

**El role-playing como estrategia pedagógica para fortalecer la fluidez oral en inglés en entornos virtuales con aprendices A2–B1 de educación no formal**

Linzay Michelle Tavera Gutierrez

Asesor

Paola Ruiz Medina

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en lenguas Extranjeras con Enfoque 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 en contextos de enseñanza del inglés. El estudio se llevó a cabo en un entorno de educación no formal en modalidad virtual en la ciudad de Ibagué (Tolima), trabajando con un grupo de diez aprendices de inglés de niveles A2–B1. El objetivo general fue analizar el impacto del role-playing como estrategia pedagógica en el desarrollo de la fluidez y la competencia comunicativa oral en inglés. Para ello, se utilizó un enfoque cualitativo desde la investigación-acción con un diseño pre-intervención y post-intervención, en el que se puso en juego el role-playing, reconociendo sus efectos en el aspecto ontológico de los participantes, específicamente en sus percepciones, actitudes y comportamientos frente al uso del idioma. A partir de este ejercicio investigativo, se concluyó que la implementación de esta estrategia favorece el desarrollo de la producción oral, incrementa la participación y contribuye a la construcción de mayor confianza comunicativa en entornos virtuales de aprendizaje.

***Palabras clave:*** role-playing, fluidez, comunicación, interacción, confianza

### **Abstract**

This document presents the results of a formative research project developed as a graduation requirement, which allowed reflection on pedagogical practice and educational research in English language teaching contexts. The study was conducted in a virtual non-formal education setting in Ibagué (Tolima), working with a group of ten English learners at A2–B1 levels. The main objective was to analyze the impact of role-playing as a pedagogical strategy on the development of fluency and oral communicative competence in English. A qualitative approach based on action research with a pre- and post-intervention design was implemented, in which role-playing was applied as the main variable, recognizing its effects on the ontological dimension of participants, specifically their perceptions, attitudes, and behaviors toward language use. The findings showed that this strategy promotes oral production, increases participation, and strengthens communicative confidence in virtual learning environments.

***Keywords:*** role-playing, fluency, communication, interaction, confidence

## Tabla de Contenido

Introducción .....	7
Caracterización .....	9
Planteamiento del Problema .....	11
Pregunta de Investigación.....	13
Objetivos.....	14
Objetivo General.....	14
Objetivos Específicos.....	14
Marcos de Referencia .....	15
Referentes Conceptuales.....	15
Referentes Teóricos .....	18
Referentes Técnicos .....	20
Referentes Legales .....	22
Referentes Éticos .....	24
Herramientas y Métodos.....	28
Enfoque y Tipo de Estudio .....	28
Unidad de Análisis.....	29
Técnicas para la Recolección de Datos.....	30
Categorías para el Análisis de Datos .....	32
Resultados.....	35
Acercamiento de la Población a la Variable.....	35
Experimentación .....	36
Identificación de Variaciones .....	39

Análisis y Discusión .....	42
Conclusiones y Recomendaciones .....	45
Referencias Bibliográficas .....	48
Apéndices.....	51

**Lista de Apéndices**

<b>Apéndice A</b> <i>Muestras de Investigación</i> .....	51
--	----

## Introducción

En la actualidad, el aprendizaje del inglés como lengua extranjera se ha convertido en una necesidad clave para el desarrollo académico, laboral y personal, especialmente en un mundo cada vez más globalizado. Sin embargo, uno de los principales desafíos en su enseñanza, particularmente en entornos virtuales, es el desarrollo de la habilidad oral. A pesar de los avances en herramientas tecnológicas y metodologías educativas, muchos estudiantes continúan presentando dificultades para comunicarse de manera fluida y espontánea. En este contexto, resulta fundamental implementar estrategias pedagógicas que promuevan la interacción, la participación activa y el uso significativo del idioma, como es el caso del role-playing, el cual permite simular situaciones reales de comunicación.

En relación con lo anterior, se identifica una problemática recurrente en estudiantes de niveles básicos e intermedios, quienes, aunque poseen conocimientos gramaticales y de vocabulario, presentan limitaciones en su uso práctico del idioma. Esta situación ha sido abordada por diversos autores, quienes señalan que la falta de oportunidades de interacción y el miedo al error afectan directamente la producción oral (Thornbury, 2005; Hanifa, 2018). Asimismo, investigaciones como la de Rincón-Rincón (2024) evidencian que el uso de estrategias como el role-playing puede favorecer la participación y mejorar la comunicación oral. No obstante, aún existe la necesidad de profundizar en cómo estas estrategias impactan no solo el desempeño lingüístico, sino también las percepciones y actitudes de los estudiantes, especialmente en contextos virtuales de educación no formal.

En este sentido, la presente investigación tiene como objetivo analizar el impacto del role-playing como estrategia pedagógica en el desarrollo de la fluidez y la competencia comunicativa oral en inglés en aprendices de niveles A2–B1 en un entorno virtual de educación

no formal. Para ello, se adoptó un enfoque cualitativo desde la investigación-acción, con un diseño pre-intervención y post-intervención que permitió comparar las condiciones iniciales y finales de los participantes. La recolección de información se realizó mediante entrevistas semiestructuradas, observación participante, diario de campo y cuestionarios de percepción, lo que permitió un análisis integral del proceso y de los cambios generados en los estudiantes.

Como principal hallazgo, se evidenció que la implementación del role-playing no solo favorece el desarrollo de la fluidez y la competencia comunicativa oral, sino que también genera transformaciones significativas en la confianza, la participación y la actitud de los estudiantes frente al uso del inglés. Este resultado invita a reflexionar sobre la importancia de integrar estrategias activas en contextos virtuales y a profundizar en su impacto en el aprendizaje de lenguas. Por ello, se invita al lector a revisar el desarrollo completo del presente informe, con el fin de comprender de manera detallada el proceso investigativo, los resultados obtenidos y las implicaciones educativas derivadas del estudio.

## Caracterización

El diagnóstico de la presente investigación se centra en la descripción del contexto educativo en el que se desarrollará la propuesta pedagógica, a partir de observaciones y datos que permiten comprender la situación de la población participante. Este análisis busca identificar las condiciones reales del entorno virtual y comunitario en el que se pretende fortalecer la habilidad oral en inglés mediante el uso del role-playing, considerando factores sociales, educativos y tecnológicos que inciden en el proceso de aprendizaje.

En cuanto al territorio y contexto de desarrollo, la investigación se sitúa en la ciudad de Ibagué, Tolima, y se implementa en un escenario educativo no formal en modalidad virtual dirigido a personas de la comunidad interesadas en aprender inglés. La población participante está conformada por un grupo de diez (10) aprendices, quienes provienen de diversos ámbitos ocupacionales, entre ellos estudiantes de música, emprendedores y adultos vinculados a diferentes áreas laborales. Debido a las responsabilidades académicas y laborales de los participantes, la modalidad virtual se configura como una alternativa flexible para acceder al proceso formativo. En este contexto se evidencia un creciente interés por aprender inglés como herramienta para mejorar oportunidades laborales, académicas y personales, aunque persiste la percepción del idioma como complejo, especialmente en el desarrollo de la expresión oral.

Respecto a las características generales del grupo, los participantes corresponden a jóvenes y adultos con edades entre los 17 y 50 años, con niveles educativos que incluyen educación media, formación técnica y estudios universitarios en curso o finalizados. La composición socioeconómica es diversa, predominando personas de estratos medios y medios-bajos que combinan responsabilidades laborales, académicas y familiares. La mayoría posee conocimientos básicos de inglés adquiridos durante su trayectoria educativa; sin embargo,

cuentan con escasas oportunidades de interacción comunicativa real, lo cual limita el desarrollo de la fluidez oral. En coherencia con lo anterior, la unidad de análisis se centra en estos diez (10) aprendices ubicados en niveles A2–B1, quienes participan en un proceso formativo virtual orientado al fortalecimiento de la competencia comunicativa oral mediante la estrategia pedagógica del role-playing.

En relación con las demandas de aprendizaje según el contexto, se identifica la necesidad de fortalecer principalmente la habilidad de speaking, dado que los participantes presentan dificultades para expresarse con fluidez, espontaneidad y seguridad en inglés, a pesar de contar con bases gramaticales y de vocabulario. El entorno virtual plantea desafíos relacionados con la interacción comunicativa y la participación activa, lo que exige la implementación de estrategias pedagógicas que promuevan el uso significativo del idioma. En este sentido, el role-playing se proyecta como una estrategia pertinente para simular situaciones reales de comunicación, fomentar la participación y facilitar la práctica del inglés en contextos cercanos a la vida cotidiana.

