

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD
CATÓLICA DEL PERÚ**

Escuela de Posgrado



Flip y juego de roles: Usos pedagógicos para el desarrollo de la
expresión oral en inglés en un instituto de idiomas de Lima

Tesis para obtener el grado académico de Maestro en
Docencia Universitaria que presenta:

Manuel Alexis Saavedra Chamolí

Asesora:

Vanessa Malca Vela

Lima, 2023

Informe de Similitud

Yo, Vanessa Malca Vela, docente de la Escuela de Posgrado de la Pontificia Universidad Católica del Perú, asesor(a) de la tesis/el trabajo de investigación titulado: Flip y juego de roles: Usos pedagógicos para el desarrollo de la expresión oral en inglés en un instituto de idiomas de Lima del/de la autor(a) / de los(as) autores(as): Manuel Alexis Saavedra Chamolí, dejo constancia de lo siguiente:

- El mencionado documento tiene un índice de puntuación de similitud de 13.%. Así lo consigna el reporte de similitud emitido por el software *Turnitin* el 11/07/2023
- He revisado con detalle dicho reporte y la Tesis o Trabajo de Suficiencia Profesional, y no se advierte indicios de plagio.
- Las citas a otros autores y sus respectivas referencias cumplen con las pautas académicas.

Lugar y fecha:

Lima, 11 de julio de 2023.

Apellidos y nombres del asesor / de la asesora:	
<u>Malca Vela, Vanessa</u>	
DNI: 40199281	Firma:
ORCID: 0000-0002-5792-4218	

DEDICATORIA

A Dios, por permitirme realizar
esta maestría sin contratiempos
de salud ni económicos

A mi familia, por su entendimiento
en este proceso de aprendizaje

A mis profesoras y profesores de la
maestría que me inspiraron a ser mejor
profesional con sus enseñanzas y
conocimientos.



RESUMEN

Se ha podido observar que, en una institución educativa dedicada a la enseñanza del idioma inglés, no están contemplados los cursos obligatorios de expresión oral y ante la necesidad de fomentar y mejorar aún más esta habilidad, se ha identificado el siguiente problema: Limitado desarrollo de la habilidad oral en el idioma inglés en estudiantes en un instituto privado de Lima. Para ello se propone la siguiente pregunta orientadora: ¿De qué manera el juego de roles y la plataforma virtual Flip fomentan la mejora de la expresión oral ante la ausencia de cursos obligatorios que mejoren esta habilidad en un instituto de idiomas de Lima?

Ante esta pregunta se planteó el siguiente objetivo general: Desarrollar la expresión oral en inglés en estudiantes de nivel intermedio 12 mediante el uso de juego de roles a través de la aplicación Flip. En la primera etapa se llevó a cabo la identificación de las experiencias motivadoras y el nivel de involucramiento de los estudiantes a través de la herramienta virtual Flip. En la segunda etapa se aplicaron experiencias de aprendizaje mediante el juego de roles como estrategia pedagógica a través de Flip para la producción oral en inglés. En la tercera etapa se evaluó la experiencia piloto a partir del proyecto de innovación con el objetivo de establecer ajustes y mejoras. Se ha considerado oportuno emplear el juego de roles, el cual fue desarrollado en la plataforma virtual basada en video, Flip, para los fines de esta investigación. Finalmente, en la cuarta etapa, entre las principales conclusiones podemos señalar el rol activo de profesores y estudiantes mediante el juego de roles, la viabilidad del empleo de la aplicación Flip, la motivación como elemento importante en el desarrollo del proyecto y la evidencia de la mejora en la expresión oral en inglés por parte de los estudiantes del nivel 12.

Palabras clave: Juego de roles, Flip, expresión oral, Aprendizaje del inglés.

ABSTRACT

We have been able to identify that in a language centre committed to English language teaching, compulsory speaking courses have not been implemented and given the need to further promote and enhance this ability, the following problem has been identified: Limited development of oral ability in the English language in students at a private institute in Lima. To this end, the following guiding question is proposed: How do role-playing and the virtual platform Flip promote the improvement of oral expression in the absence of mandatory courses that improve this ability in a language institute in Lima.

To answer this question, the following general objective was raised: To develop the oral capability in English in students of intermediate level 12 by making use of role-play through the

Flip application. In the first stage, the identification of the motivating experiences and the level of involvement of the students were carried out through the virtual application Flip. In the second stage, learning experiences were applied through role-play as a pedagogical strategy via Flip for oral production in English. In the third stage, the assessment of the result of the pilot plan of the innovation project so as to propose adjustments and improvements. We have considered the appropriacy of using role-play, which was developed on the virtual video-based application, Flip, for the purposes of this research. Finally, in the fourth stage, among the main conclusions, we can point out the active role of teachers and students through role-playing, the feasibility of using the Flip application, motivation as an important element in the development of the project and the evidence of the enhancement in oral capability in English in Intermediate-12 students.

Palabras clave: Role-play, Flip, oral capability, English language teaching.



Índice de contenido

Informe de Similitud	2
DEDICATORIA	3
RESUMEN	4
ABSTRACT	4
Índice de contenido	6
INTRODUCCIÓN.....	11
Capítulo 1	13
Análisis y reflexión de la práctica docente universitaria.....	13
1.1 Análisis del contexto de la docencia universitaria.....	14
1.1.1 Contexto interno de la institución seleccionada.....	18
a. Características del proceso de enseñanza-aprendizaje.....	18
• Sobre las evaluaciones orales.....	18
• Sobre los cursos que promueven el desarrollo de la expresión oral en inglés	19
• Sobre la preparación docente	20
• Sobre la Certificación otorgada por la institución.....	21
• Sobre los talleres de pronunciación en línea	22
• Sobre los roles del docente en este instituto de idiomas.....	22
-Profesor como instructor	22
-Profesor como aprendiz	23
-Profesor como facilitador.....	24
¿Solamente optamos por uno o más roles?.....	24

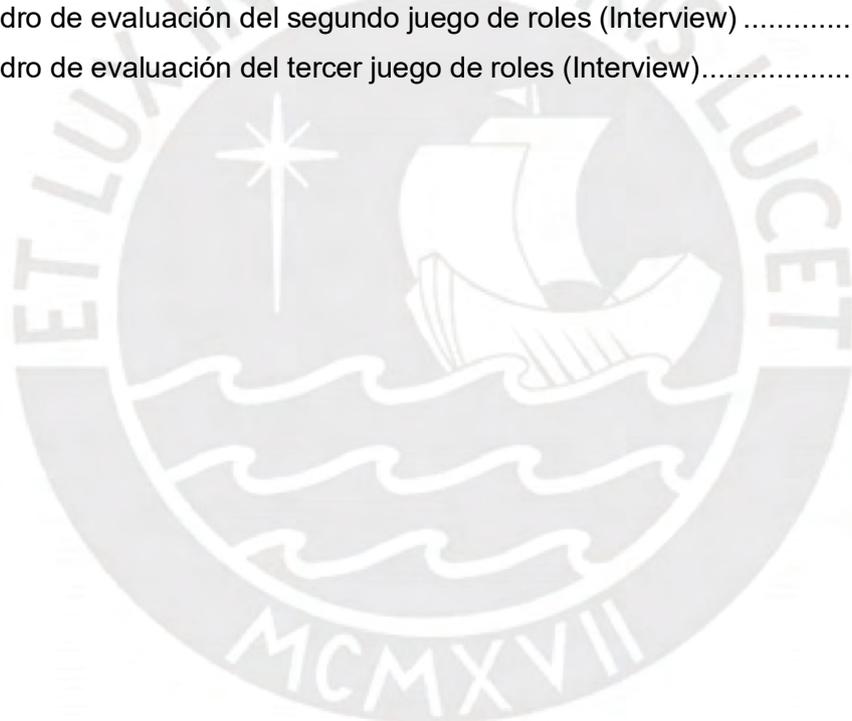
• Roles del Estudiante	25
-Estudiantes tipo conformistas:.....	25
-Estudiantes tipo aprendices comunicativos	26
1.1.2 Indagación de la problemática	27
1.2 Revisión de la literatura y antecedentes de la innovación.....	33
1.2.1 El uso del juego de roles en ambientes virtuales.....	33
1.2.2. Uso de la aplicación tecnológica Flip para el mejoramiento de la capacidad	35
1.3 Necesidad de la innovación en la docencia universitaria	37
1.4. Problematización y reflexión personal	38
1.4.1 Análisis de la situación problemática.....	40
1.4.2 Formulación del problema	40
Capítulo 2.....	42
El Proyecto de Innovación en Docencia Universitaria	42
2.1 Datos Generales del proyecto	42
2.2 Justificación e importancia del proyecto de innovación.....	45
2.3 Diseño del proyecto.....	50
2.3.1 Título	50
2.3.2 Problema.....	50
2.3.3 Descripción del proyecto.....	50
2.3.4 Objetivos del proyecto de innovación.....	50
Objetivo General:.....	50
Objetivos específicos:.....	51
2.3.5 Estrategia operativa.....	51

2.3.6	Cronograma y Recursos	53
2.4	Evaluación del Proyecto de Innovación	57
	Capítulo 3.....	59
	Diseño y ejecución de la experiencia piloto.....	59
3.1	Objetivos de la experiencia piloto	59
	Objetivo General:.....	59
	Objetivos específicos:.....	59
3.2	Diseño de la experiencia piloto.....	60
	Contextualización del juego	60
	Organización del juego	60
	Desarrollo del juego.....	61
	Cierre del juego	61
3.2.1	Primera etapa: Planificación de la experiencia piloto.....	62
3.2.2	Segunda etapa: Desarrollo del Proyecto de Innovación	66
3.2.2.1	Primera fase: Énfasis en la precisión léxica	66
3.2.2.2	Segunda fase: Énfasis en la precisión fonológica	67
3.2.2.3	Tercera fase: Énfasis en la precisión gramatical	67
3.2.3	Tercera etapa: Evaluación de la experiencia piloto	68
	Instrumento de evaluación: Assessing speaking performance – Level B1. VerFigura 8.....	69
3.3	Descripción del proceso de ejecución de la experiencia piloto.....	75
3.3.1	Primer juego de roles. Semana 1.....	77
	Instrucciones dadas a los estudiantes para la realización de la primera actividad.....	79

3.3.2	Segundo juego de roles. Semana 2.....	79
3.3.3.	Tercer juego de roles. Semana 3.....	81
4	actividad. 4 semana	83
Capítulo 4	84
Evaluación de los resultados	84
4.1	Respecto del objetivo 1	84
4.1.1	La conectividad mejora la comunicación.....	84
4.1.2.	El grado de motivación	84
4.1.3.	Compromiso por parte de los estudiantes.....	85
4.2	Respecto del objetivo 2	85
4.2.1.	Trabajo asíncrono colaborativo.....	85
4.2.2.	Mejoramiento de la expresión oral	86
4.3	Respecto del objetivo 3.....	86
4.3.1.	Cuestionario sobre percepción de los estudiantes respecto a la experiencia piloto.....	86
CONCLUSIONES	88
RECOMENDACIONES	90
REFERENCIAS	94
ANEXOS	100
Encuesta de percepción del uso de la aplicación Flip	102
ÍNDICE DE FIGURAS	105

Índice de Tablas

Tabla 1	Las puntuaciones del nivel de inglés peruano en los últimos cinco años	16
Tabla 2	Cursos de conversación online en la institución.....	20
Tabla 3	Pregunta N° 3 del cuestionario de percepción de sus niveles de inglés	27
Tabla 4	Plan de estudios de inglés propuesto por la institución	45
Tabla 5	Con la implementación de los cursos de conversación de carácter obligatorio	46
Tabla 6	Cronograma de actividades del proyecto de innovación	53
Tabla 7	Proceso de evaluación del proyecto de investigación	57
Tabla 8	Actividades propuestas según los objetivos específicos	62
Tabla 9	Tabla Identificación de errores gramaticales y de fonética de la actividad Introducing yourself en la plataforma Flip.	76
Tabla 10	Cuadro de evaluación del primer juego de roles (Interview).....	79
Tabla 11	Cuadro de evaluación del segundo juego de roles (Interview)	81
Tabla 12	Cuadro de evaluación del tercer juego de roles (Interview).....	83



INTRODUCCIÓN

Anggryad (como se citó en Sudarmo, 2021) plantea que muchos hablantes creen que el dominar un idioma puede hacer de la expresión oral un éxito, lo cual nos lleva a pensar que es el principal objetivo de aprender inglés como idioma extranjero. Sin embargo, pocos son los que pueden hablar inteligente y adecuadamente si no reciben la suficiente guía. Esto nos lleva a reflexionar acerca de la importancia de aplicar metodologías más activas en la enseñanza del idioma, como lo es el juego de roles, ya que los estudiantes y profesores participan de una manera más activa y colaborativamente en clases virtuales o en su defecto presenciales.

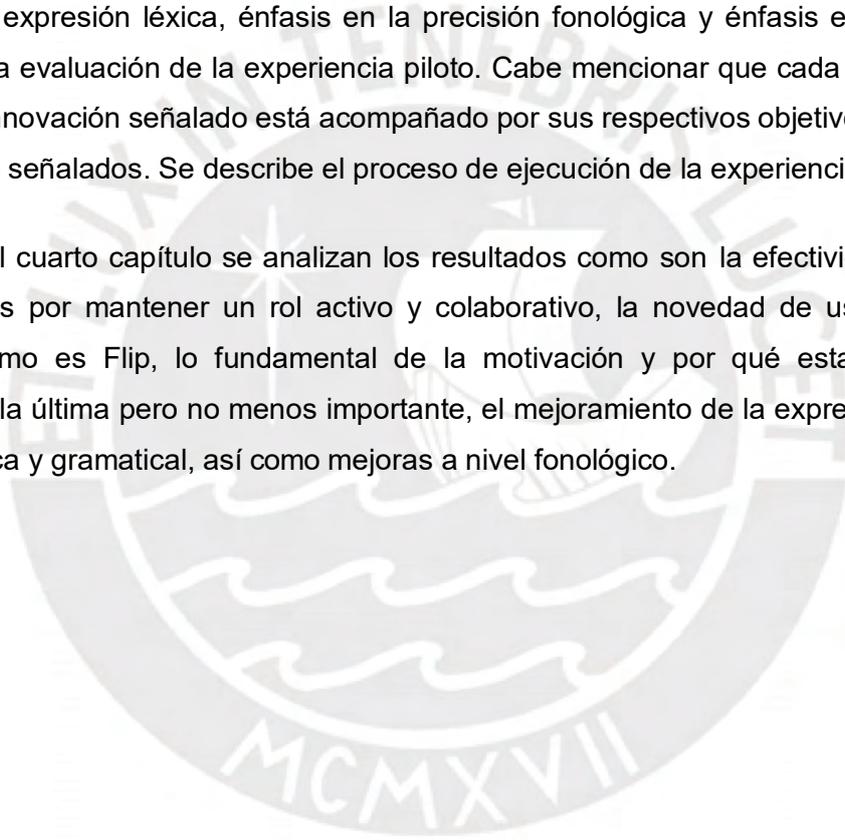
Adhiriéndonos a los beneficios de la tecnología, y debido a las características de la educación remota, decidimos usar la aplicación Flip que va ayudar a los estudiantes a subir sus conversaciones a lo que simula ser una red social de manera asíncrona. Dado este contexto, se ha identificado el siguiente problema: Limitado desarrollo de la habilidad oral en el idioma inglés en estudiantes de un instituto privado de Lima. Para ello se propone la siguiente pregunta orientadora: ¿De qué manera el juego de roles y la plataforma virtual Flip fomentan la mejora de la expresión oral ante la ausencia de cursos obligatorios que mejoren esta habilidad en un instituto de idiomas de Lima? Pregunta que nos lleva a plantear el siguiente objetivo de innovación: Desarrollar la expresión oral en inglés en estudiantes de nivel intermedio 12 mediante el uso de juego de roles a través de la aplicación Flip. De donde se desprende los siguientes objetivos específicos: Objetivo específico 1: Describir las experiencias motivadoras y el grado de involucramiento de los estudiantes a través de la herramienta virtual Flip. Objetivo específico 2: Aplicar experiencias de aprendizaje a través del juego de roles como estrategia pedagógica para promover la producción oral en inglés. Objetivo específico 3: Evaluar la experiencia piloto del proyecto de innovación para proponer ajustes y mejoras.

