

Implementación del role-playing con scripts para el fortalecimiento de la expresión oral en inglés en estudiantes de séptimo grado del Colegio Pablo Correa León

Jessica Cecilia Gómez Bautista

Asesor

Eliana Cruz Carvajal

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Lenguas Extranjeras con Énfasis en Inglés

2026

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 La Institución Educativa Colegio Pablo Correa León de la ciudad de Cúcuta, trabajando con los estudiantes del grado 704 de la jornada de la mañana. El objetivo general fue Fortalecer la competencia en la expresión oral en inglés de los estudiantes del grado 704 del Colegio Pablo Correa León de Cúcuta (N de S) mediante la implementación del Role-playing con uso de scripts durante el segundo periodo académico del 2026.), utilizando un enfoque cualitativo y experimental en el que puso en juego el role-playing con uso de scripts reconociendo sus efectos en la expresión oral en inglés. A partir de este ejercicio investigativo, se concluyó que el role-play con scripts no solo mejora la expresión oral, sino que también aumenta la confianza de los estudiantes, lo que hace que participen más y usen el inglés de forma más natural.

Palabras clave: Role-play, Scripts, expresión, Competencia, oral.

Abstract

This document is the result of a formative research project developed as a degree requirement, which allowed for reflection on pedagogical practice and educational research. The study was conducted at Colegio Pablo Correa León School in the city of Cúcuta, working with 7th-grade students (group 704) from the morning shift. The main objective was to strengthen the students' English oral communication competence through the implementation of role-playing with the use of scripts during the second academic term of 2026. A qualitative and experimental approach was used, in which role-playing with scripts was applied in order to identify its effects on English oral expression. Based on this research process, it was concluded that role-play with scripts not only improves oral expression but also increases students' confidence, encouraging them to participate more and use English in a more natural way.

Keywords: Role-play, scripts, oral, expression, competence.

Tabla de Contenido

Introducción	7
Caracterización	9
Planteamiento del Problema	11
Pregunta de Investigación.....	14
Objetivos.....	15
Objetivo General.....	15
Objetivos Específicos.....	15
Marcos de Referencia	16
Referentes Conceptuales.....	16
Referentes Teóricos	18
Referentes Técnicos	20
Referentes Legales	21
Referentes Éticos	23
Herramientas y Métodos.....	26
Enfoque y Tipo de Estudio	26
Unidad de Análisis	27
Técnicas para la Recolección de Datos.....	27
Categorías para el Análisis de Datos	29
Categorías, Subcategorías e Indicadores.....	30
<i>Expresión Oral en Inglés</i>	30
<i>Interacción Comunicativa</i>	30
<i>Uso del Role-playing con Scripts</i>	31

<i>Factores Afectivos</i>	31
<i>Cierre Metodológico</i>	31
Resultados	33
Acercamiento de la Población	33
Experimentación	33
Identificación de Variaciones	34
Análisis y Discusión	36
Conclusiones y Recomendaciones	41
Referencias Bibliográficas	44
Apéndices.....	47

Lista de Apéndices

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

Introducción

El desarrollo de la expresión oral en inglés constituye uno de los principales desafíos en los contextos educativos actuales, especialmente en instituciones públicas donde los estudiantes presentan niveles básicos de dominio del idioma. En este sentido, promover estrategias que favorezcan la comunicación efectiva se convierte en una necesidad pedagógica, no solo para mejorar el desempeño académico, sino también para fortalecer las habilidades comunicativas de los estudiantes en un mundo cada vez más globalizado. Dentro de estas estrategias, el role-play ha cobrado relevancia por su capacidad de simular situaciones reales y fomentar la interacción en el aula, permitiendo que los estudiantes utilicen el idioma de manera significativa.

En el contexto de la Institución Educativa Colegio Pablo Correa León de la ciudad de Cúcuta, específicamente en el grado 704, se identificó una problemática relacionada con la baja participación en actividades orales en inglés. Durante las clases, se evidenció que los estudiantes tendían a permanecer en silencio, mostraban temor a equivocarse y recurrían con frecuencia al uso del español, lo que limitaba el desarrollo de su expresión oral. Este grupo fue seleccionado debido a que, según pruebas diagnósticas institucionales, presenta el nivel más bajo en la competencia general de inglés. Si bien esta situación es más evidente en este grupo, también refleja una tendencia presente en estudiantes con niveles básicos dentro de la institución. Diversos estudios han señalado que factores como la ansiedad, la falta de confianza y la ausencia de estrategias comunicativas adecuadas inciden negativamente en la producción oral, lo que justifica la necesidad de implementar metodologías que promuevan la participación activa y el uso del idioma en contextos reales.

Frente a esta problemática, la presente investigación tuvo como objetivo fortalecer la expresión oral en inglés de los estudiantes del grado 704 mediante la implementación del role-

play con uso de scripts. Para ello, se adoptó un enfoque cualitativo, enmarcado en la investigación-acción pedagógica, lo que permitió intervenir directamente en el aula y reflexionar sobre la práctica docente. La recolección de datos se realizó a través de técnicas como la observación, entrevistas semiestructuradas, grabaciones de las actividades y la aplicación de una rúbrica de evaluación, lo que facilitó el análisis del proceso y de los cambios en la expresión oral de los estudiantes.

Como principal hallazgo, se evidenció que el uso del role-play con scripts favorece el desarrollo de la expresión oral en inglés, al mejorar la fluidez, la participación y la confianza de los estudiantes, reduciendo la ansiedad al momento de comunicarse. Este resultado destaca la importancia de integrar estrategias pedagógicas que combinen el apoyo estructurado con la práctica comunicativa. En este sentido, se invita al lector a profundizar en el contenido del presente documento, donde se detalla el proceso investigativo y los aportes derivados de su implementación en el contexto educativo.

Caracterización

La presente investigación se desarrolla en el Colegio Pablo Correa León institución educativa de carácter público ubicada en la ciudadela de la Libertad en Cúcuta, que abarca las comunas 3 y 4, es una de las zonas más pobladas de la ciudad, predominan los estratos socioeconómicos bajos y medios, estratos 1,2 y 3. La Institución educativa ofrece preescolar, básica y media técnica con especialidad en desarrollo socio empresarial con énfasis en agroindustria y sistemas en articulación con el Sena.

La población participante está conformada por estudiantes de séptimo grado, con edades comprendidas entre los 11 y 13 años, el grupo seleccionado es 704 con un total de 35 estudiantes. La mayoría de los estudiantes proveniente de un núcleo familiar comprendido por los padres, también se ven situaciones de padres separados y otro grupo menor estudiantes a cargo de los abuelos, tías o familiares cercanos, la mayoría de los estudiantes viven en los alrededores del colegio lo que permite el acceso oportuno y asistencia constante a la Institución. Los participantes se encuentran en un nivel básico de competencia en lengua extranjera, con mayores dificultades en la participación oral. El grupo es heterogéneo en cuanto a habilidades, ritmos de aprendizaje.

El grupo 704 es la organización clasificatoria que se realizó al inicio del año escolar de acuerdo a los puntajes obtenidos con una prueba de calidad tipo prueba saber, en este sentido y de acuerdo a este contexto institucional se identifican demandas de aprendizaje relacionadas principalmente con el desarrollo de la confianza en los estudiantes para participar así mismo el fortalecimiento de la competencia comunicativa en inglés especialmente en la habilidad de expresión oral y ampliación de vocabulario básico en inglés. El entorno escolar presenta desafíos

como el tiempo limitado para la práctica oral, grupos numerosos y una exposición reducida al idioma fuera del aula.