Finalmente, se identifican factores contextuales que influyen en el proceso de aprendizaje, tales como responsabilidades laborales, dinámicas familiares y limitaciones de tiempo para la práctica del idioma. La ausencia de espacios cotidianos de interacción en inglés y la percepción del idioma como complejo pueden generar inseguridad y ansiedad comunicativa en los participantes. No obstante, también se evidencian factores favorables, como la motivación por mejorar oportunidades personales y profesionales, el interés por el aprendizaje autónomo y la disposición hacia metodologías activas como el role-playing, las cuales pueden contribuir al fortalecimiento de la fluidez oral en contextos virtuales..

## Planteamiento del Problema

En el escenario virtual de formación en inglés dirigido a jóvenes y adultos de la ciudad de Ibagué, se evidencian desempeños favorables en relación con el aprendizaje del idioma. Los participantes han desarrollado habilidades básicas correspondientes a los niveles A2–B1, tales como el reconocimiento de estructuras gramaticales frecuentes, la comprensión de textos breves y audios cotidianos, así como la producción escrita simple. Asimismo, manifiestan interés constante en las actividades propuestas y muestran disposición para participar en los encuentros sincrónicos. Estos avances reflejan un progreso significativo en el dominio estructural del idioma y una actitud positiva frente al aprendizaje. Sin embargo, pese a estos logros, se identifica una dificultad recurrente en la fluidez oral, especialmente en situaciones que requieren espontaneidad, interacción sostenida y seguridad comunicativa.

En relación con la mediación del aprendizaje, las sesiones virtuales han incorporado estrategias como explicaciones gramaticales, ejercicios prácticos, actividades de comprensión auditiva y participación guiada. Estas metodologías han contribuido a consolidar bases lingüísticas y a mejorar la precisión en el uso del idioma. No obstante, se observa que la práctica oral suele limitarse a intervenciones breves, lectura en voz alta o respuestas cerradas, lo cual reduce las oportunidades de interacción auténtica entre los participantes. En consecuencia, aunque la modalidad virtual facilita el acceso al aprendizaje, también requiere estrategias pedagógicas que promuevan experiencias comunicativas más dinámicas y participativas que favorezcan el desarrollo de la fluidez oral.

Ante esta situación, surge el interés de incorporar el role-playing como una nueva variable de mediación pedagógica (Variable Independiente), con el propósito de fortalecer la fluidez oral en inglés (Variable Dependiente). Esta estrategia se basa en la simulación de

situaciones reales de comunicación que permiten a los estudiantes asumir roles, interactuar en contextos significativos y practicar el idioma de manera más espontánea. En este sentido, el role-playing se proyecta como una metodología que puede favorecer la participación activa, reducir la ansiedad comunicativa y aumentar la confianza al momento de hablar. Por lo tanto, se plantea la siguiente hipótesis: la implementación del role-playing como estrategia pedagógica en entornos virtuales mejorará la fluidez oral en inglés de aprendices A2–B1 en educación no formal.

De esta manera, se evidencia una brecha entre el conocimiento estructural del idioma que poseen los participantes y su capacidad efectiva para comunicarse oralmente con fluidez en contextos reales. Aunque los estudiantes cuentan con bases gramaticales y de comprensión, la limitada práctica comunicativa experiencial dificulta la consolidación de la competencia oral. Esta situación evidencia la necesidad de investigar el impacto de estrategias pedagógicas activas que respondan a las demandas del contexto virtual y contribuyan a cerrar la brecha entre conocer el idioma y utilizarlo con mayor seguridad y espontaneidad en situaciones comunicativas.

### **Pregunta de Investigación**

¿Cómo fortalecer la fluidez y la competencia comunicativa oral en inglés en un grupo de 10 aprendices de niveles A2–B1, participantes de un curso de inglés en modalidad virtual de educación no formal, mediante la implementación del role-playing como estrategia pedagógica en la ciudad de Ibagué (Tolima) durante el primer trimestre de 2026?

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Fortalecer la fluidez y la competencia comunicativa oral en inglés en aprendices de niveles A2–B1 de educación no formal en modalidad virtual de la ciudad de Ibagué (Tolima) mediante la implementación del role-playing como estrategia pedagógica durante el primer trimestre de 2026.

### **Objetivos Específicos**

Explorar el acercamiento de los aprendices A2–B1 de educación no formal en modalidad virtual de la ciudad de Ibagué al role-playing como estrategia pedagógica, identificando sus percepciones, actitudes y niveles de participación frente a esta metodología.

Movilizar la fluidez y la competencia comunicativa oral en inglés en los aprendices A2–B1 a través de la experimentación con el role-playing mediante el diseño e implementación de situaciones comunicativas simuladas en entornos virtuales.

Reconocer los cambios en la fluidez y la competencia comunicativa oral en inglés en los aprendices A2–B1 tras la implementación del role-playing, comparando los desempeños iniciales con los avances observados durante el proceso investigativo.

## Marcos de Referencia

### Referentes Conceptuales

En el desarrollo de la presente investigación se consideran diversos conceptos clave que permiten comprender el fenómeno educativo analizado y orientar la interpretación de los resultados obtenidos. Estos conceptos se relacionan directamente con el aprendizaje del inglés como lengua extranjera en entornos virtuales de educación no formal y con la problemática identificada en la fluidez oral de los aprendices de niveles A2–B1. A continuación, se presentan los principales referentes conceptuales que sustentan el estudio.

El role-playing o juego de roles es una estrategia pedagógica que consiste en la simulación de situaciones comunicativas en las que los estudiantes asumen diferentes papeles para interactuar en contextos similares a los de la vida real. Esta estrategia permite que los aprendices utilicen el idioma de manera significativa, favoreciendo la espontaneidad, la interacción y la construcción de sentido en el proceso comunicativo.

Según (Livingstone, 1983) el role-playing ofrece oportunidades para que los estudiantes practiquen el idioma en situaciones sociales donde deben negociar significados, responder a otros interlocutores y adaptar su lenguaje según el contexto. Este tipo de interacción favorece el desarrollo de la competencia comunicativa, ya que integra distintos componentes lingüísticos dentro de una experiencia comunicativa real.

De manera más reciente, Rincón-Rincón (2024) señala que la implementación de actividades de role-playing promueve la participación activa de los estudiantes, fortalece la pronunciación, amplía el vocabulario y mejora la interacción oral. Asimismo, destaca que estas dinámicas contribuyen a reducir la ansiedad al hablar en una lengua extranjera, generando ambientes de aprendizaje más dinámicos y participativos.

En este sentido, el role-playing se constituye como una estrategia pedagógica pertinente para el desarrollo de habilidades comunicativas, especialmente en contextos donde los estudiantes requieren oportunidades reales de uso del idioma.

La fluidez oral se refiere a la capacidad de producir discurso en una lengua extranjera de manera continua, comprensible y relativamente espontánea. Este concepto no se limita a la velocidad del habla, sino que implica la habilidad de mantener el flujo comunicativo sin interrupciones excesivas que afecten la transmisión del mensaje.

De acuerdo con (Brown, 2025), la fluidez es un componente esencial de la competencia comunicativa, ya que permite a los estudiantes utilizar el idioma con naturalidad, priorizando el significado sobre la precisión gramatical absoluta. En esta misma línea, (Thornbury, 2005) afirma que la fluidez se desarrolla principalmente a través de la práctica constante en situaciones comunicativas reales, donde los estudiantes deben procesar el lenguaje en tiempo real.

Desde esta perspectiva, la fluidez oral no debe entenderse como un proceso aislado, sino como una habilidad que se construye mediante la interacción, la práctica significativa y la participación activa en contextos comunicativos, como los que propone el role-playing.

La competencia comunicativa hace referencia a la capacidad de utilizar una lengua de manera efectiva y apropiada en diferentes contextos sociales. Este concepto fue propuesto por (Hymes, 1972) quien planteó que el aprendizaje de una lengua no se limita al conocimiento de reglas gramaticales, sino que implica saber cuándo, cómo y para qué usar el idioma.

Posteriormente, (Swain, 1982) amplía esta perspectiva al señalar que la competencia comunicativa integra diferentes dimensiones, entre ellas la competencia gramatical, sociolingüística, discursiva y estratégica. Estas dimensiones permiten al estudiante no solo

construir oraciones correctas, sino también interactuar de manera coherente y adecuada en situaciones reales de comunicación.

En relación con el aprendizaje del inglés como lengua extranjera, (Brown, 2025) destaca que el desarrollo de la competencia comunicativa requiere la implementación de actividades que promuevan la interacción, la negociación de significados y la expresión de ideas en contextos auténticos o simulados.

