

# Juego de roles: una técnica para mejorar la comunicación en lengua extranjera<sup>1</sup>

Jineth Ximena Chamorro Cifuentes<sup>2</sup>

**Cómo citar este artículo / To reference this article / Para citar este artículo:** Chamorro-Cifuentes, J. X. (2024). Juego de roles: una técnica para mejorar la comunicación en lengua extranjera. *Revista Criterios*, 31(1)

## Resumen

El presente artículo es el resultado de una investigación sobre la implementación del juego de roles en el salón de clase, como una técnica para mejorar la producción oral en lengua extranjera en 20 estudiantes de grado sexto de una institución educativa de Nariño; para ello se utilizó un diario de campo y una matriz FODA y se siguió un paradigma cualitativo con enfoque sociocrítico. En este sentido, el objetivo general fue fortalecer la producción oral en lengua extranjera utilizando la técnica 'Role-Play'. El análisis de datos se hizo a través del vaciado de información, extrayendo las categorías y subcategorías, encontrando que los estudiantes de grado sexto no tienen el nivel de inglés exigido por el Ministerio de Educación. Por lo anterior, se recurrió a la técnica 'Role-Play', como una estrategia para mejorar la habilidad de expresarse en inglés como lengua extranjera, puesto que es una forma de aumentar su vocabulario, organizar oraciones, imaginando y representando personajes.

*Palabras clave:* técnica; habilidad; habla; comunicación; lengua extranjera.

---

<sup>1</sup> Artículo resultado de investigación; hace parte de la investigación titulada: "Role-Play como técnica para el fortalecimiento de la habilidad de Speaking en estudiantes de grado 6° de la Institución Educativa Fátima, municipio Tablón de Gómez

<sup>2</sup> Correo electrónico: [Jinethxi.chamorro@umariana.edu.co](mailto:Jinethxi.chamorro@umariana.edu.co) <https://orcid.org/0000-0001-8988-2326>

# Role Play: A Technique to Improve Communication in a Foreign Language

## Abstract

This article is the result of an investigation into the implementation of role-playing in the classroom as a technique to improve oral production in a foreign language with 20 sixth-grade students from an educational institution in Nariño. A field diary and a SWOT matrix were used, following a qualitative paradigm with a socio-critical approach. The general objective was to strengthen oral production in a foreign language using the role-play technique. The data analysis was carried out by emptying the information and extracting the categories and subcategories. It was found that the sixth-grade students did not have the level of English required by the Ministry of Education. Therefore, the role-playing technique was used as a strategy to improve their ability to express themselves in English as a foreign language because it is a way to increase their vocabulary, organize sentences, imagine, and represent characters.

*Keywords:* Technique; ability; speaking; communication; foreign language.

## Jogo de representação: uma técnica para melhorar a comunicação em língua estrangeira

## Resumo

Este artigo é o resultado de uma investigação sobre a implementação da dramatização em sala de aula como uma técnica para melhorar a produção oral em uma língua estrangeira com 20 alunos do sexto ano de uma instituição educacional em Nariño. Foram utilizados um diário de campo e uma matriz SWOT, seguindo um paradigma qualitativo com uma abordagem socio crítica. O

objetivo geral era fortalecer a produção oral em uma língua estrangeira usando a técnica de dramatização. A análise dos dados foi realizada por meio do esvaziamento das informações e da extração das categorias e subcategorias. Verificou-se que os alunos da sexta série não tinham o nível de inglês exigido pelo Ministério da Educação. Portanto, a técnica de dramatização foi usada como estratégia para melhorar sua capacidade de se expressar em inglês como língua estrangeira, pois é uma forma de aumentar o vocabulário, organizar frases, imaginar e representar personagens.

*Palavras-chave:* técnica; habilidade; oralidade; comunicação; língua estrangeira.

## Introducción

En el presente artículo de investigación se logra hacer una exposición de la importancia que tiene fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en lengua extranjera, especialmente en el idioma inglés y, así mismo, forjar en los estudiantes un aprendizaje significativo que se centre en la interconexión de sus conocimientos básicos con los nuevos, propiciando el desarrollo de las cuatro habilidades en inglés: escucha, habla, lectura y escritura (*Listening, Speaking, Reading, and Writing*), que se requiere para el dominio de un idioma. Para ello, en el trabajo investigativo se planteó fortalecer la habilidad de habla en inglés utilizando el 'Role-Play' como técnica, con los estudiantes del sexto grado de una institución educativa de Nariño.

La enseñanza de una lengua extranjera se ha caracterizado por ser una aliada en la búsqueda de alternativas para contribuir al estado actual de la enseñanza tradicional, para que las nuevas generaciones posean un dominio de ese nuevo idioma, coherente con las exigencias gubernamentales, aunque estos resultados requieran de la constancia del trabajo realizado dentro y fuera de las aulas de clase. Si bien en la institución educativa intervenida la enseñanza del inglés es obligatoria, no hay evidencia consignada en ningún documento que repose en ella, acerca de la búsqueda de metodologías que inviten al estudiante a aprender de forma diferente a la tradicional. Esto se hizo más visible cuando los estudiantes de grado sexto, al iniciar su año escolar, demostraron apatía hacia la asignatura, ya con sus gestos, ya con comentarios desmotivadores.

Esto se ha convertido en el reto del quehacer de los docentes, quienes constantemente buscan metodologías adecuadas que les permitan impartir sus clases de forma exitosa. Por tanto, para que la enseñanza se considere un compromiso con los aprendices, se debe propender a dar cumplimiento a las expectativas educativas emanadas por el Ministerio de Educación Nacional (MEN, 2006), respondiendo a las exigencias sociales actuales; por lo anterior, se planteó como objetivo general, fortalecer la habilidad oral en inglés, utilizando la técnica del *Role-Play* con los estudiantes del grado sexto, aun sabiendo que en los estándares básicos de competencia en lengua extranjera (inglés) se encuentra el monólogo y la conversación como única técnica para practicar la habilidad oral. Por ello, con la técnica de juego de roles basado en vocabulario cotidiano y recurrente, se buscó que reforzaran la fluidez y precisión en sus conversaciones, de suerte que desde los grados inferiores se pudieran ubicar en el nivel requerido para el nivel correspondiente hasta culminar sus estudios secundarios, dada la exigencia actual de personas que dominen un

segundo idioma. Si bien es cierto que es urgente que las instituciones educativas promuevan el aprendizaje del idioma inglés, por ser una lengua universal, su aprendizaje no debe ser una tortura para los estudiantes.

En concordancia, este artículo de investigación se realizó por la motivación académica de presentar una técnica para la enseñanza de una lengua extranjera, enfatizando en el fortalecimiento de las habilidades comunicativas (*Speaking*) y, del mismo modo, mostrar una manera para que los estudiantes en determinado grado obtengan el nivel propuesto por el MEN y así, dar cumplimiento a las exigencias gubernamentales y sociales en cuanto al dominio de una lengua extranjera, razón por la cual los aprendices deben estar en contacto con las habilidades comunicativas, sin que ello les produzca emociones negativas y efectos adversos en su aprendizaje, que les impidan una comunicación efectiva (Moreno et al., 2018).