Dentro de los factores contextuales en el proceso de aprendizaje de los estudiantes del grado 704, en el ámbito social y económico, muchos provienen de familias con recursos limitados, lo que restringe el acceso a materiales educativos, conectividad a internet y oportunidades de aprendizaje del inglés fuera del entorno escolar. En cuanto a las dinámicas familiares y su relación con la Institución en el involucramiento del proceso de aprendizaje de los estudiantes, cuentan con poco acompañamiento académico en casa debido a las jornadas laborales de sus acudientes y al bajo dominio del inglés en el hogar. Factores como la falta de hábitos de estudio y responsabilidad en la realización de tareas en casa influyen en la seguridad, confianza y consciencia de los estudiantes frente al aprendizaje. Estas condiciones evidencian la necesidad de generar en el aula un ambiente seguro, motivador e inclusivo que favorezca la expresión oral y la construcción de confianza en el aprendizaje del inglés.

Planteamiento del Problema

Los estudiantes del grado 704 de la Institución Educativa Colegio Pablo Correa León se caracterizan por mostrar una actitud receptiva y respetuosa hacia el aprendizaje del inglés, hacia los docentes y sus compañeros. Los estudiantes mantienen una escucha atenta durante las clases y presentan disposición para seguir las orientaciones del docente. El ambiente dentro del aula de clase es agradable y respetuoso, lo cual favorece la convivencia y la posibilidad de desarrollar actividades colaborativas y permitir que la clase fluya de una manera organizada. No se observa ausentismo por parte de los estudiantes lo que contribuye a la continuidad del proceso formativo, ya que la inasistencia hace que ellos puedan quedarse atrasados y desatender a las explicaciones del desarrollo de actividades. En cuanto al ritmo y habilidades de aprendizaje del grupo se observa que es heterogéneo, se evidencian avances en el reconocimiento de vocabulario básico y en la comprensión de instrucciones simples en inglés, lo cual es una base positiva y significativa para el fortalecimiento de la competencia comunicativa.

Durante el desarrollo de las clases de inglés se emplean principalmente estrategias como el uso de libros de texto y actividades guiadas por el docente, lo que ha permitido establecer rutinas de trabajo y mantener el orden en grupos numerosos. Estas estrategias favorecen el aprendizaje de la gramática, el vocabulario y seguir contenidos del plan de área; sin embargo, no han sido suficientes para promover una participación oral activa entre los estudiantes y que tampoco tengan confianza para poder hablar en inglés, tampoco hay tiempo suficiente para poder trabajar las 4 habilidades del inglés, solamente se trabaja la escritura y lectura enfocada en gramática y vocabulario. Durante las socializaciones, la mayoría de los estudiantes evitan intervenir, no se atreven a preguntar cuando presentan dificultades de comprensión y muestran inseguridad al expresarse en inglés. Además, el tiempo limitado destinado a la práctica oral,

sumado a la escasa exposición al idioma fuera del aula y al reducido acompañamiento académico en casa, limita las oportunidades de uso real de la lengua. En consecuencia, aunque las estrategias actuales facilitan la comprensión básica y el vocabulario en inglés, resultan poco efectivas para desarrollar la confianza y la expresión oral de los estudiantes.

Ante las dificultades identificadas en la participación oral y la confianza de los estudiantes, surge el interés por introducir el role-playing (juego de roles) como una estrategia en el proceso de enseñanza del inglés. Esta estrategia comunicativa permite a los estudiantes interactuar en situaciones simuladas, asumir diferentes roles y usar el idioma de manera significativa en contextos reales como lugares que se pueden frecuentar y haciendo uso del idioma con expresiones usadas en la vida real. Se plantea que la implementación sistemática de actividades de role-playing en el aula con usos de script podría contribuir al fortalecimiento de la confianza de los estudiantes y al incremento de su participación oral en inglés, al ofrecer un ambiente más seguro, lúdico e inclusivo para la práctica de la lengua. De este modo, el juego de roles se propone como una alternativa metodológica y técnica del enfoque comunicativo de la enseñanza de la lengua que se centra en la interacción y la comunicación en el mundo real que puede responder a las necesidades comunicativas del grupo con el desarrollo de una competencia funcional y al desarrollo en general de las 4 habilidades, pero enfocándonos en que los estudiantes puedan ganar confianza y oportunidades de participación en las clases de inglés.

A pesar de que existen prácticas pedagógicas orientadas al desarrollo de contenidos en inglés, persiste una brecha entre la enseñanza centrada en el uso de materiales tradicionales y la necesidad de promover la confianza y la participación oral de los estudiantes del grado 704 en un contexto con limitaciones socioeconómicas y baja exposición al idioma fuera del aula y la reorganización de los estudiantes por la prueba de calidad, haciendo énfasis en que esta prueba

no incluye el inglés, los estudiantes fueron evaluados en competencias ciudadanas, matemáticas, ciencias naturales y ciencias sociales, sin embargo sus características en la participación permiten hacer relevante este aspecto en general, Así mismo, no se cuenta con evidencia de la practica o inclusión del role-playing como estrategia de intervención en este contexto específico como estrategia de mediación para fortalecer la confianza y la expresión oral en estudiantes de séptimo grado. Esta brecha de conocimiento evidencia la necesidad de investigar cómo el uso de esta técnica comunicativa puede contribuir al mejoramiento del proceso de aprendizaje del inglés.

Pregunta de Investigación

¿Cómo fortalecer la competencia de expresión oral en inglés de los estudiantes del grado 704 del Colegio Pablo Correa León (Cúcuta) a través de la implementación del Role-Playing con uso de scripts durante el segundo periodo académico del 2026?

Objetivos

Objetivo General

Fortalecer la competencia en la expresión oral en inglés de los estudiantes del grado 704 del Colegio Pablo Correa León de Cúcuta (N de S) mediante la implementación del Role-playing con uso de scripts durante el segundo periodo académico del 2026.

Objetivos Específicos

Explorar el acercamiento de los estudiantes del grado 704 del Colegio Pablo Correa León al Role-playing con uso de scripts.

Implementar el role-playing con uso de scripts en los estudiantes del grado 704 del Colegio Pablo Correa León.

Reconocer los cambios en la competencia en la expresión oral en inglés de los estudiantes del grado 704 una vez implementado el role-playing con uso de scripts.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

En el contexto de la enseñanza del inglés como lengua extranjera, el desarrollo de las competencias desarrolla un papel fundamental, en especial la competencia comunicativa la cual implica fortalecer ciertas habilidades como la escucha, escritura, lectura y habla y reúne todo lo que se debe tener en cuenta para que el estudiante pueda comprender un idioma, pero que a su vez pueda comunicarse e interactuar efectiva y significativamente en diferentes contextos.

Hymes (1972, cómo se citó Cenoz, 1996) El concepto de competencia comunicativa fue propuesto por Dell Hymes, quien amplió la visión tradicional del lenguaje al señalar que el dominio de una lengua no se limita al conocimiento de sus reglas gramaticales, sino que también implica saber aspectos sobre cuándo, cómo y con quién usarla adecuadamente en diferentes contextos sociales.

