

**Juego de roles como estrategia para fortalecer la competencia de speaking en inglés en los  
estudiantes de Quinto A del Colegio Discovery Kids**

Andrés Felipe Parra Parra

Rosa Omaira Marin Sandoval

Asesor

Anyi Marcela Rodríguez

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 un recuento de la investigación que se llevó a cabo con los estudiantes de Quinto A en el Colegio Discovery Kids. La meta principal era ver cómo el juego de roles podía servir para que ellos hablaran mejor inglés (speaking). Se trabajó con un esquema de investigación-acción de corte cualitativo. Esta metodología permitió meterse de lleno en la dinámica de la clase y observar con lupa cómo cambiaba la forma en que los estudiantes se comunicaban. Los resultados fueron muy positivos: hubo un aumento notable en su confianza al expresarse, mejoraron su fluidez y, lo más importante, se sintieron mucho más motivados para participar. Además, el ambiente de clase se volvió más abierto y seguro. El estudio deja claro que el juego de roles es una herramienta excelente para fomentar un aprendizaje práctico y ayuda a los estudiantes a desarrollar su speaking en todos los sentidos: no solo en lo lingüístico, sino también en lo social y emocional.

***Palabras clave:*** speaking, roleplay, motivación, confianza, interacción.

### **Abstract**

This document presents the findings of a classroom-based study carried out with the Fifth Grade A students at Colegio Discovery Kids. The main purpose of the research was to explore how roleplay activities could support the improvement of students' oral production in English (speaking). The study followed a qualitative action-research approach, which made it possible to closely observe how students participated, interacted, and gradually strengthened their confidence when speaking. The results were encouraging: students showed noticeable progress in fluency, felt more comfortable expressing themselves, and became more motivated to take part in class. Additionally, the learning environment became more open and supportive. Overall, the study shows that roleplay is an effective strategy for promoting meaningful language learning, enhancing not only linguistic skills, but also social and emotional development in the English classroom.

***Keywords:*** speaking, roleplay, motivation, confidence, interaction.

## Tabla de Contenido

|                                                  |    |
|--------------------------------------------------|----|
| Introducción .....                               | 7  |
| Caracterización .....                            | 9  |
| Planteamiento del Problema .....                 | 11 |
| Pregunta de Investigación .....                  | 13 |
| Objetivos .....                                  | 14 |
| Objetivo General .....                           | 14 |
| Objetivos Específicos .....                      | 14 |
| Marcos de Referencia .....                       | 15 |
| Referentes Conceptuales .....                    | 15 |
| Referentes Teóricos .....                        | 16 |
| Referentes Técnicos .....                        | 18 |
| Referentes Legales .....                         | 19 |
| Referentes Éticos .....                          | 20 |
| Herramientas y Métodos .....                     | 21 |
| Enfoque y Tipo de Estudio .....                  | 21 |
| Unidad de Análisis .....                         | 21 |
| Técnicas para la Recolección de Datos .....      | 22 |
| Categorías para el Análisis de Datos .....       | 24 |
| Resultados .....                                 | 26 |
| Acercamiento de la Población a la Variable ..... | 26 |
| Experimentación .....                            | 27 |
| Identificación de Variaciones .....              | 28 |

|                                      |    |
|--------------------------------------|----|
| Análisis y Discusión .....           | 31 |
| Conclusiones y Recomendaciones ..... | 35 |
| Referencias Bibliográficas .....     | 37 |
| Apéndices.....                       | 40 |

**Lista de Apéndices**

|                                                          |    |
|----------------------------------------------------------|----|
| <b>Apéndice A</b> <i>Muestras de investigación</i> ..... | 39 |
|----------------------------------------------------------|----|

## Introducción

El inglés, hoy por hoy, se ha transformado en un papel importante dentro de la educación, y su relevancia no se enfrasca en una simple materia, siendo admirada como la herramienta fundamental para poder comunicarse, interactuar en un mundo que se siente cada vez más globalizado. En este trayecto de aprendizaje, la capacidad de hablar es una habilidad fundamental a tener en cuenta. Es el medio que tienen los estudiantes para expresarse, para relacionarse de verdad y para construir significado con los demás. Pero siendo sinceros, para muchísimos niños y niñas, lanzarse a hablar en una lengua extranjera es un reto enorme. No solo es cuestión de manejar la gramática o el vocabulario; hay una carga muy fuerte de aspectos emocionales y sociales.

Esa dificultad se hizo especialmente evidente en el grado Quinto A del Colegio Discovery Kids. Se pudo notar que, si bien los estudiantes mostraban un genuino interés por el inglés, a la hora de la verdad, de expresarse oralmente, aparecían con fuerza el nerviosismo, el miedo total a equivocarse y una inseguridad con la pronunciación. Evidentemente, estas barreras frenaban su participación y limitaban un montón de oportunidades para practicar el idioma. Autores clásicos en el campo, como Brown (2007) y Harmer (2015), han sido claros al señalar que la ansiedad comunicativa es quizás la barrera más frecuente en el aprendizaje de lenguas. Para superarla, se necesita crear ambientes que brinden confianza real y diseñar actividades donde cometer un error sea visto, como parte fundamental del proceso. Por todo esto, se volvió esencial buscar y probar una estrategia que sirviera para motivar el uso espontáneo del inglés y, al mismo tiempo, lograr que ese miedo a participar se redujera.

Teniendo en cuenta lo anterior, esta investigación se propuso un objetivo muy específico: potenciar la producción oral en inglés utilizando el juego de roles como estrategia principal. El trabajo se realizó de forma cualitativa y se alineó con la investigación-acción educativa. En la recopilación de datos, se implementaron diversas técnicas como entrevistas semiestructuradas, análisis de diarios reflexivos y un cuestionario final. Esto permitió, paso a paso, conocer la evolución del grupo y entender a fondo cómo el speaking se conecta directamente con elementos tan cruciales como la confianza y esa disposición que tienen para comunicarse.

El descubrimiento positivo más relevante que se obtuvo es que el juego de roles, impactó de forma significativa en la seguridad y la fluidez que mostraron al hablar. Los estudiantes empezaron a participar de una manera más espontánea y desarrollaron una actitud mucho más positiva hacia el aprendizaje del idioma. A lo largo de este informe se presentarán los análisis detallados y las reflexiones que surgieron. La idea es que se pueda entender con claridad cómo se desarrolló todo el proceso, cuáles fueron los cambios palpables que se observaron y, lo más importante, qué implicaciones prácticas puede tener este enfoque para mejorar la enseñanza.