El presente trabajo de investigación se organizó en cuatro capítulos, los mismos que se detallan a continuación. En el primer capítulo se abordó el contexto de la docencia universitaria a nivel macro y micro en donde se analiza el contexto interno de la institución, pasando por las evaluaciones orales, los cursos promovidos para potenciar la capacidad oral, la preparación docente y los roles que tanto docente como estudiantes cumplen. Se toma en consideración la encuesta de percepción del nivel de inglés de los estudiantes, se hace una revisión de la literatura en donde se analizan dos realidades: el uso del juego de roles en ambientes virtuales y el uso de la aplicación Flip para el mejoramiento de la capacidad oral. Luego de este análisis surge la necesidad de la innovación de la docencia universitaria lo que nos obliga al análisis de la situación problemática para finalmente llegar a la formulación del problema.

En el segundo capítulo se tocan temas como la justificación e importancia del proyecto de innovación, se menciona cómo fue diseñado para continuar con los objetivos del mismo. Se analiza la estrategia operativa, así como el cronograma y recursos empleados y como punto final, se hace una evaluación del proyecto de innovación.

En el tercer capítulo, se habla del diseño y ejecución de la experiencia piloto el mismo que se ejecutó en un plazo de cuatro (04) semanas. Posteriormente, al planteamiento de la pregunta del proyecto de innovación, se mencionan los objetivos generales y específicos. Luego se comenta de las etapas del desarrollo de la experiencia piloto como son: La planificación de la experiencia piloto, el desarrollo del proyecto de innovación que fue organizado en tres fases: énfasis en la expresión léxica, énfasis en la precisión fonológica y énfasis en la precisión gramatical y la evaluación de la experiencia piloto. Cabe mencionar que cada segmento del proyecto de innovación señalado está acompañado por sus respectivos objetivos específicos anteriormente señalados. Se describe el proceso de ejecución de la experiencia piloto

Finalmente, el cuarto capítulo se analizan los resultados como son la efectividad del usar el juego de roles por mantener un rol activo y colaborativo, la novedad de usar una nueva aplicación como es Flip, lo fundamental de la motivación y por qué esta puede verse disminuida, y la última pero no menos importante, el mejoramiento de la expresión oral por la precisión léxica y gramatical, así como mejoras a nivel fonológico.



Capítulo 1

Análisis y reflexión de la práctica docente universitaria

El presente capítulo toma en consideración la estructura del trabajo de investigación y se centrará en cuatro aspectos fundamentales. Así, como primer subtema, consideraremos el contexto de la docencia universitaria a nivel macro, esto significa que, con respecto al contexto externo, se ha analizado una serie de documentos que ofrecen información sobre el aprendizaje del idioma inglés en el Perú. Por ello, los temas que van a ser tomados en cuenta para este análisis van a ser, en primer lugar, la Ley Universitaria N°30220 publicada originalmente en el en el Diario Oficial El Peruano; en segundo lugar, un estudio del British Council y el informe CIDE sobre Políticas Públicas para el inglés en América Latina; el índice de dominio del inglés de Education First 2021; el documento que lleva por nombre Decreto Supremo N° 012-2015-MINEDU sobre la Política Nacional de Enseñanza, Aprendizaje y uso del idioma Inglés. "Inglés, puertas al mundo" y por último, pero no menos importante, el Informe de la Comisión Internacional sobre los Futuros de la Educación de la UNESCO y la Fundación SM.

Para continuar con la caracterización, abordaremos el contexto institucional o nivel microambiente, cuyos temas serán: la posición de la institución en el mercado de la enseñanza de idiomas, las evaluaciones orales como parte de la evaluación de los estudiantes, los talleres de pronunciación impartidos por profesores para profesores y estudiantes, la práctica docente y la certificación otorgada por la institución y los respectivos roles del profesor y estudiante.

Al estudio y análisis de los documentos sobre el contexto macro y micro , se suma una indagación de la problemática en donde se utilizaron instrumentos como formularios de Google para el recojo de información con la finalidad de conocer la percepción del nivel de inglés de los estudiantes.

El segundo subtema de este capítulo corresponde a la revisión de la literatura y los antecedentes de la innovación en la cual se identificaron experiencias de innovación en diferentes universidades del mundo en las cuales se optó por el empleo del juego de roles para dar solución a la limitada capacidad oral de sus estudiantes, así como los beneficios que ofrece la plataforma Flip que potencia ese mejoramiento. El tercer subtema obedece a la necesidad de la innovación en la docencia universitaria que implica la mejora del nivel

educativo de los estudiantes así como los incentivos al desarrollo de competencias conceptuales, procedimentales y actitudinales.

Finalmente, el cuarto subtema de este capítulo uno abordará la problematización y reflexión personal en donde se integrará la información recogida y analizada de las fuentes anteriormente mencionadas para exponer la problemática que se desea abordar y solucionar desde el ámbito de la docencia universitaria. A continuación, procederemos a exponer lo correspondiente al análisis del contexto de la docencia universitaria.

1.1 Análisis del contexto de la docencia universitaria.

En primer lugar, vamos a referirnos a la Ley Universitaria vigente N°30220; en la cual, en el Capítulo V, sobre la Organización Académica, artículo 40: Diseño Curricular dice lo siguiente: "La enseñanza de un idioma extranjero, de preferencia inglés, o la enseñanza de una lengua nativa de preferencia Quechua o Aimara, es obligatoria en los estudios de pregrado." De esta manera, podemos darnos cuenta de que, desde el año 2015, durante el gobierno del expresidente Ollanta Humala, se exige la enseñanza del idioma inglés, lo que refuerza su enseñanza en colegios, institutos y universidades a nivel nacional.

Por otro lado, un aporte muy importante de la ley Universitaria con respecto a la enseñanza del idioma inglés en el país está dado en el artículo 45, sobre la obtención de grados y títulos. Así, en él dice lo siguiente: " Grado de Bachiller: requiere haber aprobado los estudios de pregrado, así como la aprobación de un trabajo de investigación y el conocimiento de un idioma extranjero, de preferencia inglés o lengua nativa."

Como se percibe, hay una obligatoriedad legal para todos los universitarios en cuanto a desarrollar conocimientos de un idioma extranjero con énfasis en el inglés y eso exige a los estudiantes a prepararse más eficientemente en el dominio de esta lengua.

El Consejo Británico (British Council) en su informe llamado *Inglés en el Perú* presenta un análisis de la política, las percepciones y los factores de influencia sobre el tema y argumenta lo siguiente:

La mayoría de peruanos tiene una concepción, en general, que el idioma inglés es una destreza que va a significar para poder obtener un mejor empleo y esta premisa está particularmente bien cimentada en las personas que no hablan inglés,

presumiblemente con mejores ingresos ya que han estudiado el idioma, y con un mejor nivel educativo en su mayoría. (p.62)

Por otro lado, el documento denominado *Políticas Públicas para el inglés en América Latina: en busca de la innovación y la mejora sistémica para la enseñanza del inglés de calidad* brinda lineamientos u orientaciones claras sobre el aprendizaje del idioma inglés en América Latina. Según este documento, el acceso a la información, las clases de la misma y la diversidad que hay hoy en día en Internet es notable y copiosa. Existen un sinnúmero de plataformas interactivas que apoyan efectivamente a la construcción de conocimiento y al desarrollo de capacidades orales. Muy aparte de las plataformas interactivas, los e-books, videos varios en Video-streaming platforms (YouTube), audios (podcast en diversas plataformas), encontramos una serie de aplicaciones que ofrecen un enorme potencial de aprendizaje del idioma inglés. E.g. BBC Learning English Podcast, Stuff You should know podcast, RealLife English podcast o BBC World Service The English we speak podcast en Spotify, tan solo por hacer mención de algunos.

Hernández-Fernández y Rojas (2018) postulan en su teoría que una gran gama de herramientas está al alcance de los estudiantes cuyo deseo sea el aprender el idioma inglés y esto engloba a los profesores, libros, diccionarios de todo tipo, lectura graduada, material audiovisual, juegos en línea, plataformas interactivas y una diversidad de recursos educativos que se encuentran disponibles de manera online. Así, cualquier estudiante con la apertura de aprender o mejorar su nivel de inglés puede acceder.

En tercer lugar, se hará referencia a lo que manifiesta EF Education First (2021) "Casi todos los países de América Latina han mejorado su nivel de inglés entre los adultos durante la última década y, aunque el progreso no ha sido siempre espectacular, ha sido regular" (p.5). Ver Figura 1

Cabe mencionar que EF Education First¹ es una compañía fundada en Suecia en 1965 que clasifica a los países de acuerdo al nivel de inglés de sus habitantes. En este estudio participaron 2 millones de personas de diferentes partes del mundo y se consideran las

¹ EF Education First is a global education company focusing on language, academic, cultural exchange, and educational travel programs. With a mission to open the world through education, EF was founded in 1965.

Traducción propia: Education First es una compañía de educación global que se centra en el intercambio de idiomas, académico, cultural y programas de viaje educacionales. Con la misión de abrir el mundo a través de la educación, EF fue fundada en 1965.

siguientes bandas para la clasificación: Nivel muy alto, Nivel alto, Nivel medio, Nivel bajo y Nivel muy Bajo. Como se puede apreciar, en el Figura anterior, Perú se encuentra con una puntuación EF Education First de 505 a nivel mundial en el nivel Medio, lo que significa que su población presenta un nivel de dominio moderado de esta lengua.

Tabla 1

Las puntuaciones del nivel de inglés peruano en los últimos cinco años

Año	2018	2019	2020	2021	2022
Puesto/N° de país	#59 de 88	#58 de 100	#59 de 100	#56 de 112	#51 de 111
Nivel de competencia	Bajo	Bajo	Bajo	Medio	Medio

Nota. Información recabada de EF Education First, 2022

Se puede decir que el nivel de este idioma en el Perú, según este estudio, ha mejorado ligeramente con respecto a los años anteriores de un nivel Bajo a un nivel de Moderado. Además, en el nivel medio, el ranking de países de nuestra región es el siguiente: Bolivia (41), Cuba (43), Costa Rica (44), Paraguay (44), República Dominicana (44) Chile (47), Uruguay (53), El Salvador (54), Honduras (55) y Perú (56).

Esto quiere decir que nuestro país está en el puesto 10 de 20 a nivel Latinoamérica. Con esto constatamos que ha habido un ligero incremento del aprendizaje del idioma inglés, pero que aún resulta insuficiente para estar dentro de los primeros puestos del nivel moderado como Hong Kong, China que se encuentra en el puesto 32 a nivel internacional.

Otro aspecto importante a considerar es el D.S. N° 012-2015-MINEDU que dice lo siguiente:

La formulación de la Política Nacional de Enseñanza, Aprendizaje y Uso del Idioma Inglés – *Inglés, puertas al mundo* es una iniciativa que corresponde a la necesidad de orientar, de manera coordinada, las acciones en materia de enseñanza, aprendizaje y uso del inglés. El Ministerio de Educación – asume el rol de ente rector para la coordinación y articulación intersectorial en el desarrollo de la política, a fin de que sirva como guía vinculante para que todos los sectores intervinientes asuman sus roles y orienten sus intervenciones. (p.3)

Como podemos apreciar, existe una voluntad política de impulso en la mejora del aprendizaje del idioma inglés que fue gestado en el gobierno de Ollanta Humala. Cabe mencionar que esta política toma como referencia el Marco Común Europeo de Referencias para las Lenguas Modernas – MCER o The Common European Framework of Reference for Languages (CEFR- por sus siglas en inglés) que establece unos estándares distinguidos de niveles de inglés.

Por último, aunque desde otro punto de vista, nos referiremos al aprendizaje del idioma inglés y al uso pedagógico de las tecnologías de la información y comunicación (en adelante TIC). Mucho se ha argumentado en contra del uso de tecnologías móviles con respecto al beneficio de estas en el desarrollo de los aprendices. Ciertamente, estas se podrían convertir en elementos distractores para el aprendizaje del usuario si se utilizaran únicamente con un fin únicamente lúdico; sin embargo, con la debida integración de estas tecnologías, se puede llegar a desarrollar capacidades tecnológicas que son muy requeridas en distintos ámbitos educativos, laborales, comerciales, etc.

Para efectos de la elaboración del presente documento, se ha visto necesario mencionar el Informe de la Comisión Internacional sobre los Futuros de la Educación auspiciada por la UNESCO y por la Fundación SM. Ideas tomadas de esta fuente refieren que se puede y debe buscar el bien común con equidad de oportunidades entre los estudiantes y ofrecerles nuevas y diferentes perspectivas de aprendizaje y ayuda entre los educandos. Las tecnologías, los recursos y las diferentes plataformas digitales pueden dar soporte a los derechos del ser humano, incrementar las competencias e impulsar el trabajo en grupo apuntando a la armonía, la imparcialidad y la sustentabilidad. (UNESCO, 2022). Así de esta manera no se desliga la educación de los valores que debemos de tener los seres humanos entre nosotros y más bien se impulsa el desarrollo de las personas y de los países según las demandas de la nueva época que vivimos.

A partir de la lectura y análisis de este último documento podemos afirmar que el acceso a la información clara, orientada por un profesional de la educación, es beneficioso para la construcción de conocimientos de los estudiantes; ya que, los va a acercar a la verdad y esta empodera y libera. Para esto, podemos hacer uso de las herramientas tecnológicas, las mismas que han llegado para quedarse en la cotidianidad del ser humano, especialmente a partir de la pandemia. Por eso, es necesario que, desde la educación, se pueda lograr el máximo aprovechamiento de las mismas con la debida formación ética y responsable de los usuarios.

Conforme vamos formando parte de un universo en donde existe más información de cualquier índole (textual o gráfica) en un teléfono móvil, en las bibliotecas por muchos años, no solo debemos concentrarnos en difundir la educación, propagar el conocimiento, sino que la educación debe de fortalecer a los estudiantes y estos deben utilizarlo de manera copiosa. (UNESCO, 2022). Con una perspectiva como la que hemos compartido en los párrafos precedentes, pasaremos a exponer lo correspondiente a la caracterización del contexto universitario interno y luego, el contexto universitario externo.

1.1.1 Contexto interno de la institución seleccionada.

La institución que enmarca la problemática a analizar y solucionar se encuentra adecuadamente posicionada como uno de los líderes del mercado en la enseñanza del idioma inglés en el Perú, pues cuenta con más de 85 años de prestigiosa experiencia al servicio de miles de estudiantes y profesionales. Adicionalmente, tiene la misión de difundir el idioma y promover la cultura entre el Perú y el Reino Unido. A ello se suma que es un centro autorizado de los más de 2,800 en 130 países, el cual es permanentemente inspeccionado con la finalidad de asegurar los estándares de calidad que necesitan los postulantes para poder rendir exámenes internacionales. Además, la institución tiene convenios educativos con diversas empresas e instituciones del sector público (Policía Nacional y el Ejército del Perú) y privado, centro de idiomas, embajadas y universidades.

a. Características del proceso de enseñanza-aprendizaje.

A continuación, presentaremos algunos rasgos que permitirán comprender cómo se realiza la enseñanza-aprendizaje del inglés, específicamente en cuanto a la competencia de expresión o comunicación oral.

- **Sobre las evaluaciones orales**

Un primer punto a considerar está relacionado con la evaluación de una de las habilidades a desarrollar en el aprendizaje de una lengua: la comunicación oral. Así, con la finalidad de priorizar la producción oral de los estudiantes, la institución ha dispuesto que los aprendices estén obligados a rendir exámenes orales en los siguientes ciclos: **B12/F06²**; **I06/F09**;

² Se le denomina de esta manera por tratarse de un curso Superintensivo donde el alumno hace 2 ciclos en un mes. Por ejemplo: F01(Basic 1 - Basic 2); F02 (Basic 3 - Basic 4); etc.

I12/F12³; AD6⁴ - precisamente en momentos que coinciden con periodos intermedios o finales formativos de cada nivel - todo ello con el fin de evaluar la habilidad de expresión oral teniendo en cuenta criterios específicos en cada una de las tres ocasiones que los estudiantes son evaluados durante su permanencia en la institución en los niveles básico e intermedio.