Teniendo en cuenta que el concepto de la competencia comunicativa ha evolucionado gracias a los primeros aportes de diferentes autores como Chomsky, al estudio de la lingüística han contribuido hoy al entendimiento de lo que implica la competencia comunicativa actualmente, en este sentido Cenoz (1996) explica la diferencia entre competencia lingüística y competencia comunicativa de la siguiente manera:

La competencia comunicativa no es solamente una extensión de la competencia lingüística, a la que se le han añadido las reglas relacionadas con el uso. No se trata únicamente de una adición cuantitativa, es también y sobre todo, una ampliación cualitativa. El concepto de competencia lingüística se refiere al conocimiento de determinadas reglas mientras que la competencia comunicativa incluye además la habilidad o la destreza para utilizar ese conocimiento.

El concepto de competencia comunicativa a lo largo de los años de estudio ha pasado por diferentes campos en especial la educación, sobre todo en la enseñanza de lenguas extranjeras, Si bien el énfasis en la enseñanza de idiomas se había centrado en la precisión gramatical y sintáctica, siguiendo el trabajo de Hymes y otros (Gumperz y Hymes, 1972/1986), se produjo un “giro significativo hacia la enseñanza comunicativa de idiomas: este cambio implicó la enseñanza y el aprendizaje del lenguaje considerado apropiado para situaciones específicas, basándose en lo que los hablantes realmente usan, en lugar de lo que se presume que usan”. Paulston (1992, como se cita en Theresa Lillis, 2005).

Es importante mencionar el desarrollo de la expresión oral dentro de la competencia comunicativa, ya que está considerada una habilidad según Peña (2010) como:

“la expresión oral como la habilidad que constituye el medio profesional principal del que dispone el profesor de inglés para dirigir el proceso de enseñanza-aprendizaje de sus estudiantes, lo cual propiciará un mejor desempeño de estos en su accionar preprofesional y laboral futuro, siendo más competentes y haciendo llegar de una mejor manera los contenidos básicos que los alumnos y alumnas del nivel medio deben dominar” (p.8).

El desarrollo de la expresión oral como habilidad requiere practica constante y técnicas que permitan mejorarla, la asertividad en la comunicación se da desde la practica constante, en este sentido la expresión oral como habilidad juega un papel importante, ya que la idea de aprender inglés es poder llevarlo a la práctica, para poder comunicarse asertivamente y ser entendido por el receptor en un contexto determinado, de esta manera es indispensable destacar el uso del role-playing. El juego de roles o role-playing es un método para explorar los problemas que surgen en situaciones sociales complejas. Puede utilizarse para la formación de

profesionales o en el aula para la comprensión de la literatura, la historia e incluso la ciencia” (Blatner, 2009).

En términos educativos se define como un método de instrucción donde los estudiantes asumen la responsabilidad de representar diferentes roles de personajes, dentro de escenarios predefinidos, a menudo realistas” (Bawa, 2022 citado en Winardy et al, 2023).

Dentro de la propuesta de esta investigación se emplearán los scripts como parte específica del juego de roles, esto permitiendo que los estudiantes tengan una ayuda inicial para poder entender situaciones comunicativas, pero a su vez adquirir vocabulario, practicar la lectura, la escucha y la fluidez en la preparación del role-playing, de esta manera los scripts son definidos como “fragmentos o guiones para que los alumnos practiquen y luego lean en voz alta, centrándose en el acento, el ritmo y la entonación. Esta técnica puede o no requerir la memorización del texto y funciona mejor con géneros que suelen ser orales, como discursos, poemas, obras de teatro, guiones y diálogos”. (Marín & Montezuma, 2023).

La práctica constante de los scripts permitirá que los estudiantes pierdan el miedo al hablar en inglés y de esta manera habrá un cambio en la confianza de los aprendices, el cometer errores hace parte del proceso de mejoramiento y a su vez serán más conscientes de los procesos comunicativos dentro del uso del idioma, los estudiantes observarán más progreso en su adquisición del idioma porque verán útil el uso de expresiones y frases en diferentes contextos de la vida real.

Referentes Teóricos

Dentro de las teorías socioculturales del aprendizaje, uno de los conceptos más relevantes para el ámbito educativo es la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) propuesta por Lev Vygotsky. Este concepto explica que el aprendizaje ocurre de manera más efectiva cuando el estudiante

recibe apoyo o mediación de otras personas con mayor conocimiento, como el docente o sus compañeros. En este sentido, la ZDP se refiere a la distancia entre lo que el estudiante puede realizar de manera independiente y lo que puede lograr con orientación o colaboración. Según Matos (1996), citado en Salas (2001), este concepto “designa las acciones del individuo que al inicio él puede realizar exitosamente sólo en interrelación con otras personas, en la comunicación con éstas y con su ayuda, pero que luego puede cumplir en forma totalmente autónoma y voluntaria” (p. 8). Desde esta perspectiva, estrategias pedagógicas como el role-play con uso de scripts pueden proporcionar un apoyo inicial durante la práctica oral, facilitando que los estudiantes desarrollen progresivamente mayor seguridad y autonomía en su expresión en lengua extranjera.

Es necesario reconocer dentro de esta investigación que la habilidad de expresión oral esta relacionada con el output, pero que requiere primero del input en la lectura y reconocimiento de vocabulario y escucha de las conversaciones, Según Stephen Krashen (1989, como se citó en Pareja Ruiz & Barbaran Abregu, 2022):

El Input es la exposición de un idioma mediante la escucha y lectura, esta se vuelve comprensible cuando entendemos el mensaje de lo que oímos o leemos, restando protagonismo a leyes gramaticales, para que esto suceda debe ser ligeramente superior al nivel actual que se posee, es necesario incluir contextos comprensibles o conocidos para el aprendiz, de esta manera se aplica la situación actual que es igual a “i”, sumado a información de segundo nivel que serán igual a “i+1”, así se trabaja con lo conocido y lo nuevo por conocer (i+1), de esta manera pasa de ser solo “input” a “input comprensible”. (p. 10).

Referentes Técnicos

El Ministerio de Educación Nacional de Colombia ha establecido los Lineamientos Curriculares y los Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: Inglés, los cuales orientan la enseñanza del idioma hacia el desarrollo de habilidades comunicativas como escuchar, hablar, leer y escribir. Estos lineamientos promueven un enfoque comunicativo que busca que los estudiantes utilicen el idioma en contextos reales de interacción y no únicamente desde el aprendizaje de estructuras gramaticales. En relación con esta investigación, dichos estándares respaldan la implementación de estrategias didácticas que favorezcan la participación oral y el uso significativo del inglés, como es el caso del role-playing, el cual permite a los estudiantes interactuar en situaciones simuladas y fortalecer su confianza al comunicarse en el idioma.

Los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA) en inglés establecidos por el Ministerio de Educación Nacional de Colombia orientan los aprendizajes fundamentales que los estudiantes deben desarrollar en cada grado escolar. Estos lineamientos buscan garantizar que los estudiantes adquieran progresivamente habilidades comunicativas que les permitan comprender y producir mensajes sencillos en inglés en diferentes situaciones cotidianas. En el caso de los estudiantes de grado séptimo, los DBA promueven la participación en interacciones básicas, la descripción de situaciones y el uso de vocabulario relacionado con su contexto. En relación con esta investigación, estos lineamientos respaldan la implementación de estrategias pedagógicas como el role-playing, ya que este tipo de actividades permite que los estudiantes practiquen la expresión oral en contextos comunicativos significativos y fortalezcan su confianza al utilizar el idioma.