Por todo lo expuesto, se pretende involucrar a los estudiantes en el uso del juego de roles, como una técnica diferente y novedosa con respecto a las tradicionales, utilizadas normalmente en algunas instituciones educativas, así que la técnica en mención llevada a su praxis, propende a mejorar la habilidad comunicativa en lengua extranjera, pues la comunicación oral permite transferir información de cualquier tipo, incluyendo la interacción (Nunan, como se cita en Vinueza, 2017).

La preocupación por la enseñanza y el aprendizaje de un segundo idioma ha llevado a muchos investigadores a involucrarse en ella y, proporcionar iniciativas para intentar eliminar las barreras que impiden el avance, para que la enseñanza impartida genere los resultados que se requiere para el aprendizaje. Bajo este entendimiento, es preciso mencionar a Otoya (2019), quien se propuso como objetivo general, determinar la influencia de la aplicación del *Roleplaying* en la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes de una universidad privada de Lima, Perú. Para ello utilizó una metodología cuantitativa con el método hipotético-deductivo. La técnica empleada fue la observación estructurada a través de una lista de chequeo. La autora encuentra que la aplicación de la técnica incrementó en los estudiantes su nivel de expresión oral en inglés, mejorando la comprensibilidad, entonación y uso de recursos no verbales.

También se hace alusión al trabajo elaborado por Vargas (2018), desarrollado en Bogotá, Colombia, con estudiantes de cuarto grado de una escuela privada, con el objetivo general de analizar la fluidez oral de ellos mediante hojas de trabajo basadas en los juegos de roles. La metodología empleada fue cualitativa. Las técnicas utilizadas fueron: Grupo focal y Observación participante, llevadas a cabo a través de instrumentos como el cuestionario y el diario de campo. La autora concluye que el juego de roles ayudó a los estudiantes a mejorar su habilidad para hablar, al igual que la interacción y el trabajo en equipo.

En tercer lugar, se resalta el estudio de Barrera (2016), quien pretendió implementar una propuesta metodológica para mejorar la oralidad en inglés en estudiantes de grado undécimo de una institución educativa en Chía, Cundinamarca, Colombia. Su metodología fue mixta. Las técnicas implementadas fueron: una encuesta con preguntas cerradas y la observación no participante, que la llevaron a concluir que la comunicación oral en inglés mejoró sustancialmente, con la combinación diversa del trabajo hecho en casa y en clase, con la ayuda de medios electrónicos y el esfuerzo continuo de docentes dentro y fuera del aula de clase, posibilitando que los estudiantes pierdan el temor a hablar y a expresarse en lengua extranjera.

Por lo anterior, es fundamental señalar que, para aprender un idioma extranjero, es necesario encontrar una metodología de enseñanza adecuada, con la intención de que los estudiantes desarrollen sus habilidades comunicativas en este idioma, enfatizando en el dominio práctico del inglés (López, 2018). Por esto, a través del tiempo se ha utilizado diversos métodos de enseñanza en el idioma inglés, como el método de gramática y traducción, método directo, entre otros, pero la sociedad actual exige que una persona no solo esté en la capacidad de comprender textos, sino que tenga la habilidad para comunicarse e interactuar en la lengua extranjera, lo cual ha dado paso al desarrollo del enfoque comunicativo, como una alternativa diferente e innovadora (Retreage, 2017). Cabe aclarar que los métodos anteriores no fueron eliminados, sino que se readaptó sus principios y fundamentos, en pro de mejorar la enseñanza del idioma inglés.

Acorde con ello, se resalta el aporte del enfoque comunicativo, pues este permite que los estudiantes hagan uso de un lenguaje real en los salones de clase, donde intentan sumergirse en una comunicación verdadera. Autores como Allen y Widdowson (como se cita en Saura, 2017) refieren que se requiere un nuevo enfoque en la enseñanza de los idiomas, minimizando el énfasis en lo gramatical y, enfocándose en los aspectos comunicativos de la lengua objeto de aprendizaje, de lo cual se infiere que los métodos que antecedían al enfoque comunicativo, daban gran relevancia a la gramática y la traducción, provocando en los estudiantes un aprendizaje alejado de sus contextos, impidiendo de esta forma que pudieran enfrentarse a una situación comunicativa verdadera.

Por el contrario, el enfoque comunicativo pretende que los estudiantes aprendan a expresarse en un idioma extranjero de forma apropiada y real; esto sugiere que deben conocer el sistema lingüístico y, a la vez, hacer un uso correcto de este, puesto que toda lengua es un fenómeno social, y el objetivo de aprendizaje está enfocado en la interacción, como base para ejercitar su dominio entre sujetos de un grupo determinado (García, como se cita en Moreno et al., 2017). En este sentido, este enfoque pretende darle mayor importancia al lenguaje por sí mismo, para que los aprendices hagan uso adecuado de la lengua y así, generar una comunicación apropiada en el idioma extranjero, intentando imitar un contexto real en una interacción entre ellos.

Para Irmawati (como se cita en Sánchez y Pérez, 2020), el enfoque comunicativo se caracteriza por fomentar una comunicación efectiva y eficaz, haciendo énfasis en la fluidez y precisión; de este modo, siguiendo lo propuesto por los autores, el objetivo del aprendizaje del idioma se hace con fines comunicativos, recalcando en el uso adecuado de su significado y pronunciación comprensible, combinando las cuatro habilidades y recurriendo a su lengua materna o traducción si es necesario, obteniendo un aprendizaje beneficioso.

En cuanto a los estudiantes, este enfoque les permite apropiarse del aprendizaje, puesto que el trabajo en equipo o, en mayor medida el trabajo con sus pares, les brinda la posibilidad y disponibilidad para escuchar atentamente a sus compañeros, para retroalimentarse y, a la vez, generar autonomía durante el proceso, dejando de lado al docente como el centro de la clase, convirtiéndolo en un facilitador y guía del conocimiento (Richards y Rodgers, como se cita en Hernández, 2021). Este enfoque promueve las prácticas comunicativas de una forma más efectiva, valorando el papel del docente y compañeros, pues el logro obtenido se alcanza en conjunto, por el empeño, dedicación y ganas de aprender, desde su autonomía y el acompañamiento docente.

Por su parte, el rol del docente es el de ser un asesor, que interviene cuando los estudiantes tienen algún problema con el contenido o el diseño de las actividades, convirtiéndose en el interlocutor que propicia el diálogo, la interacción y reflexiones entre estos, lo cual le permite tomar los errores como un medio para fortalecer las habilidades e ir haciéndoles progresar en su proceso de aprendizaje. Con base en ello, puede implementar actividades de mejora en las falencias comunicativas (Richards y Rodgers, como se cita en Hernández, 2021); con esto se evidencia que es un mediador, para darles la oportunidad de apropiarse del conocimiento y convertirse en actores del aprendizaje, con actividades y trabajos variados que les permitan desarrollar sus habilidades en el proceso comunicativo.