Como parte de la preparación, previamente se les brinda información acerca de la estructura de la evaluación misma: Se les provee de una descripción general del examen oral, las partes, el tiempo aproximado por cada grupo (dependiendo del número de estudiantes por clase) y los puntajes otorgados de acuerdo al nivel.

La evaluación consta de dos partes. En la primera parte de la evaluación se formulan preguntas a las estudiantes relacionadas a sus familias, rutinas, estudios, etc. Adicionalmente, se les exhorta a la elaboración de sus respuestas de manera clara y breve. En la segunda parte de la evaluación se les provee de una situación y se les incentiva a que puedan realizar una conversación para lo cual el profesor está impedido de participar en la sesión. Es necesario recalcar que las situaciones están basadas en las lecciones del libro que utiliza la institución. En esta parte se evalúa la capacidad del estudiante para intercambiar ideas, estar de acuerdo o en desacuerdo con los planteamientos que se generan en la conversación, ejemplificar, dar razones de sus puntos de vista, proponer una sugerencia, etc. En la tercera parte del examen se formulan preguntas adicionales a las ya conversadas con miras a buscar una mejor elaboración de las respuestas. El examinador tiene la potestad de formular la misma pregunta a los dos candidatos o elegir una diferente.

Esta forma de evaluar a los estudiantes corresponde a la manera cómo se evalúa internacionalmente. Así, se denomina PET o FCE, nivel B2 first dentro del Marco Común Europeo de Referencias para las Lenguas Modernas – MCER. De este modo, el trabajo que viene haciendo la institución es asemejar la evaluación de tipo oral que es muy similar a la tomada en un examen internacional de nivel *B2 first*.

- **Sobre los cursos que promueven el desarrollo de la expresión oral en inglés**

El enfoque metodológico utilizado en la enseñanza-aprendizaje de esta institución recibe el nombre de *Active Learning*. Esto incentiva al alumno a involucrarse en su aprendizaje, siendo

³ B12 (Básico 12); F06 (Superintensivo 6); I06 (Intermedio 06); F09 (Superintensivo 09); I12(Intermediate 12); F12 (Superintensivo 12)

⁴ Advanced 6: En este nivel los estudiantes rinden un examen oral tipo B2 First.

más autónomo, participando activamente en clase a través de los debates con los compañeros, las interacciones docente-estudiante, tareas de lectura o escucha en la nueva plataforma que maneja la institución, etc. Además, la institución interesada en la mejora de la habilidad oral de sus estudiantes, ha diseñado cursos exclusivamente para potenciar esta habilidad, tal como lo como son los cursos de Conversación Online en los siguientes niveles: *Conversation 1, Conversation 2, Conversation 3, Conversation 4*. En la tabla 2 se puede apreciar la oferta de cursos que buscan desarrollar la expresión oral en el idioma.

Tabla 2

Cursos de conversación online en la institución

Conversation 1	Conversation 2	Conversation 3	Conversation 4
CO1A	CO2A	CO3A	CO4A
CO1B	CO2B	CO3B	CO4B
CO1C	CO2C	CO3C	CO4C
CO1D	CO2D	CO3D	CO4D

Por último, la serie de libros y cuadernos de trabajo utilizados por estudiantes y docentes son el resultado del trabajo educativo conjunto de la Asociación con la editorial Oxford University Press, empresa prestigiosa y reconocida a nivel internacional. Precisamos que los materiales interactivos que se encuentran en la reciente plataforma de la institución no podrán ser mencionados en el presente trabajo de investigación para mantener la confidencialidad de las formas de evaluación. Sin embargo, es importante añadir que se trata de recursos de aprendizaje que ofrecen la posibilidad de practicar las habilidades de comunicación oral y, aun cuando no se exigen en las sesiones de aprendizaje, el empleo de ello depende de la disponibilidad e interés de cada estudiante. Esta realidad constituye un vacío en la enseñanza-aprendizaje de la oralidad del inglés y debe ser considerado como un aspecto a desarrollar desde la docencia, considerando probablemente el empleo pedagógico de las TIC.

- **Sobre la preparación docente**

Las decisiones académicas que tomemos como docentes, los momentos claves de superación profesional, la valoración que le damos a nuestra enseñanza o a nuestro desempeño docente, entre otros aspectos, indican lo mucho que valoramos nuestro ejercicio diariamente frente a un grupo humano. Así de esta manera, la Asociación apuesta e invierte en su plana docente para ayudarlos a optimizar su práctica de enseñanza. Para más formación, referirse a la página de la misma⁵. Por otro lado, a las profesores que aspiren a

formar parte de la plana docente de la institución, deben de cumplir con la mayoría de edad, presentar identificación nacional o extranjera (en caso lo requiera) y adjuntar la certificación internacional B2 First de la Universidad de Cambridge o el Statement of Result (Informe de resultados) para su postulación. Adicionalmente, la Asociación insta a la mejora del nivel de suficiencia con la certificación internacional C1 Advanced.

- **Sobre la Certificación otorgada por la institución**

La institución donde se realiza el estudio se caracteriza por un marcado interés en mantener sus estándares de enseñanza en todos sus profesores y la manera de asegurar esto es ofreciendo cursos que ayuden al docente a certificar su nivel de enseñanza, es decir, su dominio del idioma y el desarrollo de habilidades de enseñanza-aprendizaje del mismo. Así, el curso denominado BELTIC se da con la finalidad de que los profesores logren el certificado otorgado que lleva el mismo nombre. Tal es así que, el trabajo elaborado en el curso, así como el desempeño pedagógico de los docentes (enseñanza efectiva) son evaluados y moderados por profesionales dentro de la institución.

El contenido de esta certificación está basado en seis temas centrales:

- Language for Teachers: Knowledge and Awareness
- Principles of English language Teaching and Learning
- Planning and Management of Teaching and Learning
- Resources and Materials
- Evaluation, Monitoring and Assessment of Learning
- Professional Development

Esto significa que profesores con nivel C1 dentro del Common European Framework of Reference for Languages pueden acceder a este curso. Ver Figura 2. Otro requisito es tener por lo menos tres años de experiencia para profesores a tiempo completo y para los que están a tiempo parcial, cinco años de práctica docente en la institución. La duración de la misma es de 6 meses y se imparte en clases de modalidad presencial. Finalmente, importa aclarar que, esta certificación tiene un costo, el cual es descontado de la remuneración del docente en montos mensuales acordados previamente con el área encargada. Esa es la facilidad que la institución ofrece para la mejora del desempeño docente.

⁵ <https://site.britanico.edu.pe/cursos-profesores-2023/>

- **Sobre los talleres de pronunciación en línea**

Profesores altamente capacitados ofrecen constantemente capacitación a colegas y estudiantes en talleres de pronunciación abarcando temas como sonidos consonantes y vocales, acento, fluidez y entonación; así como práctica en los mismos talleres para mejorar la expresión oral en el idioma.

- **Sobre los roles del docente en este instituto de idiomas**

En el contexto de la enseñanza de idiomas, el aspecto de la práctica docente nos resulta sumamente importante ya que es sabido que las acciones que el docente tome en las diversas sesiones van a influir en el aprendizaje de los estudiantes. A lo largo de los últimos años, hemos podido ser testigos de una transición de un método audio lingual que básicamente predominó la década de los 60's, hacia un enfoque más comunicativo en la enseñanza del idioma inglés, que se originó a inicios de la década de los 70's. La metodología de la enseñanza del idioma de una manera más comunicativa está basada en la participación de los estudiantes en una interacción donde se pone en práctica el idioma meta en situaciones comunicativas (a menudo simuladas). Esto demuestra la importancia de hacer las tareas del idioma que son menos estructuradas y menos creativas. (Dörnyei, 2009, p.34) Además el autor argumenta que el aprendizaje de diálogos guionizados fue reemplazado por juegos, tareas de resolución de problemas y juego de roles situacionales improvisados y patrones de repetición fueron completamente abandonados o reemplazados por repetición comunicativa. (Dörnyei, 2009, p.34) Con respecto al acto comunicativo, Richard and Rodgers (como se citó en Sabrina, 2020) plantean que el objetivo de la enseñanza del idioma es desarrollar competencia comunicativa lo que nos lleva a pensar en qué el estudiante necesita saber para ser competente comunicativamente hablando en un grupo determinado. En esa misma línea para ayudar a nuestros estudiantes a mejorar en su expresión oral, debemos de adoptar diversos roles para facilitar la adquisición del idioma.

-Profesor como instructor

Mucho se habla del aprendizaje autónomo del alumno y las maneras como este debe gestionar ese aprendizaje para que pueda desenvolverse efectivamente en un ambiente donde este tenga que poner en práctica su nivel de inglés. Sin embargo, las instituciones educativas, y sobre todo los profesores, debemos tener en cuenta nuestro rol en un contexto enseñanza-aprendizaje. No podemos confiar en esa supuesta autonomía que muchos docentes incentivan y arengan en muchas ocasiones, por lo tanto, nuestra tarea es guiar y

enseñar formalmente muchos aspectos del idioma. Una exagerada atención con enfoque en el alumno, donde él mismo tiene la iniciativa de su propio aprendizaje, es desfavorable, especialmente en los idiomas. Este tiene una serie de sonidos, vocablos y diferentes estructuras gramaticales: No es posible que los estudiantes puedan develarlos o producirlos sin un tutor. El sólido adiestramiento del idioma, por consiguiente, se centra en la instrucción dada por el maestro, pese a ello, el accionamiento por parte del alumno, tiene un rol primordial, igualmente (Penny Ur, 1991). Por tal motivo, el docente siempre debe de estar colaborando en el camino con el aprendizaje de los estudiantes, resolviendo dudas, guiando con nuevas formas de aprender ya sea con textos, revistas, o con material interactivo. No debemos confiar enteramente en la propia iniciativa del alumno en aprender algo nuevo o en su propio aprendizaje. La tarea del docente es proporcionarles guía suficiente para un aprendizaje confiable y que le pueda servir en la vida.

-Profesor como aprendiz

Si queremos enseñar bien, debemos aprender bien y aprender todo el tiempo que ejercemos nuestra práctica docente. Vivimos en un mundo contextualizado, dinámico, cambiante (para bien o para mal, ciertamente) pero siempre, como docentes, debemos hacer que los cambios positivos se maximicen y para ello, debemos de saber y comprender que el que deja de aprender, se priva el gozo de conocer más, de explorar otras perspectivas, de entender otras realidades, de analizar otras soluciones y para ello debemos de seguir siempre explorando y aprendiendo.

El adiestramiento y la formación está en permanente cambio y cuyos métodos no siempre están alineados con esta generación variable. Pese a que existe mucha reorganización en el sistema educativo, la función docente permanecerá intacta, pero con algunos pequeños cambios. La función docente es persuadir al estudiante a creer que la educación cubre un requisito y el estudio en clase. El docente siempre tendrá que considerar la visión de los estudiantes antes de entrar en contacto con ellos. (Archana y Ucha, 2017)

Efectivamente, puede darse el caso en que el estudiante conozca un poco más sobre un tema en particular con respecto al docente. Por sus mismos gustos y preferencias o intereses particulares los estudiantes podrían dominar un tema que les apasione. Sin embargo, para poder estar siempre a la vanguardia de los nuevos conocimientos, la apasionante tarea de investigar y aprender, nunca debe de cesar.

-Profesor como facilitador

A partir de nuestra experiencia como docentes a lo largo de los años en la institución, hemos podido darnos cuenta que los estudiantes aprecian mucho la viabilidad que se le puede brindar al alumno cuando estos requieren información nueva o de reforzamientos de sus aprendizajes.

La cantidad de información a la cual los estudiantes pueden tener acceso puede ser abrumadora y llevar los estudiantes a una gran confusión o desinformación con respecto a lo que leen o les interesa. Es por eso que los docentes tenemos que estar vigilantes y asegurarnos que el aprendizaje se dé a través de herramientas tecnológicas o aplicaciones confiables y con esto asegurar su verdadero aprendizaje.

Debemos de orientar la nueva información con materiales educativos apropiados que ayuden a su incremento del saber y que incentiven el nuevo conocimiento. Igualmente, es menester de los educadores saber del conocimiento previo que tienen acerca de un tema y es ahí donde el este rol se evidencia una vez más. Aprender unos de los otros es otra de las funciones del facilitador ya que va a crear las condiciones de respeto y escucha entre los miembros para construir y liberarlo en su nuevo conocimiento.

Ciertamente ambas partes de este proceso de enseñanza y aprendizaje, se benefician en edificarse como seres humanos y buscan un mejor entendimiento de la realidad en la que se encuentran. Cuando se enseña, no se debe de instruir con palabras sin un contexto, sino muy por el contrario, se debe llegar al adiestramiento por medio de la comunicación con la intención de sensibilizar acerca del ambiente en el que se vive. (Ocampo, 2008, p.59)

¿Solamente optamos por uno o más roles?

No sería responsable aducir que sólo adoptamos un único rol mientras estamos frente a un grupo de seres humanos tratando de lidiar con algo nuevo que aprender. Podemos ser controladores donde nos encontramos dando instrucciones de cómo hacer una determinada tarea, de explicar cosas, de comprobar el entendimiento de las instrucciones para la entrega de sus tareas. Podemos ser organizadores de las actividades de clase, activar sus conocimientos previos para que se conecten con el tema, dar instrucciones y si se diera el caso, demostrar cómo se va a realizar, monitorear la actividad y dar una retroalimentación de su performance durante y al final del proceso. Podemos actuar como recurso cuando los estudiantes requieren saber un tema que no manejan bien y necesitan de nuestra experiencia,

consejo y ayuda para obtener esa información. El profesor recurso se muestra como un instrumento de ayuda y orientación en los grupos de clase en caso se necesite esclarecer las instrucciones de una actividad o para absolver dudas de los estudiantes. Sin embargo, es saludable que ambos entiendan que el profesionalismo del docente, no garantiza que el profesor domine absolutamente todos los temas. Al respecto, UNESCO (como se citó en Gómez et al, 2021) sugiere que la capacitación docente se entienda como un hecho sistematizado, orientado, premeditado, constante y estable que nos lleve la plática legítima como la manera de entrenarse para comprender al prójimo: un instante de meditación orientado a tu ejercicio docente entendiendo el discurso del colega, gran ocasión para trabajar conjuntamente en la resolución de conflictos. (p.438)

- **Roles del Estudiante**

Las diferencias de edad, las perspectivas que tiene el alumno ante el idioma, sus experiencias previas, sus logros y sus fracasos van a determinar la postura que adopte el aprendiz en aprender. Aparte de ello, las habilidades cognitivas que han o que están desarrollando, las diferentes inteligencias múltiples que tenemos los seres humanos, el grado de madurez y apertura sobre las cosas nuevas que van a aprender, la disciplina, los métodos individuales que empleará cada alumno, determinarán las características individuales. Lightbown and Spada (como se citó en Harmer, 2007), sostienen que "Learners with a wide variety of intellectual abilities can be successful language learners. This is especially true if the emphasis is on oral communication skills rather than metalinguistic knowledge"⁶ (p. 86).