El Common European Framework of Reference for Languages es un documento internacional que orienta los procesos de enseñanza, aprendizaje y evaluación de lenguas extranjeras. Este marco establece niveles de competencia lingüística y describe las habilidades comunicativas que los estudiantes deben desarrollar para utilizar una lengua en contextos reales de comunicación. En el contexto educativo colombiano, el MCER sirve como una referencia importante para orientar la enseñanza del inglés hacia el desarrollo de habilidades como escuchar, hablar, leer y escribir. En relación con esta investigación, este referente técnico respalda la importancia de promover actividades que favorezcan la interacción y el uso del idioma en situaciones comunicativas, como el role-playing, que permite a los estudiantes practicar el inglés de manera más activa y significativa dentro del aula.

El Programa Nacional de Bilingüismo impulsado por el Ministerio de Educación Nacional de Colombia busca fortalecer el aprendizaje del inglés en las instituciones educativas del país, con el objetivo de mejorar las competencias comunicativas de los estudiantes y ampliar sus oportunidades académicas y profesionales. Este programa promueve el uso de metodologías que favorezcan la participación activa de los estudiantes y el uso del idioma en contextos reales de comunicación. En este sentido, la presente investigación se relaciona con estos lineamientos al proponer la implementación de actividades de role-playing en el aula, las cuales permiten crear escenarios comunicativos donde los estudiantes puedan interactuar, practicar el idioma y desarrollar mayor confianza en su expresión oral en inglés.

Referentes Legales

La Constitución Política de Colombia de 1991 establece la educación como un derecho fundamental de todas las personas y como un servicio público que cumple una función social, orientado al acceso al conocimiento, la ciencia y la cultura, tal como se señala en el artículo 67.

En este sentido, la educación no solo busca la transmisión de contenidos, sino también el desarrollo integral de los estudiantes y el fortalecimiento de sus capacidades para participar activamente en la sociedad. En relación con la presente investigación, este principio respalda la implementación de estrategias pedagógicas que contribuyan al mejoramiento del proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés, especialmente en el fortalecimiento de la expresión oral y la confianza de los estudiantes mediante el uso de actividades de role-playing dentro del aula.

La Ley General de Educación regula el sistema educativo colombiano y establece los objetivos de la educación básica y media, orientados al desarrollo integral de los estudiantes en sus dimensiones personal, social y académica. Dentro de sus disposiciones, esta ley promueve el desarrollo de competencias comunicativas y el aprendizaje de lenguas extranjeras como parte de la formación integral, reconociendo la importancia del inglés en los contextos educativos actuales. En este sentido, la presente investigación se articula con este marco legal al proponer la implementación de una estrategia pedagógica basada en el role-playing con uso de scripts, con el propósito de fortalecer la expresión oral en inglés de los estudiantes del grado 704 y promover una participación más activa en el aula.

En el contexto colombiano, la presente propuesta de investigación se fundamenta en la Ley 1651 de 2013, la cual fortalece el desarrollo de competencias en lenguas extranjeras, especialmente el inglés, como una necesidad para la formación integral de los estudiantes y su proyección en un contexto globalizado. Esta ley promueve el mejoramiento de las habilidades comunicativas, entre ellas la expresión oral, entendida como un componente clave para la interacción significativa. Asimismo, la propuesta se articula con los lineamientos establecidos por el Ministerio de Educación Nacional a través de los Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras (Guía 22), los cuales orientan el desarrollo progresivo de la competencia

comunicativa en inglés, haciendo énfasis en la capacidad de los estudiantes para participar en conversaciones, expresar ideas y desenvolverse en situaciones cotidianas. En este sentido, el uso del role-play como estrategia pedagógica se alinea con estos lineamientos al fomentar espacios de interacción auténtica que contribuyen al fortalecimiento de la expresión oral en el aula de clase.

El Código de Infancia y Adolescencia (Ley 1098 de 2006, Colombia) establece la protección integral de los niños, niñas y adolescentes en Colombia, garantizando el respeto por su dignidad, bienestar y derechos en los diferentes espacios en los que se desarrollan, entre ellos el ámbito educativo. Esta normativa reconoce a los menores de edad como sujetos de derechos y promueve su protección en cualquier proceso que implique su participación, incluyendo actividades académicas e investigativas. En relación con la presente investigación, este referente legal respalda la importancia de garantizar condiciones de respeto, seguridad y bienestar para los estudiantes participantes, asegurando que las actividades propuestas dentro del aula, como el role-playing para fortalecer la expresión oral en inglés, se desarrollen en un ambiente seguro, inclusivo y acorde con su edad y proceso formativo.

Referentes Éticos

Debido a que la investigación se desarrollará con estudiantes de séptimo grado del Colegio Pablo Correa León, quienes en su mayoría son menores de edad, se tendrá en cuenta el consentimiento informado de los padres o acudientes antes de iniciar el proceso. En este documento se explicará de manera clara el propósito del estudio, las actividades que se realizarán durante la implementación del role-playing con uso de scripts, así como el carácter académico de la investigación. De igual manera, se informará que la participación de los estudiantes es

voluntaria y que pueden expresar sus opiniones o retirarse de las actividades investigativas si así lo consideran, sin que esto afecte su proceso formativo dentro de la institución.

Normalmente se espera que el consentimiento informado voluntario de los implicados para participar en un estudio se obtenga al comienzo del mismo, y que los investigadores permanezcan sensibles y abiertos a la posibilidad de que los participantes deseen, por cualquier razón y en cualquier momento, retirar su consentimiento. La Asociación considera que “el consentimiento informado voluntario y continuo es la condición por la cual los participantes entienden y aceptan su participación, así como los términos y aspectos prácticos de la misma, sin ningún tipo de coacción, antes de que se inicie la investigación”. (Pág. 10).

Durante el desarrollo de la intervención pedagógica se procurará mantener un ambiente de aprendizaje seguro, respetuoso y motivador que favorezca la participación de todos los estudiantes. Las actividades de role-playing estarán diseñadas teniendo en cuenta la edad, el nivel de inglés y las características del grupo, con el fin de promover la confianza y la interacción sin generar presión o incomodidad en los participantes. Asimismo, se fomentará el respeto entre compañeros y el reconocimiento del error como parte natural del proceso de aprendizaje, buscando que los estudiantes se sientan seguros al expresar sus ideas en inglés.

La Asociación Británica de Investigación menciona:

“toda investigación educativa debe llevarse a cabo dentro de una ética de respeto por: la persona; el conocimiento; los valores democráticos; la calidad de la investigación educativa; y la libertad académica” (p.5.) de la misma manera “cree que los investigadores en educación deben operar dentro de una ética de respeto por cualquier persona incluyéndose a sí mismos involucrada en o tocada por la investigación que están llevando a cabo” (p.7).

La Asociación Británica de Investigación Educativa, 2020 también señala que los investigadores deben ser abiertos y honestos con los participantes, evitando la no divulgación para garantizar que se recogen los datos pertinentes y garantizar el bienestar de los investigadores. Así mismo “Salvaguardar el bienestar físico y psicológico de los investigadores forma parte de la responsabilidad ética de las instituciones empleadoras y los patrocinadores, así como de los propios investigadores”.(p.41.)

La información recolectada durante el proceso investigativo será utilizada únicamente con fines académicos y de análisis dentro del estudio. Para proteger la identidad de los participantes, los datos serán presentados de manera confidencial, utilizando códigos o seudónimos en lugar de los nombres reales de los estudiantes. De esta manera, se garantiza que la información obtenida en las actividades y registros de la investigación sea tratada de forma responsable y respetuosa, asegurando la privacidad de los estudiantes y de la institución educativa participante.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

El presente estudio se enmarca en un enfoque cualitativo, ya que busca comprender y analizar el proceso de fortalecimiento de la competencia de expresión oral en inglés de los estudiantes, centrándose en sus desempeños, interacciones y percepciones durante la implementación de la estrategia pedagógica basada en el role-playing con uso de scripts. Este enfoque permite interpretar los cambios en la producción oral más allá de resultados numéricos, considerando el contexto educativo y las experiencias de los participantes.

