos

Identificando patrones en los datos cualitativos y asignando códigos para su análisis. Por ejemplo, en las transcripciones de entrevistas, se asignan códigos como "fluidez", "uso de pausas" o "estrategias para compensar errores".

Triangulación de Datos

Comparando los datos obtenidos de diferentes fuentes para validar hallazgos. Ejemplo: Se cruzan los resultados de los cuestionarios con las observaciones en clase y los comentarios de los estudiantes en sus diarios reflexivos para determinar si han ganado confianza al hablar en inglés.

Construcción de Interpretaciones

Se analizan los datos codificados para extraer conclusiones sobre la efectividad de las estrategias implementadas. Así pues, si varios estudiantes mencionan que los juegos de rol les ayudaron a mejorar su fluidez y los registros de observación muestran menos pausas al hablar, se interpreta que la estrategia fue efectiva.

Presentación de los Resultados

Se elaboran informes con los hallazgos, respaldados por ejemplos y evidencias de los datos recopilados. Se detallan las mejoras observadas en la expresión oral, ilustradas con citas textuales de los estudiantes y gráficos con datos cuantitativos.

Resultados

En el marco de esta investigación, se llevó a cabo un análisis detallado de los resultados obtenidos tras la implementación de juegos de roles como estrategia pedagógica para fortalecer la expresión oral en inglés de los estudiantes de séptimo grado del Centro de Comercio de Piedecuesta. A través de observaciones, entrevistas y evaluaciones, se exploraron las percepciones y habilidades lingüísticas de los participantes antes y después de la intervención. Los hallazgos revelan un notable avance en la confianza, fluidez y disposición de los estudiantes para comunicarse en inglés, destacando no solo una mejora cuantitativa en sus evaluaciones, sino también un cambio cualitativo en su actitud hacia el aprendizaje del idioma.

Estos resultados se presentan de manera clara y detallada, organizados en tres apartados:

Acercamiento de la Población a la Variable

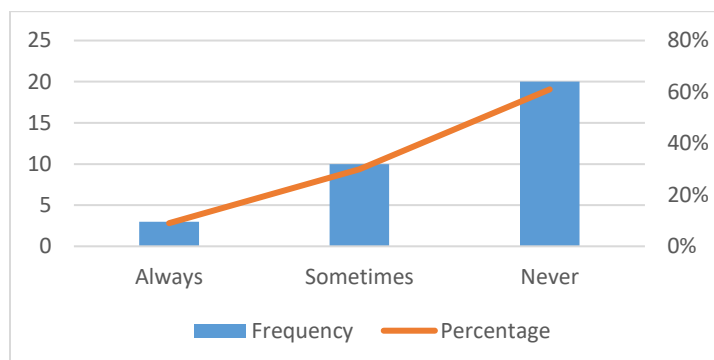
Durante la fase de exploración, se realizaron observaciones y entrevistas iniciales a los estudiantes. El principal hallazgo fue que los participantes mostraron una comprensión básica del idioma inglés, pero sus habilidades en expresión oral eran limitadas. La mayoría de los estudiantes se mostraron ansiosos y reticentes a participar en actividades que les exigieran el uso del inglés para comunicarse.

Por ejemplo, en las observaciones, se notó que muchos estudiantes preferían responder en español, lo que reflejaba una falta de confianza en su capacidad para hablar inglés. Un estudiante afirmó durante una entrevista: “Me da miedo hablar en inglés, no sé si lo diré bien”.

