

**Fomento de la fluidez oral en inglés mediante actividades de juego de roles en educación
primaria**

Diego Felipe Mahecha Caballero

Asesora

Diana Carolina Suarez Diaz

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, el cual fue desarrollado en un entorno estratégico orientado a la culminación de opción de grado, donde este permitió reflexionar sobre la práctica pedagógica y la investigación educativa. El estudio se llevó a cabo en la institución educativa *Colegio Idiomas Cambridge* de la ciudad de Tunja, trabajando con un grupo de 12 estudiantes de tercero de primaria. El objetivo general fue fortalecer la fluidez oral en inglés mediante la implementación de actividades de juego de rol (role - play) en el aula de clase. La investigación utilizó un enfoque cualitativo y experimental, en el que se puso en juego el role - play como estrategia pedagógica, reconociendo sus efectos en el desarrollo de la fluidez oral y la competencia comunicativa de los estudiantes. A partir de este ejercicio investigativo y comparativo con entes bibliográficos previos, se concluyó que las actividades de simulación y dramatización favorecieron la participación, la confianza y la interacción oral en inglés, permitiendo un mayor uso del vocabulario y una mejora en la seguridad comunicativa de los estudiantes en una segunda lengua.

Palabras clave: Fluidez, oralidad, role-play, interacción, comunicación

Abstract

This document is the result of a formative research exercise, developed within a strategic framework geared towards the completion of a graduation project. This exercise allowed for reflection on pedagogical practice and educational research. The study was conducted at the Colegio Idiomas Cambridge school in the city of Tunja, working with a group of 12 third-grade students. The overall objective was to strengthen oral fluency in English through the implementation of role-playing activities in the classroom. The research employed a qualitative and experimental approach, utilizing role-playing as a pedagogical strategy and recognizing its effects on the development of oral fluency and communicative competence in the students. Based on this research exercise and a comparison with previous literature, it was concluded that simulation and dramatization activities fostered participation, confidence, and oral interaction in English, leading to greater vocabulary use and improved communicative confidence among the students in a second language.

Keywords: Fluency, orality, role-play, interaction, communication.

Tabla de Contenido

Introducción	7
Caracterización	8
Planteamiento del Problema	10
Pregunta de Investigación	11
Objetivos	12
Objetivo General	12
Objetivos Específicos.....	12
Marcos de Referencia	13
Referentes Conceptuales	13
Referentes Teóricos	14
Referentes Técnicos	15
Referentes Legales	16
Referentes Éticos	16
Herramientas y Métodos	18
Enfoque y Tipo de Estudio	18
Unidad de Análisis	18
Técnicas para la Recolección de Datos.....	19
Categorías para el Análisis de Datos	20
Resultados	21
Acercamiento de la Población a la Variable	21
Experimentación	21
Identificación de Variaciones	23

Análisis y Discusión	24
Conclusiones y Recomendaciones	28
Referencias Bibliográficas	31
Apéndices.....	33

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Muestras de Investigación</i>	33
--	----

Introducción

El aprendizaje del inglés en primaria se ha convertido en una necesidad importante dentro del contexto educativo actual, ya que permite fortalecer las habilidades lingüísticas de los estudiantes desde edades tempranas. En Colombia, las políticas educativas promueven el desarrollo de habilidades orales en inglés; sin embargo, en muchos contextos escolares aún predominan herramientas basadas en metodologías tradicionales que limitan la interacción y la participación oral de los estudiantes sin considerar el avance en dichas herramientas comunicativas para una interacción asertiva con una segunda lengua.

En la institución educativa Colegio Idiomas Cambridge de Tunja se identificaron dificultades relacionadas con la fluidez oral, la inseguridad para hablar en inglés y la poca participación durante las clases. Frente a esta situación, surgió la necesidad de implementar estrategias comunicativas que favorecieran ambientes más dinámicos y participativos. Estudios como los de Harmer (2007) y Nation y Newton (2009) destacan que las actividades comunicativas contribuyen al fortalecimiento de la oralidad y la confianza en el aprendizaje de una lengua extranjera.

Por esta razón, la investigación tuvo como objetivo fortalecer la fluidez oral en inglés mediante actividades de role - play en estudiantes de tercero de primaria. El estudio se desarrolló desde un enfoque cualitativo y experimental, utilizando observación pedagógica y actividades comunicativas para analizar la participación y la interacción oral de los estudiantes.

Como principal hallazgo, se evidenció que las actividades de role-play favorecieron la confianza, la participación y el uso del inglés en el aula. De esta manera, el presente informe permite comprender cómo las estrategias comunicativas pueden contribuir al fortalecimiento de la fluidez oral en estudiantes de educación primaria.