## Caracterización

La investigación se lleva a cabo en el Colegio Discovery Kids, una institución privada situada en el casco urbano de San Alberto, Cesar. Aunque el municipio no es muy grande, en los últimos años se ha buscado fortalecer la educación porque muchas familias consideran que esta es la mejor manera de abrir nuevas oportunidades para sus hijos. La economía local se mueve principalmente alrededor de actividades agrícolas y comerciales, lo que influye en las expectativas que los padres depositan en la educación de sus hijos. El colegio brinda formación desde preescolar hasta secundaria, con un enfoque en la formación integral, en donde se trabajan tanto las competencias académicas como los valores ciudadanos. Un aspecto que resalta es el énfasis en el inglés; de hecho, varios padres matriculan allí a sus hijos con la esperanza de que desarrollen habilidades comunicativas que les sirvan en el futuro. Esto convierte al área de inglés en un espacio importante para plantear propuestas que fortalezcan la enseñanza y, sobre todo, la forma en que se evalúa a los alumnos.

El grupo elegido corresponde al grado Quinto A de básica primaria, conformado por once estudiantes entre los diez y once años: cuatro niñas y siete niños. Si bien todos están en el grado que corresponde a su edad, no aprenden al mismo ritmo ni participan de la misma forma en clase. Es un grupo activo, curioso y con interés en el inglés, pero que aún requiere apoyo cercano para afianzar sus competencias. La mayoría de los niños pertenecen a familias que se dedican al comercio y la agricultura, lo que muestra una realidad socioeconómica variada. Aun así, los padres coinciden en querer respaldar el proceso escolar de sus hijos, lo que hace de este grupo un escenario adecuado para pensar en formas de evaluación más completas en el área de inglés.

En el área de inglés, los niños ya saben varias palabras y han mejorado en la escritura, pero cuando les toca hablar todavía les cuesta un poco más. Algunos se atreven a decir frases

cortas, aunque a veces sienten pena o se ponen nerviosos al hablar en frente de otros, sobre todo si tienen que pronunciar palabras nuevas o sostener una conversación. El hecho de que la evaluación se concentre sobre todo en exámenes escritos limita las oportunidades para practicar *speaking* de forma continua. Por eso, se hace necesario implementar actividades que pongan a los niños en contacto con situaciones más reales de comunicación. Una alternativa atractiva y cercana a su edad es el juego de roles, ya que les permite simular conversaciones cotidianas en inglés y perder el miedo a equivocarse, al mismo tiempo que refuerzan la pronunciación, el uso del vocabulario y la fluidez. Como señala Brown (2007), este tipo de dinámicas favorece el desarrollo de la competencia oral porque los estudiantes practican la lengua en contextos que imitan la vida real, lo que resulta motivador y significativo para su aprendizaje.

Por último, el progreso en *speaking* no depende solo de lo que pasa en clase, también influyen otros factores. En el colegio, el hecho de juntar todas las evaluaciones en una semana hace que los estudiantes se concentren en memorizar para pasar, más que en usar el idioma de manera natural. En sus hogares, hay familias que acompañan de cerca el aprendizaje, mientras que en otros casos los papás no logran estar tan presentes porque tienen largas jornadas de trabajo. También se debe tener en cuenta que no todos los niños tienen acceso a recursos tecnológicos o a espacios de refuerzo académico que les permitan seguir practicando inglés fuera del colegio. Estas condiciones reducen las oportunidades para fortalecer la expresión oral, de modo que actividades dinámicas dentro del aula, como los juegos de roles, se vuelven aún más importantes para que los estudiantes usen el idioma en contextos reales y significativos.

## Planteamiento del Problema

En el grado Quinto A, se observa cómo los niños han progresado en inglés. Aunque todavía hay mucho camino por delante, ya se nota que están más sueltos. En clase, siempre se muestran participativos y con ganas de aprender: levantan la mano, hacen preguntas y no les da pena equivocarse. Poco a poco han ido sumando nuevas palabras y ya son capaces de armar frases cortas para responder o seguir las instrucciones del profesor. Incluso algunos se atreven a improvisar pequeños diálogos entre ellos. Esto demuestra que han perdido parte del miedo a equivocarse y que están ganando la confianza que necesitan para usar el idioma, acercándose poco a poco a logros del nivel A2 del Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER).

A pesar de estos avances, la forma en que se trabaja el inglés en el salón presenta un gran reto. La mayor parte de las actividades se centra en lo escrito y en las evaluaciones al final de cada periodo. Esto ayuda a repasar vocabulario y estructuras, pero deja muy poco espacio para hablar de manera constante. En la práctica, se ven casos de estudiantes que pueden escribir frases correctas en sus cuadernos, pero cuando se les pide sostener un diálogo sencillo se quedan callados o responden con una sola palabra. Como la nota depende tanto de esos exámenes, muchos terminan estudiando de memoria sin realmente usar el idioma. Así, aunque saben más de lo que muestran en la prueba, no logran expresarse con seguridad.

Para cambiar esta situación, se ha pensado en implementar actividades que los animen a hablar inglés de una forma más natural y divertida, conectada con su día a día. Una idea genial es el juego de roles, donde los niños puedan actuar situaciones reales, como presentarse a un compañero o comprar algo en la tienda, pero en inglés. Así, pueden soltarse sin tanta presión y, poco a poco, irán perdiendo el miedo a equivocarse. Además, en un ambiente más relajado,

pueden practicar la pronunciación, usar el nuevo vocabulario y hablar con un poco más de fluidez. Como dice Brown (2007), este tipo de dinámicas funcionan porque acercan el aprendizaje del idioma a su propia realidad, algo que los motiva muchísimo y hace que lo que aprenden sea mucho más significativo para ellos.

En efecto, el problema principal es que las actividades y la forma de evaluar el inglés están demasiado enfocadas en lo escrito, dejando de lado la práctica constante del *speaking*. Esto hace que, aunque los niños conozcan palabras y estructuras, no siempre se sientan seguros para usarlas al hablar. A esto se suman factores externos ya vistos en la caracterización, como el acompañamiento familiar desigual y la falta de recursos tecnológicos en algunos hogares, que reducen las oportunidades de practicar fuera del colegio. Por eso, esta investigación busca implementar el juego de roles como una estrategia para darles más espacios de práctica oral en el aula, donde puedan poner en uso lo aprendido en situaciones cercanas a su vida diaria.

### **Pregunta de Investigación**

¿Cómo evaluar la competencia de speaking en inglés en los estudiantes de Quinto A del Colegio Discovery Kids de San Alberto, Cesar, a través del juego de roles durante el segundo semestre académico de 2025?

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Evaluar la competencia de speaking en inglés en los estudiantes de Quinto A del Colegio Discovery Kids de San Alberto, Cesar, a través del juego de roles durante el segundo semestre académico de 2025.

### **Objetivos Específicos**

Explorar cómo los estudiantes del grado Quinto A se relacionan con el juego de roles como estrategia pedagógica.

Analizar la incidencia del juego de roles en el desarrollo de la competencia de speaking en inglés en los estudiantes del grado Quinto A.