En este sentido, la fluidez oral se entiende como un componente fundamental dentro de la competencia comunicativa, ya que permite sostener la interacción y facilitar la comunicación efectiva entre los interlocutores.

Los entornos virtuales de aprendizaje son espacios educativos mediados por tecnologías digitales que permiten desarrollar procesos de enseñanza y aprendizaje a través de plataformas en línea. Estos entornos facilitan la interacción entre docentes y estudiantes, así como el acceso a recursos educativos y actividades colaborativas.

(Horvitz, 2007) los entornos virtuales integran herramientas tecnológicas que favorecen la comunicación, la colaboración y la construcción del conocimiento. En el ámbito del aprendizaje de lenguas, estos espacios permiten desarrollar habilidades comunicativas mediante actividades tanto sincrónicas como asincrónicas.

No obstante, (Hampel, 2012) advierte que el desarrollo de habilidades orales en entornos virtuales puede verse limitado por la falta de interacción espontánea, lo que hace necesario el diseño de estrategias pedagógicas que promuevan la participación activa. En este contexto, el uso de metodologías como el role-playing resulta especialmente relevante, ya que permite simular situaciones comunicativas reales y fomentar el uso significativo del idioma.

## Referentes Teóricos

El desarrollo de la presente investigación se sustenta en diversos estudios que abordan el aprendizaje del inglés como lengua extranjera, el desarrollo de la fluidez oral y la implementación de estrategias pedagógicas activas como el role-playing en contextos educativos, especialmente en entornos virtuales. En conjunto, estos antecedentes permiten comprender cómo las metodologías centradas en la interacción y la experiencia favorecen el desarrollo de habilidades comunicativas en los aprendices.

En primer lugar, diferentes investigaciones coinciden en señalar que el role-playing constituye una estrategia pedagógica efectiva para fortalecer la producción oral en inglés. En este sentido, Rincón-Rincón (2024) y Herrero Valcuende (2024) destacan que la simulación de situaciones comunicativas permite a los estudiantes interactuar en contextos cercanos a la realidad, lo cual favorece el uso funcional del lenguaje, la espontaneidad y la participación activa. Ambos estudios coinciden en que esta estrategia no solo mejora aspectos lingüísticos como la pronunciación y el vocabulario, sino que también genera ambientes de aprendizaje más dinámicos y reduce la ansiedad al momento de hablar. Estos hallazgos resultan relevantes para la presente investigación, ya que evidencian que el role-playing no se limita a una técnica didáctica, sino que se configura como un espacio de interacción significativa que impacta tanto en la dimensión lingüística como en la emocional del aprendizaje.

De manera complementaria, autores como Granjero (2017) refuerzan esta perspectiva al demostrar que el uso del role-playing en contextos universitarios permite a los estudiantes desarrollar mayor capacidad para sostener conversaciones y responder de manera espontánea en situaciones comunicativas. En relación con estos aportes, (Ord, 2012) desde el enfoque del aprendizaje experiencial, plantea que el conocimiento se construye a partir de la acción y la

reflexión, lo que coincide directamente con la lógica del role-playing como estrategia que permite aprender haciendo. De esta manera, se establece una relación clara entre la práctica comunicativa, la experiencia y el desarrollo de la fluidez oral.

Por otra parte, diversos estudios han resaltado la importancia de los factores afectivos en el desarrollo de las habilidades de speaking. Hanifa (2018) identifica que el miedo a cometer errores, la falta de vocabulario y la presión evaluativa son barreras que limitan la participación oral de los estudiantes. En la misma línea, Moradi (2025) señala que los enfoques centrados en el estudiante, basados en la interacción y la participación activa, contribuyen a fortalecer la confianza, la autonomía y la disposición para comunicarse en una lengua extranjera. En conjunto, estos estudios permiten comprender que el desarrollo de la fluidez oral no depende únicamente de aspectos lingüísticos, sino también de condiciones emocionales y pedagógicas que favorezcan un ambiente seguro para la comunicación.

En relación con los entornos virtuales de aprendizaje, (Hampel, 2012) y (Vardhini, 2023) coinciden en que el uso de herramientas digitales puede favorecer el desarrollo de habilidades comunicativas siempre que las actividades estén diseñadas desde un enfoque interactivo y centrado en el intercambio de significados. Estos autores destacan que la simple presencia de la tecnología no garantiza el aprendizaje, sino que es necesario integrar estrategias pedagógicas que promuevan la participación activa. En este sentido, Castro Acosta (2021) complementa esta idea al señalar que los recursos digitales innovadores incrementan la motivación y facilitan experiencias de aprendizaje más dinámicas, especialmente cuando se articulan con metodologías activas.

Asimismo, (Palacios, 2022) resalta que las metodologías participativas en educación a distancia fomentan la autonomía, el compromiso y la interacción entre los estudiantes, elementos

fundamentales para el desarrollo de habilidades comunicativas. Al relacionar estos aportes, se evidencia que el role-playing, cuando se implementa en entornos virtuales con apoyo de herramientas digitales, puede convertirse en una estrategia altamente pertinente para promover la interacción significativa y el desarrollo de la fluidez oral.

En síntesis, los estudios analizados coinciden en que la combinación de estrategias pedagógicas activas, interacción comunicativa y uso de recursos digitales favorece significativamente el desarrollo de la fluidez oral en inglés. En este contexto, el role-playing se posiciona como una estrategia que integra estos elementos, permitiendo a los estudiantes participar en situaciones comunicativas simuladas, reducir la ansiedad, fortalecer su confianza y mejorar su desempeño oral. Estos aportes teóricos sustentan la presente investigación y justifican la implementación del role-playing como una estrategia pedagógica pertinente para fortalecer la fluidez oral en aprendices de niveles A2–B1 en entornos virtuales de aprendizaje.

### **Referentes Técnicos**

Los referentes técnicos de la presente investigación están constituidos por documentos orientadores de carácter nacional e internacional que establecen lineamientos para el desarrollo de procesos educativos, especialmente en la enseñanza del inglés como lengua extranjera y en la implementación de estrategias pedagógicas en entornos virtuales. Estos documentos no solo proporcionan un marco operativo, sino que permiten sustentar la pertinencia del uso del role-playing como estrategia didáctica en contextos de aprendizaje mediados por tecnología.

En el contexto colombiano, el Ministerio de Educación Nacional (MEN, 2006), a través de los Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: Inglés, establece que el aprendizaje del idioma debe orientarse hacia el desarrollo de la competencia comunicativa, priorizando la capacidad de los estudiantes para interactuar en situaciones reales de

comunicación. Este documento resalta la importancia de promover actividades que involucren la producción oral, la comprensión y la interacción, especialmente en niveles A2–B1, donde los estudiantes comienzan a desenvolverse como usuarios básicos e independientes del idioma. En este sentido, el role-playing se articula directamente con estos lineamientos, ya que permite recrear situaciones comunicativas donde los aprendices utilizan el inglés de manera funcional y significativa.

De manera complementaria, el Programa Nacional de Inglés: Colombia Very Well! 2015–2025 (MEN, 2014) propone el fortalecimiento de las competencias comunicativas a través de metodologías activas que fomenten la participación, la interacción y el uso contextualizado del idioma. Este programa enfatiza la necesidad de transformar las prácticas tradicionales centradas en la gramática hacia enfoques comunicativos que involucren al estudiante como protagonista de su aprendizaje. En relación con la presente investigación, estos lineamientos respaldan la implementación del role-playing como una estrategia que favorece la participación activa, la interacción entre pares y el desarrollo de la fluidez oral en escenarios simulados.

A nivel internacional, el documento Learning Continuity de UNICEF (2020) aporta orientaciones relevantes sobre la implementación de procesos educativos en contextos mediados por tecnologías digitales. Este organismo destaca la importancia de diseñar experiencias de aprendizaje flexibles, interactivas y centradas en el estudiante, que permitan garantizar la continuidad educativa en entornos virtuales. Asimismo, resalta la necesidad de promover actividades que fomenten la participación activa y el desarrollo de habilidades comunicativas, incluso en escenarios no presenciales. Estos lineamientos se relacionan directamente con la presente investigación, ya que el role-playing puede adaptarse a plataformas virtuales y herramientas digitales, facilitando la interacción y la práctica oral en contextos simulados.