Caracterización

La investigación se desarrolla en el Idiomas Cambridge School, una institución educativa ubicada en la ciudad de Tunja, Boyacá, Colombia, que implementa la enseñanza del inglés como lengua extranjera desde la educación básica primaria, de acuerdo con los lineamientos del Ministerio de Educación Nacional y el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER). El contexto institucional responde a un entorno urbano con acceso a servicios educativos formales; sin embargo, las prácticas pedagógicas observadas evidencian un enfoque predominantemente tradicional, centrado en el aprendizaje gramatical, lo cual incide en el desarrollo de las habilidades comunicativas de los estudiantes.

La población participante está conformada por estudiantes de tercer grado de primaria, con edades entre los 8 y 9 años, quienes se encuentran en un nivel inicial A1 en proceso. La unidad de análisis corresponde a este grupo de estudiantes, quienes poseen conocimientos básicos de vocabulario y estructuras gramaticales simples, pero presentan dificultades al momento de comunicarse de manera espontánea en inglés. Estas dificultades se manifiestan en pausas prolongadas, inseguridad al improvisar y un uso limitado del léxico, aspectos que afectan su fluidez oral y su confianza para interactuar en la segunda lengua.

Desde el contexto educativo, se identifican demandas de aprendizaje orientadas al fortalecimiento de la fluidez oral, la pronunciación, la organización del discurso y la participación espontánea en situaciones comunicativas reales. El desarrollo de estas habilidades resulta fundamental para el cumplimiento de los estándares curriculares y nacionales, así como para la construcción de una competencia comunicativa funcional que permita a los estudiantes desenvolverse en contextos cotidianos dentro y fuera del aula.

Entre los factores contextuales que influyen en el aprendizaje se destacan las prácticas de enseñanza centradas en ejercicios gramaticales y la limitada implementación de estrategias comunicativas, lo que reduce las oportunidades de interacción auténtica en inglés. Esta situación restringe el uso significativo del idioma, afecta la confianza de los estudiantes y puede comprometer el logro de los niveles esperados según el MCER, evidenciando la necesidad de incorporar metodologías activas que favorezcan el desarrollo de la competencia oral.

Planteamiento del Problema

En los contextos de enseñanza del inglés como lengua extranjera, la fluidez oral constituye una habilidad fundamental para favorecer la comunicación en situaciones reales. No obstante, en el grado tercero del Colegio Idiomas Cambridge (Tunja-Boyacá), se observa que los estudiantes presentan pausas frecuentes, inseguridad al improvisar y un uso limitado del vocabulario, aun cuando cuentan con conocimientos gramaticales básicos.

Esta situación evidencia una brecha entre el conocimiento formal del idioma y el desempeño comunicativo efectivo. Dicha brecha parece estar asociada con prácticas pedagógicas centradas principalmente en ejercicios gramaticales y con una exposición limitada a interacciones simuladas que promuevan el uso espontáneo del inglés.

Si esta problemática no se atiende de manera oportuna, podría verse comprometido el logro de los estándares nacionales correspondientes al nivel A1 del MCER, así como el desarrollo temprano de habilidades orales esenciales para aprendizajes posteriores.

Por lo anterior, la presente investigación propone la implementación y evaluación de actividades de juego de roles como estrategia pedagógica, con el fin de generar contextos comunicativos auténticos que fortalezcan la organización del discurso, la pronunciación y la confianza oral de los estudiantes.

Pregunta de Investigación

¿Cómo fortalecer la fluidez oral en inglés en estudiantes de grado tercero del Colegio Idiomas Cambridge de la Ciudad de Tunja a través de la implementación de actividades de juego de roles durante el primer semestre del 2026?

Objetivos

Objetivo General

Determinar en qué medida la implementación de actividades de juego de roles incide en la fluidez oral en inglés de los estudiantes de grado tercero del Colegio Idiomas Cambridge (Tunja) durante el primer semestre del 2026.

Objetivos Específicos

Caracterizar el desempeño inicial en fluidez oral en inglés de los estudiantes de grado tercero antes de la implementación de las actividades de juego de roles.

Movilizar la fluidez oral en inglés en los estudiantes de grado tercero a través de la experimentación con actividades de juego de roles durante el proceso de intervención.

Reconocer las variaciones en la fluidez oral en inglés en los estudiantes de grado tercero, una vez se implementan las actividades de juego de roles, comparando el desempeño inicial y final.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

En esta investigación se abordan conceptos clave relacionados con la enseñanza del inglés y el desarrollo de la fluidez oral en estudiantes de primaria.