Identificar los cambios en el speaking de los estudiantes del grado Quinto A después de implementar la estrategia de juego de roles.

## Marcos de Referencia

### Referentes Conceptuales

Hablar en un idioma diferente al materno, en este caso el speaking, es un proceso que va muchísimo más allá de solamente juntar palabras. El desafío de verdad está en conectar el vocabulario y la gramática con esa confianza que se necesita de base. Sin ella, la comunicación, simplemente, no es efectiva. La clave, no se limita a pronunciar correctamente; más bien, es la habilidad genuina para fabricar oraciones que tengan sentido para sostener una interacción significativa. En el escenario particular de los niños de primaria, esta destreza es fundamental porque conecta directamente con lo que queremos averiguar. Ver cómo los alumnos avanzan en esta competencia es lo que nos va a permitir entender qué tanto logramos con el juego de roles (Harmer, 2015).

Pensando en eso, la estrategia del juego de roles gana una importancia indiscutible. Actúa como un puente excelente, casi necesario, que logra acercar el aprendizaje del inglés a situaciones que son reales, que pasan en el día a día. Si los estudiantes simulan, digamos, una compra o una presentación personal, no solo están practicando la lengua. Lo vital aquí es que lo hacen en un espacio que se siente seguro y, al mismo tiempo, es muy dinámico. Esto, enlaza con el foco de la investigación, que es identificar los cambios concretos en la competencia oral. Brown (2007) lo explica muy bien: este tipo de práctica facilita que la lengua se use de forma mucho más natural. ¿El resultado? Favorece la pronunciación, sí; amplía el vocabulario, por supuesto; pero lo mejor es que ayuda a reducir esa terrible ansiedad que siempre aparece con el miedo al error.

Además, dentro de las estrategias de enseñanza, el juego de roles se ubica cómodamente en el grupo de las metodologías activas. ¿Por qué? Pues porque el estudiante deja de ser un

receptor y asume el rol central de su propio aprendizaje. Cuando se involucran de forma práctica, creativa y muy colaborativa, se genera ese "clic" que es tan difícil de conseguir llevando lo aprendido del aula a experiencias que sí son significativas en la vida. En este estudio, se obliga a analizar cómo esta estrategia en particular impulsa cambios tangibles en el speaking. Richards y Rodgers (2001) insisten en que estas metodologías crean aprendizajes mucho más sólidos y duraderos, y la razón es simple: permiten experimentar, en lugar de limitarse a una aburrida memorización de contenidos.

Todo lo que se ha dicho conduce, inevitablemente, al concepto de competencia comunicativa, que es un pilar fundamental. Esta idea va muchísimo más allá de simplemente hablar con corrección gramatical. La competencia comunicativa abarca la fluidez, la capacidad de adaptarse al contexto social e incluso esa habilidad general para interactuar con otros en escenarios muy diferentes. Como lo expusieron con claridad (Canale y Swain, 1980), dominar un idioma no es solo conocer sus reglas internas; también implica saber usarlas de manera efectiva en situaciones sociales y culturales. Esto tiene una conexión directa con la pregunta de investigación: evaluar la competencia de speaking a través del juego de roles es, en el fondo, entender cómo nuestros estudiantes logran expresarse en inglés en contextos que para ellos son significativos y reales.

### **Referentes Teóricos**

Para comprender la enseñanza de idiomas en los niños, se debe vincularla con las teorías que explican cómo se desarrollan las habilidades comunicativas. Una de las bases es el enfoque comunicativo, donde la interacción es el centro, la herramienta y el objetivo de todo el proceso de aprendizaje. Como indican Richards y Rodgers (2001), este modelo anima a trascender la mera repetición mecánica de estructuras; lo que pretende es que el estudiante utilice la lengua en

contextos auténticos y significativos. Es aquí donde el speaking se transforma: ya no es solo una habilidad lingüística, sino una competencia social y cultural que hay que practicar. Esto se relaciona con el juego de roles, porque los alumnos tienen la oportunidad de practicar el idioma en situaciones contextualizadas.

Esta idea se refuerza con la de competencia comunicativa, planteada por Hymes (1972) y ampliada por Canale y Swain (1980). Estos autores dicen que la comunicación eficaz no es una cuestión de corrección gramatical, sino de adecuación al contexto, comprensión de la intención del mensaje y respuesta apropiada; los estudiantes de Quinto A necesitan espacios reales de interacción para poner en práctica el idioma con seguridad y fluidez. El juego de roles cumple perfectamente esta necesidad, proporcionándoles contextos simulados para ejercitar tales habilidades.

La teoría sociocultural de Vygotsky (1979) resalta lo importante de la interacción social en el proceso de aprendizaje. Las habilidades cognitivas y lingüísticas se desarrollan mediante la colaboración con otros. Juegos de rol que simulan espacios donde los estudiantes aprenden no solo del profesor, sino también de sus compañeros, construyendo el conocimiento entre todos. Esta dinámica hace que la estrategia sea adecuada, ya que ayuda a eliminar el temor a equivocarse y fomenta la participación activa y espontánea.

Por otro lado, la teoría del aprendizaje experiencial de Kolb (1984) enfatiza aprender haciendo. El autor propone que el conocimiento se edifica tras pasar por un ciclo de experiencia, reflexión, conceptualización y aplicación. El juego de roles satisface este ciclo, ya que pone a los estudiantes en situaciones reales donde tienen que usar el idioma, logrando así la transferencia de lo aprendido a situaciones reales de su vida. De este modo, la estrategia es una manera de hacer del aprendizaje algo vivo.

Finalmente, Brown (2007) hace hincapié en las metodologías activas, ya que una lengua se aprende mejor cuando los alumnos realizan actividades que los motiven y sean semejantes a la vida real. Desde esta mirada, el juego de roles trasciende la finalidad de trabajar en la pronunciación o ampliar el vocabulario, convirtiéndose en una herramienta completa que desarrolla la autonomía, la creatividad y especialmente la confianza para hablar en inglés.

### **Referentes Técnicos**

Uno de los documentos técnicos de mayor importancia para la enseñanza del inglés en Colombia es el producido por el Ministerio de Educación Nacional, Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: Inglés (Ministerio de Educación Nacional [MEN], 2006). Este documento especifica lo que se espera que los estudiantes aprendan y puedan hacer en cada grado escolar. En cuanto al speaking, proporciona descriptores claros que apoyan al profesor en la planificación de tareas y en la evaluación del aprendizaje. Para Quinto A, estos estándares sitúan a los estudiantes en un nivel A1-A2 del Marco Común Europeo de Referencia, lo que justifica el uso de estrategias como el juego de roles para que mejoren en aspectos cruciales como la pronunciación, la fluidez y el uso práctico del vocabulario en situaciones reales.