De otro lado, el aprendizaje significativo cobra relevancia en el uso de la técnica de *Role-Play*, dado que permite que los estudiantes aprendan el idioma inglés de forma genuina, sin ser forzados a realizar actividades que les provoquen sensaciones poco agradables. El propósito es que ellos sientan gusto por lo que están haciendo en el salón de clase, propendiendo hacia un aprendizaje con sentido, que les ayude a conectar sus experiencias anteriores con las situaciones que están vivenciando, enfrentándose a los retos diarios para que su aprendizaje sea real y verdadero, de modo que estas experiencias sean direccionadas correctamente por el profesor, para que vayan en pro del conocimiento de los estudiantes (Ausubel, como se cita en Madero, 2018). Del mismo modo, este aprendizaje significativo, en concordancia con la técnica del *Role-Play*, hace que los estudiantes tengan un contacto directo con el idioma que van aprender, ayudándoles a adquirir las competencias necesarias para que puedan expresarse; su rol es el de un personaje principal, siendo ellos los artífices de su aprendizaje al hacer conexiones entre el conocimiento previo y el nuevo (Fernández et al., 2018).

En consecuencia, para el aprendizaje de una lengua extranjera, los estudiantes requieren hacer un proceso mental que les permita entender y utilizar paulatinamente las diferentes normas y estructuras del nuevo idioma; de esta manera, pueden hacer un contraste involuntario entre el idioma objeto de estudio y el nativo; esto quiere decir que, a mayor interés, curiosidad y autoevaluación de los conocimientos aprendidos sobre el idioma extranjero, tendrán un control más eficiente (Mirmán-Flores, 2018). Si bien una persona cuando está aprendiendo una nueva lengua, puede utilizar como medio su idioma materno, es importante que intente cambiar distintos elementos que le pueden generar frecuentes confusiones. Buitrago et al. (2011) refieren que los estudiantes pasan por un proceso de asimilación hacia el nuevo sistema lingüístico, el cual les permitirá comunicarse efectivamente con el nuevo idioma aprendido.

Es cierto que un idioma extranjero es aquel que únicamente se utiliza y desarrolla en el salón de clase y, al salir de este espacio los estudiantes continúan usando su lengua materna como medio de comunicación; no obstante, el desarrollo de las clases es fundamental para lograr una adecuada adquisición y aprehensión del idioma; esto incluye utilizar constantemente el idioma, usar diferentes medios visuales y tangibles para que los aprendices entiendan e infieran sobre lo que se está hablando (Rivera, 2015), ayudándoles para que sientan el gusto por la utilización de la lengua que están aprendiendo en el aula de clase por medio del juego de roles; esto se puede convertir en una motivación, por ser ellos los protagonistas de su propio aprendizaje.

Entonces, se ve la necesidad de abordar las habilidades lingüísticas, como aquellas capacidades de leer, escribir, escuchar y hablar que el ser humano tiene para hacerse

entender en un determinado idioma, permitiéndole generar una conversación adecuada (Valles et al., 2019).

En el aprendizaje de un idioma extranjero se requiere que las habilidades de escuchar, hablar, leer y escribir, sean utilizadas de forma integrada, con el propósito de conseguir que el estudiante logre la eficiencia en el dominio del idioma que está aprendiendo, resaltando que la habilidad de hablar en lengua extranjera es considerada como una de las más importantes por desarrollar, pues a través de ella se puede lograr expresar las ideas y, por lo tanto, tener una comunicación efectiva (Leong y Ahmadi, 2017). En este mismo sentido, Hamidova et al. (2020) afirman que para la enseñanza de *speaking* es necesario hacer un uso adecuado de las palabras, pues las mismas deben llevar un orden correcto, con una pronunciación adecuada; de esta forma, el mensaje será bien recibido, dado que se tornará claro y preciso, dejando explícito quién es el locutor y quién es el receptor, además de las circunstancias en las que sucede la interacción, así como el qué, para qué y, por qué razón.

Teniendo en cuenta lo anterior, es preciso que la enseñanza de la habilidad del habla se produzca y se realice correctamente, de suerte que los estudiantes voluntariamente quieran expresarse y hacer uso del idioma que están aprendiendo, intentando hacerse comprender, provocando confianza en sí mismos y ganas de seguir utilizándolo, buscando siempre mejorar cada día.

En este orden de ideas y en consonancia con Tabak y Lebron (2017), la técnica de *Role-Play* generalmente es realizada de forma grupal, en la que hay una gran participación por parte de los estudiantes, ya que interpretan distintos papeles de acuerdo con una situación propuesta; esto implica que piensen y actúen de la forma como lo haría el personaje al cual decidieron recrear en su representación. Siguiendo a Domene y Romero ( como se cita en García-Barrera, 2015) el juego de roles puede ser trabajado formando pequeños grupos, pues cada uno de ellos tendrá diferentes temáticas para mostrar y cada equipo se presentará de forma individual, de modo que los demás participantes pueden prestarles toda su atención y hacer algunas anotaciones al respecto, si las creen necesarias; también es posible utilizar un mismo tema con todos los grupos, con el propósito de hacer contrastes en las presentaciones.

El juego de roles en el aula de clase sirve como una técnica de enseñanza que anima a los estudiantes a participar de las actividades, permitiéndoles aprender el inglés como lengua extranjera, en situaciones parecidas a las que ocurren en un contexto real, logrando así que pierdan la timidez y el estrés que les pueden generar otras actividades (Tompkins, como se cita en Mizhir, 2017), debido a que trabajan en grupos pequeños, en los cuales cada uno toma su lugar y se centra en su rol, inhibiendo los aspectos que pueden producir temores e inseguridades.

De igual manera, la técnica del *Role-Play* ayuda a desarrollar ciertas habilidades en inglés, relacionadas con *speaking*. Cornet (como se cita en Neupane, 2019) subraya que los aprendices mejoran no solo algunos aspectos comunicativos, lo cual les permite alcanzar cierta fluidez y capacidad para expresarse en sus interpretaciones, sino que también logran utilizar su lenguaje corporal como una herramienta de apoyo durante la comunicación directa con sus compañeros. En este sentido, el trabajo en grupos y equipos de trabajo genera un aprendizaje mutuo entre compañeros, dado que se habilita la posibilidad de escuchar a sus amigos y compañeros y, tienen la oportunidad de opinar con respecto al trabajo desarrollado por sí mismos y por los demás. Seguido a ello, deben

realizar un trabajo colectivo para que su presentación ante la audiencia sea agradable y, por supuesto, comprendida, como reafirma Mitchell (como se cita en Mizhir, 2017), al mencionar que todo trabajo en equipo se sustenta en recibir una retroalimentación proveniente de los docentes y compañeros, reforzando al grupo para que en próximas presentaciones mejoren sus debilidades y potencien sus capacidades hasta lograr los objetivos que se han trazado.