En primer lugar, la fluidez oral se entiende como la capacidad de producir lenguaje de manera continua, comprensible y con cierto grado de naturalidad, sin interrupciones excesivas (Nation & Newton, 2009). Este concepto es central, ya que el estudio busca fortalecer la habilidad de los estudiantes para comunicarse en inglés de forma efectiva.

Por otro lado, el concepto de competencia comunicativa hace referencia a la capacidad de usar el lenguaje de manera adecuada en contextos reales, integrando aspectos lingüísticos, socioculturales y pragmáticos (Richards & Rodgers, 2001). En el contexto educativo, esto implica que los estudiantes no solo conozcan reglas gramaticales, sino que sepan utilizarlas en situaciones cotidianas.

Asimismo, los juegos de rol (role-play) se definen como actividades pedagógicas en las que los estudiantes simulan situaciones reales mediante la asignación de roles, permitiendo practicar el idioma en contextos significativos (Harmer, 2007). En el aula, estas actividades favorecen la interacción, la participación y la confianza al hablar.

Finalmente, el enfoque comunicativo promueve el aprendizaje del idioma a través del uso real del lenguaje, priorizando la interacción sobre la memorización (Littlewood, 1981). Este enfoque es especialmente pertinente en contextos rurales, donde se requiere motivar a los estudiantes a usar el idioma de manera activa.

Referentes Teóricos

El sustento teórico de esta investigación se basa en enfoques comunicativos y en estudios empíricos sobre el desarrollo de la fluidez oral en inglés como lengua extranjera.

En primer lugar, Ellis (2003) plantea que el aprendizaje basado en tareas permite a los estudiantes usar el idioma con propósitos reales, favoreciendo la adquisición de la lengua a través de la interacción. Este enfoque es relevante para la investigación, ya que los juegos de rol se pueden diseñar como tareas comunicativas con objetivos específicos.

Por su parte, Nation y Newton (2009) destacan que la práctica constante del lenguaje oral es fundamental para desarrollar la fluidez, ya que permite automatizar estructuras lingüísticas. Esto respalda el uso de actividades repetitivas y significativas como el role-play dentro del aula.

Asimismo, Littlewood (1981) señala que el enfoque comunicativo promueve el uso del lenguaje en contextos reales, lo cual coincide con el objetivo de esta investigación de fortalecer la comunicación oral en estudiantes de primaria.

De igual manera, Harmer (2007) afirma que las actividades de simulación, como los juegos de rol, permiten a los estudiantes experimentar situaciones reales de comunicación en un entorno seguro, reduciendo la ansiedad y favoreciendo la participación.

En el ámbito internacional, Okada, et al. (2017) y Okada, et al- (2018) demostraron que la exposición a modelos de habla mejora el desempeño oral de los estudiantes, especialmente en aspectos como la pronunciación y la organización del discurso. Aunque su enfoque se centra en el uso de videos, sus resultados respaldan la importancia de la práctica guiada en el desarrollo de habilidades orales.

Po parte del contexto colombiano, Cárdenas (2006) analiza el desarrollo del bilingüismo y resalta la necesidad de fortalecer las metodologías comunicativas en el aula, lo cual evidencia

la pertinencia de estrategias activas como el role-play. También se evidencio como García, B (2020) encontró que la implementación de actividades comunicativas mejora la competencia oral de los estudiantes, promoviendo mayor seguridad y participación.

Se toma apreciaciones teóricas de López y Ramos (2020) el cual evidencian que el uso de metodologías tradicionales limita el aprendizaje del inglés en contextos rurales, mientras que estrategias activas favorecen la interacción y el desarrollo de habilidades comunicativas. Este planteamiento resulta pertinente para la presente investigación, ya que, aunque se desarrolla en un contexto urbano como el del Colegio Idiomas Cambridge en Tunja, se cuenta con la participación de un estudiante proveniente de zona rural, lo que hace necesario considerar estrategias inclusivas que respondan a la diversidad de contextos educativos y socioculturales presentes en el aula

En conjunto, estos estudios permiten sustentar que el uso de estrategias comunicativas, especialmente los juegos de rol, puede contribuir significativamente al desarrollo de la fluidez oral en estudiantes de primaria.

Referentes Técnicos

Los referentes técnicos de esta investigación se basan en orientaciones emitidas por entidades educativas nacionales e internacionales.

El Ministerio de Educación Nacional (MEN), a través de los Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras (2006), establece que los estudiantes deben desarrollar habilidades comunicativas en inglés desde los primeros grados escolares. Asimismo, el Programa Nacional de Bilingüismo (2015–2025) promueve el uso de metodologías activas y comunicativas en la enseñanza del inglés, orientando a las instituciones educativas a fortalecer la competencia oral.