Por otra parte, uno de los instrumentos usados para el análisis de la información fue una encuesta realizada a los estudiantes, y una de las 10 preguntas refería nivel de confort para hablar en inglés dentro del aula de clase. De los 35 estudiantes del curso, 33 respondieron dicha encuesta y el resultado arrojó la siguiente información gráfica:

Figura 1

Nivel de Confort para hablar en inglés

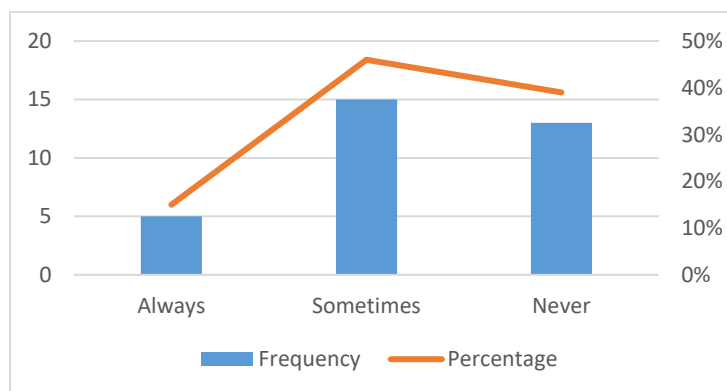


Nota. Porcentaje de satisfacción de los estudiantes para hablar en inglés en el aula.

Los participantes también expresaron en sus entrevistas iniciales que no se sentían motivados por las metodologías tradicionales que se centran en la gramática y la memorización. Esta percepción inicial fue un punto crítico que justificó la necesidad de implementar juegos de roles como estrategia de enseñanza, ya que se buscaba un enfoque más dinámico que fomentara la participación activa. La Figura 2 muestra este resultado.

Figura 2

Nivel de Motivación en el Aula



Nota. Porcentaje de estudiantes según su nivel de satisfacción con actividades en el aula.

Experimentación


En la fase de experimentación, se implementaron diversas actividades de juegos de roles. Los estudiantes participaron en simulaciones de situaciones de la vida real, lo que les permitió practicar su expresión oral en un entorno controlado y seguro. Durante esta fase, se llevaron a cabo sesiones donde los participantes actuaron en escenarios como compras en un supermercado, solicitar información en un aeropuerto, manifestar problemas de salud o realizar presentaciones en una clase. Estas actividades estuvieron acompañadas de recursos tecnológicos, los cuales motivaron aún más a los estudiantes durante su ejercicio en el juego de roles.

Los resultados de las actividades prácticas fueron positivos. Los diarios reflexivos de los estudiantes mostraron un aumento notable en su disposición para participar. Un estudiante mencionó: “No creí que sería tan divertido hablar en inglés. Me sentí más cómodo actuando” (Estudiante # 6 de la lista).

Este proceso iba acompañado de un diario de campo personal diseñado por el autor de esta investigación, tomando nota de las reacciones y comportamientos de los estudiantes con su participación en el aula y en general de su percepción al final de la clase. Aquí un pequeño apartado de dicho diario de campo.

Figura 3

Reflexión en el Diario de Campo

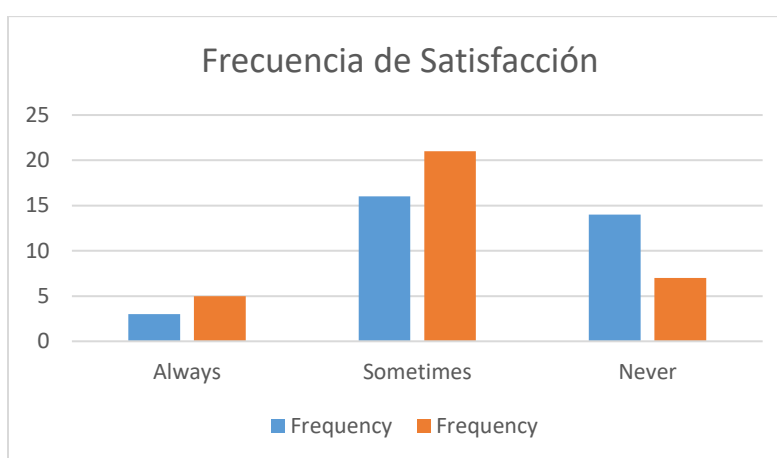
 Reflexión del docente en formación:	<p>El uso del juego de roles permitió observar un cambio significativo en la actitud y participación de los estudiantes. La actividad fomentó la oralidad de una manera natural y divertida, eliminando parte del temor al error. Además, ayudó a reforzar vocabulario y estructuras vistas previamente en clase.</p> <p>Este tipo de dinámicas parecen ser especialmente efectivas en un ambiente presencial, donde mantener la atención y motivación del estudiante suele ser más difícil. Es recomendable continuar implementando <i>role plays</i> en futuras sesiones, variando los contextos y permitiendo que los estudiantes incluso propongan sus propias situaciones.</p>
--	---