## Metodología

La metodología utilizada fue el paradigma cualitativo, investigación – acción con enfoque crítico – social.

### Paradigma de Investigación

Un paradigma es entendido como un modelo que permite determinar la forma como se debe comprender la investigación y la manera de llevarla a cabo (Ñaupas et al., 2018); puede ser clasificado como cualitativo y/o cuantitativo. El primero hace alusión a que toda la investigación gira en torno al investigador y a su medio; además, permite atender el proceso que se lleva a cabo en la investigación, y no solamente los resultados obtenidos.

Considerando lo anterior, este paradigma cualitativo es de gran importancia para este estudio, porque se intenta adquirir información en una institución educativa de Nariño, respecto a las dificultades que los estudiantes de sexto grado tienen en la habilidad de hablar en inglés, para luego llevar a cabo la aplicación de la técnica de *Role-Play* y analizar sus resultados.

### Enfoque de Investigación

**Tipo de Investigación.** Se encuentra enmarcado en la investigación-acción y, por medio de una reflexión profunda, se pretende lograr un cambio significativo en la enseñanza-aprendizaje, con fundamento en el enfoque sociocrítico, porque permite una transformación social de los aspectos prácticos y observables; además, las necesidades sociales y los intereses particulares hacen que se desarrolle el conocimiento, para convertir al hombre en un sujeto crítico (Orozco, 2016).

En concordancia, este enfoque se caracteriza porque el entorno real es el principal protagonista como objeto de estudio; es decir, es esencial observar el contexto, para poder generar un mayor conocimiento, haciendo siempre una reflexión constante para dar solución a las distintas problemáticas que surjan (Ñaupas et al., 2018).

Por tanto, con la utilización de este enfoque se pretende conocer la realidad educativa de un determinado grupo de estudiantes, e intentar mejorar la habilidad de hablar en inglés mediante las prácticas participativas del juego de roles, en una combinación de la teoría como fundamento y la práctica como técnica, para impulsar el desarrollo de las capacidades de los participantes en espacios en los cuales sea posible la personificación; y así, analizar la realidad cotidiana de su contexto, de modo que se beneficie al grupo que la lleva a cabo, convirtiéndose en una experiencia socio-reflexiva al combinar la teoría y



la práctica para conseguir cambios adecuados en el lugar de estudio, sin distinción entre investigador, objeto investigado y proceso de investigación (Rojas, como se cita en Miranda y Ortiz, 2021).

### **Unidad de Análisis y Unidad de Trabajo**

**Unidad de análisis.** El trabajo fue realizado en una institución educativa pública de Nariño, con la participación de cien estudiantes en la sección de bachillerato, que corresponden a la población.

**Unidad de trabajo.** Para describir la unidad de trabajo de los estudiantes se tiene en cuenta la Tabla 1; en ella se muestra el grado y el número de niños y niñas con quienes se trabajó; así, esta unidad estuvo constituida por veinte estudiantes de grado sexto.

**Tabla 1**

*Número de estudiantes que participaron en la investigación*

<b>Grado</b>	<b>Niñas</b>	<b>Niños</b>	<b>Total</b>
6°	11	9	<b>20</b>

Fuente: elaboración propia.

Para este fin, en la investigación se utilizó un muestreo no probabilístico; de acuerdo con Otzen y Manterola (2017):

Las técnicas de muestreo de tipo no probabilísticas implican que la selección de los sujetos a estudiar depende de ciertas características, criterios, etc., que el investigador considere en ese momento, por lo que pueden ser poco válidas y confiables o reproducibles, debido a que este tipo de muestras no se ajusta a un fundamento probabilístico; es decir, no dan certeza que cada sujeto a estudio represente a la población blanco. (p. 224)

Así mismo, se utilizó la técnica de muestreo no probabilístico por conveniencia, pues permitió seleccionar aquellos casos accesibles que acepten ser incluidos, fundamentada en la conveniente accesibilidad y proximidad de los sujetos para el investigador (Otzen y Manterola, 2017).

Para el procedimiento se tuvo en cuenta las fases propuestas por López-Fuentes et al. (2011):

1. Un diagnóstico: en esta investigación se identificó la forma como los estudiantes estaban recibiendo su clase de inglés. Específicamente, de qué manera se desarrollaba la habilidad de *speaking* en los de sexto grado, utilizando como medio la técnica de recolección de información y observación no participante, que permitió describir y entender lo que realmente sucedía en las clases.

2. Una planificación: se identificó el problema existente en la institución, se planteó el objetivo a alcanzar, se diseñó e implementó la técnica del *Role-Play* y, se finalizó con la descripción acerca del proceso de mejoramiento en cuanto a la habilidad de la producción oral.
3. Una observación: esta fase fue de gran importancia porque a lo largo de la investigación se hizo distintas observaciones que permitieron obtener información acerca del antes, el durante y el después de la aplicación de la técnica.
4. Una reflexión: al finalizar el estudio se hizo una autorreflexión en cuanto a lo logrado o lo que faltó para que el objetivo se cumpliera en su totalidad, lo que permitió dar una explicación y algunas conclusiones relacionadas con todo el proceso desarrollado.

### **Técnicas e instrumentos de recolección de información**

Observación participante, no participante y, taller.

La observación es una técnica que, para Marshall y Roshman (como se cita en Kawulich, 2006) permite "la descripción sistemática de eventos, comportamientos y artefactos en el escenario social elegido para ser estudiado" (p. 2). Se clasifica en participante y no participante; la primera consiste en conseguir información del contexto donde se está realizando la investigación, logrando así obtener datos precisos, ya que el investigador se involucra directamente en el ámbito de estudio. La segunda intenta reconocer algunos aspectos del contexto objeto de estudio, sin necesidad de inmiscuirse en este; es únicamente un observador externo (Campos y Lule, 2012).

Para el presente estudio se utilizó los dos tipos de observación, dado que la investigadora no era docente de la institución educativa y era necesario tener un acercamiento directo con los estudiantes; pero, también, mirar de manera externa algunos aspectos relevantes para la investigación.

El taller, según Cano (2012), es una técnica que ayuda a examinar y valorar distintos factores en el aula de clase; permite trabajar de manera grupal y sigue unos objetivos determinados, haciendo posible unificar tanto lo teórico como lo práctico.

**Instrumentos de recolección de información.** Guía taller, diario de campo y matriz FODA. El primero, por ser un instrumento flexible que facilita organizar adecuadamente los talleres que se aplicó, diseñados de acuerdo con las necesidades y/o los objetivos que se pretendía alcanzar.

En cuanto al diario de campo, dio la posibilidad a la investigadora, de plasmar los diferentes eventos que ocurrían durante las observaciones, con el propósito de obtener información importante que le permitiera continuar con su proceso de investigación.