A nivel internacional, organizaciones como UNESCO han señalado la importancia de implementar estrategias centradas en el estudiante y en la comunicación para mejorar los procesos de aprendizaje en contextos diversos.

Estos lineamientos respaldan la implementación de estrategias como el role-play en el aula, ya que están alineadas con las políticas educativas actuales.

Referentes Legales

El marco legal de esta investigación se fundamenta en la normativa colombiana vigente.

La Constitución Política de Colombia (1991) establece en su artículo 67 que la educación es un derecho fundamental, mientras que el artículo 70 promueve el acceso a la cultura y la diversidad lingüística.

La Ley 115 de 1994 dispone que la educación debe fomentar el aprendizaje de una lengua extranjera desde la educación básica.

El Decreto 1290 de 2009 regula la evaluación del aprendizaje, estableciendo que debe ser continua, integral y formativa.

Los Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras (MEN, 2006) indican que los estudiantes de primaria deben alcanzar el nivel A1, lo que incluye la capacidad de comunicarse en situaciones básicas.

Finalmente, los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA) garantizan que todos los estudiantes accedan a aprendizajes esenciales en inglés.

Referentes Éticos

Desde el punto de vista ético, esta investigación garantiza el respeto por los participantes, especialmente al tratarse de población infantil.

Se tendrá en cuenta el consentimiento informado de los padres o acudientes, asegurando que comprendan los objetivos del estudio y autoricen la participación de los estudiantes. Asimismo, se protegerá la confidencialidad de la información recolectada, evitando la divulgación de datos personales.

De igual manera, la investigación no generará ningún tipo de riesgo físico o psicológico para los estudiantes, ya que las actividades propuestas hacen parte del proceso pedagógico habitual.

Finalmente, se garantizará un trato respetuoso, equitativo e inclusivo hacia todos los participantes, promoviendo un ambiente de aprendizaje seguro.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

La presente investigación se desarrollará bajo un enfoque cualitativo, ya que buscará comprender en profundidad las percepciones, experiencias y cambios en la fluidez oral de los estudiantes a partir de una intervención pedagógica basada en *role-play*. Este enfoque permitirá analizar fenómenos educativos desde múltiples perspectivas, favoreciendo la interpretación de comportamientos, actitudes y procesos comunicativos en el aula. La información no se limitará a la observación general, sino que estará sustentado en la aplicación de una rúbrica de evaluación de fluidez oral, diseñada con base en los lineamientos del Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas y los estándares del Ministerio de Educación Nacional de Colombia, lo que permitirá un análisis más riguroso, sistemático y técnicamente fundamentado de las producciones orales de los estudiantes. A pesar de que este estudio mantiene una base cualitativa se toma en consideración los lineamientos del MCER, para dar una significancia mayor al estudio, basándose en que mantiene los índices de calidad y eficiencia interpuestos mediante esta modalidad frente a la enseñanza.

El tipo de estudio corresponderá a un estudio de caso, dado que se centrará en un grupo específico de estudiantes dentro de un contexto educativo particular, permitiendo un análisis detallado y contextualizado del proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés.

Unidad de Análisis

La unidad de análisis estará conformada por 12 estudiantes del grado tercero (8-9 años de edad) pertenecientes al Colegio Idiomas Cambridge de la ciudad de Tunja que participarán en sesiones de *role-play* dentro del aula, junto con el docente encargado del proceso formativo.

Al ser un grupo tan pequeño presenta un tipo de limitación frente a que el alcance no será de la misma magnitud como si fuesen de 30 estudiantes en adelante, pero a pesar de presentar este problema también incide en que va a presentar una observación más detallada debido a que se evaluará la efectividad de role-play en estos 12 niños en harás de expandirlo para más población.

Técnicas para la Recolección de Datos

Para garantizar la validez y profundidad de la información, se emplearán diversas técnicas de recolección de datos, permitiendo la triangulación desde diferentes perspectivas.

Para el objetivo 1 (exploración), se aplicarán entrevistas semiestructuradas a estudiantes y al docente, con el fin de identificar percepciones, niveles de motivación y experiencias previas relacionadas con la expresión oral en inglés. Estas entrevistas serán grabadas y transcritas de manera literal para su posterior análisis. Asimismo, se realizarán observaciones de aula, tanto estructuradas como no estructuradas, durante las sesiones, registrando aspectos como la participación, la confianza y la fluidez.