Al analizar de manera integrada estos referentes técnicos, se evidencia que existe una convergencia clara en tres aspectos fundamentales: el desarrollo de la competencia comunicativa, la implementación de metodologías activas centradas en el estudiante y la necesidad de promover la interacción en entornos virtuales. En este marco, el role-playing se posiciona como una estrategia pedagógica pertinente, ya que responde simultáneamente a estos lineamientos al permitir la simulación de situaciones reales de comunicación, fomentar la participación activa y facilitar el uso del idioma en contextos significativos, incluso en ambientes digitales.

En síntesis, los documentos analizados no solo orientan el diseño pedagógico de la propuesta, sino que también justifican la implementación del role-playing como una estrategia coherente con las políticas educativas y las recomendaciones internacionales para el aprendizaje del inglés. De esta manera, el referente técnico fortalece la validez de la investigación al evidenciar que la propuesta se alinea con lineamientos institucionales que promueven una enseñanza del idioma más dinámica, interactiva y centrada en el desarrollo de habilidades comunicativas.

### **Referentes Legales**

Los referentes legales de la presente investigación se fundamentan en el marco normativo colombiano que regula el derecho a la educación y orienta los procesos formativos, incluyendo la enseñanza de lenguas extranjeras y el uso de modalidades educativas mediadas por tecnologías. Estas disposiciones permiten sustentar jurídicamente la implementación de estrategias pedagógicas innovadoras, como el role-playing, dentro de contextos de educación virtual y no formal.

En primer lugar, la Constitución Política de Colombia establece en su artículo 67 que la educación es un derecho fundamental y un servicio público con función social, orientado al

acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica y los demás bienes de la cultura (Asamblea Nacional Constituyente, 1991). Este principio respalda el desarrollo de competencias comunicativas en lengua extranjera como parte de la formación integral de los estudiantes, especialmente en un contexto globalizado donde el inglés se convierte en una herramienta clave de acceso a oportunidades académicas y profesionales. En relación con la presente investigación, este marco constitucional legitima la implementación de estrategias pedagógicas que favorezcan el aprendizaje significativo del idioma, incluyendo metodologías activas en entornos virtuales.

En segundo lugar, la Ley General de Educación – Ley 115 de 1994 establece los fines de la educación en Colombia y reconoce el aprendizaje de una lengua extranjera como un componente esencial en la formación integral de los estudiantes (Congreso de la República de Colombia, 1994). En particular, esta normativa resalta la importancia del desarrollo de habilidades comunicativas que permitan la interacción en diversos contextos sociales y culturales. En coherencia con la presente investigación, este marco legal respalda la implementación de estrategias pedagógicas orientadas al uso práctico del idioma, favoreciendo el fortalecimiento de la competencia comunicativa oral a través de metodologías activas como el role-playing.

Por otra parte, el Decreto 1075 de 2015, como decreto único reglamentario del sector educativo, establece disposiciones relacionadas con la organización y funcionamiento del sistema educativo, incluyendo la educación para el trabajo y el desarrollo humano (educación no formal) y las modalidades educativas mediadas por tecnologías (Presidencia de la República de Colombia, 2015). Este decreto reconoce la importancia de implementar estrategias pedagógicas innovadoras que respondan a las características de los contextos virtuales y a las necesidades de los estudiantes. En relación con la presente investigación, este marco normativo respalda la

implementación del role-playing en entornos virtuales, ya que permite desarrollar procesos de enseñanza flexibles, interactivos y centrados en el estudiante.

Asimismo, este decreto establece lineamientos para la calidad de los procesos educativos, enfatizando la necesidad de promover metodologías que favorezcan el aprendizaje significativo y el desarrollo de competencias. Esto resulta especialmente relevante en contextos virtuales, donde es necesario diseñar estrategias que garanticen la participación activa y el desarrollo de habilidades comunicativas, como la fluidez oral en inglés. En este sentido, el role-playing se presenta como una alternativa pedagógica coherente con estas disposiciones, al facilitar la interacción, la práctica oral y el uso contextualizado del idioma en escenarios simulados.

Es importante señalar que este apartado se centra exclusivamente en normas jurídicas que regulan el sistema educativo colombiano, evitando la inclusión de políticas o lineamientos operativos propios de los referentes técnicos. De esta manera, se mantiene la claridad conceptual entre los diferentes componentes del marco referencial.

En síntesis, los referentes legales analizados proporcionan un respaldo jurídico sólido para la implementación de la propuesta pedagógica, al reconocer el derecho a la educación, la importancia del aprendizaje de lenguas extranjeras y la necesidad de integrar estrategias innovadoras en contextos educativos virtuales y no formales. Estas disposiciones legitiman el uso del role-playing como una estrategia coherente con los principios del sistema educativo colombiano, orientada al fortalecimiento de la competencia comunicativa y la fluidez oral en inglés.

### **Referentes Éticos**

Los referentes éticos constituyen un eje fundamental en el desarrollo de la presente investigación, ya que garantizan el respeto, la protección y el bienestar de los participantes

durante todas las fases del proceso investigativo. En este sentido, el estudio se orienta por principios éticos que no solo se enuncian de manera teórica, sino que se aplican de forma concreta en la implementación de la propuesta pedagógica y en la recolección y análisis de la información.

En primer lugar, la investigación se fundamenta en lo establecido por la Resolución 8430 de 1993 (Ministerio de Salud de Colombia, 1993), la cual regula las normas científicas, técnicas y administrativas para la investigación con seres humanos. De acuerdo con esta resolución, el presente estudio se clasifica como una investigación de riesgo mínimo, ya que se desarrolla en un contexto educativo y se limita a la implementación de actividades pedagógicas sin intervenir en la integridad física o psicológica de los participantes. En la práctica, esto se garantizó mediante el diseño de actividades como el role-playing en un ambiente respetuoso, evitando cualquier tipo de presión, exposición negativa o evaluación que pudiera generar afectación emocional en los estudiantes.

Asimismo, el estudio se orienta por los principios éticos del Informe Belmont (1979): respeto por las personas, beneficencia y justicia. El principio de respeto se aplicó mediante la participación voluntaria de los estudiantes, quienes fueron informados previamente sobre los objetivos de la investigación, las actividades a desarrollar y el uso de la información recolectada. En este sentido, se garantizó que cada participante tuviera la libertad de decidir su participación y retirarse en cualquier momento sin consecuencias académicas.

El principio de beneficencia se evidenció en la implementación de la estrategia pedagógica, la cual fue diseñada no solo con fines investigativos, sino también con el propósito de generar beneficios directos en el aprendizaje de los estudiantes, especialmente en el fortalecimiento de la fluidez oral y la confianza para comunicarse en inglés. De igual manera, se

procuró minimizar cualquier posible incomodidad emocional, promoviendo un ambiente seguro, de respeto y apoyo durante las actividades de interacción oral.

Por su parte, el principio de justicia se garantizó al ofrecer las mismas oportunidades de participación a todos los estudiantes, independientemente de su nivel de dominio del idioma, condiciones personales o nivel de confianza al hablar. Esto se evidenció en la adaptación de actividades, el uso de estrategias inclusivas y la promoción de espacios donde todos los participantes pudieran expresarse sin temor a ser juzgados.

En relación con la confidencialidad, se aseguró el manejo adecuado de la información recolectada mediante la asignación de códigos a los participantes (E-01, E-02, etc.), evitando el uso de nombres propios o datos que permitieran su identificación. Esta medida fue aplicada tanto en los instrumentos de recolección de datos (entrevistas, diarios de campo) como en la presentación de los resultados, garantizando la protección de la identidad de los estudiantes.

Adicionalmente, el consentimiento informado se gestionó de manera clara y accesible, explicando a los participantes el propósito del estudio, las actividades a realizar y el uso académico de la información. Este proceso permitió asegurar que la participación fuera consciente, voluntaria y basada en la comprensión del alcance de la investigación.

Finalmente, desde una perspectiva pedagógica, la implementación del role-playing se desarrolló en un entorno virtual que promovió la confianza, la participación activa y el respeto por la diversidad de ritmos de aprendizaje. Se evitó cualquier forma de presión o evaluación negativa, entendiendo el error como parte del proceso formativo, lo cual contribuyó a generar un ambiente ético coherente con los principios de inclusión, respeto y bienestar.

En síntesis, los referentes éticos no solo orientaron el diseño de la investigación, sino que se reflejaron de manera concreta en cada una de las decisiones metodológicas y pedagógicas, garantizando un proceso respetuoso, responsable y centrado en el bienestar de los participantes..