Lo interesante de este documento es que no solo propone objetivos generales, sino que también ofrece prácticas pedagógicas para el aula. Por ejemplo, cuando el MEN (2006) plantea que los niños deben ser capaces de presentarse, proporcionar información personal o participar en conversaciones sencillas, abre la puerta a convertir tales descriptores en pequeños guiones de juego de roles. De este modo, los alumnos practican el idioma en un entorno seguro y divertido, sin la presión de un examen escrito, más parecido a la comunicación real. De esta manera, los estándares no solo guían los propósitos, sino que también son la pauta para crear instrumentos de evaluación que realmente reflejen el avance en el speaking.

A nivel internacional, la UNESCO (2012) propone que la enseñanza de lenguas se base en principios de inclusión y equidad; donde se debe saber que no todos los alumnos parten de las mismas condiciones familiares o tecnológicas y que la escuela debe procurar la igualdad de oportunidades para todos. Esto es significativo en un ambiente como San Alberto, donde algunos niños tienen apoyo en casa y otros no. Usando juegos de rol como estrategia, se satisface este principio, ya que se generan espacios donde todos los alumnos, independientemente de la situación de partida, pueden ejercitar y mejorar sus habilidades orales. Así es como las recomendaciones de la UNESCO promueven que el aula sea un lugar justo y estimulante para aprender inglés.

### **Referentes Legales**

El sistema educativo colombiano está regulado por la Ley General de Educación (Ley 115 de 1994, Congreso de la República de Colombia); estructurando el sistema educativo nacional y define la obligación de asegurar una formación integral para los niños, incluyendo dentro de las humanidades el aprendizaje de una lengua extranjera; esto es de vital importancia para el proyecto, ya que el hecho de hacer hincapié en el speaking en 5º A da respuesta a la obligación legal de desarrollar competencias comunicativas que favorezcan el desarrollo académico y personal del alumnado.

En esa misma dirección, el Decreto 1290 de 2009 (Ministerio de Educación Nacional) reglamenta la evaluación del aprendizaje en la educación básica y media. Este decreto deja libertad a los centros para establecer sus procedimientos de evaluación, siempre que sean transparentes, justos y coherentes con los objetivos de aprendizaje. Es aquí donde el uso del role play en la evaluación se vuelve pertinente, permitiendo evaluar el speaking de forma realista y que va más allá de la forma tradicional de evaluación (pruebas escritas), ajustándose a la norma.

Finalmente, el Programa Nacional de Inglés 2015–2025 (Ministerio de Educación Nacional), dentro del Plan Nacional de Bilingüismo, tiene como objetivo desarrollar en los estudiantes colombianos competencias comunicativas en inglés equivalentes a estándares internacionales, definidos según el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER); fortalecer la producción oral en 5ºA a través del juego de roles es una acción que da respuesta a una necesidad pedagógica de contexto y a las políticas nacionales de bilingüismo.

### **Referentes Éticos**

En esta investigación se dará un especial cuidado a los estudiantes participantes, considerando que son niños y requieren una atención diferenciada; para proteger su identidad, no se publicará ningún dato personal y los resultados se presentarán siempre de manera grupal, evitando señalar a algún estudiante en particular, buscando garantizar la privacidad y el respeto hacia todos.

Las actividades se desarrollarán en un ambiente de confianza, pensado para que los niños se expresen sin presión ni temor a ser juzgados; la investigación cuenta con la autorización de la institución educativa, lo cual asegura que las dinámicas estén alineadas con su proyecto pedagógico y bajo la supervisión de los docentes, garantizando un entorno seguro y respetuoso para el aprendizaje.

Además, el trabajo se sustenta en el principio de respeto a la dignidad humana, tal como lo establece la Declaración Universal sobre Bioética y Derechos Humanos (UNESCO, 2005). Esto implica que todas las decisiones estarán orientadas al bienestar de los niños. También se seguirá el principio de beneficencia, de manera que el juego de roles no sea solo una estrategia académica, sino una experiencia positiva para fortalecer la confianza, disfrutar y mejorar la comunicación en inglés.

## **Herramientas y Métodos**

### **Enfoque y Tipo de Estudio**

La investigación es de enfoque cualitativo, interpretativo, para conocer la experiencia del aprendizaje de inglés que construyen los alumnos de Quinto A a través del juego de roles; siendo relevante porque posibilita conocer lo que sucede en el aula en términos de percepciones, emociones y formas de relacionarse, dando prioridad a la comprensión de significados sobre la medición de resultados. Como afirman Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), la metodología cualitativa permite descubrir la riqueza de las experiencias y los significados que las personas le otorgan a su proceso de aprendizaje.

Acorde a los objetivos de la investigación de comprender, analizar e identificar el impacto del juego de roles en el desarrollo del speaking, se asume el diseño de investigación-acción educativa, ya que este tipo de investigación permite aplicar una estrategia pedagógica, observar sus resultados y reflexionar sobre la práctica para cambiarla; el método de estudio apoyado en Yin (2009), permite explorar la realidad individual de los once estudiantes de grado Quinto A del Colegio Discovery Kids, para analizar en detalle cómo se desarrollan las competencias comunicativas en un contexto escolar específico.

### **Unidad de Análisis**

La unidad de análisis la conformaron los once estudiantes del grado Quinto A del Colegio Discovery Kids, niños y niñas entre diez y once años que cursan la básica primaria en el municipio de San Alberto, Cesar. Esta muestra se eligió siguiendo unos criterios de inclusión teniendo en cuenta la matrícula, asistir regularmente a clases y tener el permiso del centro educativo para participar en la investigación; además, todos los estudiantes estuvieron dispuestos a participar en el proceso pedagógico, asegurando su participación continua en las sesiones.

El grupo comparte el interés por aprender inglés y las dificultades para expresarse a través del speaking en esta etapa educativa; esta motivación y desafío hace que el grupo sea un campo perfecto para probar estrategias didácticas innovadoras; por otro lado, el hecho de trabajar con un grupo reducido es una ventaja, ya que permite realizar un seguimiento intensivo e individualizado de cada participante, siendo posible observar sus avances, sentimientos y cambios durante la estrategia; esta delimitación apoya la profundidad de la investigación, proporcionando una perspectiva rica y situada de las prácticas comunicativas que se desarrollan en un contexto escolar auténtico en Colombia.

### **Técnicas para la Recolección de Datos**

Para comprender la realidad del aula, la investigación trianguló tres técnicas cualitativas complementarias, entrevistas semiestructuradas, diarios reflexivos y cuestionarios post-experiencia; esta triangulación metodológica permite comparar la información recogida desde diferentes perspectivas y momentos del proceso, asegurando la validez interna de la investigación y reforzando la interpretación de los resultados sobre el desarrollo del speaking a través del juego de roles.