Para el objetivo 2 (movilización), se desarrollarán sesiones de *role-play* durante ocho clases de 40 minutos. En este proceso, se utilizarán grabaciones de audio y video como evidencia principal de las interacciones orales de los estudiantes. Estas grabaciones permitirán analizar elementos como pausas, velocidad del habla y producción espontánea del lenguaje. Adicionalmente, se empleará un diario de campo en el que el investigador registrará observaciones, decisiones metodológicas y situaciones relevantes ocurridas en cada sesión.

Para el objetivo 3 (indagación de cambios), se aplicarán encuestas antes y después de la intervención con el propósito de identificar cambios en la confianza y en las actitudes hacia el

uso del inglés oral. Estas encuestas permitirán comparar percepciones iniciales y finales de los estudiantes frente a su desempeño comunicativo.

Categorías para el Análisis de Datos

El análisis de la información se realizará a partir de categorías previamente definidas, alineadas con los objetivos del estudio y con el enfoque cualitativo.

Las principales categorías de análisis serán: fluidez oral, entendida como la capacidad de expresarse de manera continua y natural; pronunciación, relacionada con la claridad y corrección en la producción de sonidos; coherencia, vinculada con la organización del discurso; y participación, que hace referencia al nivel de involucramiento del estudiante en las actividades. De igual manera se incorpora la categoría de confianza comunicativa, relacionada con la ansiedad al usar el idioma. Esta dimensión es clave en actividades de role-play, ya que promueven un ambiente más relajado donde los estudiantes pueden expresarse con mayor seguridad. Según Stephen Krashen (1982), a través del filtro afectivo, emociones como el miedo o la inseguridad pueden dificultar el aprendizaje.

Estas categorías se operacionalizarán mediante indicadores incluidos en las guías de observación y en el análisis de las grabaciones. Su uso permitirá identificar avances, dificultades y patrones en el desarrollo de la competencia oral, facilitando la obtención de conclusiones significativas sobre el impacto de la intervención pedagógica.

Resultados

Acercamiento de la Población a la Variable

La unidad de análisis estuvo conformada por doce estudiantes de tercer grado del Cambridge Idiomas School en Tunja, con edades entre ocho y nueve años en proceso de aprendizaje del inglés como lengua extranjera. Tal como se planteó en el diseño metodológico, se trató de un grupo con características homogéneas y sin exposición significativa a contextos bilingües fuera del aula, lo que permitió identificar con claridad sus condiciones iniciales.

A partir de las entrevistas semiestructuradas y las observaciones de aula, se evidenció que los estudiantes presentaban limitaciones en su fluidez oral las cuales están definidas como respuestas cortas y fragmentadas, uso limitado del vocabulario, pausas frecuentes y dependencia del docente para la construcción de oraciones. De igual manera se identificaron bajos niveles de participación espontánea y cierta inseguridad al momento de comunicarse en inglés.

No obstante, en coherencia con lo planteado por el enfoque comunicativo (Littlewood, 1981), los estudiantes mostraron una alta disposición hacia actividades lúdicas, especialmente aquellas basadas en el juego y la interacción. Por otra parte, se evidenció una preferencia por el trabajo colaborativo, lo cual resultó pertinente para la implementación de tareas comunicativas, tal como lo sugiere Ellis (2003). Estas condiciones iniciales constituyeron el punto de partida para la intervención pedagógica.

Experimentación

Durante la fase de intervención, se desarrollaron ocho sesiones de role-play de aproximadamente 40 minutos cada una, tal como se planteó en los métodos de recolección de datos. Esta fase permitió observar cómo la categoría de intervención basada en la dramatización permitió el desarrollo de la fluidez oral de los estudiantes.

Los datos obtenidos a través de grabaciones audiovisuales, diarios de campo, entrevistas y encuestas evidenciaron un incremento progresivo en la participación de los estudiantes siendo esta la cual relaciona con la categoría de participación definida en el análisis. Asimismo, se observó una disminución de pausas prolongadas y una mayor continuidad en el discurso, lo que indica avances en la fluidez oral, en línea con lo planteado por Nation y Newton (2009) sobre la importancia de la práctica constante.

En cuanto a la pronunciación y coherencia, se evidenciaron mejoras en la entonación, el ritmo y la organización de las ideas durante las intervenciones orales ya que contaban con más herramientas estructurales para poder comunicar sus ideas. Estos avances se relacionan con la exposición a situaciones comunicativas significativas a partir de lo planteado por Harmer (2007) y Ellis (2003), quienes destacan el valor de las simulaciones para el desarrollo del lenguaje en contextos reales.