-Estudiantes tipo conformistas:

Encontramos diversos caracteres de estudiantes a lo largo de nuestra práctica docente y en ese grupo podemos encontrar a los estudiantes que se sienten seguros de conocer mucho más de cómo funciona el idioma en los usos y las formas en vez de aventurarse a darle uso. Según Jeremy Harmer (2007):

These are students who prefer to emphasize learning about language over learning to use it. They tend to be independent on those in authority and are perfectly happy to

⁶ Traducción propia: Los estudiantes con una gran variedad de habilidades intelectuales pueden llegar a ser exitosos aprendices de un idioma. Esto es especialmente cierto si el énfasis está en las habilidades de comunicación oral en lugar del conocimiento metalingüístico.

work in non-communicative classrooms, doing what they are told. A classroom of conformists is one which prefers to see well-organised teacher.⁷ (p.88)

Basado en estas afirmaciones del autor y después de un simple análisis del entorno de algunos estudiantes, se puede corroborar que existen los que no buscan tomar las riendas de su aprendizaje, los que no buscan arriesgarse en aprender cosas nuevas o de recibir todos los conocimientos de parte del profesor y no toman la iniciativa de aprender o averiguar más de lo que la clase pueda ofrecerles o tampoco nunca han intentado poner en práctica lo aprendido en clase con otros grupos de estudiantes. Lo esencial entre los puntos de vista de ambos grupos es que los estudiantes supuestamente conformistas nunca se han dado el trabajo de reflexionar acerca de su aprendizaje del idioma y tampoco se han visto en la necesidad de emplearla fuera del ámbito del aula. (Carrillo, 2007, p. 837)

-Estudiantes tipo aprendices comunicativos

Aprender un idioma es estar abierto a errores, a la experimentación de nuevos escenarios no tan seguros, es estar más abiertos a crear diálogos y trabajar sin la supervisión del tutor. En tal sentido, Harmer argumenta lo siguiente (2007):

These are language use oriented. They are comfortable out of a class and show a degree of confidence and a willingness to take risks which their colleagues may lack. They are much more interested in social interaction with other speakers of the language than they are with analysis of how the language works. They are perfectly happy to operate without the guidance of a teacher.⁸

Precisamente a eso se debe de apuntar, a la independencia y autonomía del alumno en la adquisición del idioma en donde ellos puedan crear sus propios diálogos. Así lo corrobora Celce-Murcia, M. (2001) cuando nos dice que los estudiantes deben sentirse capaces de

⁷ Traducción propia: Esos son los estudiantes que prefieren el énfasis del aprendizaje acerca del idioma sobre el aprendizaje de cómo usarlo. Prefieren ser independientes de los que están en autoridad y se sienten muy cómodos en ambientes nada comunicativos siguiendo órdenes. Un salón de estos estudiantes es el que prefiere ver profesores bien organizados.

⁸ Traducción propia: Estos estudiantes son más orientados al uso del idioma. Se sienten bien estando fuera del salón de clase y muestran un gran nivel de confianza y disposición en tomar riesgos que otros estudiantes podrían no tener. Están mucho más interesados en la interacción social con otros hablantes del idioma que con el análisis de cómo funciona el idioma. Están perfectamente felices de hacer sin la guía del docente.

crear un juego de roles o hacer una dramatización para poner en uso el conocimiento del idioma que están aprendiendo en diferentes contextos sociales. (p. 6)

Luego de haber expuesto acerca de los cursos que ayudan a los estudiantes a potenciar su expresión oral en la institución, la práctica docente a través de las certificaciones y los talleres que ofrece la institución que perfeccionan el nivel de inglés de los mismos y por los roles que tenemos que cumplir los docentes y los estudiantes en el contexto del aprendizaje del idioma inglés. Al respecto, ambos roles cumplen un papel importante en la adquisición y perfeccionamiento del idioma. Por el lado del rol del docente el cual debe centrar el proceso de enseñanza-aprendizaje teniendo como punto de partida el estudiante, sus intereses, sus progresos y frustraciones y por el otro lado, el rol del estudiante el cual debe ser un sujeto activo de sus aprendizajes, trabajar colaborativamente y dispuesto adquirir otros niveles de conocimiento de manera autónoma. Luego de mencionar esto, en el siguiente apartado se abordará la indagación de la problemática.

1.1.2 Indagación de la problemática

Esta sección del primer capítulo corresponde a la indagación de la problemática. La elaboración de esta parte del informe corresponde a la necesidad de conocer con mayor precisión las dificultades percibidas en el aprendizaje del idioma inglés, específicamente en cuanto a expresión oral. Se informará sobre resultados de esta indagación realizada a través de un cuestionario a los estudiantes del nivel Intermedio Alto 12 para tener conocimiento de sus propias percepciones sobre el nivel del inglés que ellos manejan. Para tal fin, se confeccionó un cuestionario de tipo mixto haciendo uso de formularios de Google, el cual tenía 7 preguntas con alternativas y 1 de las cuales fue de respuesta abierta para que ellos se sientan libres de expresar lo concerniente a su nivel de inglés. Cabe mencionar que las respuestas han sido copiadas a este trabajo tal y como los encuestados las expresaron. Así, la primera pregunta planteada fue la siguiente: Do you feel satisfied with your speaking level?⁹

Tabla 3

Pregunta N° 3 del cuestionario de percepción de sus niveles de inglés

Student	Do you feel satisfied with your speaking level? Yes? or No? why not? Be specific
1	No, I'm sure I can improve my speaking by practising more maybe with friends out of the class

⁹ Traducción propia: ¿Te sientes satisfecho con el nivel de tu expresión oral? ¿Sí? O ¿No? ¿por qué no? Sea específico.

2	So so, because I need to practice more
3	I feel a bit satisfied because I would like to speak like a native English speaker.
4	Yes
5	No, because I think it is very basic, I feel that I need to practice more and increase my vocabulary
6	No, because I don't understand very well when I speak with other person.
7	Yes I satisfied
8	Not much, I need to practice more
9	I do, but not completely, because I'm really busy, but even than I consider I can break time away to study English and I don't practica. So I learn new rules, but not improve my English.
10	No, i need improve more
11	I don't think so, because there're some times I can express myself correctly using well grammar, however, there're other times when I can't express my ideas or I get confused with the pronunciation of some words.
12	No, because I do not practice. I am sure that if I practice, I will improve
13	No because I need to practice and memorice more vocabulary.
14	More or less, I would like to improve my pronunciation

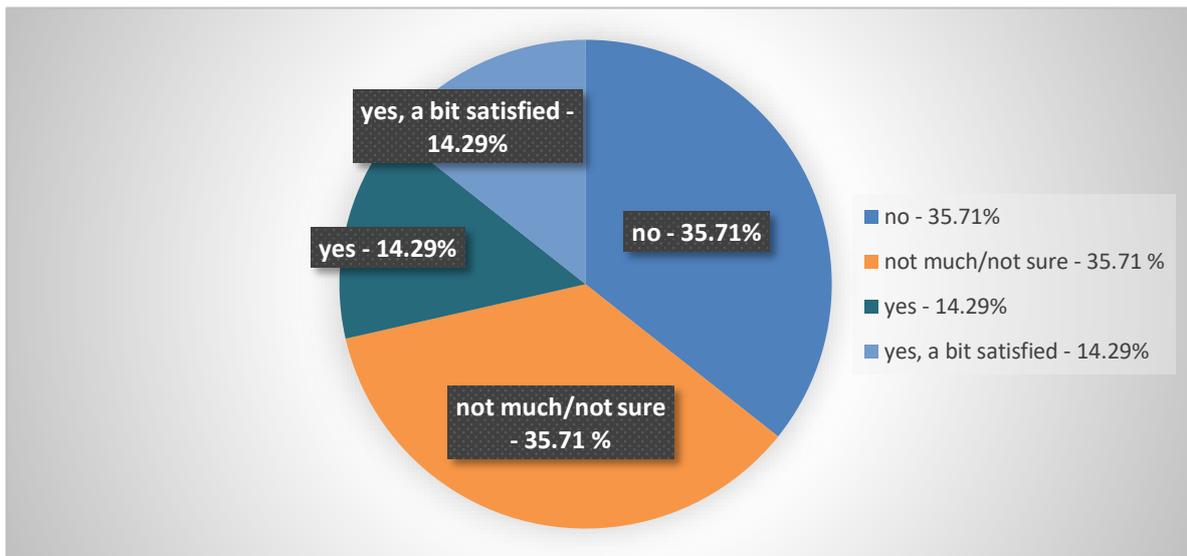


Figure 1 Cuestionario de percepción del nivel de inglés

Al observar y analizar los resultados del cuestionario, podemos determinar que solo el 28.58% de los encuestados se sienten entre satisfechos y un poco satisfechos con el nivel de expresión oral, mientras que el otro 71.42 % no están o no se sienten seguros que su nivel de expresión oral sea apropiado por las distintas razones que ellos mismos expresan. Adicionalmente a ello, si se hace un análisis más cercano de gramática también podemos notar algunas inconsistencias gramaticales para su nivel de Intermedio 12. E.g. St 7: "I satisfied", debería haber dicho, "I feel satisfied"; St 9: " I learn new rules, but not improve my English.", debía haber dicho, "I learn new rules but I don't improve my English level", esto se menciona como ejemplo de algunos errores que involuntariamente han cometido los estudiantes encuestados.

Regresando al nivel de satisfacción *per se* que los estudiantes expresan, podemos afirmar que muchos dicen no tener suficiente práctica dentro y fuera del salón o que muchos anhelan mejorar su pronunciación, lo cual no los hace sentir suficientemente seguros al igual que el nivel de vocabulario necesario para poder expresarse oralmente.

Para continuar con el análisis, la segunda pregunta formulada fue: How good is your speaking level?¹⁰ Los estudiantes tuvieron que marcar en un rango de 1 (no completamente satisfecho) a 5 (completamente satisfecho). Resultó interesante reconocer que ninguno estuvo completamente insatisfecho ni ninguno estuvo completamente satisfecho. Así, 3 de 14 estudiantes marcaron un 2, 8 de 14 estudiantes marcaron un 3 y los otros 3 de los 14 estudiantes marcaron un 4 de nivel de satisfacción. Podemos inferir que 11 de los 14 estudiantes, se encuentran entre no muy satisfechos y medianamente satisfechos, lo cual debería ser materia de estudio y reflexión. Ver Figura 3

Seguidamente, la tercera pregunta planteada fue la siguiente: What would you like to improve to feel much more confident with your speaking?¹¹ Ver Figura 4. Como podemos percatarnos, la fluidez al hablar y las expresiones pragmáticas son los dos aspectos que más resaltan los estudiantes como puntos por mejorar para que puedan sentirse más confiados al hablar. Si bien es cierto no vivimos en un contexto donde se pueda poner en práctica nuestra capacidad oral todo el tiempo; sin embargo, es posible mejorar la fluidez y poder hacer uso de expresiones pragmáticas si es que los estudiantes están en contacto todo el tiempo, tanto

¹⁰ Traducción propia: ¿Cuán bueno es tu nivel de inglés?

¹¹ Traducción propia: ¿Qué te gustaría mejorar para que te sientas mucho más confiado con tu nivel de expresión oral?



dentro como fuera del aula, con audio o video donde esos aspectos de la expresión oral se pongan en evidencia todo el tiempo.

Ahora bien, es importante aclarar una pregunta: ¿qué es la fluidez?, ¿es tan solo la velocidad que muchos estudiantes esperan tener? Hay muchos más elementos que los **ESL (English as a Second Language) learners** deben considerar al momento de poner en práctica su expresión oral. Los hablantes nativos usan pequeños trucos o estrategias de producción. (Thornbury, 2005, p. 7). Así, según este mismo autor:

One of them is the ability to disguise pauses by filling them. The most common **pause fillers** are *uh*, and *um* (also spelt *er* and *erm* respectively). Some **vagueness** expressions like *sort of* and *I mean* are also used to fill pauses. Another common device for gaining formulation time is the use of **repeats** -that is the repetition of a single word at the point where formulation has been temporarily paused¹². (p.7)

Como se puede apreciar, estas estrategias de producción son bastante beneficiosas para incrementar la fluidez de un estudiante, estar en contacto permanente a través de video, audios, podcasts u otro material audiovisual hace que le sea más fácil a los estudiantes adquirirlos de manera natural para su posterior uso.

Ahora bien, una cuarta pregunta que se planteó en el cuestionario fue: What kind of evaluation would you like to have in class to assess your speaking ability?¹³ (Ver Figura 5)

Se observa aquí que los mismos estudiantes demuestran una inclinación mayor hacia el juego de roles (Role-play) como parte de la evaluación que les gustaría tener en clase. Cabe indicar que la pandemia COVID-19 forzó de cierta manera a los seres humanos a aislarnos para evitar los contagios masivos, motivo por el cual los estudiantes también dejaron ese contacto cara a cara con demás compañeros y obligó a aislarnos restando la posibilidad de mejorar nuestra capacidad de comunicarnos. Ahora, tomando en cuenta, que después de dos años ya se está normalizando la presencialidad en las instituciones educativas,

¹² Traducción propia: Uno de ellas es la habilidad de disfrazar las pausas llenándolas con estas estrategias de producción. Las palabras de relleno son *uh* /ʌ/ y *um* /ʌm/ (también deletreados como *er* /ɜ:/ y *erm* /ɜ:m/ respectivamente). Algunas expresiones de vaguedad como *tipo* y *me refiero* son también usados para rellenar las pausas. Otra estrategia común para adquirir formulación es el uso de *repetidos* – que es la repetición de una sola palabra en el punto donde la formulación ha sido pausada de manera temporal.

¹³ ¿Qué clase de evaluación te gustará tener en clase para evaluar tu habilidad oral?

sería una gran ayuda para el alumno poder dar preponderancia a los juegos de roles para potenciar la expresión oral. Al respecto, según Purnamawati, S., & Suhartono, L. (2015):

Role play is very important in teaching speaking because it gives students an opportunity to practice communicating speaking in different social context and in different social roles. In addition, it also allows students to be more motivated and put themselves in another person's place for a while.

Precisamente, a partir de lo que señalan ambos autores, la motivación juega un papel importante previo al juego de roles para poder incentivar a los estudiantes a desarrollarse al máximo. Según Penny Ur (1991):

The teacher has the responsibility not only to provide opportunities for learning, but also actively to push learners to realize their full potential and make maximum progress; and the enhancement of motivation is probably the most effective way to do this.¹

Aparte de ello, Oxford & Shearin (como se citó en Huang, 2007) plantean que la motivación es aquello que resuelve el nivel de implicación operante e individual cuando se aprende una segunda lengua, lo que se ha podido determinar a través de las investigaciones es que la motivación va a incidir directamente en las estrategias de aprendizaje que empleen los estudiantes, la interacción con los hablantes del idioma y por cuánto tiempo los estudiantes van a sostener las habilidades una vez que hayan terminado de estudiar formalmente.

Por lo tanto, los docentes deben asegurar que los estudiantes lleguen a un nivel de motivación tal que les sea beneficioso a largo plazo y que les facilite lograr los objetivos que ellos quieren alcanzar. Es por eso que antes de proponer un juego de roles, los docentes tenemos que dar instrucciones claras, hacer que las tareas sean alcanzables y no frustrantes, proponer tareas que desafíen a los estudiantes de acuerdo a su nivel, que sea entretenido pero educativo a la vez, que se dé tiempo para que puedan planear sus intervenciones y situaciones en donde exista la posibilidad de tener más de una respuesta, y una adecuada y constructiva retroalimentación que los incentive a querer participar en otra oportunidad.

En síntesis, la indagación de la problemática ha permitido detectar que los estudiantes

¹ Traducción propia. El profesor tiene la responsabilidad no solo de proveer oportunidades para el aprendizaje, pero también activamente forzar a los estudiantes a alcanzar su máximo potencial y desarrollarse al máximo; y la mejora de la motivación es probablemente la forma más efectiva de alcanzar esto.

necesitan aprender inglés y que el desarrollo de la expresión oral, si bien puede presentar algunos avances, requiere de mayores estrategias y recursos para potenciar el aprendizaje que los mismos estudiantes desean alcanzar.

A continuación, en la siguiente sección de este primer capítulo, presentaremos información correspondiente a la revisión de la literatura y los antecedentes a nivel de investigación referidos a la innovación que se desea realizar en la enseñanza aprendizaje de la expresión oral en inglés.

1.2 Revisión de la literatura y antecedentes de la innovación

En esta sección del primer capítulo, se van a describir cuatro experiencias exitosas de universidades en otros países que apostaron por la técnica del juego de roles.