La matriz FODA tuvo como objetivo, proporcionar aspectos que permitieran identificar situaciones ocurridas en un determinado espacio; en este caso, el aula de clase y así, poder combinar estrategias que ayudaran a tener un avance progresivo y significativo. Por eso, las fortalezas se refieren a actividades o aspectos que se está haciendo correctamente; las oportunidades son la posibilidad de implementar mecanismos que permitan mejorar; las debilidades son elementos que aún están frágiles y necesitan ser consolidados; y, por último, las amenazas hacen referencia a la situación que

generalmente es difícil de controlar y puede afectar el proceso que se esté llevando a cabo (Sánchez, 2020).

## Resultados

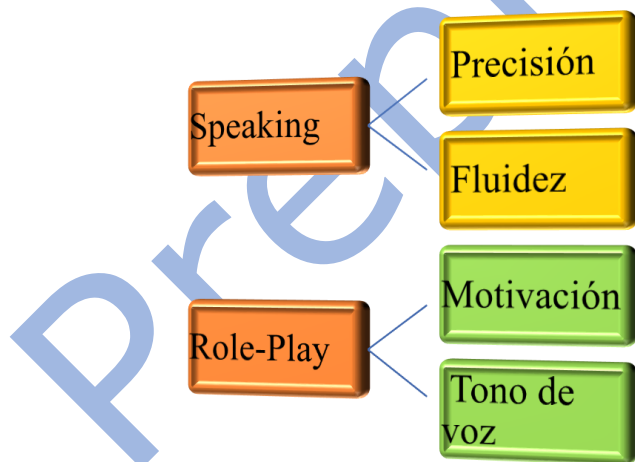
Para el análisis de resultados se tuvo en cuenta la aplicación de los talleres de la técnica *Role-Play*, la recolección de la información en el diario de campo y, la realización de la matriz FODA.

### Análisis diario de campo

Este apartado describe específicamente la información recolectada en el diario de campo durante la aplicación de la técnica de *Role - Play*. Esta recolección se llevó a cabo a través del registro detallado de lo acontecido en el aula durante el desarrollo de las actividades; así, se puso especial énfasis en las categorías relacionadas con la habilidad de habla y la actividad de juego de roles. (Ver Figura 1.)

### Figura 1

*Categorías y subcategorías deductivas*



Fuente: elaboración propia.

Para poder discernir la información que se recolectó en el diario de campo, fue necesario hacer el vaciado de la misma, permitiendo determinar una codificación de las categorías de *Speaking* y *Role-play*, cada una con sus subcategorías deductivas. Dentro de la primera se encuentra la precisión y la fluidez y, en la segunda están la motivación y el tono de voz; además, desde este proceso se obtuvo las subcategorías inductivas.

Cabe resaltar que, al realizar el vaciado de la información, se organizó el contenido de modo que fuera visible lo que verdaderamente le dio significado a esta investigación; por ello se colocó en **negrita** lo más relevante de lo recolectado. Para la codificación de la información se utilizó una tabla que contiene los siguientes ítems: subcategorías, información del diario y códigos/recurrencias. Las recurrencias hacen referencia a las veces que determinada expresión pertenece a una subcategoría, refiriéndose a la cantidad de veces que una oración o palabra aparece en el diario. De igual manera, para el análisis de la información se realizó una matriz que está conformada por: Categorías, Subcategorías deductivas e inductivas, Unidad de significado, que corresponde al diario de campo, Referencias teóricas y Análisis, hechos por la investigadora; esto permitió una mejor comprensión de lo que se registró en el diario de campo, además de la elaboración de un organizador gráfico, una taxonomía, en la cual se observa la procedencia de las subcategorías inductivas (Ver Figura 2).

**Figura 2**

*Taxonomía subcategorías deductivas e inductivas*



**Comentado [U1]:** En la figura hay que hacer unos ajustes:  
 -Colocar tilde a Subcategorías (sin guion, dos veces)  
 -Quitar la tilde de la palabra 'Fluidez'  
 -Colocar: 'Speaking' y 'Role Play' en cursiva  
 -Colocar 'Claridad' con mayúscula.  
 -Quitar el punto de: 'Vocabulario' y 'Deseo por aprender'

Fuente: elaboración propia.

En el diario de campo se ve reflejado el avance progresivo que tuvieron los estudiantes en cuanto a las subcategorías deductivas de: precisión, fluidez, motivación y tono de voz, pues siguieron las recomendaciones que se les dio en las actividades previas, para poder mejorar. Un factor negativo que presentaron fue el volumen de la voz, puesto que eran demasiado tímidos y hablaban muy despacio. Al culminar con el último rol, resaltaron la importancia de hacerse escuchar, especialmente al dirigirse a un público numeroso.

Asimismo, se reflejó una mejora en cuanto al vocabulario, dado que agregaron nuevas palabras a su léxico; además, intentaron acompañarlo de una buena pronunciación y, lo más relevante, es que el uso de este vocabulario se hacía adecuadamente según la intención comunicativa. Finalmente, se puede decir que esta técnica se presenta como una forma diferente en comparación a las estrategias utilizadas anteriormente en la asignatura de inglés; por tanto, se logró una motivación por el aprendizaje de la lengua extranjera porque, de algún modo, se generó la autonomía en el aprendizaje y el gusto por el mismo.

### Matriz FODA

La matriz FODA debe sus siglas a las palabras: fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas. El propósito de usarla fue tener en cuenta los aspectos que permitan mirar de forma global la aplicación y efecto de la técnica *Role-Play*.

**Figura 3**

Análisis Matriz FODA



**Comentado [U2]:** Hay que colocar: Speaking y Role-Play en cursiva (En el último cuadro esta expresión está incompleta)  
 -Eliminar la coma en el primer renglón amarillo.  
 -En el tercer párrafo del cuadro azul: Se puede trabajar...  
 -En el tercer párrafo del cuadro verde: Algunas veces era complicado lograr que los estudiantes se pusieran de acuerdo sobre el rol que iba a desempeñar cada uno, aunque al final terminaban escogiendo el que más les llamaba la atención.

Fuente: adaptado de Sarli et al. (2015)

Así, se inicia con las fortalezas que tuvieron los estudiantes; se destaca la motivación respecto al aprendizaje del inglés, porque les pareció muy entretenido que en las clases se utilizara la técnica del juego de roles, ya que tuvieron la oportunidad de interpretar diferentes profesiones e incluso aprendieron de algunas que no conocían; al mismo tiempo, mejoraron su discurso, porque incrementaron su vocabulario y optimaron la forma de dirigirse a una audiencia utilizando la lengua extranjera.

Las oportunidades están vinculadas con el uso correcto del tiempo. Los estudiantes aprovechaban las horas de clase para practicar en inglés. Esto implicaba que en cada espacio repasaban pronunciación de diálogos, recordaban el vocabulario previamente aprendido y hacían preguntas respecto a lo desarrollado en clase. Tomar esa actitud de compromiso en la clase fue aprovechado para que aprendieran, sin notar que lo estaban haciendo; así, este conocimiento era más significativo para ellos.