Nota. Apartado en el cual se manifiesta un resultado positivo en el aula.

A través de una evaluación rápida post sesión, se observó una disminución de la ansiedad y un aumento en la autoeficacia percibida. Al finalizar las actividades, se aplicaron cuestionarios que revelaron que el 70% de los estudiantes sentían que mejorarían su expresión oral si continuaban practicando en escenarios de juego de roles. Un gráfico sobre el nivel de confort al hablar en inglés antes y después de las actividades ilustra este cambio:

Figura 4

Gráfico de Confort al Hablar en inglés



Nota. Comparación en el nivel de satisfacción entre la primera y la tercera semana.

Identificación de Variaciones

En este apartado se describen las etapas establecidas para el análisis de los datos, las cuales fueron mencionados en las herramientas de esta investigación.

Recolección de Datos

Fuentes como las entrevistas, los diarios reflexivos y los cuestionarios aplicados durante las tres etapas presentes en los objetivos de estudio, permiten generar un resultado sobre el impacto en el nivel de confianza de los estudiantes de séptimo grado para hablar en inglés.

Codificación de Datos

Durante la fase de análisis cualitativo, se asignaron códigos a los datos recopilados de acuerdo con patrones observables en la producción oral de los estudiantes. Los códigos principales fueron:

F (Fluidez): Referencias al habla continua sin interrupciones innecesarias.

P (Pausas): Uso de silencios prolongados o muletillas como “ehhh”, “umm”.

PR (Pronunciación): Claridad y corrección fonética al emitir palabras.

V (Vocabulario): Variedad y adecuación del léxico utilizado.

EC (Estrategias de compensación): Uso de gestos, paráfrasis, o ayuda del compañero para mantener la comunicación.

Los datos codificados mostraron los siguientes patrones:

El código F (Fluidez) apareció con mayor frecuencia en las semanas 4 a 6, lo que indica una mejora progresiva.

El código P (Pausas) disminuyó en frecuencia, especialmente en los estudiantes que participaron activamente en los juegos de rol.

Se observó un aumento en V (Vocabulario) y en EC (Estrategias de compensación), especialmente cuando se promovía la improvisación dentro de las actividades.

Triangulación de Datos

Para validar los hallazgos, se realizó una triangulación entre los siguientes instrumentos:

Cuestionarios autoadministrados: Mostraron que el 82% de los estudiantes se sintieron “más seguros” al hablar en inglés después de participar en juegos de rol.

Observaciones del docente: En el 70% de las clases se reportó una mayor participación oral y menor dependencia del español.

Diarios reflexivos: Muchos estudiantes expresaron frases como “ya no me da tanta pena hablar” o “me gusta practicar con mis amigos actuando”.

En el caso del estudiante #14 de la lista, se registró una disminución de pausas prolongadas (código P) así como su fluidez (código F) y pronunciación (código PR) en las grabaciones de la semana 6. (Ver Tabla 1 y Tabla 2)