Desde la percepción de los estudiantes, las actividades de role-play facilitaron la expresión oral debido a que se promovió un ambiente de confianza. Esto coincide con lo expuesto por Harmer (2007), quien señala que este tipo de actividades permite experimentar el uso del lenguaje en un entorno seguro. Además, los estudiantes manifestaron que el uso de estas herramientas les generó gusto, resultando una sugerencia hacia las directivas para que los próximos docentes que lleguen hagan uso de las mismas para un mejor aprendizaje.

El docente, por su parte, observó un aumento en el uso espontáneo del inglés, incluso fuera de las actividades estructuradas, así como una mayor disposición de los estudiantes para asumir riesgos comunicativos. Estas observaciones se alinean con los planteamientos de Cárdenas (2006) y García Benavides (2020), quienes resaltan la importancia de metodologías activas para fortalecer la competencia oral.

Finalmente, el diario de campo evidenció que la dramatización funcionó como un facilitador del aprendizaje, promoviendo la interacción, la motivación y la construcción colectiva del discurso, elementos clave dentro del enfoque comunicativo.

Identificación de Variaciones

Análisis y Discusión

De acuerdo a lo mencionado en el apartado anterior en relación a los hallazgos de la investigación se permite afirmar como el role-play presenta un efecto positivo en la fluidez oral de los estudiantes participantes. A lo largo del proceso de la socialización del inglés se evidencio una gran variedad concreta lingüística en la que los niños se expresaban en inglés, pasando de intervenciones cortas y simples a expresarse de una manera mejor, continua y con un toque de seguridad mayor al que tenían al principio. Por tanto, los resultados guardan relación directa con el objetivo central del estudio, donde se buscaba explorar como desde la dramatización se podía aportar al desarrollo comunicativo oral en el inglés.

El análisis que se presenta a continuación tiene como forma dar a entender e interpretar esos cambios desde los datos obtenidos a través del análisis de las variables tenidas en cuenta para el desarrollo de la investigación, todo esto considerando la bibliografía disponible y la reflexión de las mismas ya que esto implica consideración tanto para la práctica docente como para futuras indagaciones en el campo de los juegos de roles.

Por tanto, era importante inicialmente poder entender cómo estaban los estudiantes frente al nivel de inglés y qué relación tenían con actividades de tipo oral. Lo que se vio inicialmente no fue ajeno a lo que se pensaba: Los doce niños mostraban dificultades para expresarse con fluidez, generaron una dependencia hacia el docente para la construcción de las frases buscaban el docente y también evitaban participar de manera espontánea. Sin embargo, algo que sí llamó la atención fue la disposición que ellos tenían hacia el juego y las actividades en grupo. Esa característica que en principio parecía simple resultó ser el elemento clave para el desarrollo de la propuesta. En ese sentido, las condiciones al inicio no solo confirmaron lo que se esperaba

encontrar, sino que también revelaron una entrada metodológica concreta: apostar por lo lúdico y lo colaborativo como base del proceso.

Durante las ocho sesiones de role-play se fue evidenciando que la estrategia estaba siendo efectiva. No fue un cambio inmediato en todos los estudiantes, pero sí progresivo y que se observó de mejor manera. Las grabaciones mostraron que con el tiempo las pausas se fueron acortando y las intervenciones de los niños aumentaban a medida que se iban desarrollando las actividades. Algunos niños que al principio apenas respondían monosílabos empezaron a construir frases más completas y a sostener pequeños intercambios en inglés. Esto coincide con lo que plantean Nation y Newton (2009) cuando señalan que la práctica repetida en contextos reales es lo que realmente permite avanzar en fluidez. Por su parte, Harmer (2007) y Ellis (2003) también respaldaban la idea de que las simulaciones comunicativas generan condiciones similares a las del uso real del lenguaje todo esto con el fin de activar procesos de aprendizaje que los ejercicios con un mayor proceso mecánico no lograban provocar.

Uno de los aspectos más interesantes que dejó la intervención tiene que ver con los cambios que se dieron en la forma en que los estudiantes se percibían frente al inglés a pesar de su corta edad, debido a que se encuentran en una época de aprendizaje continuo y más acelerado. Al inicio la mayoría de los 12 presentaban una actitud de evasión, como si hablar en esa lengua fuera algo que podía salir mal y por lo tanto era mejor no intentar por ese miedo que les generaba. Pero todo esto fue cambiando a través del avance de las sesiones esa actitud fue cambiando. Las entrevistas recogieron comentarios en los que los niños expresaban que las actividades les gustaban y que se sentían más cómodos hablando ya que no era algo muy común para ellos, ya que contaban con docentes de básica primaria, pero estos no contaban con algún conocimiento frente al inglés. Las encuestas también reflejaron una experiencia positiva de

acuerdo a la implementación de estas herramientas. Fuera del componente lingüístico lo que se observó fue una transformación entre la relación que los estudiantes establecían con el idioma: lo que implicó dejar de ser una amenaza y así convertirse en una herramienta más a la cual ellos podían acceder sin miedo alguno, aunque al inicio esta no fuera perfecta.