De acuerdo con Herrera (s.f.), retomando los aportes de Taylor y Bogdan (1986), la investigación cualitativa se orienta a la generación de datos descriptivos a partir de las palabras y comportamientos observables de las personas en sus contextos naturales. Este enfoque se caracteriza por ser inductivo y por adoptar una perspectiva holística, en la cual los fenómenos sociales no se fragmentan en variables, sino que se comprenden como totalidades complejas. En este sentido, el investigador cualitativo reconoce su influencia en el proceso investigativo y busca interpretar la realidad desde la referencia de los participantes, procurando suspender sus propias creencias y valorando todas las perspectivas como significativas. Este enfoque se distingue por su carácter humanista, validando la información y su interés por considerar todos los escenarios y sujetos como dignos de estudio.

Asimismo, el estudio corresponde a una investigación-acción Pedagógica (IAP), dado que el docente-investigador interviene directamente en el aula con el propósito de mejorar su propia práctica pedagógica en la enseñanza del inglés. Este tipo de estudio es pertinente porque permite identificar una problemática que en esta investigación es el bajo nivel de expresión oral,

implementar una estrategia como el role-playing con scripts y reflexionar sobre sus efectos para generar mejoras en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Unidad de Análisis

La unidad de análisis está conformada por 35 estudiantes del grado 704 del Colegio Pablo Correa León, ubicado en Cúcuta, Norte de Santander.

Técnicas para la Recolección de Datos

La recolección de datos se llevará a cabo mediante la aplicación de técnicas e instrumentos fundamentados en los lineamientos metodológicos expuestos en Metodología educativa I (Abalde Paz & Muñoz Cantero, 1992). Esta referencia permite sustentar la elección de procedimientos adecuados para el contexto educativo y coherentes con los objetivos del estudio. Las técnicas de recolección de datos del presente estudio se seleccionan en coherencia con los objetivos específicos planteados, con el propósito de obtener información pertinente que permita analizar el proceso de fortalecimiento de la competencia de expresión oral en inglés a través del role-playing con uso de scripts.

En relación con el primer objetivo, orientado a explorar el acercamiento de los estudiantes al role-playing con uso de scripts, se emplearán técnicas de carácter exploratorio que permitan identificar sus percepciones, actitudes y nivel de familiaridad con este tipo de estrategia. Para ello, se utilizará la observación directa, la cual facilitará reconocer el nivel inicial de participación, la disposición hacia el uso del inglés y las reacciones frente a actividades orales en el aula. Asimismo, se aplicarán una entrevista semiestructurada y con pregunta abierta a los estudiantes, con el fin de conocer sus percepciones sobre la expresión oral en inglés, las principales dificultades que enfrentan y su experiencia previa con actividades de simulación como el role-playing.

En cuanto al segundo objetivo, centrado en la implementación del role-playing con uso de scripts, se emplearán técnicas que permitan documentar de manera sistemática el desarrollo de la intervención pedagógica. En este sentido, se recurrirá a la observación participante, mediante la cual el docente en función de investigador registrará aspectos relevantes como la interacción entre los estudiantes, el uso del idioma y la apropiación de los scripts durante las actividades. De igual forma, se llevará un diario reflexivo del docente, en el que se consignarán de manera continua los avances, dificultades, niveles de participación y demás situaciones significativas observadas durante el proceso.

Es importante destacar que las grabaciones de los role-play constituirán la evidencia principal del estudio, ya que permitirán analizar de manera detallada el desempeño oral de los estudiantes y servirán como insumo clave para la triangulación de la información en la fase de análisis, al contrastarlas con el registro de observación es decir el diario de campo del docente, la rúbrica de evaluación y las percepciones de los participantes.

Finalmente, para dar respuesta al tercer objetivo, orientado a reconocer los cambios en la competencia de expresión oral en inglés una vez implementada la estrategia, se utilizarán técnicas de valoración y percepción que permitan identificar posibles transformaciones en el desempeño de los estudiantes. En este sentido, se empleará una rúbrica de evaluación de expresión oral, la cual permitirá valorar aspectos como la fluidez, la pronunciación, la interacción y la confianza. Asimismo, se aplicará un cuestionario post-experiencia con el fin de recoger la percepción de los estudiantes sobre el impacto del role-playing con scripts en su aprendizaje y en su confianza al comunicarse en inglés y su actitud frente al uso del idioma.

Categorías para el Análisis de Datos

Para el análisis de la información se definieron categorías en coherencia con la pregunta de investigación y los objetivos específicos, las cuales permiten organizar, reducir e interpretar los datos recolectados desde una perspectiva cualitativa, facilitando la identificación de patrones y significados en el proceso investigativo (Miles & Huberman, 1994).

En este sentido, se establecen como categorías principales: expresión oral en inglés, interacción comunicativa, uso del role-playing con scripts y factores afectivos. La categoría expresión oral en inglés permitirá analizar aspectos relacionados con el desempeño lingüístico de los estudiantes, tales como la fluidez, la pronunciación, el uso de vocabulario y la coherencia en el discurso. Por su parte, la categoría interacción comunicativa facilitará la interpretación de la participación de los estudiantes en las actividades, el uso del inglés en contextos simulados y su capacidad para responder e interactuar con sus compañeros durante los role-plays.

Asimismo, la categoría uso del role-playing con scripts permitirá analizar el nivel de apropiación de la estrategia pedagógica, considerando aspectos como la comprensión de los guiones, el uso adecuado del lenguaje propuesto y la capacidad de adaptación o creatividad en las representaciones. Finalmente, la categoría factores afectivos permitirá identificar elementos relacionados con la confianza, la motivación y la disminución de la ansiedad al momento de comunicarse en inglés, aspectos fundamentales en el desarrollo de la expresión oral.

Estas categorías constituyen el punto de partida para el análisis de los datos, ya que, como lo plantean Miles y Huberman (1994), permiten estructurar la información en matrices y facilitar su interpretación. De esta manera, se organizarán los datos recolectados en los diferentes momentos del estudio, lo que permitirá evidenciar cambios significativos en la competencia de

expresión oral en inglés de los estudiantes tras la implementación del role-playing con uso de scripts.

Para el análisis de la información se establecen categorías en coherencia con la pregunta de investigación y los objetivos específicos, siguiendo los planteamientos de Miles y Huberman (1994), quienes proponen la organización y reducción de datos mediante sistemas categoriales que faciliten su interpretación.

Categorías, Subcategorías e Indicadores

Expresión Oral en Inglés

Subcategorías

- Fluidez
- Pronunciación
- Vocabulario

Indicadores

- Continuidad del discurso sin pausas excesivas
- Claridad en la pronunciación de palabras
- Uso adecuado de vocabulario aprendido

Interacción Comunicativa

Subcategorías

- Participación
- Respuesta comunicativa
- Uso del inglés en interacción

Indicadores

- Participación activa en los role-plays

- Capacidad de responder a intervenciones de compañeros
- Uso del inglés durante la actividad.