Tabla 1

Triangulación del estudiante 14 de la lista

SEMANA 1		
OBSERVACIÓN DEL DOCENTE	CUESTIONARIO ESTUDIANTE	DIARIO
Se observó habla entrecortada, con numerosas pausas largas. Pronunciación poco clara; algunas palabras eran incomprensibles. Fluidez limitada: el estudiante solo producía frases de 2-3 palabras. Códigos predominantes: P↑, PR↓, F↓	"Me siento nervioso al hablar." Puntaje de confianza: 2/5 Reconoce que necesita ayuda para pronunciar ciertas palabras.	El estudiante no quiere que los otros se rían si dice algo mal. Se traba mucho.
SEMANA 3		
Aumentó la longitud de las frases, aunque aún con pausas frecuentes. Pronunciación más clara, especialmente de palabras practicadas en clase. Fluidez parcial: mejora al usar guiones de roleplay. Códigos predominantes: P→, PR↑, F→	"Todavía me equivoco, pero me siento mejor cuando actúo con un compañero." Puntaje de confianza: 3.5/5	Le gusta cuando practica antes de actuar, así se siento más seguro. Ya no se detiene tanto como antes.
SEMANA 6		
Fluidez evidente: se expresa con frases completas sin leer guion.	"Ya no me da pena hablar. A veces hasta	En el último juego de roles

Las pausas disminuyeron notablemente; usa conectores básicos.	invento frases nuevas en inglés."	habló sin mirar la hoja. Se equivocó, pero siguió hablando.
Pronunciación mucho más precisa, especialmente en palabras clave del diálogo.	Puntaje de confianza: 4.5/5	Ya no se paraliza.
Códigos predominantes: P↓, PR↑↑, F↑↑		

Nota. Progreso del estudiante # 14 de la primera a la sexta semana

Tabla 2

Resumen de la Triangulación

SEMANAS	FLUIDEZ	PAUSAS	PRONUNCIACIÓN
1	Baja (↓)	Alta (↑)	Baja (↓)
3	Media (→)	Media (→)	Media (↑)
6	Alta (↑↑)	Baja (↓)	Alta (↑↑)

Nota. El estudiante # 14 de la lista muestra un progresivo proceso en su nivel de competencia oral.

Este mismo estudiante mencionó en su autoevaluación: “Antes me quedaba callado porque no sabía cómo decir algo, pero ahora trato de decirlo con otras palabras” (código EC).

En el cuestionario, marcó la opción “Estoy más seguro al hablar inglés”.

Este cruce de datos confirma una mejora en la confianza y uso de estrategias de compensación.

Construcción de Interpretaciones

A partir del análisis de los códigos y la triangulación, se obtienen las siguientes interpretaciones:

Los juegos de roles aumentan la fluidez oral de los estudiantes, al permitirles practicar el idioma en contextos simulados que se sentían reales y relevantes.

La disminución en el uso de pausas innecesarias indica una mayor preparación mental para comunicarse.

El incremento en la variedad de vocabulario y el uso de estrategias de compensación sugiere que los estudiantes están desarrollando habilidades comunicativas más allá de la memorización de frases.

La confianza en hablar inglés, tanto en voz alta como en grupo, mejora notablemente, evidenciado tanto en el discurso de los estudiantes como en las observaciones del docente.

Presentación de los Resultados

Los resultados se presentan en formato mixto (cualitativo y cuantitativo), destacando evidencias significativas. A continuación, se muestran el resultado en la Tabla 3.

Tabla 3

Frecuencia de Códigos en Grabaciones orales

CÓDIGO	SEMANA 1	SEMANA 6
Fluidez (F)	12	31
Pausas (P)	28	11
Pronunciación (PR)	18	26
Vocabulario (V)	15	30
Estrategias de compensación (EC)	9	27

Nota. Resumen de frecuencia en la evaluación con juegos de roles.

Al comparar los datos antes y después de la intervención, se identifican variaciones significativas en las percepciones y actitudes de los participantes. En la entrevista final y los cuestionarios aplicados, el 75% de los estudiantes reportan un aumento en la confianza al hablar en inglés y una mejora en su fluidez.

Por ejemplo, el estudiante # 12 de la lista expresó: “Ahora puedo hablar un poco más sin pensar tanto. Los juegos de roles me ayudaron a perder el miedo” (Estudiante # 7). Esto contradice las ansiedades iniciales durante las entrevistas preliminares.