Así también, se establece la existencia de algunas debilidades, al no lograr que todos los estudiantes mejoraran en su habilidad de habla, debido que algunos faltaron a clases por enfermedad; esto hizo que el proceso de aprendizaje fuera diferente con respecto a los que asistieron con regularidad. Igualmente, ocurría que algunos estudiantes al principio de la aplicación del *Role-Play* no seguían las recomendaciones que se les asignaba previamente; sin embargo, a medida que se iban retroalimentando en los diferentes aspectos, fueron aceptando los consejos que se les daba y así, se fue dando su mejoría. Otros no se ponían de acuerdo sobre quién iba a interpretar un determinado rol, de modo que fue necesario explicarles minuciosamente la función de cada una de las partes, para que pudieran decidir cuál les gustaba más y la pudieran interpretar de la mejor manera.

Finalmente, las amenazas que surgieron al aplicar la técnica: entre ellas, que por distintas circunstancias como la llegada del rector al salón de clases a dar una charla o, la visita de la psicóloga a trabajar con los estudiantes, algunos roles fueron alargados más tiempo del establecido y se cortó el paso a paso que se llevaba; en consecuencia, se requirió hacer un recordatorio de lo visto, para que nuevamente se enfocaran en la técnica, corriendo el riesgo de que no les gustara; pero, como esta era diferente a la manera como habían aprendido el inglés, la actitud con respecto al aprendizaje de la lengua extranjera fue cambiando progresivamente.

## **Discusión de resultados**

La unión de dos o más teorías, fuentes o métodos que se lleva a cabo en una investigación científica, permite tomar datos de fuentes diferentes e integrarlos en un proceso investigativo para comparar la información y también, determinar la relación entre lo recolectado, manteniendo lo relevante y descartando lo innecesario (Feria et al., 2019). Por tanto, para la discusión de resultados se utilizó la Matriz FODA, el vaciado de la información del diario de campo y los aportes teóricos como soporte a aquello que se encontró durante el proceso investigativo. A ello se agrega la reflexión que hizo la investigadora en torno a los resultados generados y, por ende, tomó como base los instrumentos mencionados, destacando los elementos más relevantes.

De este modo, es preciso mencionar que en los estudiantes de sexto grado se reflejó la dificultad para comunicarse en inglés, aun tratándose de información personal básica y

cotidiana, pues los resultados obtenidos fueron muy deficientes, es decir, enormemente bajos; además, demostraron cierto grado de timidez para expresarse en el idioma extranjero, infiriendo que era necesaria una intervención para ayudarles a familiarizarse con el idioma en cuestión. En este sentido, quedó en evidencia la nulidad en la fluidez y la suavidad en la tonalidad de su voz, lo cual afectó significativamente la comprensión de lo que querían expresar. En contraste, cabe mencionar lo expresado por Hamidova et al. (2020): para que se dé una buena comunicación, es necesario que haya una pronunciación apropiada y una comprensión del público a quien se está dirigiendo; así, todo lo expresado se dará con claridad.

Por lo anterior, con los estudiantes de sexto grado se desarrolló cinco talleres correspondientes a la técnica de *Role-Play*, enfatizando en la representación de profesiones, propendiendo que ellos, como aprendices de una lengua extranjera, adquirieran seguridad en sí mismos y le encontraran gusto a hablar otro idioma, con una atmósfera agradable para expresarse libremente y con confianza. En concordancia con lo propuesto por Tompkins (como se cita en Mizhir, 2017) el juego de roles es una técnica que motiva constantemente a los estudiantes a participar en ella y a aprender un idioma extranjero, logrando que pierdan la timidez y el estrés que les pueden generar otras actividades. En reciprocidad con lo anterior, se puede afirmar que al utilizar esta técnica se logró que los estudiantes no solo mejorasen la parte comunicativa, sino también la forma de actuar y expresarse ante un público, como expresa Cornet (como se cita en Neupane, 2019): los aprendices mejoran la capacidad de expresarse utilizando su lenguaje corporal y, también, se vuelven más fluidos al hablar.

Lo mencionado lleva a pensar que se debe buscar distintas formas de enseñar inglés, con el fin de generar entornos de cordialidad y tranquilidad pues, de acuerdo con López (2018), para aprender un idioma extranjero se debe buscar metodologías de enseñanza apropiadas encaminadas a lograr un dominio práctico de este. De esta manera, la técnica del *Role-Play* que fue aplicada en forma de talleres, propendió la mejora de la habilidad del habla y tuvo como propósito agregado, propiciar un ambiente agradable para los estudiantes, haciendo que disfruten el paso a paso de la creación de estos roles y puedan culminar con una presentación exitosa y así, lograr que en gran medida se internalice lo aprendido en cada taller y se convierta en parte de su conocimiento, incentivándoles a ser el personaje principal de su aprendizaje y poder hacer conexiones entre el conocimiento previo y el nuevo, para alcanzar un aprendizaje significativo (Fernández et al., 2018).

Bajo este escenario, la eficiencia de la propuesta se ve reflejada en el cambio gradual de la participación coherente de los estudiantes en el adecuado uso del vocabulario, resaltando que la técnica *Role-Play* sí hizo un aporte a su conocimiento, puesto que se notó un cambio sustancial en lo relacionado con la pronunciación, vocabulario, gramática e interacción comunicativa. Con ello se puede asegurar que la utilización y aplicación de la técnica fue de gran relevancia, porque se logró una mejora progresiva en su *speaking*. Es oportuno mencionar a Rivera (2015), quien sostiene que es indispensable tener un manejo adecuado de las clases para lograr que los estudiantes aprendan una lengua extranjera. Con ello, la investigadora quiere resaltar que los avances logrados deben ser paulatinos en las diferentes clases, sin perder el horizonte principal, que es el desarrollo de la habilidad del habla, sin restar importancia a las otras habilidades porque el hombre, para entender un determinado idioma, necesita saber leer, escribir, escuchar y hablar (Valles et al., 2019).

A pesar de que la técnica de *Role-Play* es excelente, se puede evidenciar que los estudiantes necesitan actividades dinámicas, llamativas, interactivas y poco monótonas; sobre todo, aquellas que van en pro de mejorar el nivel en la parte de interacción comunicativa, haciendo que su aprendizaje tenga un propósito claro y, en lo posible, se relacione con situaciones que puedan ser parte de su cotidianidad, para que el aprendizaje del idioma extranjero suceda de forma natural. Por consiguiente, en las aulas de clase se debe replantear la forma como se está enseñando la lengua extranjera, dado que se requiere mayor enfoque en la parte comunicativa de los estudiantes. Al respecto, Allen y Widdowson (como se cita en Saura, 2017) refieren que se requiere un nuevo enfoque en la enseñanza de los idiomas, minimizando el énfasis en la instrucción tradicional y encaminándose en los aspectos comunicativos de la lengua objeto de aprendizaje; de allí la necesidad de hacer una revisión continua de la planeación y del quehacer pedagógico, para generar un aprendizaje real del idioma extranjero.