## Herramientas y Métodos

### Enfoque y Tipo de Estudio

La presente investigación se desarrolla bajo un enfoque cualitativo, dado que su propósito central es comprender e interpretar las experiencias de los participantes en relación con el desarrollo de la fluidez y la competencia comunicativa oral en inglés dentro de un entorno virtual de educación no formal. Según Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), el enfoque cualitativo permite analizar los fenómenos desde la perspectiva de los sujetos, profundizando en sus percepciones, significados y experiencias en contextos específicos. En esta misma línea, Creswell (2014) señala que este enfoque resulta pertinente cuando se busca comprender procesos educativos y transformaciones en escenarios reales de aprendizaje. En consecuencia, este estudio no se limita al análisis de resultados lingüísticos, sino que también considera factores emocionales, sociales y pedagógicos que inciden en el aprendizaje del idioma.

En coherencia con este enfoque, la investigación se orienta desde el método de investigación-acción, en la medida en que el docente-investigador interviene directamente en el contexto educativo con el propósito de transformar una problemática identificada, relacionada con la limitada fluidez oral en inglés. De acuerdo con Kemmis y McTaggart (1988), la investigación-acción se fundamenta en ciclos de planificación, acción, observación y reflexión, lo que permite mejorar las prácticas educativas de manera sistemática. Asimismo, Elliott (1991) destaca que este enfoque facilita la comprensión y transformación de la práctica pedagógica en contextos reales. En este sentido, la implementación del role-playing se constituye como una acción pedagógica orientada a generar cambios significativos en la competencia comunicativa oral de los participantes.

En correspondencia con los objetivos del estudio, se adopta un diseño de análisis pre-intervención y post-intervención, el cual permite comparar el estado inicial de los participantes con los cambios evidenciados tras la implementación de la estrategia pedagógica. En la fase de pre-intervención se exploran las percepciones, los niveles de confianza y el desempeño oral de los estudiantes mediante técnicas como entrevistas y observación inicial. Posteriormente, en la fase de post-intervención, se analizan las transformaciones en la fluidez, la participación y la competencia comunicativa oral, a partir de la implementación sistemática del role-playing y la recolección de datos finales.

Este diseño metodológico resulta coherente con la naturaleza de la investigación-acción, ya que permite no solo intervenir en la práctica pedagógica, sino también analizar de manera comparativa los cambios generados en los participantes. De esta manera, se garantiza la articulación entre los objetivos de exploración, movilización e identificación de variaciones, fortaleciendo la rigurosidad del proceso investigativo.

En conjunto, la integración del enfoque cualitativo, el método de investigación-acción y el diseño pre y post intervención resulta pertinente para analizar el impacto del role-playing como estrategia pedagógica, priorizando la comprensión profunda del proceso formativo y las transformaciones experimentadas por los participantes en el desarrollo de la fluidez y la competencia comunicativa oral en inglés.

### **Unidad de Análisis**

La unidad de análisis de la presente investigación está conformada por un grupo de diez (10) aprendices de inglés, ubicados en niveles A2–B1, quienes participan en un proceso de formación virtual no formal en la ciudad de Ibagué (Tolima). El análisis se centra en este grupo como contexto educativo específico, con el propósito de comprender el desarrollo de la fluidez y

la competencia comunicativa oral en inglés a partir de la implementación del role-playing como estrategia pedagógica. Este grupo constituye el foco principal del estudio, en tanto permite analizar las interacciones, percepciones y transformaciones de los participantes dentro de un entorno virtual de aprendizaje.

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

Las técnicas de recolección de datos se seleccionan en coherencia con los objetivos específicos del estudio y se estructuran en tres momentos del proceso investigativo: pre-intervención (exploración), intervención (movilización) y post-intervención (indagación de cambios). Esta organización permite establecer una relación directa entre la implementación de la estrategia pedagógica y las transformaciones observadas en los participantes, en correspondencia con el diseño metodológico de investigación-acción.

En el marco del enfoque cualitativo, las técnicas empleadas buscan comprender las experiencias, percepciones y comportamientos de los participantes en su contexto natural. De acuerdo con autores como Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), las técnicas cualitativas permiten acceder a la interpretación de significados y a la comprensión profunda de los fenómenos educativos desde la perspectiva de los sujetos.

En relación con el momento de exploración (pre-intervención), se emplean como técnicas la entrevista semiestructurada y la observación directa no participante. La entrevista se orienta a indagar las percepciones iniciales de los aprendices respecto a su experiencia con el aprendizaje del inglés, su nivel de confianza al hablar y las dificultades en la producción oral. Como instrumento, se diseñó una guía de entrevista semiestructurada. Por su parte, la observación permite identificar comportamientos, niveles de participación e interacción en el entorno virtual;

para ello, se utilizó un formato de observación estructurado, que facilitó el registro sistemático de la información.

Para el momento de movilización (intervención), se emplea como técnica la observación participante, la cual permite analizar el desarrollo de la estrategia pedagógica en tiempo real. Según Kemmis y McTaggart (1988), este tipo de técnica es fundamental en la investigación-acción, ya que posibilita al docente-investigador reflexionar sobre su práctica mientras interviene en ella. Como instrumentos, se utilizaron el diario de campo del docente-investigador, organizado mediante una matriz de registro, y el registro de audio de las interacciones orales, el cual permitió documentar y analizar la producción oral de los estudiantes, su fluidez y su capacidad de interacción en las actividades de role-playing.

Finalmente, en el momento de indagación de cambios (post-intervención), se emplean como técnicas la entrevista final y la encuesta de percepción. La entrevista final permitió profundizar en las transformaciones experimentadas por los participantes en términos de fluidez, confianza y participación, para lo cual se diseñó una guía de entrevista de cierre. De manera complementaria, se aplicó una encuesta de percepción, utilizando como instrumento un cuestionario estructurado, el cual facilitó la recolección y sistematización de datos comparativos entre el estado inicial y final del proceso.

En conjunto, la articulación entre técnicas e instrumentos, organizada en función de los momentos pre, durante y post intervención, garantiza la coherencia metodológica del estudio y permite obtener información válida y relevante para analizar el impacto del role-playing en el desarrollo de la competencia comunicativa oral en inglés.

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

El análisis de los datos en la presente investigación se orienta a partir de un sistema de categorías cualitativas definidas en coherencia con la pregunta de investigación, los objetivos específicos y el enfoque interpretativo adoptado. Estas categorías permiten organizar, comprender e interpretar la información recolectada mediante entrevistas, observaciones y registros del proceso pedagógico, facilitando la identificación de patrones, relaciones y variaciones en la experiencia de los participantes frente al desarrollo de la fluidez y la competencia comunicativa oral en inglés en un entorno virtual.

En primer lugar, se establece como categoría central el desarrollo de la competencia comunicativa oral en inglés, la cual responde directamente al propósito general del estudio. Esta categoría permite analizar los avances de los participantes en su capacidad para expresarse de manera continua, comprensible y espontánea en contextos comunicativos. Se contemplan como subdimensiones la fluidez, entendida como la continuidad del discurso; la coherencia discursiva, relacionada con la organización lógica de las ideas; la espontaneidad, referida a la capacidad de responder sin depender de estructuras memorizadas; y la interacción, que implica la habilidad para sostener intercambios comunicativos. En esta categoría se integra también el análisis de la participación, entendida como parte constitutiva de la interacción comunicativa, evitando redundancias conceptuales. A través de esta categoría se evidencia el tránsito desde un uso limitado del idioma hacia una comunicación más funcional.

En segundo lugar, se define la categoría de confianza y factores afectivos, la cual reconoce la incidencia de los aspectos emocionales en el aprendizaje de una lengua extranjera. Esta categoría incluye dimensiones como la ansiedad comunicativa, el temor al error, la seguridad al expresarse y la disposición para participar en actividades orales. Su análisis permite

identificar cambios en la actitud de los estudiantes frente al uso del inglés, así como comprender cómo la implementación del role-playing contribuye a la creación de un ambiente de aprendizaje más seguro, favoreciendo la reducción de barreras emocionales y el fortalecimiento de la confianza comunicativa.

En tercer lugar, se establece la categoría de percepción de la estrategia pedagógica (role-playing), orientada a analizar la experiencia de los participantes frente a la implementación de esta estrategia. En esta categoría se examinan aspectos como la motivación generada por las actividades, la utilidad percibida para el aprendizaje del inglés, la pertinencia de los escenarios comunicativos propuestos y la valoración general de la experiencia. Su inclusión permite comprender cómo los estudiantes interpretan y resignifican la estrategia dentro de su proceso formativo, así como su relación con los cambios observados en la fluidez y la competencia comunicativa oral.