El primer objetivo, que busca conocer la idea de los estudiantes sobre el juego de roles, se abordará a través de entrevistas semiestructuradas realizadas a los once estudiantes de grado Quinto A; las entrevistas serán individuales y se llevarán a cabo en el aula durante la primera semana de intervención. Según Kvale (2011), la flexibilidad de este tipo de entrevista permite tener una guía de temas sin limitar la espontaneidad de las respuestas. Las entrevistas constarán de seis preguntas abiertas sobre las primeras impresiones, sentimientos y experiencias de los estudiantes ante el speaking y la estrategia utilizada. El resultado de esta etapa serán

transcripciones literales de la voz de los participantes sobre sus primeras experiencias de oralidad en inglés.

Para responder al segundo objetivo, el cual busca determinar la influencia del juego de roles en la práctica oral, se utilizarán diarios reflexivos elaborados por los estudiantes al finalizar cada una de las seis sesiones de implementación. Esta herramienta posibilitará recolectar impresiones instantáneas de lo ocurrido en la clase, usando palabras y dibujos (en dependencia de la edad). Elaborar un formato corto y lúdico donde haya espacios para que los niños escriban lo que más les gustó, lo que se les dificultó y cómo se sintieron al hablar en inglés. Como afirma Schön (1992), la escritura reflexiva apoya la conciencia del propio proceso de aprendizaje y ofrece información al docente-investigador para comprender los progresos y dificultades del grupo.

Finalmente, para el tercer objetivo, el cual busca reconocer los cambios que se pueden percibir luego de la estrategia, se utilizará un cuestionario post-estrategia, una vez finalizada la intervención; esta herramienta, en formato papel y de cinco preguntas abiertas, medirá la autopercepción de los estudiantes sobre su progreso en pronunciación, fluidez y seguridad al hablar. Las respuestas serán recogidas de manera individual y analizadas de manera cualitativa para encontrar patrones y compararlos con la información recogida en las entrevistas y los diarios.

Estas tres técnicas garantizan la validez y fiabilidad de los resultados triangulando la información recogida antes, durante y después de la intervención con las palabras de los estudiantes; de este modo, se logra una visión más completa y comprensible de cómo el juego de roles influye en el desarrollo del speaking en la clase de inglés.

## **Categorías para el Análisis de Datos**

Para el análisis cualitativo se abordarán las dimensiones ya establecidas desde los objetivos del proyecto y se sumarán aquellas comprensiones que emerjan desde la voz de los participantes; esta mezcla de categorías a priori y emergentes es necesaria para poder partir de un marco analítico definido, pero sin perder la apertura para identificar nuevos matices relevantes sobre el desarrollo del speaking a través del juego de roles.

La primera categoría, percepción y actitud hacia el juego de roles, busca conocer la manera en que los estudiantes se enfrentan por primera vez a la estrategia y qué tal es su actitud hacia el aprendizaje del inglés. Para ello se utilizan principalmente entrevistas semiestructuradas. Entre los indicadores a tener en cuenta se encuentran la participación voluntaria en las actividades, la motivación inicial por utilizar la lengua y la seguridad para iniciar conversaciones. Esta categoría se basa en Brown (2007), ya que la actitud positiva y la confianza son factores para aprender una lengua, y Harmer (2015), ya que la motivación y la participación son factores para adquirir habilidades orales.

La segunda categoría, desarrollo de la competencia oral mediante juego de roles, para analizar cómo la estrategia influye en el progreso comunicativo de los estudiantes. Para ello, se analizarán los diarios reflexivos que elaboran los niños al finalizar cada sesión. Los indicadores que guiarán esta categoría son la fluidez al hablar, el uso práctico del vocabulario aprendido, la capacidad para entablar conversaciones sencillas y la pérdida del miedo a equivocarse. Según Richards y Rodgers (2001), el enfoque comunicativo apoya justo estas dimensiones, ya que fomenta el uso auténtico del lenguaje en situaciones significativas y colaborativas.

La tercera categoría, cambios apreciados tras la estrategia, que se analizará a partir de los cuestionarios post-estrategia, donde los estudiantes darán su opinión sobre los avances que han

tenido. Los indicadores serán la confianza para hablar, la pronunciación más clara, la mayor fluidez y la satisfacción por aprender inglés. Esta categoría recupera a Harmer (2015) y Brown (2007), quienes señalan que la práctica continua en situaciones reales apoya la competencia lingüística y la seguridad del hablante en aprendizaje.

Estas tres categorías y sus indicadores permiten analizar de manera comprensible la incidencia del juego de roles como estrategia pedagógica; además, la triangulación entre entrevistas, diarios y cuestionarios reforzará la validez interpretativa de los resultados, dando una perspectiva holística del desarrollo lingüístico, actitudinal y emocional de los estudiantes de grado Quinto A.

## **Resultados**

En este capítulo se exponen de manera explícita los resultados encontrados en la investigación, estructurándose en tres apartados principales que responden a los objetivos específicos planteados: el primer contacto de la población con la variable, los resultados de la experimentación con la variable y los cambios posteriores a la aplicación de la misma. Los resultados se muestran a continuación:

### **Acercamiento de la Población a la Variable**

La primera fase de la investigación determinó cómo los estudiantes de Quinto A del Colegio Discovery Kids visualizaban la producción oral en inglés (speaking) antes de la estrategia de juego de roles; a través de las entrevistas semiestructuradas realizadas a los once participantes, se pudo constatar que la mayoría tenía una disposición positiva hacia el aprendizaje del idioma, pero a la vez reconocían sentirse inseguros al hablarlo.

En general, los alumnos consideraban el inglés una materia útil, sobre todo para comunicarme y aprender vocabulario nuevo; sin embargo, sus respuestas dejaron ver que hay un fuerte bloqueo emocional: el miedo a equivocarse y a pronunciar. Algunos dijeron que hablar en frente de sus compañeros los ponía nerviosos, que preferían escuchar o escribir. Estas primeras impresiones ya revelaban que el speaking era la parte más difícil de su aprendizaje.

El efecto emocional se hizo evidente en los testimonios. Uno de los alumnos, por ejemplo, dijo: "A veces me da pena hablar porque no sé si lo digo bien". Otro se quejó: "Me gusta cuando aprendemos inglés, pero se me dificulta pronunciar las palabras largas". Estos resultados revelaron que, a pesar de la motivación, había una necesidad de fortalecer la confianza y la fluidez, dimensiones de la variable en estudio.

Finalmente, en las entrevistas salió a relucir que el estudiantado prefería las clases donde había alguna dinámica o juego, ya que las consideraban más entretenidas y menos agobiantes; algunos señalaron que al desplazarse o interpretar roles se sentían más relajados y podían expresarse con mayor facilidad. Estas primeras observaciones reafirmaron la pertinencia de usar el juego de roles, ya que enlazaba directamente con lo que los propios participantes expresaron que preferían.