1.2.1 El uso del juego de roles en ambientes virtuales

El mundo entero ha sido testigo de los cambios y las repercusiones que ha causado la pandemia del Covid-19 en el sector económico, en el sector social, en el sector político, en el sector salud y en el sector educativo. La mayor parte de las medidas estratégicas que adoptaron los países de la región tienen que ver con la cancelación de clases presenciales en los diferentes niveles de la educación (primaria, secundaria e universitaria) lo que generó observar el tema en tres campos de acción principalmente: el establecimiento de diversas formas de aprendizaje en línea, a través del uso de formatos y plataformas (con conexión o sin conexión), asistencia mutua y movilización de profesores y las comunidades educativas, así como apoyo en la salud y velar por la integridad de los estudiantes. (Cepal y Las Naciones Unidas, 2020, p.1)

Debido a esta situación en un primer momento se catalogó de imposible el regreso a las clases presenciales en el mediano plazo en más de 190 países. Sin embargo, la rápida reacción de los principales laboratorios del planeta, hizo que ese impensable retorno a las aulas se materializara en un poco más de año y medio lo que significa que no se amplíe aún más la brecha educativa que tanto daño le hace al desarrollo de cada país. Por otro lado, una vez ya implementadas las nuevas medidas Covid-19 y correctivos en los diferentes centros educativos de nivel primaria, secundaria y universidades, nuevas modalidades de enseñanza-aprendizaje fueron adoptadas con agrado por los docentes y estudiantes globalmente. La aceptación del aprendizaje en línea no es tan fácil de aceptar como un sí o un no, a pesar que el aprendizaje en línea tiene visos de ofrecer una retroalimentación positiva. Por ello, los educadores necesitan haber probado soluciones e información acerca de los métodos de enseñanza y técnicas para hacer que el sector educativo sea más

productivo. (Krishnan, 2020, pg. 9)

Dicho esto, pensar en un retorno como lo fue hace algunos años a clase, está aún difícil por los casos de contagio que todavía se ven. Sin embargo, aún si se pudiera regresar como lo fue antes, no sería igual ya que miles de estudiantes y docentes han encontrado en la virtualidad una manera de tener y dictar clases desde los domicilios, ahorrar tiempo, evitar contagios por estar en un cuadro de vulnerabilidad y para no lidiar con el caos vehicular. Por eso, creemos firmemente que esta modalidad de enseñanza ha llegado para quedarse con miras a expandirse aún más.

Debido a que la educación en línea avanza a pasos agigantados, es necesario que los docentes busquen nuevas formas de enseñanza que atraigan a sus estudiantes y busquen la manera de cerciorarse que el aprendizaje alcance un nivel significativo para ellos. (Bender, 2005). Al respecto, existen una serie de posibilidades.

Una manera significativa que puede implementarse en las aulas virtuales es la estrategia denominada *juego de roles*. En un entorno virtual, muchos estudiantes se sienten con esa libertad de poder expresarse sin el pánico escénico que sienten en un aula. Adicionalmente, el juego de roles les provee a los estudiantes la oportunidad de poder interactuar de una manera creativa con sus compañeros, lo que va a incentivar el sentido de pertenencia y propósito compartido en el proceso de aprendizaje. (Bender, 2005)

Este juego de roles no es una técnica nueva en la enseñanza claro está. Sin embargo, creemos que es necesario poder resaltar los estudios que se han puesto en marcha en algunos contextos universitarios. Como primera experiencia, en un artículo publicado en Innovate – un diario de educación en línea - (<http://www.innovateonline.info/>), la profesora, escritora y capacitadora de profesores en línea, Tisha Bender, puso en marcha el juego de roles en la Cornell University's School of Industrial and Labor Relations (Extension Division) y en la New School Online University donde los resultados fueron tanto o mejor que los de manera presencial. Con este juego de roles virtual, brindó a los estudiantes la flexibilidad y la facilidad de poder lidiar con el trabajo y los asuntos familiares mientras mejoraban su educación. (Bender, 2005). Además, en el aspecto tecnológico, no se necesita altos niveles de sofisticación de programas o de computadores para poder organizar salas de 2 o 3 estudiantes. Es necesario una aceptable conexión a internet y tener la disposición de trabajar de manera síncrona o asíncrona.

La segunda experiencia, en la Pontificia Universidad Católica de Chile, se ha podido

evidenciar que el juego de roles fue puesto en marcha en carreras como Pedagogía en Educación General Básica. Pedagogía en Educación Media (Castellano, Francés, Inglés, Matemática e Historia) en donde profesores y estudiantes pudieron coincidir en que el juego de roles, dramatizaciones y grupos de discusión constituyen los métodos más eficaces para generar motivación y hacer que los estudiantes puedan lograr importantes aprendizajes. Esta experiencia fue publicada en el diario académico Educación y Educadores de la Facultad de Educación de la Universidad de Sabana en Colombia.

Como tercera experiencia, en el mismo diario académico de la Universidad de Sabana en Colombia, Prince (como se citó en Gaete-Ouezada, 2011) narra la puesta en marcha del juego de roles para la enseñanza de ética a ingenieros en la Universidad de York, en Toronto, Canadá. Tal fue la aceptación y acogida de esta metodología que fue insertada a través de cursos cortos en los procesos de integración de ingenieros que son capacitados fuera del país. (p. 295)

Como cuarta experiencia universitaria, se puede encontrar un estudio que presenta evidencia del rol importante del juego de roles la misma que fue implementada en diferentes asignaturas y carreras de la Universidad de Antofagasta en Chile. Por ejemplo, se implementó en la asignatura Administración de personal de carrera Administración Pública; en la asignatura Administración de Recursos Humanos I de la carrera Administración de empresas y por último en la asignatura Recursos Humanos de la carrera Trabajo Social que buscaba el saber hacer en los estudiantes a través de esta misma estrategia de manera virtual.

De acuerdo con lo expuesto en los párrafos previos, la estrategia de juego de roles se ha aplicado en versiones virtuales en diversos lugares del mundo y estas experiencias se presentan evidenciadas en la literatura académica internacional. Es por ello que consideramos importante tenerla en cuenta para el proyecto de innovación en la enseñanza de la expresión oral del idioma inglés.

1.2.2. Uso de la aplicación tecnológica Flip para el mejoramiento de la capacidad oral

En esta sección, presentaremos un medio tecnológico que formará parte de la propuesta y cuyo uso cuenta con antecedentes de investigaciones publicadas como producto de experiencias de originales en la enseñanza aprendizaje de la expresión oral. Nos referimos a la plataforma Flip.

La plataforma Flip fue creada por Charles Miller cuando era profesor asociado a la

Universidad de Minnesota en 2015. En el verano del 2018, Microsoft compró la plataforma y la ha mantenido gratis para educadores y estudiantes. Más de 180 países la usan hoy en día para poder crear comunidades y con la capacidad de aumentar la misma incluso fuera de las aulas.

Otro proyecto se da en un contexto de exigencia por parte de la Engineering Accreditation Council of Malaysia (EAC) y de la Accreditation Board of Engineering and Technology (ABET), entes que consideran que los graduados de ingeniería de la Universiti Teknologi Malaysia deben de tener habilidades orales de comunicación efectiva. Según Miskam, N. N., & Saidalvi, A. (2019). “La cuarta Revolución industrial hace énfasis en la necesidad que los ingenieros estén capacitados con habilidades multidisciplinarias e interpersonales para que sean competitivos en un mercado laboral global” (p. 536) Al respecto, Sheth (como se citó en Miskam, N. N., & Saidalvi, A.) plantea que la falta de oportunidad para practicar presentaciones orales es uno de los tres factores que influyen negativamente la habilidad de estos profesionales en sus habilidades comunicativas orales. Es por eso que la Universiti Teknologi Malaysia desea mejorar ese aspecto en los graduados.

Según Miskam y Saidalvi (2019), “Flip da la facilidad a los estudiantes de grabar un corto y auténtico video de una duración máxima de 5 minutos los cuales se pueden responder también” (p. 537). De esta manera, los graduados podrán evaluar sus propias participaciones y poder mejorarlas. Wilhelm (como se citó en Miskam, N. N., & Saidalvi, A., 2019) en su estudio en el uso efectivo de la retroalimentación del video para un curso de presentación ESL (English as a Second Language) ha encontrado que producir un video facilita que los estudiantes construyan una comunicación efectiva ya que tiene una oportunidad de ver y analizar sus propios videos.

Por otro lado, la percepción de los estudiantes en el uso de Flip es importante para sugerir su implementación en estos tiempos de virtualidad. Sobre el tema, Kim y Thayne (como se citó en Agan, 2019) argumentan que construir relaciones positivas entre los estudiantes e instructores – e incluso entre los propios estudiantes – en un ambiente en línea puede representar un desafío debido a la limitada oportunidad para soporte afectivo y social. Finalmente, el uso de esta herramienta de video y audio, no solo aplica a clases exclusivas en inglés, también aplica a otros idiomas como es el caso de 30 estudiantes de un curso en árabe en una universidad al suroeste de los Estados Unidos.

Por último, Mango (2019) afirma sobre una investigación realizada a 30 estudiantes registrados en un curso de árabe en una universidad en el Sudoeste de los Estados Unidos

que los participantes en este estudio encontraron que Flip “es una plataforma segura que ofrece espacio para la participación a su conveniencia” (p. 4). De esta manera, enfatiza Krashen (como se citó en Mango, 2019) los estudiantes tienen suficiente tiempo para practicar en un ambiente de poca ansiedad lo cual es muy importante para el éxito de los estudiantes de un segundo idioma.

Queda así demostrado a través de diversos estudios sobre el uso de Flip que esta plataforma promueve el aprendizaje y desarrollo de la expresión oral de una lengua en diversos contextos. A continuación, para perfilar la propuesta que elaboramos, pasaremos a explicar la necesidad de innovación en docencia a nivel universitario.

1.3 Necesidad de la innovación en la docencia universitaria

La evolución continua de nuestra sociedad, la evolución paulatina de herramientas educativas que apoyan el proceso de enseñanza-aprendizaje, la caducidad de conocimientos y la forma efectiva en que los estudiantes deben de adquirirlos, impulsan a analizar la manera cómo se enseña en clase y acerca de los cambios que los docentes deben repensar para el beneficio de los estudiantes y del país en su conjunto. Por lo tanto, se debe considerar la necesidad de la innovación en la docencia universitaria, específicamente en el aprendizaje del idioma inglés en ámbitos donde los universitarios lo estudian, precisamente por exigencia de la ley vigente.

Ahora bien, innovar en la educación es un acto intencional que se planifica con el fin de buscar una solución a un problema, que se dirige a optimizar la calidad del aprendizaje que reciben los estudiantes imponiéndose al patrón común. Conlleva ir más allá de un cúmulo formal de elementos cognitivos y hacer la transición de un aprendizaje inactivo a uno más participativo que además sea colectivamente trabajado. (UNESCO, 2014).

Esto nos indica que, los docentes tienen la obligación profesional y ética de hacer más partícipes y colaborativos a los estudiantes de sus propios conocimientos, hacer que reflexionen acerca de cómo potenciar sus aprendizajes y ser protagonistas de su propia construcción de conocimientos.

Además, viviendo en un mundo globalizado y cambiante con estrecha vinculación con otros profesionales, se puede argumentar que la mejor manera de resolver problemas es de manera conjunta. Según García y Gros (2014), se trata de "resolver problemas de aprendizaje desde una perspectiva interdisciplinar mediante el trabajo en equipo" (p.37). En este sentido, lo que se busca es que de manera consensuada y poniéndose en un contexto académico, los

futuros egresados profesionales puedan argumentar, debatir, intercambiar ideas con otros profesionales y de esa manera concretar posibles y mejores soluciones.

Como último y tercer argumento, es urgente continuar desarrollando los tres tipos de contenidos de programación didáctica en los estudiantes. Esto significa, según García y Gros (2014), "desarrollar competencias que relacionen aprendizajes conceptuales, procedimentales y actitudinales" (p.37). Con esto se nos da a entender que los estudiantes necesitan contenidos declarativos que nos ayuden en la vida diaria; los contenidos del saber hacer, que se refieren a llevar a la práctica lo que se adquirió de forma teórica, es decir conocer los pasos, la metodología o normas; y , los últimos, que refieren al saber ser y estar, lo cual implica el trabajar en equipo, la ayuda mutua, el respeto al prójimo y la tolerancia de opiniones.

La educación terciaria o superior es la gran cuna del cambio de nuestra sociedad en su conjunto y de ella depende en gran medida que tengamos éxito como profesionales y que eso se vea reflejado en nuestra comunidad y al final como país. Sin embargo, eso depende de las políticas acertadas de las universidades, del compromiso perenne de los docentes y de la determinación de los estudiantes por ser mejores seres humanos. Precisamente, en la búsqueda de la excelencia humana, se hace necesario tener el conocimiento acerca de exigencias, necesidades nacionales y mundiales y de los cambios a realizar. Para lograrlo, es necesario estar informados, saber e interpretar lo que se debe hacer para mejorar esta realidad en la que vivimos. Mucha de esta información está en inglés, lo cual justifica la urgencia de ayudar a los estudiantes en la adquisición de este idioma.

1.4. Problematicación y reflexión personal

Para poder tener una vista más amplia a nivel de esta problematicación, se debe abordar la realidad de que no existe en el país un perfil del estudiante que indique claramente qué nivel de inglés debe tener un egresado. Si bien es cierto, en el DS. N° 012-2015-MINEDU se expresa que la Política Nacional de Enseñanza, Aprendizaje y Uso del Idioma Inglés – "Inglés, puertas al mundo" y que esta toma como referencia el Marco Común Europeo de Referencias para las Lenguas Modernas – MCER o The Common European Framework of Reference for Languages (CEFR) por sus siglas en inglés, no está claramente definido el perfil que deben manejar los institutos o centros de idioma de universidades con respecto al nivel de inglés que deben alcanzar los estudiantes. A partir del análisis realizado, es posible afirmar que no existe una clara coordinación entre el Estado y las universidades y/o institutos en este aspecto.

La empleabilidad es otro factor de suma importancia para apostar por incentivar el uso del

inglés en el país. Tomando en cuenta lo que argumenta Francesca Falcone, country manager de Education First: "Esta tendencia ha ido incrementándose en los últimos años debido a la importancia de aprender un nuevo idioma para alcanzar mejores puestos de trabajo" (2017), ¿Por qué debo hablar inglés para tener un mejor futuro laboral? (2017) Gestión, con lo cual nos hace reflexionar acerca de la importancia de mejorar el nivel de inglés de los estudiantes y aún más de los egresados. Existen certificaciones internacionales que avalan el nivel de inglés de los estudiantes, pero, aun así, este esfuerzo resulta insuficiente. Para más información pueden visitar la dirección web a pie de página.¹⁶

Por otro lado, aunque relacionado con el tema, la agencia especializada en Educación de las Naciones Unidas, UNESCO, emitió un documento llamado, Informe de la Comisión Internacional sobre los Futuros de la Educación y cuya Directora General, Audrey Azoulay nos dice: " El informe propone un nuevo contrato social para la educación, que tiene como objetivo reconstruir las relaciones entre nosotros, con el planeta y con la tecnología". (p.V) A partir de esta cita, podemos inferir que las tecnologías de información y de comunicación (TIC) pueden ser un gran aliado en el proceso de enseñanza-aprendizaje en diferentes ámbitos educativos, ya sea primaria, secundaria o terciaria.

La adquisición del idioma inglés viabiliza (y también encuentra la posibilidad por) la acción recíproca con la tecnología y son muchos los que pueden atestiguar frente a ello. El acceso a las películas, música, juegos y redes sociales es dable por la tecnología, convirtiéndose en medios de gran importancia para perfeccionar las competencias en el idioma inglés. (British Council Educational Intelligence, 2015). De esto se desprende la necesidad de que exista una política que exige el dominio de inglés en el país, en el sentido que brinde más claridad sobre

¹⁶<https://gestion.pe/tendencias/management-empleo/debo-hablar-ingles-mejor-futuro-laboral-143432-noticia/?ref=gesr>

el perfil de los estudiantes universitarios en cuanto al dominio del idioma inglés. Así lo señalan estudios que corroboran su importancia y presentan la relación beneficiosa de la tecnología con el aprendizaje del idioma.

1.4.1 Análisis de la situación problemática

A la experiencia personal de un docente de inglés, es posible describir las dificultades que se observan en diversidad de estudiantes del nivel intermedio. Si bien los retos para el aprendizaje son múltiples, hay una carencia que se precisó en la primera parte de este capítulo y está referida a la ausencia de evaluación de la expresión oral, con la consecuente carencia de estrategias para potenciar esta habilidad. Sin embargo, para poder tener un análisis más certero de la problemática con respecto al mejoramiento de la expresión oral en inglés en un instituto de idiomas de la capital del país, se aplicó una encuesta para conocer la percepción de los estudiantes concerniente al nivel de expresión oral que han alcanzado en el curso Intermedio 12.