Citas Textuales de Estudiantes

“Cuando hacemos juegos de rol, siento que hablar inglés es más fácil y divertido.”

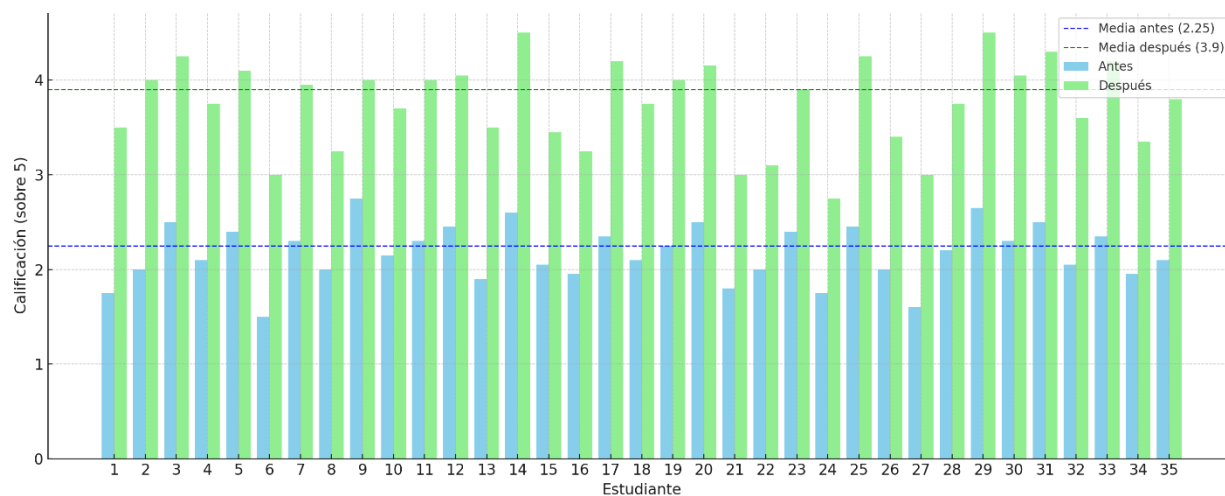
“Me gusta practicar con mis compañeros porque así no me da miedo equivocarme.”

“Antes solo decía ‘yes’ o ‘no’, pero ahora trato de decir frases completas.”

Los cambios en las actitudes se evidencian en las calificaciones de las evaluaciones de expresión oral. Antes de la intervención, la media en las evaluaciones orales era de 2.5/5.0, mientras que después de la implementación de los juegos de roles, la media ascendió a 4.2/5.0. A continuación, se presenta una imagen comparativa de los resultados de las evaluaciones:

Figura 5

Calificaciones en expresión oral antes y después del juego de roles



Nota. 35 estudiantes evaluados entre la 1ª y la 6ª semana con calificación de 0.0 a 5.0

Estas variaciones resaltan la efectividad de los juegos de roles como metodología para fortalecer la expresión oral en inglés, validando así la hipótesis inicial de la investigación.

Análisis y Discusión

Los datos reflejan un avance significativo en las habilidades comunicativas de los estudiantes. Inicialmente, se evidencia una comprensión básica del idioma inglés, pero la expresión oral era limitada; muchos se mostraban ansiosos y reticentes al uso del inglés. Sin embargo, tras la intervención, se observa un incremento en la confianza, fluidez y disposición para comunicarse en inglés, con una mejora en las evaluaciones de expresión oral que pasa de 2.5/5.0 a 4.2/5.0. Este cambio no solo cumple con el objetivo general de fortalecer la expresión oral a través de juegos de roles, sino que también abre un camino hacia un aprendizaje más significativo y motivador.