### **Experimentación**

En la etapa de experimentación se implementó la estrategia del juego de roles en el aula para estimular las habilidades orales del grupo de Quinto A; los niños realizaron representaciones donde tenían que interactuar en inglés simulando situaciones reales del día a día, como presentarse, saludar o describir objetos. Para registrar sus comprensiones, cada estudiante llevó un diario reflexivo al final de la clase, expresando con palabras y dibujos sus sentimientos, aprendizajes y desafíos.

El estudio de estos diarios reveló una evolución en la manera en que el estudiantado abordaba la práctica oral; al principio estaban muy tímidos y preocupados por pronunciar bien, pero a medida que avanzaban las sesiones se mostraron más seguros y relajados. La recurrencia de frases como "me gustó platicar con mis amigos", "ya no me da pena" o "aprendí palabras nuevas" en los registros indica que se está generando un cambio favorable en la percepción de sí mismo como ejecutor.

Además, se observó que aumentó la motivación y el interés por participar. Los niños destacaron que jugar era una manera divertida de aprender y que representarlo les ayudaba a recordarlo; en los diarios se observaron múltiples dibujos que mostraban entusiasmo y agrado

por la actividad (caras felices y dibujos coloridos), reafirmando lo propuesto por Kolb (1984) en que el aprendizaje experiencial se internaliza cuando se vive activamente.

Asimismo, los periódicos mostraron avances en la fluidez y pronunciación, aunque el esfuerzo en algunas dificultades continuaba. Algunos dijeron que podían hablar "más rápido" o que "ya no se quedaban callados", mientras que otros señalaron que aún seguían trabajando en las palabras difíciles. Este tipo de reacciones señala un avance en el plano lingüístico y también en el afectivo, disminuyendo el temor a equivocarse y animándose a participar de forma espontánea.

Finalmente, se hizo hincapié en el fortalecimiento del trabajo en equipo. Los alumnos destacaron que el juego de roles les sirvió para apoyarse entre ellos, corregirse entre ellos y aprender del debate entre pares. Este factor social se alinea con la teoría de Vygotsky (1979), en la que la interacción es el motor del aprendizaje, construyendo colectivamente el lenguaje.

### **Identificación de Variaciones**

Una vez realizada la estrategia con el juego de roles, se llenó un cuestionario post-experiencia para conocer los cambios que consideran haber tenido en su desempeño oral en inglés; esta herramienta permitió obtener de primera mano la percepción del grupo sobre su progreso en aspectos como pronunciación, fluidez, seguridad al hablar, así como palabras o expresiones nuevas que lograron incorporar durante las sesiones.

Los resultados muestran una mejora en el pensamiento individual del aprendizaje; la mayoría de los niños se sintió más seguro al hablar en inglés y menos avergonzado de cometer errores. "Ahora hablo más sin temor", "Ya no me da pena ante mis compañeros", "Me sale más fácil hablar", fueron comentarios frecuentes que revelan el fortalecimiento del speaking, es decir, la confianza que el estudiante adquiere para comunicarse en otra lengua. Esto muestra la

influencia emocional del juego de roles, que logró transformar la ansiedad inicial en ganas de participar.

En lo que respecta a la pronunciación, los alumnos refirieron haber mejorado su entonación y fluidez al hablar; otros dijeron que las repeticiones en los juegos les enseñaron a "pronunciar mejor las palabras" y a "comprender cómo suenan las frases"; estas apreciaciones, aunque subjetivas, muestran progresos reales en la articulación y en el control auditivo, gracias a la práctica constante en situaciones simuladas de comunicación; además, algunos dijeron haber aprendido palabras y expresiones nuevas, lo que revela el enriquecimiento del vocabulario funcional a través del juego.

Los niños manifestaron que podían mantener conversaciones simples sin detenerse tanto a pensar o traducir mentalmente; señalaron que el juego de roles les permitió "hablar más a menudo" y "utilizar las palabras sin pensarlo demasiado"; estas respuestas muestran una mejora en la naturalidad del habla, ajustándose al objetivo de desarrollar un habla espontánea y contextualizada, como propone el enfoque comunicativo de Richards y Rodgers (2001).

Otro cambio significativo tiene que ver con la manera de ver el aprendizaje del inglés; el juego de roles influyó en que la asignatura se viera de forma positiva, ya que la relacionaron con diversión, participación y creatividad; algunos dijeron que "les gusta más la clase cuando hay juegos" y que "aprenden mejor haciendo". Este elemento afectivo ayudó no solo en el aprendizaje del idioma, sino que también fortaleció el ambiente del aula, en el cual prevaleció la colaboración y el respeto.

Cuando se contrastan estos resultados con las primeras impresiones capturadas en las entrevistas semiestructuradas, se observan diferencias evidentes en tres dimensiones. Primero, la confianza comunicativa pasó de ser tímida y temerosa a cometer errores a querer expresarse en

inglés. En segundo lugar, la competencia lingüística mejoró, ya que ahora hacen un uso más fluido, natural y comprensible del idioma, siendo capaces de mantener conversaciones básicas sin depender tanto de la traducción o la memorización. Finalmente, la forma de aprender pasó de ser pasiva a ser una participación activa por el interés y lo divertido que resultaron ser las actividades de juego de roles.

### **Análisis y Discusión**

Los resultados permitieron conocer el gran beneficio del juego de roles en el speaking en los estudiantes del grado Quinto A del Colegio Discovery Kids; la información recogida por medio de entrevistas semiestructuradas, diarios reflexivos y cuestionarios post-experiencia mostraron grandes cambios en los pensamientos, acciones y habilidades comunicativas. En ese sentido, los resultados muestran cambios positivos en el plano ontológico, sobre todo en la confianza, la motivación y la facilidad para hablar en inglés. A continuación, se interpretan estos resultados en función de los objetivos de la investigación y de las teorías que apoyan el enfoque comunicativo-experiencial del aprendizaje.

Al inicio los alumnos estaban interesados en aprender inglés, pero se sentían inseguros y con nervios de cometer errores al hablar; este resultado coincidió con lo que dijo Harmer (2015) sobre que la ansiedad comunicativa es una característica que se presenta frecuentemente en aprendices de idiomas extranjeros, sobre todo a temprana edad. En las entrevistas semiestructuradas se descubrió que los niños preferían escuchar o escribir antes que hablar, lo que demostraba una diferencia entre el conocimiento lingüístico y su uso oral. Pero el interés por lo activo y lúdico ya estaba latente desde el principio, lo que reafirmó la idoneidad del juego de roles como forma de intervención. En ese sentido, los primeros resultados confirmaron la hipótesis de que un ambiente participativo y seguro puede ser el punto de partida para construir el speaking de forma más natural y espontánea.