Cabe resaltar que la mayoría de los estudiantes mejoró considerablemente; por ende, es posible la comprensión, cuando se expresan en lengua extranjera, pues su pronunciación e interacción fue corregida sustancialmente. Por todo lo analizado, es fundamental continuar con el uso de la técnica del juego de roles, para lograr que los estudiantes en su totalidad mejoren en los cuatro criterios de evaluación: pronunciación, vocabulario, gramática e interacción comunicativa. La técnica utilizada es muy pedagógica, por cuanto permite que los estudiantes simulen situaciones imaginarias, reales y cotidianas que pueden suceder a corto y largo plazo.

Finalmente, se puede afirmar que los estudiantes se dejaron contagiar del aprendizaje autónomo, porque intentaron recrear su mente investigando con sus compañeros o en casa, con lo poco o mucho que sus padres pudieron aportarles y, le permitieron al docente ser una guía en el proceso. Richards y Rodgers (como se cita en Hernández, 2021) señalan que los estudiantes se pueden apropiarse de su aprendizaje, al permitirles trabajar en mayor medida con sus pares, dejando de lado al docente como el centro de la clase y convirtiéndolo en un facilitador y guía del conocimiento.

## Conclusiones

Después de la aplicación de la propuesta de esta investigación, se produjo una serie de conclusiones que están encauzadas a la técnica del *Role-Play* y a la enseñanza-aprendizaje del inglés como lengua extranjera, haciendo énfasis en el fortalecimiento de la habilidad de *speaking* en estudiantes de sexto grado. A continuación, se presenta las conclusiones relevantes a las que la investigadora llegó, como producto de su proceso de investigación.

Para la enseñanza de un idioma extranjero, específicamente de la lengua inglesa, es preciso recurrir a diferentes estrategias, de modo que los estudiantes logren desarrollar sus habilidades para que se les facilite el uso de la lengua objeto de aprendizaje. Por tanto, es necesaria la aplicación de técnicas diversas para que ellos tengan otras opciones de aprender y desarrollar o fortalecer sus habilidades y competencias, que les permitan practicar la lengua extranjera en su entorno inmediato, ofreciéndoles un espacio amigable, de confianza, para que al hablar en inglés puedan vencer las barreras que encuentran al intentar expresarse en este idioma.

De esta forma, la elección de las técnicas utilizadas para la enseñanza de una lengua extranjera se convierte en una herramienta fundamental para promover las prácticas de



la lengua entre los aprendices; la técnica de juego de roles es un elemento valioso, por cuanto los estudiantes mostraron gusto por el aprendizaje, reflejando en su actuar cierto grado de motivación para usar la lengua extranjera, haciendo su mayor esfuerzo para que sus expresiones fueran entendidas por sus interlocutores; es por ello que se infiere que la enseñanza y el aprendizaje de una lengua extranjera requieren una búsqueda continua de estrategias para llevar a cabo un proceso exitoso.

Además, la aplicación de esta técnica se promueve como el comienzo de un proceso pedagógico que, al ser desarrollado a cabalidad, sirve para mejorar las habilidades de expresión en lengua extranjera que, para este caso específico, hace referencia a la competencia comunicativa y expresión oral, pues esta forma de aprender hace que los estudiantes apliquen lo aprendido en distintas situaciones de su contexto, provocando en ellos una oportunidad para que generen conocimiento desde las aulas hacia sus espacios cotidianos, haciendo que construyan nuevas realidades a partir de aquello que ya tienen y, al mismo tiempo, que les posibilite la utilización del vocabulario cuando lo requieran.

Por otra parte, es indispensable hacer una retroalimentación después del uso de las técnicas de enseñanza-aprendizaje, de suerte que se logre mejorar las debilidades y mantener las fortalezas, especialmente en el uso adecuado de las palabras, su pronunciación, su coherencia y cohesión al comunicarse; así, las falencias presentes pueden ser corregidas en la medida en que se siga utilizando la lengua extranjera; de ahí la importancia de la técnica del *Role-Play*; su utilización constante hace que los estudiantes pierdan gradualmente la timidez y puedan expresarse al trabajar continuamente con sus pares y asumir un rol en el equipo de trabajo.

En esta técnica prima el respeto por el otro; esto hizo que no tuvieran temor a equivocarse, debido que todos se sentían identificados y, las circunstancias en las que se encontraban hacían que pudieran ayudarse mutuamente; así también, fue posible incrementar las relaciones interpersonales entre los estudiantes, pues siempre estaban a la expectativa de aquello que cada grupo de trabajo iba a presentar, con la disposición para colaborar entre sí.



## Conflicto de interés

La autora de este artículo declara no tener ningún tipo de conflicto de intereses del trabajo presentado.

## Referencias

Barrera, G. A. (2016). *Propuesta metodológica para mejorar la oralidad en inglés en estudiantes de grado undécimo del I.E. diversificado de Chía* [Tesis de Maestría, Universidad Cooperativa de Colombia]. <https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/841/1/tesis%202016%20%281%29.pdf>

Buitrago, S. H., Ramírez, J. F. y Ríos, J. F. (2011). Interferencia lingüística en el aprendizaje simultáneo de varias lenguas extranjeras. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 2(9), 721-737.

- Campos, G. y Lule, N. E. (2012). La observación, un método para el estudio de la realidad. *Revista Xihmai*, 7(13), 45-60. <https://doi.org/10.37646/xihmai.v7i13.202>
- Cano, C. (2012). La metodología de taller en los procesos de educación popular. *Revista Latinoamericana de Metodología de las Ciencias Sociales*, 2(2), 22-51.
- Feria, H., Matilla, M. y Mantecón, S. (2019). La triangulación metodológica como método de la investigación científica. Apuntes para una conceptualización. *Didasc@lia: Didáctica y Educación*, 10(4), 137-146.
- Fernández, J., Prieto, E., Alcaraz, V., Sánchez-Oliver, A. J. y Grimaldi, M. (2018). Aprendizajes significativos mediante la gamificación a partir del juego de rol: 'Las aldeas de la historia'. *Espiral, Cuaderno del profesorado*, 11(22), 69-78. <https://doi.org/10.25115/ecp.v11i21.1919>
- García-Barrera, A. (2015). Importancia de la competencia argumentativa en el ámbito educativo: una propuesta para su enseñanza a través del *role playing online*. *RED, Revista de Educación a Distancia*, (45), 1-20. <https://doi.org/10.6018/red/45/alba>.
- Hamidova, S., Hayriniso, G., & Mahliyo, U. (2020). Development of professional competence in learning foreign languages for students of non-language higher education institutions. *EPRA, International Journal of Research and Development [IJRD]*, 5(1), 193-195. <https://doi.org/10.36713/epra2016>
- Hernández, D. C. (2021). *Secuencias didácticas mediadas por las TAC para la enseñanza del inglés* [Tesis de Maestría, Universidad Militar Nueva Granada]. <https://repository.unimilitar.edu.co/handle/10654/39688>
- Kawulich, B. B. (2006). La observación participante como método de recolección de datos. *Fórum: Qualitative Social Research*, 6(2), 1-23.
- Leong, L-M. & Ahmadi, S. M. (2017). An analysis of factors influencing learners' English speaking skill. *International Journal of Research in English Education*, 34-41. <https://doi.org/10.18869/acadpub.ijree.2.1.34>
- López-Fuentes, R. (coord.). (2011). Introducción a la innovación docente e investigación educativa. [https://www.ugr.es/~emiliobl/Emilio\\_Berrocal\\_de\\_Luna/Master\\_files/Introduccio%CC%81n%20a%20la%20Innovacio%CC%81n%20Docente.pdf](https://www.ugr.es/~emiliobl/Emilio_Berrocal_de_Luna/Master_files/Introduccio%CC%81n%20a%20la%20Innovacio%CC%81n%20Docente.pdf)