Uso del Role-playing con Scripts

Subcategorías

- Comprensión del guion
- Apropiación del lenguaje
- Creatividad y adaptación

Indicadores

- Comprensión del contenido del script
- Uso adecuado de expresiones propuestas
- Capacidad de modificar o enriquecer el guion

Factores Afectivos

Subcategorías:

- Motivación
- Confianza
- Ansiedad

Indicadores

- Disposición para participar voluntariamente en el role-play
- Seguridad al expresarse en inglés
- Reducción del temor a equivocarse

Cierre Metodológico

Estas categorías permiten estructurar la información en matrices de análisis, facilitando la identificación de patrones, relaciones y cambios en el proceso investigativo. La triangulación de

datos a partir de las grabaciones de los role-play, la observación, las rúbricas y las percepciones de los estudiantes posibilitará una comprensión más profunda del impacto de la estrategia pedagógica en el fortalecimiento de la expresión oral en inglés.

Resultados

A través de los siguientes hallazgos obtenidos durante el desarrollo de la investigación se permite analizar el impacto del uso del role-playing con scripts en el fortalecimiento de la expresión oral en inglés de los estudiantes. Los resultados se estructuran en tres apartados, en coherencia con los objetivos específicos planteados: el acercamiento inicial de la población a la estrategia, la fase de experimentación mediante su implementación en el aula y, finalmente, las variaciones identificadas en el desempeño y las percepciones de los estudiantes tras la intervención.

Acercamiento de la Población

En la fase de acercamiento inicial a la variable de estudio, relacionada con el uso del role-playing, se analizaron las percepciones y comportamientos de los estudiantes a partir de la aplicación de entrevistas semiestructuradas y la observación directa en el aula. Los resultados evidenciaron que la mayoría de los estudiantes presentaban un conocimiento limitado sobre esta estrategia, ya que manifestaron no haber participado previamente en actividades de role-play o tener una noción superficial de la misma en otros contextos. Asimismo, desde las observaciones realizadas por la docente, se identificó que, en los primeros encuentros, los estudiantes mostraban dudas frente a la dinámica de la actividad, actitud reservada y poca disposición para participar en interacciones orales. Estas percepciones iniciales permiten evidenciar un acercamiento incipiente a la variable, caracterizado por la falta de familiaridad con la estrategia y cierta inseguridad al momento de enfrentarse a actividades comunicativas en inglés.

Experimentación

Durante la fase de experimentación, se implementaron dos intervenciones pedagógicas centradas en el uso del role-playing con scripts, con el propósito de fortalecer la expresión oral

en inglés. En la primera intervención, se realizó una actividad de modelación en la que se presentó a los estudiantes la dinámica del role-play, brindando espacios guiados para la práctica de la pronunciación y la familiarización con el uso del idioma en contextos simulados. A partir de esta experiencia, se evidenció una respuesta positiva por parte de los estudiantes, ya que, de manera voluntaria, ocho parejas decidieron participar frente al grupo, lo cual refleja un aumento en la motivación y disposición hacia la actividad. Según los registros del diario reflexivo docente, este momento permitió identificar avances iniciales en la fluidez y en la confianza al expresarse en inglés.

En la segunda intervención, se llevó a cabo la representación organizada de los role-plays por parte de todos los estudiantes, incluyendo la grabación de las simulaciones como evidencia del proceso. En esta fase, se observó una mayor apropiación de los guiones, así como un uso más constante del inglés durante la interacción. Asimismo, la aplicación de la rúbrica de evaluación permitió evidenciar mejoras progresivas en aspectos como la pronunciación, el uso de vocabulario y la interacción comunicativa. En conjunto, estas intervenciones permitieron observar cómo el uso del role-playing influyó de manera significativa en el desarrollo de la expresión oral, evidenciando cambios tanto en el desempeño lingüístico como en la actitud de los estudiantes frente al uso del idioma.

Identificación de Variaciones

A partir del análisis comparativo entre la fase inicial y la posterior a la implementación del role-playing con uso de scripts, se evidenciaron cambios significativos en la expresión oral en inglés de los estudiantes. En un primer momento, los datos mostraban un acercamiento limitado a la estrategia, acompañado de baja participación, inseguridad al expresarse y dificultades en la fluidez, pronunciación y uso de vocabulario. Sin embargo, tras las

intervenciones, los resultados obtenidos a través de las grabaciones, la rúbrica de evaluación y los instrumentos post-intervención evidenciaron una mejora progresiva en estos aspectos. En términos de desempeño lingüístico, los estudiantes lograron mayor continuidad en el discurso, una pronunciación más clara y un uso más amplio del vocabulario aprendido durante las actividades.

Asimismo, en la interacción comunicativa se observó un cambio de una participación pasiva a una participación más activa y voluntaria, evidenciada en la disposición de los estudiantes para intervenir en los role-plays y sostener intercambios en inglés. En cuanto a los factores afectivos, los datos reflejan una disminución en los niveles de ansiedad y un fortalecimiento de la confianza, lo cual se manifestó en una mayor seguridad al expresarse oralmente. De igual manera, los resultados del cuestionario post-experiencia indican que los estudiantes perciben el role-playing como una estrategia que facilita el aprendizaje del idioma y favorece su participación. En conjunto, estas variaciones evidencian que la implementación del role-playing con uso de scripts tuvo un impacto positivo en el fortalecimiento de la expresión oral en inglés, tanto en el ámbito lingüístico como en el actitudinal.

Análisis y Discusión

Los resultados obtenidos evidencian que la implementación del role-playing con uso de scripts generó un impacto significativo en el fortalecimiento de la expresión oral en inglés de los estudiantes, en coherencia con el objetivo general de la investigación. A partir del análisis de los datos recolectados mediante la observación, las entrevistas, las grabaciones y la rúbrica de evaluación, se identificaron avances tanto en el desempeño lingüístico como en los aspectos interactivos y afectivos de los participantes. En este sentido, los hallazgos permiten dar respuesta a los objetivos específicos planteados, el acercamiento inicial de los estudiantes a la estrategia, seguido de su implementación en el aula y, por último, el reconocimiento de cambios significativos en su competencia oral. De esta manera, el análisis se orienta a interpretar estos resultados a la luz de las categorías establecidas, con el fin de comprender cómo el role-play con uso de scripts incidió en el desarrollo de la expresión oral. Así, se busca no solo describir los cambios observados, sino también explicar su relevancia en el contexto educativo y su aporte al proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma.

Se evidencia que los estudiantes al role-playing con uso de scripts evidencia que la población presentó un nivel limitado de familiaridad con esta estrategia en un primer momento, lo cual se reflejó en actitudes de duda, baja participación y cierta negación frente a las actividades de interacción oral. En el diagnóstico inicial, se consideró que los estudiantes no habían tenido experiencias previas significativas con dinámicas de simulación en inglés, lo que explica la inseguridad y el uso restringido del idioma. No obstante, se identificaron elementos que resultaron relevantes para el desarrollo del estudio, como el interés emergente de algunos estudiantes por comprender la dinámica del role-play, lo cual sugiere una disposición inicial que, aunque limitada, permitió proyectar un escenario favorable para la intervención. Se confirma la

hipótesis de que los estudiantes presentan dificultades en su expresión oral y poca experiencia en el uso de estrategias comunicativas, también se evidencia que existen condiciones iniciales como la curiosidad y la apertura a nuevas actividades que favorecen la implementación del role-playing como herramienta pedagógica.