Los participantes, en un principio, se mostraban reacios a utilizar el inglés como herramienta de comunicación. Esto se debía principalmente a la ansiedad que experimentaban al hablar y a la falta de práctica en entornos reales. Como resultado, muchos optaban por responder en español, lo cual evidenciaba la necesidad de un enfoque pedagógico que facilitara una comunicación más efectiva. Estas observaciones iniciales son fundamentales para justificar la implementación de juegos de roles, concebidos como una posible solución para reducir la ansiedad y fomentar un entorno de aprendizaje más interactivo.

La variable en estudio —la implementación de juegos de roles— tiene un efecto positivo en la unidad de análisis. Según el marco teórico, los juegos de roles fomentan no solo la práctica lingüística, sino también la interacción social en contextos reales (Murniyanti, 2020). Este enfoque constructivista respalda la conexión entre la práctica en simulaciones de la vida real y el desarrollo de competencias comunicativas. Como resultado, los estudiantes comienzan a expresar sus ideas en inglés con mayor confianza, lo que se traduce en una motivación incrementada para participar en el aprendizaje del idioma.

Después de la intervención, se identifican cambios significativos en la actitud y el rendimiento de los estudiantes hacia el aprendizaje del inglés. Muchos expresan que los juegos de roles hacen que la práctica del idioma sea más accesible y divertida. La reducción en la ansiedad se refleja en sus comentarios, donde algunos afirman sentirse ahora más cómodos hablando en inglés. Este hallazgo coincide con estudios anteriores, que sostienen que las metodologías interactivas favorecen el aprendizaje de idiomas al proporcionar un contexto seguro para cometer errores y aprender de ellos.

Los resultados de este estudio coinciden en gran medida con investigaciones anteriores que han destacado la efectividad de metodologías activas, como el juego de roles, en la enseñanza de segundas lenguas (Mayer, 2009). Sin embargo, se observa que, a pesar de los beneficios reportados, la ansiedad lingüística continúa siendo una barrera significativa que algunos estudios no abordan en profundidad. Nuestro trabajo aporta evidencia adicional sobre cómo las intervenciones pueden modificar las actitudes hacia el aprendizaje de una lengua, sugiriendo que, aunque los juegos de roles son eficaces, es necesaria una atención continua a las emociones de los estudiantes.

Una de las limitaciones de este estudio es el tamaño de la muestra, restringido a un solo grupo de séptimo grado. Esta característica puede afectar la generalización de los resultados a otros contextos educativos. Además, la duración de la intervención fue relativamente corta, y no se incluyeron seguimientos a largo plazo que permitieran medir la permanencia de las mejoras en la expresión oral. Por último, factores como el nivel de motivación personal y los antecedentes en el aprendizaje del idioma podrían no haber sido explorados con la profundidad necesaria, lo que limita la comprensión de la diversidad de experiencias entre los estudiantes.

A partir de los hallazgos, se sugiere que futuras investigaciones adopten un enfoque más amplio que incluya diferentes grupos etarios y contextos educativos para validar la eficacia de los juegos de roles. También se propone investigar la relación a largo plazo entre la reducción de la ansiedad y el uso de metodologías activas. Otra línea de investigación podría centrarse en el desarrollo de herramientas de evaluación más integrales, que consideren no solo el desempeño oral, sino también aspectos emocionales y sociales del aprendizaje. Esto permitiría comprender mejor cómo los factores psicoemocionales afectan la adquisición del idioma.