Finalmente, se incorpora la categoría de aprendizaje reflexivo del estudiante, delimitada específicamente al proceso de los participantes. Esta categoría permite analizar la capacidad de los estudiantes para reconocer sus avances, dificultades y estrategias de mejora en la producción oral. Se centra en el nivel de conciencia que desarrollan sobre su propio proceso de aprendizaje, en relación con la fluidez, la confianza y la participación. De esta manera, se articula directamente con el objetivo de indagar las variaciones posteriores a la intervención, evitando confusiones con la reflexión del docente-investigador.

En conjunto, estas cuatro categorías permiten estructurar un análisis cualitativo más preciso y coherente, integrando dimensiones lingüísticas, afectivas y pedagógicas del aprendizaje del inglés. Asimismo, favorecen una interpretación clara y fundamentada de los resultados,

evidenciando los cambios generados en los participantes a partir de la implementación del role-playing como estrategia pedagógica en un contexto de educación virtual no formal.

## **Resultados**

En el presente apartado se exponen los hallazgos derivados del proceso investigativo, organizados en coherencia con los objetivos específicos, el enfoque cualitativo y el diseño metodológico de tipo pre-intervención y post-intervención. Los resultados se estructuran en tres momentos fundamentales: el acercamiento inicial de la población a la variable de estudio, la fase de experimentación mediante la implementación del role-playing y la identificación de variaciones en la fluidez y la competencia comunicativa oral tras la intervención.

El análisis se fundamenta en la triangulación de la información recolectada a través de entrevistas semiestructuradas, observación participante, diario de campo y encuesta de percepción. Asimismo, se integran evidencias empíricas como expresiones de los participantes, registros de comportamiento y situaciones observadas durante el proceso, lo cual permite dar mayor soporte investigativo a los hallazgos.

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

En la fase inicial del estudio, orientada a explorar el acercamiento de los aprendices hacia el role-playing como estrategia pedagógica, se evidenció una brecha entre el conocimiento lingüístico y su uso comunicativo efectivo.

A partir de las entrevistas diagnósticas, los participantes manifestaron dificultades asociadas a la producción oral. Por ejemplo, uno de los estudiantes expresó: “entiendo un poco, pero cuando tengo que hablar me quedo en blanco”, mientras que otro señaló: “me da pena hablar porque siento que lo digo mal”. Estas respuestas evidencian la presencia de barreras afectivas como la inseguridad y el miedo al error.

Desde la observación inicial, se registraron comportamientos como la lectura constante de respuestas, silencios prolongados antes de intervenir y evasión de la participación voluntaria.

En el diario de campo se consignó, por ejemplo: “la mayoría de los estudiantes evita participar sin preparación previa y recurre a respuestas muy cortas o memorizadas”.

En cuanto a la percepción de la estrategia, el role-playing fue identificado como una metodología poco conocida. Algunos estudiantes lo asociaron con “actuar en inglés”, mientras que otros manifestaron dudas sobre su desarrollo en entornos virtuales. Sin embargo, también se evidenció apertura, como lo refleja la expresión de un participante: “creo que esto puede ayudar a soltarnos más”.

En síntesis, esta fase permitió identificar limitaciones en la fluidez, baja interacción y presencia de factores afectivos negativos, junto con una actitud favorable hacia metodologías activas, lo cual sustentó la pertinencia de la intervención..

### **Experimentación**

La fase de experimentación constituyó el eje central del proceso investigativo, en la cual se implementó de manera sistemática el role-playing como estrategia pedagógica orientada a movilizar la producción oral en inglés en un entorno virtual de educación no formal. Esta fase se desarrolló en coherencia con los principios de la investigación-acción, permitiendo la intervención directa del docente-investigador y la observación continua de los procesos de cambio en los participantes.

Las actividades diseñadas se fundamentaron en el enfoque comunicativo del aprendizaje de lenguas, el cual plantea que el desarrollo de la competencia comunicativa se fortalece mediante el uso del idioma en contextos significativos (Hymes, 1972; Brown, 2007). En este sentido, se propusieron situaciones simuladas cercanas a la realidad de los estudiantes, tales como entrevistas laborales, interacciones sociales y atención al cliente, lo que favoreció la construcción de escenarios auténticos de comunicación. Asimismo, la implementación del role-

playing permitió generar procesos de negociación de significado, tal como lo plantean Livingstone (1983) y Thornbury (2005), facilitando la producción oral en tiempo real y la activación del lenguaje.

Durante las primeras sesiones de intervención, los registros del diario de campo evidenciaron que los estudiantes tendían a apoyarse en guiones o estructuras previamente preparadas para sostener la interacción. Este comportamiento resulta coherente con las etapas iniciales del desarrollo de la fluidez, en las cuales los aprendices recurren a recursos de apoyo para compensar limitaciones en el procesamiento del lenguaje en tiempo real (Thornbury, 2005). Sin embargo, a medida que avanzaba la implementación, se observaron cambios progresivos en la forma de participación.

En los registros de observación participante se documentaron situaciones en las que los estudiantes comenzaron a responder de manera más espontánea, reduciendo la dependencia de la lectura. Por ejemplo, en una sesión intermedia, se evidenció que varios participantes lograron sostener intercambios breves sin recurrir a apoyos escritos, utilizando expresiones propias para mantener la interacción. Este tipo de comportamiento sugiere un proceso incipiente de automatización del lenguaje y una mayor apropiación del uso comunicativo del idioma.

Desde la perspectiva de los participantes, los diarios reflexivos aportaron evidencias relevantes sobre la experiencia vivida durante la implementación de la estrategia. Algunos estudiantes manifestaron que “me siento más tranquilo al hablar en inglés cuando tengo un rol” y “así es más fácil porque parece una situación real”, lo que indica que la mediación del rol contribuyó a disminuir la presión individual y a centrar la atención en la situación comunicativa más que en la corrección lingüística. Este hallazgo se relaciona con lo planteado por Hanifa

(2018), quien destaca que la reducción de la ansiedad favorece la participación y el desempeño oral en lengua extranjera.

Asimismo, el análisis del diario de campo evidenció transformaciones en la dinámica de interacción. En varias sesiones se registraron momentos de colaboración entre pares, donde los estudiantes se apoyaban mutuamente para construir sus intervenciones, sugiriendo vocabulario o reformulando ideas durante la actividad. Estas interacciones reflejan procesos de co-construcción del conocimiento, en línea con los planteamientos del enfoque sociocultural del aprendizaje (Vygotsky), donde la interacción social actúa como mediadora del desarrollo cognitivo y lingüístico.

Es importante señalar que, en esta fase, los hallazgos no se presentan como resultados finales, sino como evidencias del proceso de transformación en curso. En este sentido, la experimentación permitió observar un tránsito progresivo desde una participación controlada y dependiente hacia una interacción más flexible y situada, caracterizada por una mayor disposición a intervenir oralmente en contextos simulados.

Desde una perspectiva pedagógica, la implementación del role-playing demostró ser pertinente en el entorno virtual, ya que favoreció la creación de espacios de interacción que superan las limitaciones tradicionales de este tipo de modalidad, particularmente en lo relacionado con la baja participación espontánea. De acuerdo con Hampel (2012), el diseño de actividades interactivas es fundamental para promover el uso significativo del idioma en entornos digitales, lo cual se evidencia en las dinámicas observadas durante esta fase.

En conjunto, la fase de experimentación permitió no solo la implementación de la estrategia pedagógica, sino también la comprensión del proceso mediante el cual los estudiantes

comienzan a transformar su relación con el uso del idioma, sentando las bases para las variaciones identificadas en la fase posterior.

### **Identificación de Variaciones**

En esta fase del estudio se desarrolló un análisis comparativo entre los datos obtenidos en la etapa de pre-intervención y los recolectados en la fase post-intervención, con el propósito de identificar las variaciones en la fluidez y la competencia comunicativa oral, así como en el aspecto ontológico de los participantes, entendido en términos de percepciones, actitudes y comportamientos frente al uso del inglés como lengua de comunicación.

El análisis se sustentó en la triangulación de la información proveniente de entrevistas finales, encuesta de percepción, registros del diario de campo y observación participante, lo cual permitió contrastar de manera sistemática los cambios generados a partir de la implementación del role-playing.

En relación con la fluidez oral, se evidenció una transformación progresiva en la continuidad del discurso. Mientras que en la fase inicial predominaban intervenciones fragmentadas, pausas prolongadas y dependencia de la lectura, en la fase final se observó una mayor capacidad para sostener el discurso de manera continua y con menor interrupción. Esta variación se evidencia en registros del diario de campo donde se señala que “los estudiantes responden con mayor rapidez y logran completar ideas sin recurrir constantemente a apoyos escritos”. Asimismo, en las entrevistas finales, un participante manifestó: “antes tenía que pensar mucho lo que iba a decir, ahora hablo más seguido sin detenerme tanto”, lo cual da cuenta de un avance en la automatización del lenguaje.