En la etapa de experimentación, la estrategia lúdica de juego de roles se afirmó como una estrategia pedagógica para dinamizar la expresión oral. Los diarios reflexivos mostraron que poco a poco los estudiantes cambiaron su forma de pensar: de nerviosos a estar dispuestos a hablar en inglés. Lo anterior valida lo planteado por Kolb (1984) en su teoría del aprendizaje

experiencial, donde el conocimiento se adquiere mediante la acción y reflexión de la experiencia. Además, las ideas de Vygotsky (1979) se hicieron presentes en la forma en que los estudiantes trabajaban colaborativamente, se ayudaban mutuamente, se corregían entre ellos y aprendían unos de otros; gracias a esto el juego de roles apoyó el desarrollo lingüístico, pero también la construcción social del aprendizaje, reforzando la cohesión grupal y la confianza comunicativa.

En el cuestionario post-experiencia, los cambios fueron significativos en tres dimensiones, la confianza, la competencia lingüística y la disposición al aprendizaje; los estudiantes se sintieron "más seguros" y "menos tensos" al hablar, lo que indica un aumento en su capacidad comunicativa, como ya señalan Brown (2007) y Richards y Rodgers (2001) cuando hablan del factor afectivo en el desarrollo de la competencia comunicativa; también se observó una mejora en la pronunciación y la fluidez, al repetirse frases en situaciones actuadas. Finalmente, el inglés se convirtió en una materia divertida y provechosa, cambiando la pasividad inicial por una participación activa y entusiasta. Estos cambios son evidencia de un aprendizaje integral que va más allá de lo académico, fortaleciendo la dimensión socioafectiva del estudiante.

Los resultados concuerdan con estudios similares, como los de Harmer (2015) y Brown (2007), que afirman que las metodologías activas favorecen la fluidez y disminuyen la ansiedad en el aprendizaje de idiomas. Además, concuerdan con lo que plantean Richards y Rodgers (2001), en que el enfoque comunicativo genera aprendizajes más significativos en la medida que el estudiante asume un papel activo. Sin embargo, a diferencia de otras investigaciones, este estudio se ha llevado a cabo en un aula de primaria en contexto urbano, demostrando que estrategias propias de niveles superiores pueden ajustarse a la realidad escolar, donde los recursos pedagógicos son escasos, pero la creatividad del profesorado y la motivación del

alumnado son la clave del aprendizaje. Esta adaptación verifica que la mediación emocional y el diseño de actividades significativas son factores de éxito pedagógico.

Si bien los resultados fueron prometedores, el estudio tuvo ciertas limitaciones. Primero, el tamaño pequeño de la muestra limita la generalización de los resultados a otras escuelas; además, el tiempo de aplicación fue corto, lo que no permitió evidenciar cambios a largo plazo en la competencia oral. También se observó que algunos estudiantes, por pena o faltas, intervenían menos, lo que pudo influir en la igualdad de los resultados; sin embargo, estas restricciones no cancelan el procedimiento ni la fiabilidad de los datos, sino que abren la puerta a futuras investigaciones que amplíen la muestra y el periodo de tiempo de aplicación.

Estos hallazgos son de gran utilidad práctica; en el contexto educativo reafirman que el juego de roles es una estrategia pedagógica factible para reforzar la competencia oral en inglés en los primeros niveles de educación básica. Su puesta en práctica no requiere de recursos tecnológicos avanzados, sino de una planificación creativa y un clima de confianza, algo que se puede conseguir fácilmente en centros urbanos con alumnado diverso; además, esta experiencia proporciona pautas para la formación de profesores, generando clases más participativas, comunicativas y centradas en el estudiante. A nivel institucional, los resultados pueden fomentar la incorporación de metodologías lúdicas al currículo, logrando así dar cumplimiento a los Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: Inglés (MEN, 2006) y las metas del Programa Nacional de Inglés 2015–2025.

El análisis de los resultados muestra que el juego de roles mejoró significativamente el speaking de los estudiantes y reforzó un aprendizaje integral basado en la confianza, la cooperación y la motivación. La combinación del enfoque comunicativo con el aprendizaje experiencial hizo que los niños se apropiaran del idioma de forma significativa y

contextualizada; para el futuro se propone expandir esta estrategia a otros grados y niveles educativos, e investigar cómo influye no solo en la expresión oral, sino también en la comprensión auditiva y la interacción intercultural. Además, es aconsejable integrar recursos tecnológicos sencillos como videos o grabaciones interactivas que fortalezcan la práctica oral y mantengan el interés de los estudiantes en entornos urbanos cada vez más tecnológicos.

## Conclusiones y Recomendaciones

La investigación logró demostrar que el juego de roles fortaleció la producción oral en inglés en estudiantes de grado Quinto A, quienes al principio mostraban inseguridad y temor a equivocarse al hablar, pero luego desarrollaron confianza y fluidez; evidenciando que el juego de roles es una estrategia pedagógica de uso para desarrollar el speaking en ambientes escolares de educación básica.

El proyecto logró un cambio en la personalidad de los alumnos porque se veían como participantes activos; esta nueva idea fue la base para que se atrevieran a expresarse más, sintieran que su voz era reconocida y participaran mucho más en el aula; los alumnos cambiaron su postura a una más autónoma y segura, lo que demuestra que la estrategia movilizó no solo el aprendizaje lingüístico, sino también situaciones emocionales y sociales que favorecen en la formación integral.

La influencia de la variable “juego de roles” se hizo notar en el progreso lingüístico y en la creación de un ambiente de aula más cooperativo y estimulante; la estrategia logró que los estudiantes aprendieran nuevo vocabulario, mejoraran su pronunciación y se comunicaran con mayor facilidad en simulaciones de situaciones cotidianas; sin embargo, algunos estudiantes necesitaron más apoyo por las diferencias en los estilos de aprendizaje, por lo que es necesario seguir reforzando el apoyo personalizado en las actividades orales.

Esta investigación contribuye a la educación mostrando que estrategias comunicativas normalmente relacionadas con niveles avanzados pueden ajustarse con éxito a nivel de primaria si se impulsan a través de actividades lúdicas y significativas; metodológicamente, la triangulación de entrevistas, diarios reflexivos y cuestionarios post-experiencia proporcionó una

perspectiva holística del proceso que puede informar futuras investigaciones que pretendan estudiar el desarrollo del speaking en entornos escolares similares.

Es recomendable que el colegio Discovery Kids siga utilizando el juego de roles como una actividad frecuente en las clases de inglés, cambiando los escenarios y las temáticas de acuerdo al contenido del grado. También es recomendable reforzar los espacios de práctica oral con dramatizaciones, mini diálogos y trabajos grupales para mantener la motivación y la participación. También es recomendable enriquecer la estrategia con refuerzo positivo y apoyo emocional para seguir construyendo confianza comunicativa.