Este cuestionario fue realizado por el tesista en la aplicación de formulario de Google y estuvo conformado por 8 preguntas, sin embargo, para efectos de esta indagación y para el propósito de esta investigación se tomarán en cuenta dos de ellas por ser las más relevantes con respecto a: What would you like to improve to feel much more confident with you speaking? (¿Qué te gustaría mejorar para sentirte mucho más a gusto con tu expresión oral?) y What kind of evaluation would you like to have in class to assess your speaking ability? (¿Qué clase de evaluación te gustaría tener en clase para evaluar tu competencia oral?).

Cabe mencionar que la encuesta se realizó a un grupo de estudiantes (14) del nivel Upper-Intermediate 12 de donde se pudo constatar dos aspectos importantes para esta investigación: 1) 78.5% de los encuestados aducían no estar a gusto con su nivel de inglés puesto que les faltaba fluidez (57.1%) y conectores (discourse markers) (21.4%), aspectos relevantes para tener un nivel aceptable en su expresión oral, 2) además, se encontró que el 42.9 % de los encuestados se inclinaron por tener más actividades del tipo juego de roles (role-plays) como parte de la evaluación para mejorar su capacidad oral. Estos datos han sido considerados para la formulación del problema.

1.4.2 Formulación del problema

Teniendo en cuenta que el presente proyecto está orientado a la innovación en docencia universitaria, considerando las percepciones de los estudiantes, la necesidad que existe en el país por mejorar el nivel de inglés por múltiples razones anteriormente expuestas y el enorme potencial que pueden tener las TIC en el proceso de

enseñanza-aprendizaje, se ha identificado el siguiente problema: Limitado desarrollo de la habilidad oral en el idioma inglés en estudiantes de un instituto privado de Lima. Para ello se propone que la siguiente pregunta orientadora: ¿De qué manera el juego de roles y la plataforma virtual Flip fomentan la mejora de la expresión oral ante la ausencia de cursos obligatorios que mejoren esta habilidad en un instituto de idiomas de Lima?

Como se mencionó previamente, frente al problema planteado se va a proponer como innovación en docencia universitaria, mejorar la expresión oral en inglés haciendo uso del juego de roles y Flip en un ambiente virtual.



Capítulo 2

El Proyecto de Innovación en Docencia Universitaria

En este segundo capítulo, presentaremos el proyecto de innovación en docencia universitaria. Esta sección abarca los datos de presentación del proyecto, la justificación, importancia y el diseño de la propuesta de innovación en la enseñanza de un curso de inglés pensando en un público de educación superior.

2.1 Datos Generales del proyecto

- Título: Flip y juego de roles: usos pedagógicos para el desarrollo de la expresión oral en inglés en un instituto de idiomas de Lima
- Nombre de la institución: Instituto de idiomas en la ciudad de Lima Metropolitana
- Ubicación de la institución: Pueblo Libre, Lima Metropolitana.
- Público que atiende la institución: Estudiantes de nivel básico, intermedio y avanzado.
- Tipo de gestión de la institución: Privada.
- Curso asociado al proyecto: Nivel intermedio
- Población beneficiaria: Estudiantes del nivel intermedio 12
- Inicio y fin del proyecto: Del 04 de octubre al 27 de octubre del 2022.
- Línea de investigación: Interacciones didácticas en el aula universitaria.

El título del proyecto de investigación es: Flip y el juego de roles: Usos pedagógicos para el desarrollo de la expresión oral en inglés en un instituto de idiomas de Lima y tiene como objetivo incrementar la exposición a medios audiovisuales para poder ayudar a los estudiantes a incrementar su nivel de expresión oral en el nivel intermedio en un instituto de idiomas de Lima y la línea de investigación correspondiente al estudio es la de *interacciones didácticas en el aula universitaria*.

El público que atiende esta institución es muy variado: desde niños, jóvenes y adultos y atiende en sus diversas sedes en la ciudad de Lima. Sin embargo, para efectos de este estudio, se ha considerado un curso del nivel que es seguido por estudiantes universitarios que requieren de la certificación exigida para lograr los grados académicos.

La institución escogida es una sin fines de lucro que fomenta lazos educativos y culturales entre Gran Bretaña y el Perú.

Las razones para presentar esta propuesta de innovación se relacionan con que el juego de roles en un aula siempre ha demostrado generar participación, involucramiento, desarrollo de habilidades comunicativas, entendimiento de problemas y mejora de habilidades interpersonales. En otras palabras, podemos revertir la situación de tener estudiantes pasivos a estudiantes activos. Pooman (como se citó en Jarvis, 2002) precisa que el verdadero aprendizaje no se logra cuando los estudiantes son observadores pasivos del proceso de enseñanza, sino todo lo contrario. A ello apuntamos con la estrategia de nuestra elección.

Otra de las razones que da soporte a nuestra propuesta es que, en esta nueva virtualidad que ha llegado a partir de la pandemia, en donde el contacto humano se ha hecho cada vez más escaso, poner en práctica el juego de roles podría ayudar a recuperar esa empatía que muchos estamos perdiendo. Al respecto, Poorman (como se citó en Jarvis, 2002) señala que el juego de roles es una estrategia de enseñanza que promueve la afinidad y el entendimiento de diferentes perspectivas. De esta manera, estamos potenciando sus habilidades interpersonales.

Ahora bien, el uso de las TIC viene ganando un atractivo terreno en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes y también, por qué no decirlo, de los profesores que continuamente vemos cambios, usos, potencialidades y ventajas al ir aprendiendo nuevos usos relacionados con las TIC.

Más aun en un contexto post-pandemia, donde nos hemos visto en la obligación de adaptarnos rápidamente a un contexto virtual, tenemos la imperiosa necesidad de renovar nuestro quehacer docente en cómo enseñamos, qué tecnologías y que habilidades de innovación podemos explotar. Según Germaine et al.,2016 (como se citó en Sutton, M. y Bitencourt, C.) "The skills and competencies necessary for post-pandemic success in education during the next five years needs to be founded upon the adoption of emotional intelligence skills; learning and innovation skills; and information, media and technology skills¹⁷" (p. 124). En ese sentido, debemos tomar consciencia de que debemos adoptar renovadas formas de enseñar, aplicando la innovación en nuestro quehacer docente e incorporando nuevas capacidades tecnológicas, ya que las nuevas generaciones de estudiantes vienen mostrando mayor interés en el uso de estas herramientas a favor de su educación.

¹⁷ Traducción propia: Las habilidades y competencias necesarias para el éxito postpandemia en la educación en los próximos cinco años necesitan ser basados en la adopción de habilidades de inteligencia emocional, aprendizaje y habilidades de innovación y habilidades de información, de comunicación y tecnológicas.

Siendo más específicos, la herramienta que ayudaría a mejorar la expresión oral en inglés es la aplicación gratuita llamada Flip. Green (2018) nos dice que es una plataforma de video discusión que fue diseñada para que los estudiantes se comprometan rápidamente en conversaciones grabadas que incluyen video y audio. Así, los estudiantes están ávidos de aprender de ellos mismos sin la ansiedad de estar en el centro de atención del salón. Por consiguiente, un estudiante, considerado tímido, se vería beneficiado de ver participaciones de otros compañeros antes de postear su propio video. Adicionalmente, los estudiantes pueden practicar innumerables veces hasta que se sientan en capacidad de poder subir su video.

Ahora bien, la institución donde se va a poner en marcha este proyecto de innovación tiene un sistema de enseñanza donde se prioriza la comunicación oral, método que se llama **Active Learning** el mismo que tiene un enfoque interactivo-comunicativo que enfatiza en la motivación, flexibilidad, creatividad, interacción con mucho énfasis en la participación activa de los estudiantes. Sin embargo, no todos los estudiantes han desarrollado su expresión oral apropiadamente, por tal razón se está proponiendo el uso de la plataforma virtual Flip. Siguiendo con los beneficios que ofrece la institución, la atmósfera apropiada de aprendizaje en los diferentes centros donde se imparte la enseñanza beneficia al estudiante a poder explorar, descubrir y experimentar en el proceso de aprendizaje lo que va favorecer su autonomía como estudiante del idioma inglés. Cabe mencionar que la institución educativa cuenta con más de 85 años de enseñanza del idioma aportando así a la adquisición del idioma inglés a niños, jóvenes y adultos de diversas edades y profesiones. También tiene como misión fortalecer los lazos peruano-británicos a través de diversos programas académicos y culturales.

La sede donde se podrá en práctica este proyecto será tentativamente en el local de la Institución ubicada en el distrito de Pueblo Libre, la cual cuenta con aproximadamente 40 aulas debidamente equipadas con laptops, proyectores, pizarra y carpetas donde se puede albergar entre 15 a 20 estudiantes en carpetas individuales. Además, cuenta con un auditorio en donde se pueden realizar actividades culturales o recreativas con fines educativos.

Por otra parte, los cursos que se encuentran en conexión con este trabajo está en el nivel intermedio alto que está dirigido a jóvenes y adultos (lo que en gran medida coincide con el público universitario). Esta innovación se va ser realizar en el área de la enseñanza de inglés como lengua extranjera. La población estudiantil real que va a ser beneficiada, son los estudiantes del nivel intermedio en un instituto privado de inglés tomando como línea de investigación las interacciones didácticas en el aula a nivel de instituto de enseñanza del idioma inglés.

Con respecto al número de estudiantes que participaron de esta investigación, este osciló entre 10 a 15 estudiantes, número que fue decidido por la institución. La edad estuvo comprendida entre 15 a 35 años, muchos de los cuales se encuentran en etapa escolar, universitaria y/o profesional. Finalmente, el número de sesiones que comprende un ciclo es de 18 clases, las mismas que se dividen en sesiones de 90 minutos cada una o su equivalente a 2 horas académicas. Tentativamente, el proyecto se pondrá en marcha desde el 4 de Octubre y terminará el 27 del mismo mes, lo que equivale a 4 semanas.

2.2 Justificación e importancia del proyecto de innovación

Vemos conveniente mencionar una vez más el problema que se ha podido identificar en el grupo de estudiantes de nivel intermedio y también la razón que se ha considerado para darle justificación a este proyecto de innovación y es la siguiente: En la malla curricular de la institución no existen cursos obligatorios de conversación una vez finalizado cada nivel siendo estos talleres optativos para mejorar la capacidad oral. Consideramos que esto podría marcar un punto trascendental en el mejoramiento de la calidad de la expresión oral. Sin embargo, esto obligaría a la institución a extender su malla curricular unos meses más.

Tabla 4

Plan de estudios de inglés propuesto por la institución

Duración de estudios formales del idioma	
Fases de estudio	Periodo
Nivel básico	12 meses
Nivel intermedio	12 meses
Nivel avanzado	6 meses
Duración total	2 años y 6 meses

Tabla 5

Con la implementación de los cursos de conversación de carácter obligatorio

Fases de estudio	Periodo	cursos obligatorios de conversación
Nivel básico	12 meses	2 meses (entre básico a intermedio)
Nivel intermedio	12 meses	2 meses (entre intermedio y avanzado)
Nivel avanzado	6 meses	2 meses (como reforzamiento para B2 first)
Duración total		3 años

Ciertamente, tendría que proponerse a través de una encuesta de satisfacción al estudiante el cual tendría que explicar las razones y los resultados esperados en cada curso. Además, esto podría ayudar a tener un mejor desempeño oral.

Los estudiantes de idiomas, a menudo, se sienten avergonzados o tímidos para decir algo, cuando no captan lo que el otro hablante les dice o cuando su compañero no les ha entendido. Los profesores pueden asistir a los estudiantes a superar este problema garantizándoles que la falta de entendimiento y la necesidad para esclarecer pueden ocurrir en cualquier interacción, cualquiera sea el nivel. Los profesores también pueden darles a los estudiantes estrategias o frases que los ayude a esclarecer o comprender de mejor manera. (Bashir et al, 2011) Consiguientemente, esto podría llevarlos a un estado de insatisfacción en su nivel oral de inglés.

Adicionalmente, consideramos que esa insatisfacción es causa de la poca exposición del idioma en las actividades cotidianas de los estudiantes, la poquísima o casi nula oportunidad para poder poner en práctica lo que van adquiriendo en clases. Por otro lado, la necesidad de alcanzar niveles apropiados en el manejo del idioma es necesario ya que una gran parte del material para los estudios universitarios o para el desempeño laboral que manejamos día a día se encuentra en inglés. El inglés es el idioma que es por lo general usado para conexión de negocios y propósitos de navegación en la web. Es el único idioma más usado en el cual se publican artículos científicos de investigación ya que más del 85 % de estas están en inglés. Es el lenguaje internacional usado para los negocios y el comercio (Rao, 2019). Así lo podemos comprobar cuando Hu, Mckay y Jenkins (como se citó en Sudarmo, 2021) nos dicen que el inglés, como el idioma social del mundo, no es solo un requerimiento académico ya que su dominio no solo está regido por las habilidades lingüísticas, sino también es un medio de comunicación internacional.

A nivel empírico se ha realizado una indagación para caracterizar la problemática (ver capítulo 1). Para tal fin, se ha visto por conveniente realizó una encuesta a través de la plataforma Google a un grupo de estudiantes de un nivel intermedio alto con el propósito de saber la autopercepción de su propio nivel de expresión oral. El formulario en Google hace posible la participación en grupos con la particularidad de incluir varios usuarios, interrogantes y diversas formas de responder, se pueden compartir lo recogido, se puede filtrar las respuestas, se puede compartir el los resultados de manera segura y se puede crear diversas plantillas. Para esta, se aplicaron preguntas cerradas y abiertas, las cuales se aplicaron con el objetivo de conocer la propia percepción de su nivel de inglés. Esta clase de preguntas se consideran apropiadas cuando se realizan estudios de índole exploratoria y cuando no se conoce a ciencia cierta el grado de información que poseen los que son encuestados. (Anguita et al. 2003)

Con relación a los principios éticos de la investigación, se hizo una revisión del reglamento del llamado Comité de Ética de la Investigación de la Pontificia Universidad Católica del Perú que en el capítulo II sobre las Investigaciones con los Seres Humanos, artículo 10, inciso 10.1 sobre reconocer la autonomía de las personas que forman parte de una investigación y que deben de ser debidamente informadas, así como de reconocer que participan de manera voluntaria respetando el derecho de poder retirarse si así lo consideran necesario, guardando total respeto por sus identidades y derechos fundamentales, lo que significa que se han respetado los aspectos éticos referidos a las personas que participaron en este estudio.

A nivel teórico se ha realizado una revisión de la literatura sobre la temática referida al juego de roles y al uso del Flip para el mejoramiento de la expresión oral de los estudiantes. Este tema se ha abordado en la sección correspondientes a la revisión de la literatura y antecedentes.

El juego de roles como elemento dinamizador para mejorar la expresión oral en inglés se hace cada vez más atractivo en un contexto virtual para ayudar a los estudiantes a adoptar roles, para ayudarlos en concientizarse en trabajar colaborativamente y los pone en situaciones en donde eventualmente van a poner en práctica el saber hacer que los beneficien sus futuras experiencias laborales. Por tal motivo, los profesores tenemos que explorar nuevas formas de motivar a los estudiantes y es por eso que se está proponiendo esta técnica de formación.

Este viraje de la enseñanza va a fomentar cambiar las clases magistrales y los exámenes que solamente evalúan memorización para dar paso a clases interactivas que hagan uso de nuevas herramientas TIC o de lo contrario aplicando debates, casos o actividades recreativas

o cualesquiera evaluaciones que se centre más en el saber hacer. (Gaete-Ouezada, 2011). Por lo tanto, como docentes, tenemos que ayudar a los estudiantes a experimentar situaciones similares a la vida real, por tal motivo, debemos escoger bien las situaciones que se van a utilizar para el juego de roles. Así lo confirma Bawa (como se citó en Idham et al, 2022) al indicar que es primordial dar con el problema que se quiere que los estudiantes resuelvan, pues el tema que tiene que calzar con la situación y todo el tiempo otorgado para que se construya una sesión de juego de roles exitoso.

Entendemos que el desarrollo de la expresión oral en inglés no es proceso fácil, más aún en un contexto latinoamericano en donde el uso del idioma no está muy arraigado en muchas esferas sociales, culturales o académicas. Por tal motivo, como argumenta Idham (2022) una de las estrategias que pone énfasis en mejorar la habilidad de la expresión oral es el juego de roles. Tiene un efecto importante en la expresión oral. A diferencia del método grammar-translation, el juego de roles ayuda a los estudiantes usar muchas frases en vez de concentrarse en las reglas gramaticales. Esta estrategia promueve las habilidades orales e incrementa la interacción entre los hablantes de un segundo idioma.