En cuanto a la interacción comunicativa, integrada dentro del desarrollo de la competencia comunicativa, se identificó un incremento significativo en la participación activa y

en la capacidad de sostener intercambios orales. En la fase diagnóstica, la interacción era limitada y generalmente mediada por la intervención del docente; sin embargo, en la fase posterior a la intervención, se observó una mayor iniciativa por parte de los estudiantes para iniciar y mantener conversaciones. Un registro de observación indica que “los participantes interactúan entre sí de forma más espontánea, respondiendo y haciendo preguntas sin necesidad de guía constante”. Este cambio también fue expresado por los estudiantes, quienes señalaron: “ya es más fácil hablar con mis compañeros en inglés”.

Desde la dimensión de confianza y factores afectivos, se evidenció una disminución de la ansiedad comunicativa y un fortalecimiento de la seguridad al expresarse. En la fase inicial, los estudiantes manifestaban temor al error, inseguridad y evitación de la participación, lo cual se reflejaba en comportamientos como el silencio o la lectura de respuestas. En contraste, en la fase final, los participantes mostraron mayor disposición para asumir riesgos comunicativos. Esto se evidencia en afirmaciones como: “ya no me preocupa tanto equivocarme, lo intento igual”, así como en registros del diario de campo donde se señala que “los estudiantes participan con mayor naturalidad y continúan hablando incluso cuando cometen errores”.

En relación con la percepción de la estrategia pedagógica, los resultados indican una valoración positiva del role-playing como herramienta para el aprendizaje del inglés. Inicialmente, la estrategia generaba incertidumbre; sin embargo, tras su implementación, los estudiantes la reconocieron como útil para la práctica oral. Un participante expresó: “me ayudó a practicar situaciones reales, como si fuera de verdad”, lo cual evidencia una resignificación de la experiencia de aprendizaje hacia un enfoque más comunicativo y funcional.

Finalmente, en cuanto al aprendizaje reflexivo del estudiante, se identificó un mayor nivel de conciencia sobre el propio proceso de aprendizaje. Los participantes lograron reconocer

sus avances y dificultades, así como la importancia de la práctica constante. En las entrevistas finales se registraron expresiones como: “me di cuenta de que sí puedo hablar más si practico”, lo cual refleja un proceso de autorregulación y apropiación del aprendizaje.

En síntesis, las variaciones identificadas evidencian transformaciones significativas tanto en el desempeño lingüístico como en las dimensiones afectivas y actitudinales de los participantes. El paso de una comunicación limitada, caracterizada por la inseguridad y la baja participación, hacia una interacción más fluida, espontánea y segura, confirma el impacto positivo del role-playing como estrategia pedagógica en el desarrollo de la competencia comunicativa oral en contextos virtuales de educación no formal.

## Análisis y Discusión

En este apartado se realiza la interpretación de los resultados obtenidos a lo largo del proceso investigativo en relación con los objetivos planteados. En términos generales, los hallazgos evidencian que la implementación del role-playing tuvo un impacto significativo en el desarrollo de la fluidez y la competencia comunicativa oral en inglés de los participantes. Asimismo, se identificaron transformaciones relevantes en el aspecto ontológico, entendido en este estudio como el conjunto de percepciones, actitudes y comportamientos de los estudiantes frente al uso del idioma. El análisis se fundamenta en la triangulación de la información recolectada mediante entrevistas, cuestionarios, observaciones y registros del diario de campo, lo que permitió comprender el proceso de manera integral.

En cuanto al acercamiento inicial de la población a la variable, se evidenció que los participantes tenían una relación limitada con el uso oral del inglés. Aunque contaban con bases gramaticales, presentaban dificultades para expresarse de manera espontánea, lo cual se reflejaba en el uso constante de la traducción mental, pausas prolongadas y baja participación. Desde las entrevistas diagnósticas, algunos estudiantes manifestaron expresiones como “entiendo el inglés, pero no sé cómo hablarlo” o “me da miedo equivocarme”, lo que evidencia que las barreras no eran únicamente lingüísticas, sino también emocionales. Estos resultados coinciden con lo esperado en la fase inicial y validan la necesidad de implementar estrategias centradas en la comunicación real.

Durante la fase de experimentación, el role-playing permitió generar transformaciones progresivas en la dinámica comunicativa del grupo, favoreciendo la movilización de la competencia comunicativa oral. Según Livingstone (1983), el juego de roles facilita la interacción en contextos simulados donde los estudiantes negocian significados, lo cual se

evidenció en las actividades desarrolladas. De igual forma, Thornbury (2005) plantea que la fluidez se desarrolla a través de la práctica constante en situaciones comunicativas, aspecto que se reflejó en la transición de respuestas guiadas hacia intervenciones más espontáneas. En este proceso, el uso de roles permitió que los estudiantes se enfocaran en el mensaje más que en la forma, reduciendo la presión comunicativa y favoreciendo la interacción. Asimismo, Swain (1985) resalta la importancia del “output” en el aprendizaje de lenguas, lo cual se evidenció cuando los estudiantes comenzaron a producir lenguaje de manera más activa. Desde el diario de campo, se registraron situaciones donde participantes que inicialmente dependían de guiones lograron improvisar progresivamente, y algunos manifestaron sentirse “más tranquilos al hablar cuando asumían un rol”, lo que demuestra cómo la estrategia contribuyó a disminuir la ansiedad y fortalecer la fluidez.

En relación con el aspecto ontológico, los resultados evidencian cambios significativos en la manera en que los participantes se perciben frente al uso del inglés. En este estudio, este aspecto se refiere a transformaciones en la confianza, la disposición comunicativa y la actitud frente al error. A partir de las entrevistas finales y cuestionarios, se identificaron expresiones como “ya no me quedo callado” o “prefiero intentar hablar así no sea perfecto”, lo que refleja una mayor seguridad y una actitud más abierta hacia la comunicación. Estos cambios indican que los estudiantes pasaron de una postura centrada en el temor al error a una visión más funcional del idioma como herramienta de interacción.

Al comparar estos resultados con estudios previos, se evidencian coincidencias importantes. Rincón-Rincón (2024) señala que el role-playing favorece la producción oral y la participación activa, lo cual se confirma en los hallazgos del presente estudio. Asimismo, Hanifa (2018) destaca que el miedo al error es una de las principales barreras en el speaking, aspecto

que también se identificó en la fase inicial. Sin embargo, un aporte particular de esta investigación es evidenciar que el role-playing también resulta efectivo en entornos virtuales, donde la interacción suele ser más limitada. Esto aporta valor al estudio, ya que demuestra la pertinencia de estrategias comunicativas en escenarios digitales.

En cuanto a las limitaciones del estudio, se reconoce que el número de participantes fue reducido, lo que limita la generalización de los resultados. Asimismo, el tiempo de implementación de la estrategia fue corto, lo cual puede influir en la profundidad de los cambios observados. También se debe mencionar la ausencia de algunos instrumentos como registros de audio, por lo que el análisis se apoyó principalmente en el diario de campo y las percepciones de los estudiantes. No obstante, la triangulación de la información permitió identificar tendencias claras en el proceso.

Desde una perspectiva práctica, este estudio resalta la importancia de implementar estrategias pedagógicas activas que promuevan la interacción y el uso significativo del idioma. El role-playing se consolida como una herramienta pertinente en contextos virtuales, ya que facilita la participación, reduce la ansiedad y favorece el desarrollo de la competencia comunicativa oral. Esto sugiere que los docentes deben priorizar metodologías que integren la práctica comunicativa en situaciones reales o simuladas.

Finalmente, se concluye que la estrategia implementada cumplió con el propósito de fortalecer la fluidez y la competencia comunicativa oral, al tiempo que generó transformaciones positivas en el aspecto ontológico de los participantes. A partir de estos resultados, surgen nuevas líneas de investigación, como el análisis del impacto del role-playing en niveles más avanzados, su aplicación en contextos educativos formales o su efecto a largo plazo en la consolidación de la fluidez oral.