Los resultados obtenidos presentan coherencia con los entes bibliográficos previos de las investigaciones consideradas para el desarrollo de la misma según el uso de herramientas metodológicas sobre la enseñanza del inglés. Cárdenas (2006) y García Benavides (2020) mencionaron previamente que este tipo de enfoques favorecía el desarrollo de la competencia oral, y con esta investigación se estableció que la dirección de la investigación se encuentra encaminada hacia los datos considerados inicialmente, además hay un elemento que hace único este trabajo de otros similares: la edad de los participantes. Trabajar con niños de ocho y nueve años implica que la dimensión afectiva y lúdica no es un complemento del aprendizaje sino una condición para que este ocurra. De allí, no siempre aparece con suficiente peso en estudios realizados con adolescentes o adultos, lo que hace que los hallazgos aquí presentados aporten algo diferente propio al campo.

Como en cualquier investigación, hay aspectos que limitan el alcance de los resultados. En este caso el grupo era pequeño, apenas doce estudiantes, lo que impide extrapolar las conclusiones a otros contextos sin precaución todo esto debido a que era una población de una institución privada, diferente a lo que implicaría la población de una institución pública donde el promedio no es inferior a 35 estudiantes. Por otra parte, el tiempo de intervención fue corto, aunque los avances fueron visibles no es posible saber si se sostendrán sin un seguimiento adecuado y progresivo. Tampoco se contó con un grupo de comparación, lo que habría permitido determinar con más precisión si los cambios se debieron exclusivamente al role-play o si otros

factores también incidieron. Estas son limitaciones reales que deben tenerse en cuenta al leer los resultados, y que abren la puerta a diseños más robustos en futuras investigaciones.

A pesar las limitaciones presentadas, los hallazgos tienen implicaciones concretas para la práctica educativa. Para dar inicio se sugiere que se incorpore el role-play de manera regular en las clases de inglés de primaria todo esto con el fin de que sea una estrategia efectiva y viable, especialmente cuando se trabaja con grupos que tienen poca exposición al idioma fuera del aula. Segundo, los resultados invitan a las instituciones a revisar sus enfoques metodológicos y a apostar por prácticas más participativas y significativas. Para el Colegio Idiomas Cambridge en particular esta experiencia puede servir como referente para pensar la formación del docente y el diseño curricular en los ciclos iniciales basado en los planes de trabajo, guías y demás que incorporen estas herramientas. Para dar amplitud a la temática investigada y tratada se comprende como los datos respaldan los lineamientos del MEN que promueven el desarrollo de competencias comunicativas desde los primeros años de escolaridad.

Para cerrar, esta investigación se deja como conclusión principal que el role-play es una estrategia pedagógica con potencial real para fortalecer la fluidez oral en inglés en niños de primaria, no solo por lo que aporta en términos lingüísticos sino también por el impacto que tiene en la confianza y la motivación del estudiantado. A partir de aquí surgen preguntas que valdría la pena seguir explorando: ¿qué pasa con esos avances cuando la intervención termina?, ¿funcionaría igual esta estrategia en contextos con menos recursos o con grupos más grandes? o ¿cómo combinar el role-play con otras herramientas para potenciar aún más los resultados? Estas preguntas no tienen respuesta todavía, pero marcan caminos posibles para quienes quieran seguir investigando en este campo.

Conclusiones y Recomendaciones

La presente investigación permitió evidenciar que la implementación de actividades de juego de rol (role-play) favoreció el desarrollo de la fluidez oral en inglés en los estudiantes de tercero de primaria de la institución educativa Colegio Idiomas Cambridge de Tunja en el departamento de Boyacá. Los resultados obtenidos demostraron que los estudiantes lograron participar con mayor frecuencia en interacciones orales, utilizando vocabulario básico y expresiones cotidianas de manera más espontánea. De esta manera, se dio respuesta al objetivo general de fortalecer la fluidez oral mediante estrategias comunicativas, confirmando que el role-play puede constituirse como una herramienta pedagógica efectiva para promover el uso del inglés en contextos escolares.