Según Idham (2022) existen tres tipos de juego de roles que pueden beneficiar la expresión oral de los estudiantes. (Ver Figura 6.) De acuerdo al Figura, la clase de juego de roles que se adaptaría a las necesidades y contexto de los estudiantes de este instituto de idiomas de Lima, sería el segundo (medianamente controlado) ya que es el docente o el libro sugerido por la institución provee de suficiente contribución del idioma. Idham (2022) argumenta que los estudiantes necesitan escoger los materiales basados en un ambiente que les dé suficiente contexto real. Esta clase de juego de roles puede ser usado por estudiantes de nivel básico a estudiantes de nivel intermedio. Por tal motivo, los docentes, debemos de pensar muy detalladamente el escenario en el cual deseamos que se desenvuelvan los estudiantes.

Finalmente, es menester que los docentes sepamos de las percepciones de los estudiantes al utilizar esta técnica y adicionalmente a ello, debemos de proveerle de retroalimentación para modificar, adaptar o suplementar las actividades basada en el juego de roles. La relevancia de la retroalimentación entre el profesor y los estudiantes una vez que la técnica se ponga en práctica, es crucial. Para ponerlo de otra manera, el profesor necesita saber de las percepciones de los estudiantes después de emplear la técnica de juego de roles para poder educar mejor. (Madarina et al. 2021) Así, los profesores necesitan tener esos datos para poder mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje con otros futuros grupos.

Por otro lado, el medio que se utilizó para llevar a cabo las propuestas señaladas en el presente trabajo que espera lograr el mejoramiento de expresión oral en los estudiantes de intermedio 12 a través del juego de roles, es una herramienta dentro del grupo de las TIC llamada Flip.

Flip es una video plataforma creada por Microsoft que permite hacer grabaciones desde los 15 segundos hasta los 10 minutos que se podrán almacenar en la nube, lo cual es muy ventajoso para los estudiantes de cualquier nivel ya que no van a perder espacio en sus dispositivos móviles. Cabe recalcar que se ha convertido en una de las aplicaciones más usadas alrededor del mundo debido a su fácil uso.

La manera de empleo sería a través de un tema propuesto en clase de acuerdo a la unidad temática que se esté aprendiendo. Los estudiantes van a poder responder a la inquietud mediante un video a manera de participación en la clase. Los estudiantes podrán emplear texto relevante, stickers, figuras, filtros o imágenes. Después de visualizar la grabación que haya hecho el estudiante, el profesor tiene la opción de retroalimentar con un video también.

Flip promueve la discusión de los temas abordados en clase, permite que los estudiantes potencien sus capacidades creativas y de organización ya que van a tener que realizar un trabajo previo antes de subir sus videos. Esta herramienta le da la oportunidad al estudiante a prepararse previamente o talvez después de la clase y poder participar haciendo uso de esta herramienta.

Sin embargo, Fahey et al., (2019) (como se citó en Green, 2021) argumentan que usar Flip no es grabar video, sino que más bien se trata de aprender. El aprendizaje puede ocurrir en cualquier parte y en cualquier momento, acerca de crear conexiones, se trata de una exploración profunda, y promueve la idea que todos son profesores y todos somos estudiantes en tanto tenemos algo que enseñar y algo que aprender.

El acceso a Flip es muy fácil de usar y es de libre acceso. Se pueden crear grupos de discusión, subir videos ya pregrabados o grabados desde sus dispositivos móviles, pueden grabar solo la pantalla si desean, incluir imágenes, fotos si desean, agregar diapositivas, etc. Esta aplicación ofrece un gran número de opciones que se pueden emplear antes de subir sus videos. Se pueden compartir por distintas redes sociales, existe la opción de poder darle *likes* o comentarios a los demás estudiantes. Serembus & Murphy (como se citó en Madarina, 2021) en un curso en línea, podría haber sentimientos de aislamiento, pero el uso del video puede cortar esa distancia transaccional y fomentar las conexiones entre los estudiantes. La

presencia cognitiva puede ser incentivada a través de los comentarios en los videos y la interacción que se dé entre los estudiantes y el docente.

En resumen, es una muy buena opción para hacer las participaciones orales mucho más interactivas, provechosas, atractivas y seguras ya que las invitaciones se mandarían a los correos de los estudiantes previamente registrados en la institución. El centro de idiomas donde se llevó a cabo con red wifi disponible para los estudiantes que deseen utilizarla e instalaciones seguras donde puedan grabar sus videos.

2.3 Diseño del proyecto

En esta sección del informe, se presenta el diseño del proyecto, lo que significa que la propuesta de innovación se expondrá en los párrafos siguientes.

2.3.1 Título

Flip y juego de roles: Usos pedagógicos para el desarrollo de la expresión oral en inglés en un instituto de idiomas de Lima.

2.3.2 Problema

Se ha identificado el siguiente problema: Limitado desarrollo de la habilidad oral en el idioma inglés en estudiantes de un instituto privado de Lima. Para ello se propone que la siguiente pregunta orientadora: ¿De qué manera el juego de roles y la plataforma virtual Flip fomentan la mejora de la expresión oral ante la ausencia de cursos obligatorios que mejoren esta habilidad en un instituto de idiomas de Lima?

2.3.3 Descripción del proyecto

El proyecto consiste en proponer la inserción de estrategias de aprendizaje dentro del curso de inglés Intermedio 12 que promuevan el desarrollo de la expresión oral mediante la estrategia del juego de roles con el uso de la plataforma virtual Flip. Así, el docente asignará actividades de aprendizaje a estudiantes formados en pequeños grupos, a lo largo de 3 semanas para que preparen situaciones de conversación asumiendo diferentes personajes (roles) utilizando los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales trabajados durante el curso.

2.3.4 Objetivos del proyecto de innovación

Objetivo General:

Desarrollar la expresión oral en inglés en estudiantes de nivel intermedio 12 mediante el uso

de juego de roles a través de la aplicación Flip

Objetivos específicos:

- **Objetivo específico 1:** Describir las experiencias motivadoras y el grado de involucramiento de los estudiantes a través de la herramienta virtual Flip.
- **Objetivo específico 2:** Aplicar experiencias de aprendizaje a través del juego de roles como estrategia pedagógica para promover la producción oral en inglés
- **Objetivo específico 3:** Evaluar la experiencia piloto del proyecto de innovación para proponer ajustes y mejoras.

2.3.5 Estrategia operativa

Lo que se presenta a continuación es una descripción narrativa de cómo se planificaron didácticamente las sesiones dentro del marco del proyecto de innovación, la misma que se vio por conveniente estructurarla mediante el juego de roles y el uso pedagógico de Flip teniendo en cuenta la precisión (gramatical, léxica, fonológica) los cuales van a beneficiar a los estudiantes en la fluidez de su expresión oral.

El presente trabajo se dividió en 18 sesiones académicas de manera asíncrona donde los estudiantes podrán utilizar material del curso, materiales adicionales de soporte, el juego de roles y la herramienta digital Flip. El fin de esta propuesta es que los estudiantes mejoren su capacidad de expresión oral a través del juego de roles teniendo como propuesta un enfoque mucho más centrado en la precisión léxica, fonológica y gramatical lo que resulta en una mejor fluidez. Se abordaron temas cercanos a ellos y con soporte de las herramientas tecnológicas que buscan contribuir positivamente en el involucramiento de los estudiantes teniendo en cuenta potenciar su expresión oral. McClure y McAndrews (como fueron citados en Taylor y Hinchman, 2020) plantean que Flip fue creada con fines educativos profesionales y se ayuda en los siguientes cuatro aspectos: a. Atiende las inquietudes de los estudiantes ya que la participación en el curso es notable; b. Se incrementa la participación de los estudiantes en las clases; c. Incentiva el aspecto reflexivo de los estudiantes; d. Aumenta la consciencia de los profesores del entendimiento de los puntos clave del curso.

Con respecto al juego de roles, la motivación es muy importante para generar ese interés en los estudiantes. La motivación en sí se puede generar a través de la metodología de los docentes al proponerles un tema en específico y sugerirles que lo discutan o prepararen un mini diálogo (Purnamawati, 2015). Nunan (como se citó en Purnamawati, 2015) argumenta que, para mejorar la fluidez, debemos de incitar la necesidad de comunicarse, hacer que los estudiantes tengan la necesidad hablar. Los mismos estudiantes deben de estar convencidos de la necesidad de relacionar el tema y la manera como se transmite a sus pares.

Es preciso hacer énfasis en que no solo se trata de interactuar con los demás estudiantes sino

que es imperioso expresarse de manera adecuada y precisa. La precisión tiene que ver con el uso correcto del vocabulario, gramática y pronunciación practicadas a través de los ejercicios guiados (Purnamawati, 2015).

Así mismo, es indispensable comunicar los objetivos claros, qué se espera al final de la actividad, herramientas disponibles, el tiempo a utilizar y dedicar un tiempo para ofrecer una retroalimentación. Kavlu (como se citó en Altun, 2015). El objetivo del proceso de evaluaciones la retroalimentación que va a promover el progreso. Una adecuada y bien diseñada evaluación permite a los docentes señalar los puntos buenos y no tan buenos en los objetivos instruccionales planeados. De esta manera estamos ayudando a los estudiantes a mejorar sus fortalezas y a trabajar sobre sus debilidades y también los docentes podemos autoayudarnos a modificar, cambiar, agregar o adaptar actividades adicionales que beneficien al estudiante a maximizar su expresión oral.



2.3.6 Cronograma y Recursos

Tabla 6

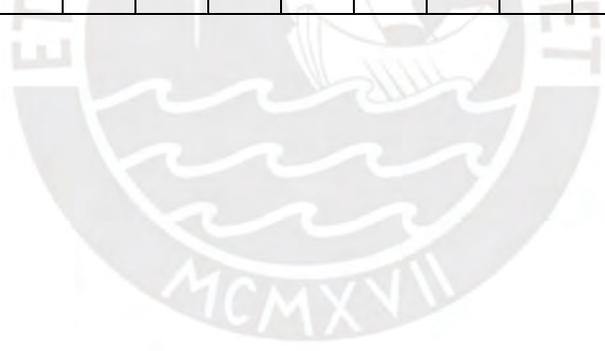
Cronograma de actividades del proyecto de innovación

Semanas	1				2					3					4			
Días	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Fechas durante el mes de Octubre 2022	4	5	6	7	10	11	12	13	14	17	18	19	20	21	24	25	26	27
Primera etapa: Planificación de la experiencia piloto																		
Objetivo 1: Identificar las experiencias motivadoras y el grado de involucramiento de los estudiantes a través de la herramienta virtual Flip.																		
Actividades																		
1. Aplicación de una encuesta en la herramienta Mentimeter con el fin de conocer la simpatía que tienen por la tecnología y su uso en las clases durante el mes.	x																	
2. Comunicación del proyecto de innovación y la metodología de las sesiones asíncronas donde se aplicará el juego de roles y el uso de la plataforma Flip	x																	
3. Comunicación del consentimiento informado que todo proyecto de innovación implica por parte del docente.		x																
Presentación individual (1 minuto) de los estudiantes que aceptaron participar en el proyecto de innovación en Flip de manera asíncrona.		x																

Semana	1				2					3					4			
Días	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Fechas durante el mes de Octubre 2022	4	5	6	7	10	11	12	13	14	17	18	19	20	21	24	25	26	27
Segunda etapa: Desarrollo de la experiencia piloto (3 fases)																		
Objetivo 2: Aplicar experiencias de aprendizaje a través del juego de roles como estrategia pedagógica para promover la producción oral en inglés																		
Actividades de la primera fase																		
1. Conversación y lectura de cómo las personas son afectadas con las noticias que lee en línea.			x															
2. Confirmación de respuestas y chequeo de palabras en la lectura (significado y pronunciación)			x															
3. Entrega de material adicional para la creación de diálogos en video.			x															
4. Provisión de las instrucciones para grabar el primer video. (Grabación en Zoom y subirlos a Flip)			x															
5. Evaluación haciendo uso del Assessing speaking performance – Level B1 y comentarios de los videos subidos por los estudiantes en la plataforma Flip.				x														

Actividades de la Segunda fase																		
1. Ejecución de una actividad de listening que pone en contexto frases que se van a utilizar posteriormente.							X											
2. Entendimiento de las frases en su significado, uso y entonación							X											
3. Explicación y posterior subida de los videos aplicando la estrategia del juego de roles en la plataforma Flip								X										
4. Evaluación haciendo uso del Assessing speaking performance – Level B1 y comentarios de los videos subidos por los estudiantes en la plataforma Flip.										X								
Actividades de la Tercera fase																		
1. Descubrimiento de la gramática (regrets) en el presente y el pasado en un ejercicio de listening y posteriores preguntas de concepto.												X						
2. Ejecución de ejercicios de gramática (controlled, semi-controlled)												X						
3. Ejecución de ejercicio de gramática (freer practice) haciendo uso del juego de roles													X					
3. Evaluación haciendo uso del Assessing speaking performance – Level B1 y comentarios de sus intervenciones en clase.														X				

Semanas	1				2					3					4			
Días	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Fechas durante el mes de Octubre 2022	4	5	6	7	10	11	12	13	14	17	18	19	20	21	24	25	26	27
Tercera etapa: Evaluación de la experiencia piloto																		
Objetivo 3: Evaluar la experiencia del plan piloto del proyecto de innovación para proponer ajustes y mejoras.																		
Actividades																		
1. Recojo de información a través de una encuesta en Google forms con el objetivo de conocer sus percepciones y opiniones en el uso de la herramienta Flip.															X			
2. Reunión con los estudiantes que participaron del proyecto para su retroalimentación.																		X



2.4 Evaluación del Proyecto de Innovación

El propósito de esta sección es exponer cómo se realizará la evaluación del proyecto de innovación para lo cual se van a tener en consideración los objetivos que se han propuesto con el objetivo de mejorar la producción oral en inglés. Para esto, se ha hecho énfasis en la precisión léxica, gramatical y fonológica, haciendo uso del juego de roles y la herramienta tecnológica Flip en un curso de intermedio 12 de un instituto de idiomas de Lima.

Tabla 7

Proceso de evaluación del proyecto de investigación

Proceso de evaluación del proyecto de innovación			
Etapa del proyecto de innovación	Aspectos a evaluar y actividades	Técnicas e instrumentos	Dispositivos de reflexión
Primera etapa: Planificación de la experiencia piloto	Aceptación por parte de los estudiantes del uso del juego de roles y la aplicación Flip: Presentación individual por parte de los estudiantes que decidieron participar de manera voluntaria en el proyecto de innovación.	Aplicación de Mentimeter para conocer su acercamiento a la tecnología en beneficio de su aprendizaje del inglés. Consentimiento informado de la PUCP para la ejecución del proyecto de innovación.	Diario docente en donde se registraron las actitudes, dificultades y comentarios de los estudiantes.

		Correspondiente a principios éticos que exige la universidad.	
	Gramática y vocabulario, manejo del discurso, pronunciación y comunicación	Assessing speaking performance - Level B1 de Cambridge university	Diario docente en donde se registraron las actitudes, dificultades y comentarios de los estudiantes.
Segunda etapa: Desarrollo de la experiencia piloto (3 fases)	comunicación interactiva: Presentaciones en pares aplicando el juego de roles y el uso de la herramienta tecnológica Flip de manera asíncrona.	(Tabla de escalas de evaluación propuesto por la Universidad de Cambridge para decidir la nota que merece el candidato en evaluación)	
Tercera etapa: Evaluación de la experiencia piloto	Percepción de los estudiantes con respecto a la mejora de su competencia oral Logros y aspectos por mejorar de la experiencia piloto	Cuestionario sobre la percepción de la mejora de la competencia oral a partir de la experiencia piloto.	Diario docente en donde se registraron las actitudes, dificultades y comentarios de los estudiantes.