En síntesis, el uso de juegos de roles tiene un impacto positivo y medible en la habilidad oral en inglés de los estudiantes. Esta estrategia no solo permite mejorar aspectos técnicos del habla (fluidez, vocabulario, pronunciación), sino también factores emocionales como la confianza, la ansiedad y la motivación, al tiempo que promueve un ambiente de aprendizaje colaborativo. No obstante, a partir de los resultados obtenidos, surgen varias preguntas de investigación que podrían profundizar el análisis del impacto de los juegos de roles en la enseñanza del inglés: ¿Cómo afecta el uso de juegos de roles a los distintos estilos de aprendizaje de los estudiantes? ¿Qué estrategias específicas dentro de los juegos de roles son más efectivas para reducir la ansiedad lingüística? ¿De qué manera influye el contexto cultural de los estudiantes en la recepción y efectividad de estas dinámicas? Para abordar estas preguntas, futuras investigaciones podrían adoptar un enfoque cualitativo, incluyendo entrevistas en profundidad y grupos focales, complementado con un análisis cuantitativo que evalúe el rendimiento en distintos contextos académicos. Además, sería útil implementar un estudio longitudinal que permita observar las mejoras en la expresión oral a lo largo del tiempo, así como el desarrollo de un sistema de evaluación que contemple aspectos emocionales y sociales en el proceso de aprendizaje del idioma.

Los hallazgos finales de esta investigación evidencian que los juegos de roles no solo mejoran la fluidez y precisión al hablar, sino que también reducen la ansiedad y aumentan la confianza de los estudiantes para comunicarse en inglés; en consecuencia, el aprendizaje de este idioma en contextos públicos rurales, como el Centro de Comercio de Piedecuesta, es una poderosa herramienta de movilidad social que abre puertas a oportunidades educativas, laborales y culturales. En comunidades con recursos limitados y poca exposición al idioma, estrategias didácticas innovadoras, como los juegos de roles, fortalecen no solo las habilidades comunicativas, sino también la confianza y autonomía de los estudiantes. Así, el dominio del inglés contribuye a superar barreras socioeconómicas, promoviendo la inclusión y desarrollo integral de los jóvenes frente a un mundo cada vez más globalizado.

Conclusiones y Recomendaciones

La investigación demostró que la implementación de juegos de roles tuvo un impacto positivo en la expresión oral de los estudiantes, respondiendo a los objetivos planteados y validando la pregunta de investigación sobre el fortalecimiento de la comunicación en inglés.

Este estudio permitió movilizar el aspecto ontológico al reflexionar sobre la relación entre la práctica pedagógica y la confianza de los estudiantes en su capacidad para comunicarse en inglés.

La variable de juegos de roles influyó notablemente en la población de estudio, logrando avances en la confianza y la disposición para utilizar el idioma, aunque se identificaron áreas que aún requieren atención, como la ansiedad lingüística persistente en algunos estudiantes.

Los resultados de este estudio enriquecen la literatura existente sobre metodologías activas en la enseñanza de lenguas, proporcionando evidencia sobre la efectividad de los juegos de roles y sugiriendo la necesidad de seguir explorando esta y otras técnicas en contextos educativos variados.

Se recomienda a los educadores integrar juegos de roles de manera sistemática dentro de sus prácticas pedagógicas, proporcionando un entorno seguro y motivante que fomente la expresión oral en inglés.

Sería beneficioso explorar otras metodologías activas y ajustar la duración y el tipo de intervención para identificar alternativas que pueden complementar los efectos positivos de los juegos de roles en diferentes contextos y para diversos estilos de aprendizaje.

Referencias Bibliográficas

- Black, P., & Wiliam, D. (1998). Assessment and classroom learning. *Assessment in Education: Principles, Policy & Practice*, 5(1), 7–74. <https://doi.org/10.1080/0969595980050102>
- Canale, M., & Swain, M. (1980). *Theoretical bases of communicative approaches to second language teaching and testing*. *Applied Linguistics*, 1(1), 1–47.
<https://doi.org/10.1093/applin/I.1.1>
- Congreso de la República de Colombia. (2006). *Ley 1098 de 2006: Código de Infancia y Adolescencia*. <https://www.icbf.gov.co/sites/default/files/codigoinfancialey1098.pdf>
- Lara, V. (2015). Beneficios de jugar juegos de rol. *Hipertextual*.
<https://hipertextual.com/2015/07/juegos-de-rol-beneficios>
- Mejía Avellán, M. A., Castro Quiroz, M. E., Saltos Rodríguez, L. J., & Cevallos Vélez, K. G. (2023). Aprendizaje desarrollador y la expresión oral en inglés. *Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria Pentaciencias*, 5(2), 633–641.
<https://www.editorialalema.org/index.php/pentaciencias/article/view/625>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2ª ed.). Cambridge University Press.
<https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2013.04.003>
- Ministerio de Educación Nacional. (MEN, 2024). *Colaboración e innovación abierta*.
<https://www.mineduccion.gov.co/portal/Participa/Colaboracion-e-innovacion-abierta/>
- MEN. (1994). *Ley General de Educación, Ley 115 de 1994*.
https://www.mineduccion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf
- Moscoso Loaiza, L. F., & Díaz Heredia, L. P. (2017). Aspectos éticos en la investigación cualitativa con niños. *Revista Latinoamericana de Bioética*, 18(34-1), 51–67.
<https://doi.org/10.18359/rlbi.2955>