Para futuras investigaciones, sería recomendable ampliar el período de intervención para poder apreciar cambios a largo plazo, así como incluir grabaciones de audio o video para poder hacer un análisis más profundo de la pronunciación y la fluidez; además, sería interesante investigar la influencia del juego de roles en otras competencias como la comprensión auditiva o la intercultural, y comparar los resultados entre grados para encontrar patrones de progresión en el uso del inglés.

### Referencias Bibliográficas

- Brown, H. D. (2007). *Principles of language learning and teaching* (5.ª ed.). Pearson Education.  
[https://www.scirp.org/reference/referencespapers?referenceid=3171799&utm\\_source=chatgpt.com](https://www.scirp.org/reference/referencespapers?referenceid=3171799&utm_source=chatgpt.com)
- Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2018). *Research methods in education* (8th ed.).  
Routledge. [https://staibabussalamsula.ac.id/wp-content/uploads/2024/03/Louis-Cohen-Lawrence-Manion-Keith-Morrison-Research-Methods-in-Education-Routledge-2018-staibabussalamsula.ac\\_.id\\_.pdf](https://staibabussalamsula.ac.id/wp-content/uploads/2024/03/Louis-Cohen-Lawrence-Manion-Keith-Morrison-Research-Methods-in-Education-Routledge-2018-staibabussalamsula.ac_.id_.pdf)
- Canale, M., & Swain, M. (1980). Theoretical bases of communicative approaches to second language teaching and testing. *Applied Linguistics*, 1(1), 1–47.  
[https://www.researchgate.net/profile/Merrill-Swain/publication/31260438\\_Theoretical\\_Bases\\_of\\_Communicative\\_Approaches\\_to\\_Second\\_Language\\_Teaching\\_and\\_Testing/links/0c960516b1dadad753000000/Theoretical-Bases-of-Communicative-Approaches-to-Second-Language-Teaching-and-Testing.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Merrill-Swain/publication/31260438_Theoretical_Bases_of_Communicative_Approaches_to_Second_Language_Teaching_and_Testing/links/0c960516b1dadad753000000/Theoretical-Bases-of-Communicative-Approaches-to-Second-Language-Teaching-and-Testing.pdf)
- Congreso de la República de Colombia. (1994). *Ley 115 de 1994. Por la cual se expide la Ley General de Educación*. Diario Oficial No. 41.214.  
[https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906\\_archivo\\_pdf.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf)
- Harmer, J. (2015). *The practice of English language teaching* (5th ed.). Pearson Education.  
<https://s1.papyruspub.com/files/demos/products/ebooks/academicbooks/applied-linguistics/Preview-The-Practice-of-English-Language-Teaching.pdf>
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill Education.

<https://bellasartes.upn.edu.co/wp-content/uploads/2024/11/METODOLOGIA-DE-LA-INVESTIGACION-Sampieri-Mendoza-2018.pdf>

Hymes, D. (1972). On communicative competence. In J. B. Pride & J. Holmes (Eds.), *Sociolinguistics: Selected readings* (pp. 269–293). Penguin. <https://wwwhomes.uni-bielefeld.de/sgramley/Hymes-1.pdf>

Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice Hall.

[https://www.researchgate.net/publication/235701029\\_Experiential\\_Learning\\_Experience\\_As\\_The\\_Source\\_Of\\_Learning\\_And\\_Development](https://www.researchgate.net/publication/235701029_Experiential_Learning_Experience_As_The_Source_Of_Learning_And_Development)

Kvale, S. (2011). *Doing interviews*. SAGE Publications.

[https://books.google.com.mx/books?id=UHIRDwAAQBAJ&printsec=frontcover&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.mx/books?id=UHIRDwAAQBAJ&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)

Ministerio de Educación Nacional. (2014). *Programa Nacional de Inglés 2015–2025: Colombia Very Well!*. Ministerio de Educación Nacional de Colombia.

[https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-343837\\_Programa\\_Nacional\\_Ingles.pdf](https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-343837_Programa_Nacional_Ingles.pdf)

Ministerio de Educación Nacional. (2009). Decreto 1290 de 2009. *Por el cual se reglamenta la evaluación del aprendizaje y promoción de los estudiantes*. Diario Oficial No. 47.340.

[https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-187765\\_archivo\\_pdf\\_decreto\\_1290.pdf](https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-187765_archivo_pdf_decreto_1290.pdf)

Ministerio de Educación Nacional. (2006). *Estándares básicos de competencias en lenguas extranjeras: inglés*. Ministerio de Educación Nacional de Colombia.

[https://www.mineduacion.gov.co/1780/articles-115174\\_archivo\\_pdf.pdf](https://www.mineduacion.gov.co/1780/articles-115174_archivo_pdf.pdf)

Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (2001). *Approaches and methods in language teaching* (2nd ed.). Cambridge University Press.

[https://ia801609.us.archive.org/28/items/ApproachesAndMethodsInLanguageTeaching2ndEditionCambridgeLanguageTeachingLibrary\\_201610/\\_\\_\\_Approaches\\_and\\_Methods\\_in\\_Language\\_Teaching\\_\\_2nd\\_Edition\\_\\_Cambridge\\_Language\\_Teaching\\_Library\\_.pdf](https://ia801609.us.archive.org/28/items/ApproachesAndMethodsInLanguageTeaching2ndEditionCambridgeLanguageTeachingLibrary_201610/___Approaches_and_Methods_in_Language_Teaching__2nd_Edition__Cambridge_Language_Teaching_Library_.pdf)

Schön, D. A. (1992). *La formación de profesionales reflexivos: Hacia un nuevo diseño de la enseñanza y el aprendizaje en las profesiones*. Paidós.

<https://josegastiel.wordpress.com/wp-content/uploads/2019/02/schc3b6n-la-formacion-de-profesionales-reflexivos-donald-schon.pdf>

UNESCO. (2012). *Why languages matter: Meeting Millennium Development Goals through multilingual education*. UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000219521>

UNESCO. (2005). *Declaración universal sobre bioética y derechos humanos*. París: UNESCO. [https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000146180\\_spa](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000146180_spa)

Vygotsky, L. S. (1979). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press. <https://home.fau.edu/musgrove/web/vygotsky1978.pdf>

Yin, R. K. (2009). *Case study research: Design and methods* (4th ed.). SAGE Publications. <https://journals.nipissingu.ca/index.php/cjar/article/view/73>

## Apéndices

### Apéndice A

*Muestras de investigación*

[https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/afparra\\_unadvirtual\\_edu\\_co/Ev0FVNtirftBojigfs4Awn4BPOrl-uyRvt409fhLaHi4Uw?e=yychho](https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/afparra_unadvirtual_edu_co/Ev0FVNtirftBojigfs4Awn4BPOrl-uyRvt409fhLaHi4Uw?e=yychho)