El análisis de la fase de experimentación evidencia que la implementación del role-play con uso de scripts influyó de manera significativa en los estudiantes del grado 704, al propiciar un entorno de aprendizaje interactivo que favoreció el desarrollo progresivo de la expresión oral en inglés. Durante las intervenciones, el uso de los guiones funcionó como un recurso de apoyo que facilitó la participación activa, la práctica de la pronunciación y la organización del discurso, permitiendo que los estudiantes pasaran de una producción limitada a una interacción más fluida. Estos resultados se relacionan con los planteamientos de Lev Vygotsky sobre la Zona de Desarrollo Próximo, ya que el role-play con scripts actuó como un mecanismo de mediación, se evidencia la pertinencia de la teoría del input de Stephen Krashen, dado que los scripts proporcionaron un input comprensible. En este sentido, los datos obtenidos confirman que la combinación de apoyo estructurado y práctica comunicativa contribuye de manera efectiva al fortalecimiento de la expresión oral.

A partir de los datos recolectados mediante las grabaciones, la rúbrica de evaluación y los instrumentos post-intervención, se observó una mejora en la fluidez, reflejada en una mayor continuidad del discurso, así como avances en la pronunciación y en el uso del vocabulario trabajado durante las actividades. Asimismo, los resultados del cuestionario post-experiencia y las entrevistas finales evidenciaron transformaciones en las percepciones de los estudiantes, quienes manifestaron sentirse más seguros al expresarse en inglés y más motivados para participar en actividades orales. Expresiones como “me sentí más confiado al hablar” o “ya no

me da tanta pena participar” reflejan una disminución en los niveles de ansiedad y un fortalecimiento de la confianza. De igual manera, se identificó un cambio en la actitud frente al uso del idioma, pasando de una participación pasiva a una disposición más activa.

Los hallazgos obtenidos en esta investigación coinciden con diversos estudios previos que destacan el role-play como una estrategia efectiva para el desarrollo de la expresión oral en lengua extranjera. En particular, los resultados se alinean con los enfoques socioculturales del aprendizaje, los cuales resaltan la importancia de la interacción y la mediación en la construcción del conocimiento, tal como lo plantea Lev Vygotsky. Asimismo, se observa concordancia con investigaciones que, desde la perspectiva de Stephen Krashen, señalan que el uso de input comprensible en contextos significativos favorece la producción oral en los estudiantes. No obstante, a diferencia de algunos estudios en los que la producción oral se desarrolla de manera más espontánea, en esta investigación el uso de scripts como herramienta de apoyo resultó ser un factor clave para facilitar la participación y reducir la ansiedad, especialmente en estudiantes con bajo nivel de dominio del idioma. Esta diferencia puede explicarse por las características del contexto educativo y el nivel de los participantes, lo cual resalta la importancia de adaptar las estrategias pedagógicas a las necesidades específicas de los estudiantes.

A pesar de los resultados positivos obtenidos, es importante reconocer algunas limitaciones que pudieron influir en el desarrollo y los hallazgos de la investigación. En primer lugar, el tamaño de la muestra, conformado por un único grupo de 35 estudiantes del grado 704, lo cual al finalizar se redujo a la participación de 25 estudiantes, después de firmados los consentimientos informados, esto también limita la generalización de los resultados a otros contextos educativos. Asimismo, el tiempo de implementación de la estrategia fue relativamente corto, lo que limita posibilidad de observar cambios a largo plazo en la competencia de expresión

oral en inglés. De igual manera, factores como el nivel heterogéneo de los estudiantes, la disponibilidad de tiempo en el aula y posibles dificultades técnicas durante las grabaciones pudieron incidir en el desarrollo de las actividades. Estas limitaciones sugieren que, en futuras investigaciones, sería pertinente ampliar la muestra, hacer intervenciones en un periodo de intervención largo.

Los resultados de esta investigación tienen importantes implicaciones para el contexto educativo, especialmente en la enseñanza del inglés como lengua extranjera. En primer lugar, se evidencia que el role-play con uso de scripts constituye una estrategia pedagógica efectiva para fortalecer la expresión oral, ya que facilita la participación, reduce la ansiedad y promueve el uso del idioma en contextos significativos. En este sentido, su implementación puede ser considerada como una herramienta didáctica pertinente para docentes que buscan fomentar habilidades comunicativas en el aula, en especial a los grupos 3 y 4 de cada nivel del colegio que están clasificados bajo la aplicación de “Pruebas de calidad” dentro de una de las políticas institucionales. Asimismo, los hallazgos sugieren la importancia de integrar actividades que combinen el apoyo estructurado con la práctica interactiva, favoreciendo un aprendizaje progresivo y contextualizado. A nivel institucional, esta estrategia podría incorporarse en los planes de área que puedan contribuir al mejoramiento de los procesos de enseñanza-aprendizaje del inglés.

En síntesis, el análisis de los resultados permite concluir que la implementación del role-play con uso de scripts favorece significativamente el fortalecimiento de la expresión oral en inglés, al incidir tanto en el desempeño lingüístico como en los aspectos interactivos y afectivos de los estudiantes. La estrategia demostró ser un recurso eficaz para promover la participación activa, mejorar la fluidez, la pronunciación y el uso del vocabulario, así como para fortalecer la

confianza y disminuir la ansiedad al comunicarse en inglés. A partir de estos hallazgos, surgen nuevas preguntas de investigación relacionadas con el impacto del role-play en otros niveles educativos, su aplicación sin el uso de scripts o su integración con herramientas tecnológicas. Asimismo, se sugiere explorar estudios de carácter longitudinal que permitan analizar la sostenibilidad de los avances en la expresión oral a lo largo del tiempo. De esta manera, se abre la posibilidad de continuar profundizando en el uso de estrategias comunicativas que contribuyan al desarrollo integral de las habilidades en lengua extranjera.

Conclusiones y Recomendaciones

Los resultados de la investigación evidencian que el uso del role-play con scripts permitió fortalecer la expresión oral en inglés de los estudiantes del grado 704. En relación con la pregunta de investigación, ¿Cómo fortalecer la competencia de expresión oral en inglés de los estudiantes del grado 704 del Colegio Pablo Correa León (Cúcuta) a través de la implementación del role-playing con uso de scripts?, se encontró que esta estrategia favorece la participación, el uso del idioma y la interacción entre los estudiantes. Inicialmente, se observó un acercamiento limitado, caracterizado por baja confianza y poca participación; sin embargo, durante la implementación, los estudiantes mostraron una mayor disposición para expresarse en inglés y participar en las actividades, evidenciando así la efectividad de la estrategia.

En cuanto a la expresión oral en el desarrollo de la investigación, se evidenciaron avances significativos en los estudiantes, especialmente en la fluidez, la pronunciación y el uso del vocabulario. Asimismo, se identificó una mejora en la seguridad al comunicarse en inglés, acompañada de una disminución de la ansiedad y una actitud más positiva frente al uso del idioma. Estos resultados permiten concluir que el role-play con scripts no solo fortaleció la expresión oral, sino que también influyó en la confianza y disposición de los estudiantes, aspectos fundamentales para el desarrollo de habilidades comunicativas en lengua extranjera.

El uso del role-play con scripts tuvo un impacto positivo en los estudiantes del grado 704, al facilitar el desarrollo de la expresión oral en inglés mediante actividades dinámicas y contextualizadas. Entre los principales logros, se destaca el aumento en la participación, la mejora en la interacción y el fortalecimiento de la confianza al comunicarse en inglés. Además, el uso de los scripts permitió a los estudiantes contar con un apoyo inicial que favoreció la organización de sus ideas y la producción oral. No obstante, se identificaron algunos aspectos

menos efectivos, como la dependencia inicial de los guiones y las dificultades en la pronunciación en ciertos estudiantes, lo que evidencia la necesidad de continuar reforzando estos aspectos de manera progresiva. En general, la estrategia demostró ser pertinente, aunque requiere continuidad para consolidar los aprendizajes alcanzados.