En relación al análisis filosófico de la investigación desde el aspecto ontológico, se identificaron avances importantes en la confianza comunicativa y en la disposición de los estudiantes para participar oralmente en clase. Al inicio del proceso, algunos estudiantes mostraban inseguridad y temor a equivocarse al hablar en inglés; sin embargo, durante el desarrollo de las actividades, se observó una mayor participación, interacción y motivación. Esto permitió reconocer que la práctica constante en escenarios que brindaran mayor participación fortalecería aspectos como la autonomía y la seguridad del joven al momento de expresar ideas en una segunda lengua.

Entre los principales logros sobresalen el aumento en la participación oral de los integrantes del grupo, la mejora en la pronunciación básica y una mayor apropiación del vocabulario trabajado en clase. Asimismo, las actividades permitieron crear un ambiente participativo y dinámico que favoreció el aprendizaje significativo. Sin embargo, también se identificaron algunas limitaciones como las diferencias en la participación entre estudiantes y la

necesidad de contar con más tiempo de práctica para fortalecer la fluidez de manera más constante y progresiva.

Los resultados de esta investigación aportan evidencia sobre la efectividad de las metodologías comunicativas en la enseñanza del inglés en educación primaria, especialmente en contextos similares al estudiado. Además, el trabajo contribuye a los entes bibliográficos ya existentes al centrarse en población infantil y en el uso del role-play como estrategia para fortalecer la fluidez oral, aspecto que aún presenta limitados estudios en contextos educativos colombianos. Desde el punto de vista metodológico, la investigación aporta una propuesta aplicable y replicable en instituciones con características semejantes, promoviendo el uso de actividades comunicativas como alternativa a metodologías tradicionales centradas en la memorización.

Se recomienda a la institución educativa y a los docentes de inglés continuar implementando actividades comunicativas como los juegos de rol, dramatizaciones y simulaciones dentro de las clases de inglés en cada uno de los cursos de primaria. Estas estrategias favorecen la participación, la interacción oral y la confianza comunicativa de los estudiantes, permitiendo que el aprendizaje del idioma se desarrolle con mayor dinamismo. Asimismo, sería pertinente fortalecer estos espacios mediante el uso de recursos visuales, actividades colaborativas y prácticas constantes de habla que permitan consolidar progresivamente la fluidez oral en inglés.

A partir de los hallazgos obtenidos, se recomienda desarrollar un estudio longitudinal que permita analizar si los avances observados en los estudiantes se mantienen a lo largo del tiempo. En este sentido, se propone realizar seguimiento a los 12 estudiantes participantes durante cuarto y quinto grado de primaria, con el fin de evaluar la evolución de la fluidez oral, la confianza

comunicativa y la participación en inglés manteniendo el modelo escogido en esta investigación. Este tipo de investigación permitiría identificar la permanencia de los efectos del role-play como estrategia pedagógica y aportar evidencia más amplia sobre su impacto en procesos de aprendizaje a mediano y largo plazo.

Referencias Bibliográficas

- Cárdenas, M. L. (2006). Bilingual Colombia: Are we ready for it? *PROFILE Issues in Teachers' Professional Development*, 7, 59–71.
<https://revistas.unal.edu.co/index.php/profile/article/view/10554>
- Ellis, R. (2003). *Task-based language learning and teaching*. Oxford University Press.
- García Benavides, J. (2020). Desarrollo de la competencia comunicativa oral en inglés en estudiantes de educación básica. *Revista Historia de la Educación Colombiana*.
- Harmer, J. (2007). *How to teach English*. Pearson Education.
- Krashen, S. D. (1982). *Principles and practice in second language acquisition*. Pergamon Press.
https://www.sdkrashen.com/content/books/principles_and_practice.pdf
- Littlewood, W. (1981). *Communicative language teaching*. Cambridge University Press.
- López, M., & Ramos, L. (2020). *Enseñanza del inglés en contextos rurales en Colombia*. Universidad Pontificia Bolivariana.
<https://repository.upb.edu.co/handle/20.500.11912/5612>
- Nation, I. S. P., & Newton, J. (2009). *Teaching ESL/EFL listening and speaking*. Routledge.
<https://doi.org/10.4324/9780203891702>
- Okada, Y., Sawaumi, T., & Ito, T. (2017). Effects of observing model video presentations on EFL learners' oral performance. *e-FLT Journal*, 14(2). <https://e-flt.nus.edu.sg/archive/v14n22017/okada.pdf>
- Okada, Y., Sawaumi, T., & Ito, T. (2018). Viewing model speakers and its effect on oral performance in EFL learners. *CALL-EJ*, 19(2). <http://callej.org/journal/19-2/Okada-Sawaumi-Ito2018.pdf>

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

Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511667305>

Apéndices

Apéndice A

Muestras de Investigación

[Folder - Practica Pedagogica Diplomado](#)