## Conclusiones y Recomendaciones

Los resultados de la investigación permiten concluir que la implementación del role-playing como estrategia pedagógica favoreció el fortalecimiento de la fluidez y la competencia comunicativa oral en inglés en los participantes. A lo largo del proceso se evidenció una transición desde un uso limitado del idioma hacia una participación más activa, espontánea y funcional en situaciones comunicativas. Estos hallazgos responden de manera directa a los objetivos planteados, particularmente en lo relacionado con la exploración inicial, la implementación de la estrategia y el reconocimiento de las variaciones posteriores. En este sentido, se da respuesta a la pregunta de investigación al evidenciar que el uso de estrategias comunicativas contextualizadas favorece el desarrollo del speaking en entornos virtuales de educación no formal.

En relación con el aspecto ontológico, se evidenciaron transformaciones significativas en las percepciones, actitudes y comportamientos de los participantes frente al uso del inglés. En la fase inicial predominaban el miedo al error, la inseguridad y la evitación de la participación; sin embargo, tras la intervención, se observó una mayor confianza, disposición para comunicarse y una actitud más abierta frente al error. Este proceso da cuenta de una resignificación del aprendizaje del idioma, en la cual los participantes pasaron de centrarse en la corrección gramatical a priorizar la comunicación como propósito fundamental del uso del lenguaje.

Respecto a la variable de estudio, el role-playing se consolida como una estrategia pedagógica pertinente y coherente con el enfoque comunicativo. Su implementación favoreció la interacción, la participación y el uso significativo del idioma en situaciones cercanas a la realidad. Entre las principales transformaciones observadas se encuentran el incremento en la producción oral, el fortalecimiento de la confianza comunicativa y la disminución de la ansiedad

al hablar. No obstante, se identifican aspectos susceptibles de fortalecimiento, como la necesidad de ampliar el tiempo de implementación y garantizar un acompañamiento continuo que permita consolidar los avances alcanzados.

Finalmente, los resultados del estudio aportan al campo de la enseñanza del inglés como lengua extranjera, especialmente en lo relacionado con la implementación de estrategias activas en entornos virtuales. Se reafirma el valor del role-playing como herramienta pedagógica para el desarrollo de habilidades comunicativas y se aporta evidencia sobre su aplicabilidad en contextos no formales mediados por tecnologías. A nivel metodológico, la articulación entre la investigación-acción y el diseño pre y post intervención permitió evidenciar de manera clara las variaciones en los participantes, fortaleciendo la coherencia y el rigor del proceso investigativo. En este sentido, el estudio abre posibilidades para futuras investigaciones orientadas a profundizar en el uso de estrategias comunicativas en diversos contextos educativos.

A partir de los resultados obtenidos, se recomienda a los docentes incorporar de manera sistemática estrategias pedagógicas centradas en la comunicación, como el role-playing, que permitan a los estudiantes utilizar el idioma en contextos significativos y cercanos a su realidad. Es fundamental diseñar actividades que promuevan la interacción oral y la participación activa, especialmente en entornos virtuales donde estas dinámicas pueden verse limitadas. Asimismo, se sugiere propiciar ambientes de aprendizaje seguros, en los que el error sea comprendido como parte del proceso formativo, favoreciendo así la reducción de la ansiedad y el fortalecimiento de la confianza comunicativa. De igual manera, se recomienda integrar estas estrategias de forma continua dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, con el fin de lograr avances sostenidos en la fluidez oral.

En relación con el diseño metodológico, se sugiere para futuras investigaciones ampliar el número de participantes y el tiempo de intervención, con el fin de obtener resultados más consistentes dentro del enfoque cualitativo. Asimismo, sería pertinente incorporar instrumentos adicionales como grabaciones de audio o video, que permitan un análisis más detallado de la producción oral. De igual forma, se recomienda explorar variables complementarias, como el uso de herramientas digitales específicas, el aprendizaje colaborativo mediado por plataformas virtuales o la comparación entre distintas estrategias pedagógicas. Estas líneas de investigación permitirían profundizar en la comprensión del fenómeno y enriquecer futuras investigaciones en el campo de la enseñanza del inglés.

### Referencias Bibliográficas

- Brown, H. D. (2007). *Principles of language learning and teaching* (5th ed.). Pearson Education.
- Canale, M., & Swain, M. (1980). Theoretical bases of communicative approaches to second language teaching and testing. *Applied Linguistics*, 1(1), 1–47.  
<https://doi.org/10.1093/applin/I.1.1>
- Castro Acosta, L. F., & Mariota Arias, A. X. (2021). Producción de recursos educativos digitales bajo un enfoque innovador que faciliten los procesos de aprendizaje en entornos virtuales.
- Constitución Política de Colombia. (1991). *Constitución Política de Colombia*.  
<https://www.constitucioncolombia.com>
- Dabbagh, N., & Bannan-Ritland, B. (2005). *Online learning: Concepts, strategies and application*. Pearson.
- Decreto 1075 de 2015. (2015). Decreto Único Reglamentario del Sector Educación. Presidencia de la República de Colombia. [https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-351080\\_recurso\\_1.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-351080_recurso_1.pdf)
- Granjero, E., Van Rooij, J., Riemersma, J., & Jorna, P. (2017). *Simulator-based training handbook*. Routledge.
- Hampel, R., & Stickler, U. (2012). The use of videoconferencing to support multimodal interaction in an online language classroom. *ReCALL*, 24(2), 116–137.  
<https://doi.org/10.1017/S095834401200002X>
- Harmer, J. (2007). *How to teach English*. Pearson Longman.
- Herrero Valcuende, A. M. (2024). *Estrategias publicitarias y role playing: Enfoques innovadores para la didáctica de la comunicación oral*.

- Horvitz, B. S. (2007). Review of Online learning: Concepts, strategies and application, by N. Dabbagh & B. Bannan-Ritland. *Educational Technology Research and Development*, 55(6), 667–669.
- Hymes, D. (1972). On communicative competence. In J. B. Pride & J. Holmes (Eds.), *Sociolinguistics* (pp. 269–293). Penguin.
- Ladousse, G. P. (1987). *Role play*. Oxford University Press.
- Ley 115 de 1994. (1994). Ley General de Educación. Congreso de la República de Colombia. [https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906\\_archivo\\_pdf.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf)
- Livingstone, C. (1983). *Role play in language learning*. Longman.
- Martin, F., & Parker, M. (2014). *Use of synchronous virtual classrooms: Why, who, and how?* IGI Global.
- Ministerio de Educación Nacional. (2006). Estándares básicos de competencias en lenguas extranjeras: inglés. [https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-115174\\_archivo\\_pdf.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-115174_archivo_pdf.pdf)
- Ministerio de Educación Nacional. (2014). Programa Nacional de Inglés: Colombia Very Well! 2015–2025. [https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-343837\\_Programa\\_Nacional\\_Ingles.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-343837_Programa_Nacional_Ingles.pdf)
- Ministerio de Salud y Protección Social. (1993). Resolución 8430 de 1993. <https://www.minsalud.gov.co/sites/rid/Lists/BibliotecaDigital/RIDE/DE/DIJ/resolucion-8430-de-1993.pdf>
- Moradi, M. R., & Alavinia, P. (2025). Enhancing learner-centered instruction through training: The case of Iranian EFL teachers. *Journal of Linguistic Horizons*, 9(2), 193–217.

- Nation, I. S. P. (2014). *Learning vocabulary in another language* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- National Commission for the Protection of Human Subjects of Biomedical and Behavioral Research. (1979). *The Belmont report: Ethical principles and guidelines for the protection of human subjects of research*. U.S. Government Printing Office.  
<https://www.hhs.gov/ohrp/regulations-and-policy/belmont-report/index.html>
- Palacios, M. V. A., & Ramírez, D. (2022). *Desarrollo de competencias digitales a través de aprendizaje activo en contextos universitarios con ambientes M-learning* (Tesis doctoral, Universidad de Salamanca).  
<https://knowledgesociety.usal.es/sites/default/files/tesis/190922-Martha-Tesisfirmada.pdf>
- Rincón-Rincón, L. (2024). *Uso de role plays en el enfoque comunicativo para mejorar la producción oral en inglés*. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 17(1).  
<https://doi.org/10.37843/rted.v17i1.461>
- Savignon, S. J. (2018). *Communicative competence*. Routledge.
- Thornbury, S. (2005). *How to teach speaking*. Longman.
- UNICEF. (2020). *Learning continuity*. <https://www.unicef.org/lac/en/learning-continuity>.

## Apéndices

### Apéndice A

#### *Muestras de Investigación*

<https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/my?id=%2Fpersonal%2FImtaverag%5Funadvirtual%5Fedu%5Fco%2FDocuments%2FEvidencias%20Diplomado%2D%2Epdf&parent=%2Fpersonal%2FImtaverag%5Funadvirtual%5Fedu%5Fco%2FDocuments&ga=1>