Los resultados de este estudio aportan a la literatura existente al evidenciar que el uso del role-play con scripts es una estrategia efectiva para fortalecer la expresión oral en contextos escolares, especialmente en niveles donde los estudiantes presentan inseguridad al comunicarse en inglés. A nivel metodológico, la investigación resalta la importancia de integrar el uso de guiones como herramienta de apoyo que facilita el paso de la comprensión a la producción oral. Asimismo, estos hallazgos pueden orientar futuras investigaciones interesadas en explorar el uso de estrategias comunicativas en el aula, ya sea en otros niveles educativos o mediante la incorporación de recursos tecnológicos. De esta manera, el estudio no solo confirma aportes teóricos previos, sino que también propone una aplicación práctica adaptable a diferentes contextos educativos.

A partir de los hallazgos obtenidos, se recomienda a los docentes del Colegio Pablo Correa León y contextos similares implementar de manera sistemática el role-play con uso de scripts como estrategia para fortalecer la expresión oral en inglés. Es importante iniciar con guiones estructurados que sirvan como apoyo, especialmente en estudiantes con bajo nivel de confianza, y posteriormente promover actividades más abiertas que fomenten la autonomía. Asimismo, se sugiere generar espacios frecuentes de práctica oral en el aula, donde se priorice la comunicación sobre la corrección inmediata, con el fin de reducir la ansiedad y fortalecer la participación. De igual manera, es recomendable integrar la evaluación mediante rúbricas claras

que permitan hacer seguimiento al progreso en fluidez, pronunciación e interacción, favoreciendo un proceso formativo continuo.

En cuanto a futuras investigaciones, se sugiere realizar ajustes metodológicos como la ampliación del tiempo de intervención y la inclusión de una muestra más diversa que permita comparar resultados en distintos niveles educativos. Asimismo, sería pertinente explorar nuevas variables relacionadas con el uso del role-play, como la incorporación de herramientas tecnológicas, el trabajo colaborativo en grupos más amplios o la implementación de role-play sin uso de scripts para analizar el nivel de autonomía alcanzado por los estudiantes. También se recomienda incluir instrumentos de seguimiento a largo plazo que permitan evaluar la permanencia de los avances en la expresión oral, lo cual contribuiría a obtener una visión más completa del impacto de esta estrategia en el aprendizaje del inglés.

Referencias Bibliográficas

- Asociación Británica de Investigación Educativa [BERA] (2019) Guía Ética para la Investigación Educativa (4.a ed.) (L. Rivera Otero and R. Casado-Muñoz, Trads.), Londres.
<https://www.bera.ac.uk/publication/guia-etica-para-la-investigacion-educativa-cuarta-edicion-2018>
- Congreso de la República de Colombia. (2013). *Ley 1651 de 2013, por la cual se modifica la Ley General de Educación y se dictan otras disposiciones.*
- Constitución Política de Colombia [Const]. Art. 67. 4 de julio de 1991 (Colombia).
- Código de la Infancia y la Adolescencia. (2006). *Por la cual se expide el Código de la Infancia y la Adolescencia.* Congreso de la República de Colombia.
<https://www.icbf.gov.co/ley-1098-de-2006>
- Herrera, J. (s.f.). La investigación cualitativa. Recuperado de:
<http://biblioteca.udgvirtual.udg.mx/jspui/bitstream/123456789/1167/1/La%20investigaci%C3%B3n%20cualitativa.pdf>
- Cenoz. (1996). *El concepto de competencia comunicativa.* En J. Sánchez Lobato & I. Santos Gargallo (Eds.), *Vademécum para la formación de profesores. Enseñar español como segunda lengua/lengua extranjera* (pp. 449–465). Centro Virtual Cervantes.
https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/antologia_didactica/enfoque_comunicativo/cenoz01.htm
- Ley 115 de 1994. Ministerio de educación Nacional. *Ley general de educación.* 8 de febrero de 1994. *Bogotá, Colombia.*

López, N., & Narváez, V. A. (2013). El juego de rol como técnica para desarrollar la fluidez del idioma inglés en estudiantes de quinto grado.

<https://repositorio.uceva.edu.co/handle/20.500.12993/1270>

Marín, A. & Montezuma, D. A. (2023). *Una mirada a los recursos sugeridos en los cursos de communicative competence para la enseñanza de la pronunciación inglesa en la licenciatura en español-inglés, modalidad presencial de la Universidad Pontificia Bolivariana, sede Medellín*. <http://hdl.handle.net/20.500.11912/11591>

Ministerio de Educación Nacional. (2006). *Estándares básicos de competencias en lenguas extranjeras: Inglés (Guía 22)*. Bogotá: MEN.

https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles-115174_archivo_pdf.pdf

Munarriz, B. (1992). Técnicas y métodos en investigación cualitativa. En E. Abalde Paz & J. M. Muñoz Cantero (Coords.), *Metodología educativa I. Xornadas de Metodoloxía de Investigación Educativa (A Coruña, 23–24 abril 1991)* (pp. 101–116). Universidade da Coruña, Servizo de Publicacións. <https://ruc.udc.es/rest/api/core/bitstreams/4e05cd7f-d41f-4015-8731-3c1b9a100ce7/content>

Rodríguez Peña, J. C., (2010). Consideraciones teóricas sobre la expresión oral profesional pedagógica en inglés. *Ciencias Holguín*, XVI(4), 1–12.

<https://www.redalyc.org/pdf/1815/181520804016.pdf>

Rahayu, P. (2015). *Role play strategy in teaching speaking*. *Jurnal Ilmiah Edu Research*, 4(1), 61–68. Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pasir Pengaraian.

<https://www.neliti.com/publications/58840/role-play-strategy-in-teaching-speaking#id-section-title>

Pareja Ruiz, N. S., & Barbaran Abregu, R. A. (2022). Input comprensible y estrategias de oralidad en el aprendizaje de idiomas. *Revista Renovación*, (10), 9–14.

https://www.researchgate.net/publication/363284380_Revista_Renovacion_Nro_10_ISSN_2955-845X

Salas, A. (2001). Implicaciones educativas de la teoría sociocultural de Vigotsky. *Revista educación*, 25(2), 59-65.

https://campusvirtual.ull.es/ocw/pluginfile.php/23028/mod_resource/content/1/Chaves%20Salas%2C%20A.%20L.%20%282001%29.%20%E2%80%9CImplicaciones%20educativas%20de%20la%20teor%C3%ADa%20sociocultural%20de%20Vigotsky%E2%80%9D.%20En%20Educaci%C3%B3n%20v.%2025%2C%20n%C2%BA.%202%2C%20p.%2059-65.pdf

Theresa Lillis. (2005). *Communicative competence*. En K. Brown (Ed.), *Encyclopedia of Language and Linguistics* (2nd ed.).

https://www.researchgate.net/publication/42798583_Communicative_Competence

Winardy, G, & Septiana, E. (2023). Role, play, and games: Comparison between role-playing games and role-play in education. *Social Sciences & Humanities Open*, 8(1), 100527.

<https://es.scribd.com/document/691397352/Winardy-septiana-comparison-rpg-roleplay-in-education>

Apéndices

Apéndice A

Muestras de Investigación

https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/jpgomezba_unadvirtual_edu_co/IgDGY0RUWBXKQ6sY7VGiCCXkAXrdLFezdlmLDhzJgBulpZE?e=b3lwAB