- López, L. A. (2018). *El enfoque comunicativo y aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del Centro de idiomas de la Universidad Nacional 'Daniel Alcides Carrión', Pasco* [Tesis de Maestría, Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión]. <http://repositorio.undac.edu.pe/handle/undac/1020>
- Madero, F. A. (2018). *La habilidad de Speaking en inglés, una propuesta lúdica para su desarrollo* [Trabajo de Especialización, Fundación Universitaria Los Libertadores]. <https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/2120>
- Ministerio de Educación Nacional (MEN). (2006). Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: inglés. Formar en lenguas extranjeras: ¡inglés! el reto! [https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-115174\\_archivo\\_pdf.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-115174_archivo_pdf.pdf)
- Miranda, S. y Ortiz, J. A. (2021). Los paradigmas de la investigación: un acercamiento teórico para reflexionar desde el campo de la investigación educativa. *RIDE, Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 11(21), 18-40. <https://doi.org/10.23913/ride.v11i21.717>
- Mirmán-Flores, A. M. (2018). *La enseñanza y el aprendizaje del inglés como lengua extranjera: una perspectiva internacional* [Tesis Doctoral, Universidad de Sevilla]. <https://idus.us.es/handle/11441/81124>
- Mizhir, D. (2017). The Effectiveness of Role Play Techniques in Teaching Speaking for EFL College Students. *Journal of Language Teaching and Research*, 8(5), 863-870. <https://doi.org/10.17507/jltr.0805.04>
- Moreno, A. E., Rodríguez, J. V. y Rodríguez, I. (2018). La importancia de la emoción en el aprendizaje: Propuestas para mejorar la motivación de los estudiantes. *Cuaderno de Pedagogía Universitaria*, 15(29), 3-11. <https://doi.org/10.29197/cpu.v15i29.296>
- Moreno, N. M., Leiva, J. J., Galván, M. C., López, E. y García, F. J. (2017). Realidad aumentada y realidad virtual para la enseñanza aprendizaje del inglés desde un enfoque comunicativo e intercultural. En Ruiz, J., Sánchez-Rodríguez, J. y Sánchez-Rivas, E. (eds.) *Innovación docente y uso de las TIC en educación*. UMA Editorial.
- Neupane, B. (2019). Effectiveness of Role Play in Improving Speaking Skill. *Journal of NELTA Gandaki*, 1, 11-18. <https://doi.org/10.3126/jong.v1i0.24454>

- Ñaupas, H., Valdivia, M. R., Palacios, J. J. y Romero, H. E. (2018). *Metodología de la investigación cualitativa-cuantitativa y redacción de la tesis* (5.ª ed.). Ediciones de la U.
- Orozco, J. C. (2016). La investigación acción como herramienta para formación docente. Experiencia en la carrera Ciencias Sociales de la Facultad de Ciencias de la Educación de la UNAN-Managua, Nicaragua. *Revista Científica de FAREM-Estelí, Medio ambiente, tecnología y desarrollo humano*, (19), 5-17. <https://doi.org/10.5377/farem.v0i19.2967>
- Otoya, C. C. (2019). *Roleplaying en la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes de una universidad privada, Lima-2018* [Tesis de Maestría. Universidad Cesar Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/34882>
- Otzen, T. y Manterola, C. (2017). Técnicas de muestreo sobre una población a estudio. *International Journal of Morphology*, 35(1), 227-232. <https://dx.doi.org/10.4067/S0717-95022017000100037>.
- Retreage, A. A. (2017). *Estrategia de enfoque comunicativo y su incidencia en las habilidades fonéticas del idioma inglés* [Tesis de Pregrado, Universidad Rafael Landívar]. <http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesiseortiz/2018/05/09/Amezquita-Ada.pdf>
- Rivera, H. (2015). El rol del profesor en el aprendizaje de una lengua extranjera. *RIDE, Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 6(11), 120-128. <https://doi.org/10.23913/ride.v6i11.149>
- Sánchez, D. (2020). *Análisis FODA o DAFO. El mejor y más completo estudio con 9 ejemplos prácticos*. Bubok Publishing S.L.
- Sánchez, J. y Pérez, O. (2020). Communicative Approach in the Teaching-Learning Process of English as a Foreign Language. *Revista ConCiencia EPG*, 5(2), 1-14. <https://doi.org/10.32654/CONCIENCIAEPG.5-2.1>
- Sarli, R. R., González, S. I. y Ayres, N. (2015). Análisis FODA. Una herramienta necesaria. *Facultad de Odontología UNCuyo*, 9(1), 17-20.
- Saura, A. (2017). *Las habilidades comunicativas en la ESO: una propuesta didáctica innovadora a través de los informativos de televisión* [Tesis de Maestría, Universidad Jaume I]. <https://repositori.uji.es/xmlui/handle/10234/179626>

Tabak, F. & Lebron, M. (2017). Learning by doing in leadership education: Experiencing followership and effective leadership communication through role-play. *Journal of Leadership Education*, 16(2), 199-212. <https://doi.org/10.12806/V16/I2/A1>

Valles, R. M., García, Z. A. y Torres, S. A. (2019). Escuchar y leer. Un acercamiento al diagnóstico de habilidades lingüísticas receptivas en estudiantes de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo (México). *Revista Inclusiones*, 6, 129-155.

Vargas, J. L. (2018). *Role-plays for Speaking Fluency* [Tesis de Maestría, Universidad Externado de Colombia]. <https://bdigital.uexternado.edu.co/server/api/core/bitstreams/a7eb351f-c657-4e20-94b4-7decd691a641/content>

Vinueza, R. M. (2017). *Estrategias didácticas del aprendizaje cooperativo en la producción oral del idioma inglés, en estudiantes de tercer año de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa 'Charles Darwin' de la ciudad de Quito, Ecuador* [Tesis de Maestría, Universidad Central del Ecuador]. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/12462/1/T-UCE-0010-010-2017.pdf>

### **Contribución**

La autora participó en la elaboración del manuscrito, lo leyó y aprobó.

Prep