- Murniviyanti, L., Shaikh, M., & Syandri, G. (2020). The effectiveness of role-playing model on upgrading students' skill of appreciation. *International Journal of Educational Review*, 2(1), 1–10. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/IJER/article/view/10666>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (UNESCO, 2021). *Guía metodológica para educación en entornos no presenciales*. <https://www.unesco.org/es/articles/guia-metodologica-para-educacion-en-entornos-no-presenciales>
- Pajares, F. (1996). Self-efficacy beliefs in academic settings. *Review of Educational Research*, 66(4), 543–578. <https://doi.org/10.3102/00346543066004543>
- Quinquer, D. (2004). *Estrategias metodológicas para enseñar y aprender ciencias sociales: Interacción, cooperación y participación. Íber: Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, 42, 35–42. <https://sutcobao.org.mx/pdf/comprimidos/Estrategias%20metodológicas>
- Quinteros-Villacís, J. M., & Fajardo-Dack, T. (2022). Role-playing as a technique to promote oral expression in elementary school students. *Ingenium et Potentia*, 4(1), 53–81. <http://dx.doi.org/10.35381/i.p.v4i1.1695>
- Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (2001). *Approaches and methods in language teaching* (2^a ed.). Cambridge University Press. <https://books.google.com.co/books?hl=es&lr=&id=HrhkAwAAQBAJ>
- Rondón Palmero, E. A., Pineda Sánchez, C., & Rondón Sánchez, K. (2024). El perfeccionamiento de la expresión oral en inglés mediante procedimientos psicofísicos de actuación teatral. *Revista de Educación y Cultura*, 15, 388–403. <https://research-ebSCO-com.bibliotecavirtual.unad.edu.co>

- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions. *Contemporary Educational Psychology, 25*(1), 54–67.
<https://doi.org/10.1006/ceps.1999.1020>
- Saldarriaga Zambrano, P. J., Bravo Cedeño, G., & Loor Rivadeneira, M. (2016). *La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea. Revista Dominio de las Ciencias, 2*(2), 45–60.
<https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/298>
- Salguero Rojas, E. T., Niño, M., & Muñoz Barriga, A. (2024). E-gamificación: Tendencias investigativas para el desarrollo de la competencia comunicativa en inglés. *Educación Virtual, Innovación y Tecnologías, 6*(1), 22–35.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9996087>
- Thomas, J. W. (2000). *A review of research on project-based learning*. Buck Institute for Education. https://www.bie.org/files/research/Project-Based_Learning_Research_Review.pdf
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
https://books.google.com.co/books?id=RxjjUefze_oC&lpg=PA1&ots=
- Zimmerman, B. J. (2002). Becoming a self-regulated learner: An overview. *Theory Into Practice, 41*(2), 64–70. https://doi.org/10.1207/s15430421tip4102_2

Apéndices

Apéndice 1

Muestras de Investigación

https://drive.google.com/drive/folders/1XaPMSVShla5K1I9Or4ZA0RdPWfwiy2Gy?usp=drive_

[link](#)