Lista de recursos

Herramienta digital (Mentimeter), consentimiento informado PUCP, Coursebook, Laptop, red-wifi, (First Certificate Organiser. New Syllabus Edition. John Flower with additional material by Vicki Lywood Last. Thomson Heinle. (Pg. 172), tabla de escalas de evaluación propuesto por la Universidad de Cambridge

Capítulo 3

Diseño y ejecución de la experiencia piloto

En el presente capítulo lo que se busca es describir y justificar la ruta seguida para realizar la experiencia piloto la misma que ha tenido una duración de 4 semanas. Para una mejor evaluación de la misma, lo que se va que tomar en cuenta es lo siguiente: La formulación del problema, los objetivos generales, así como los objetivos específicos, el método aplicado, que describe y explica el porqué de su empleo en este proyecto de innovación educativa. Finalmente, se va a describir el proceso que se ha empleado en el trabajo de investigación, técnicas e instrumentos y el procedimiento ético que la universidad exige.

3.1 Objetivos de la experiencia piloto

Teniendo en cuenta la organización del plan de innovación en el presente trabajo y para poder lograr con los propósitos trazados, se propusieron los siguientes objetivos:

Objetivo General:

Desarrollar la expresión oral en inglés en estudiantes de nivel intermedio 12 mediante el uso de juego de roles a través de la aplicación Flip

Objetivos específicos:

- **Objetivo específico 1:** Describir las experiencias motivadoras y el nivel de involucramiento de los estudiantes a través de la herramienta virtual Flip.
- **Objetivo específico 2:** Aplicar experiencias de aprendizaje a través del juego de roles como estrategia pedagógica para promover la producción oral en inglés
- **Objetivo específico 3:** Evaluar la experiencia piloto del proyecto de innovación para proponer ajustes y mejoras.

3.2 Diseño de la experiencia piloto

La técnica de aprendizaje aplicada para alcanzar los objetivos propuestos en el presente trabajo es el juego de roles desarrollado a través de la plataforma Flip. En relación con esta metodología puesta en marcha en el presente trabajo, podemos señalar las siguientes características dadas por los referidos en la materia. El juego de roles puede funcionar de maravilla en ambientes tradicionales de educación terciaria, sin embargo, resulta excepcionalmente muy apropiado en un ambiente de aprendizaje en línea. En un ambiente virtual, muchos estudiantes sienten total libertad de expresarse sin el pánico escénico que podrían experimentar en un ambiente físico. (Bender,2005). Esto lo corroboran Westrup y Planander (2013):

The students believed that acting stimulated their creativity and enhanced their learning. The students emphasized that the role-play forced them to reflect and think as a unit while searching for an understanding of the whole situation. (p.7)¹⁸

Asimismo, Cobo y Valdivia (2017) plantean promover en los estudiantes la comprensión de sus respectivas formas de actuar y el de sus compañeros en contextos ficticios. También proponen, incentivar la reflexión del papel asumido una vez dada la retroalimentación.

Por otro lado, es imprescindible tener conocimiento de la manera cómo organizar el juego de roles, el cual se realiza siguiendo 4 pasos fundamentales:

Contextualización del juego

- Presentar la situación y/o contexto de manera clara y concisa.
- Señalar las condiciones que forman parte de la situación haciendo un distingo de qué contextos se pueden modificar y cuáles no.
- Asignar los roles y las características teniendo en cuenta las ideas, principios y beneficios del contexto.
- Definir la facultad que tienen los actores y las herramientas que poseen.
- Tener en cuenta qué competencias se pretende que los estudiantes desarrollen.

Organización del juego

- Definir quiénes son los actores y quiénes los espectadores
- Dar un tiempo prudencial para el entendimiento de roles y ejecución haciendo hincapié que deben de asumir su papel.

¹⁸ Traducción propia: Los estudiantes creyeron que el actuar estimuló su creatividad y mejoró su aprendizaje. Los estudiantes recalcaron que el juego de roles los forzó a reflexionar y pensar como equipo mientras se busca el entendimiento de la situación en su conjunto.

- Proporcionar el análisis de la situación por parte de los espectadores teniendo en cuenta ciertos criterios y con la guía docente.

Desarrollo del juego

- Recalcar que quienes asumen un rol deben de razonar, proceder y resolver tal cual el rol asumido.
- Cuidar que las presentaciones se den en los tiempos estipulados.

Cierre del juego

- Registrar los inconvenientes durante las presentaciones.
- Recordar el objetivo del juego de roles (problema o reto) en los que estuvieron inmersos los participantes.
- Incentivar a los estudiantes a que brinden opiniones acerca de la participación de sus compañeros. Así como el del resultado obtenido
- Crear una pauta para la formulación de preguntas que dirijan la situación. Esto se puede hacer de manera opcional.
- Establecer relaciones significativas entre lo que sucedió en la representación y la vida real. (Cobo y Valdivia, 2017, p. 8)

Como podemos observar, la organización del juego de roles es necesaria para un mejor uso del mismo, en el que los estudiantes podrán enfrentar diversas situaciones y diferentes roles. No obstante, no todo en la enseñanza es como uno espera, ya que algunos estudiantes ven esta metodología un tanto intimidante. Así lo corrobora Ur (1991) cuando nos dice lo siguiente:

This is virtually the only way we can give our learners the opportunity to practice improvising a range of real-life spoken language in the classroom, and this is an extremely effective technique if the students are confident and cooperative; but more inhibited or anxious people find role-play difficult and sometimes even more embarrassing.¹⁹ (Ur, p. 133)

Tras una breve descripción de las características y ventajas que ofrece el juego de roles en el aprendizaje del idioma inglés, así como de la organización de esta metodología, se abordarán los objetivos específicos del presente trabajo de investigación.

¹⁹ Traducción propia: Esta es virtualmente la única manera que podamos darles a nuestros estudiantes la oportunidad de improvisar una gran variedad de idioma real semejante a la vida en el salón de clases y esta es una técnica extremadamente efectiva si los estudiantes tienen confianza y cooperativos pero estudiantes más ansiosos e inhibidos encuentran el juego de roles difícil y algunas veces hasta embarazoso.

3.2.1 Primera etapa: Planificación de la experiencia piloto

Para lograr una adecuada planificación de la experiencia piloto es necesario proponer experiencias de aprendizaje que motiven tanto a estudiantes y profesores, de manera que se involucren y participen activamente del proyecto de innovación. La teoría del involucramiento del estudiante, incentiva al docente en preocuparse menos en lo que ellos hacen y más en lo que el estudiante hace. En otras palabras: Cuán motivado se siente el estudiante y cuánto tiempo y energía el estudiante le dedica al proceso de aprendizaje. (Astin, 1984) Por otro lado, la motivación es el motor principal para el logro de objetivos de una clase y más aún si se introduce una herramienta tecnológica como Flip donde los estudiantes pueden grabar sus videos. En un primer momento, el filtro afectivo de los estudiantes podría estar muy alto y por consiguiente imposibilitar la conexión con el profesor y la adquisición del idioma. Por lo tanto, con el uso de Flip, lo que se busca es mejorar la motivación. Las aplicaciones de video digital pueden también bajar el filtro afectivo de los estudiantes del idioma inglés, así como incrementar su motivación para practicar y adquirir el idioma. (Difilippantonio-Pen, 2020)

Por su parte, el docente se acerca más a los estudiantes haciendo que el filtro afectivo de estos sea más bajo y se sientan más en confianza y a gusto con su profesor. Cuando un profesor en línea comienza a integrar voz asíncrona e interacciones de video en sus cursos, los estudiantes reportan que esas interacciones los hace sentir como si el profesor estuviera allí y se sienten mucho más conectados con sus demás compañeros. Por lo tanto, se puede inferir que esa interacción beneficia enormemente la relación estudiante-profesor.

Tabla 8

Actividades propuestas según los objetivos específicos

Objetivo	Actividades desarrolladas	Recursos
Primera etapa:	Planificación de la experiencia piloto	
	1. Aplicación de una encuesta en la herramienta Mentimeter con el fin de conocer la simpatía que tienen por la	Laptop Red wifi Mentimeter Zoom

<p>Objetivo específico 1: Describir las experiencias motivadoras y el nivel de involucramiento de los estudiantes a través de la herramienta virtual Flip.</p>	<p>tecnología y su uso en las clases durante el mes.</p> <p>2. Comunicación del proyecto de innovación y la metodología de las sesiones asíncronas donde se aplicará el juego de roles y el uso de la plataforma Flip por parte de los estudiantes</p> <p>3. Comunicación del consentimiento informado que todo proyecto de innovación implica por parte del docente.</p> <p>4. Presentación individual (1 minuto) de los estudiantes que aceptaron participar en el proyecto de innovación en Flip de manera asíncrona.</p>	<p>Celulares</p> <p>Zoom</p> <p>Consentimiento informado PUCP</p>
<p>Objetivo Segunda etapa:</p>	<p>Actividades desarrolladas Desarrollo de la experiencia piloto (3 fases)</p>	<p>Recursos</p>
	<p>Primera fase: Énfasis en la precisión léxica</p> <p>Los estudiantes van a poder crear una conversación utilizando la metodología del juego de roles, pero con énfasis en la precisión léxica.</p> <p>Se hace uso del libro y de un material extra para un mejor performance en la producción oral. (First Certificate Organiser. New Syllabus Edition. John Flower with additional material by Vicki Lywood Last. Thomson Heinle. (Pg. 172)</p>	<p>Libro de trabajo</p> <p>Zoom</p> <p>Material extra</p> <p>Flip</p> <p>Red wifi</p>

El profesor hace uso de la plataforma Flip para comentar los videos.

Segunda fase: Énfasis en la precisión fonológica

Los estudiantes van a poder crear una conversación utilizando la metodología del juego de roles, pero con énfasis en la precisión fonológica.

Libro de trabajo

Zoom

Flip

Red wifi

**Objetivo específico 2:
Aplicar experiencias de aprendizaje a través del juego de roles como estrategia pedagógica para promover la producción oral en inglés**

Sabiendo el significado, uso, forma y entonación de las frases, los estudiantes van a estar en condiciones de subir su conversación basada en el juego de roles (3-4 minutos)

Tercera fase: Énfasis en la precisión gramatical

Los estudiantes descubrirán la gramática basada en *regrets* y se les aplicará concept questions (preguntas de concepto).

Luego de haber comprobado el significado, el uso y la forma de las estructuras, los estudiantes procederán a hacer ejercicios gramaticales.

Libro de trabajo

Zoom

Red wifi

Los estudiantes estarán en condiciones de crear sus conversaciones aplicando juego de roles en clase.

Objetivo	Actividades desarrolladas	Recursos
Tercera etapa:	Evaluación de la experiencia piloto	
<p>Objetivo específico 3: Evaluar la experiencia del plan piloto del proyecto de innovación para proponer ajustes y mejoras.</p>	<p>El profesor les proporciona el link de una encuesta para saber el nivel de acogida que ha tenido la aplicación en las clases. La encuesta de satisfacción se hará en Google forms</p> <p>Los estudiantes contestan la encuesta comentando de sus percepciones positivas y negativas a acerca de la experiencia del juego de roles y sobre el uso del Flip, aspectos que vieron beneficios y/o hacer comentarios.</p>	<p>Zoom Red wifi Laptops</p>



3.2.2 Segunda etapa: Desarrollo del Proyecto de Innovación

En esta parte se va a aplicar experiencias de aprendizaje, tomando en cuenta los usos pedagógicos de Flip y el juego de roles para el desarrollo de la expresión oral en inglés, las mismas que se impartirán a lo largo de cuatro semanas continuas. Para el piloto, se va a hacer uso del juego de roles. Cabe mencionar que este fue propuesto por Crookall and Saunders (como se citó en Moreno-Guerrero, 2020) quienes lo definieron como la actividad humana y social en el cual los estudiantes o adoptan un rol o función, en la mayoría de los casos dentro de un marco social y contextual previamente establecido. Y por otro lado, el uso de la herramienta educativa Flip. Esta herramienta ha sido empleada cuando se introducen nuevos cursos, discusiones de grupo, revisión de contenido y como herramienta para las evaluaciones. (Taylor, 2020) Y es precisamente esta última el objeto del uso de Flip que va a servir como herramienta para aplicar el juego de roles y colgarlo en esta plataforma.

El desarrollo se dio en tres fases en donde se enfatiza la precisión léxica, fonológica y gramatical.

3.2.2.1 Primera fase: Énfasis en la precisión léxica

Primera parte. El profesor trabajó el vocabulario usado en clase. Es importante poder hacer uso del material que provee el libro con el cual trabaja la institución y hacer hincapié en la relevancia del mismo en la parte comunicativa y/o escrita.

Segunda parte. De manera asíncrona se trabajó con material adicional que fue beneficioso para que puedan expandir aún más su nivel de vocabulario. Teniendo en cuenta el nivel de los estudiantes, intermedio 12, el libro que se eligió es First Certificate Organiser. New Syllabus Edition. (Pg. 172) cuyo tema se refiere a **Media** en donde los estudiantes van a poder adquirir vocabulario extra para que sus participaciones sean mucho más productivas. Se ha visto conveniente trabajar con este libro ya que los estudiantes están cerca del nivel avanzado donde eventualmente podrán rendir el examen B2 First de la Universidad de Cambridge. Este material se trabajó en clase o de manera síncrona, previa coordinación con los estudiantes, se corrigió las respuestas y las razones de las mismas y se reforzó la pronunciación.

Tercera parte. El docente envió a los estudiantes el link de invitación para que puedan unirse a la plataforma de manera gratuita, puedan unirse y subir sus videos cortos de entre 3-4 minutos en parejas. En la aplicación Flip, los estudiantes van a poder visualizar

y comentar los videos de otros compañeros.

Cuarta parte. Una vez subidos los videos a la plataforma por parte de los estudiantes, el docente tuvo la posibilidad de retroalimentar en los aspectos positivos logrados, el buen uso de las frases y del vocabulario empleado y también en aspectos por mejorar en términos de precisión gramatical, de léxico o de pronunciación. Se llegó a un consenso en clase de poder compartirlos con los compañeros de clase.

3.2.2.2 Segunda fase: Énfasis en la precisión fonológica

Primera parte. Los estudiantes van a tener una sesión previa de cómo contar una historia en donde van a tener contacto con frases relacionadas a lo siguiente:

- Citar otras fuentes: Apparently,..., supposedly,..., According to the newspaper/magazine/article I read..., From what I understand/read..., or so they say..., They reckon...
- Dar su punto de vista: The sad/strange thing about it is/was..., What's sad/weird/impressive about it is/was..., Personally I find it...
- No ser preciso en los cálculos: Something like..., I can't remember exactly/precisely..., Around..., something or other... somewhere in the region of..., something like that...

Importante mencionar que se está haciendo uso de functions.

Segunda parte. Los estudiantes, ya más entrenados en el significado, uso, forma y fonación de las frases, estuvieron en condiciones de subir un video en donde ellos tuvieron que contar una historia entre 2 a 3 minutos.

Tercera parte. El profesor se centró en verificar el uso de frases necesarias para contar una historia, la entonación, la pronunciación, las estructuras gramaticales que han sido empleadas, la organización de sus historias que fueron sugeridas en el video, así como los aspectos por mejorar.

3.2.2.3 Tercera fase: Énfasis en la precisión gramatical

Primera parte. Los estudiantes estuvieron expuestos a la construcción gramatical de los (regrets) arrepentimientos en el presente, pasado y a situaciones que escapan de nuestro control en la etapa del descubrimiento de la gramática.

Recordemos que, en esta primera etapa, el objetivo fue que los estudiantes entiendan esta gramática correctamente ya que están en la etapa de descubrimiento. Ur (1991) al

respecto argumenta que, una vez presentada la estructura gramatical a los estudiantes, a manera de hacerlos más conscientes de ella, se les da unas preguntas para su entendimiento y posteriormente un ejercicio que los ayude a focalizar su atención en la forma y/o el significado. Todo esto ocurre en la etapa inicial del descubrimiento.

Segunda parte. Posteriormente, en la etapa de práctica controlada se les provee a los estudiantes con una serie de ejercicios con la finalidad de afianzar la precisión gramatical de los *regrets*. Por ejemplo, un ejercicio donde tengan que escoger la opción correcta, la cual se considera un ejercicio controlado (controlled practice)

En esta etapa, los estudiantes van a tener que hacer oraciones empleando la gramática de *regrets* con el propósito de seguir afianzando la precisión gramatical. Se corrige y se evalúa el porqué de las respuestas. A esta del afianzamiento de la precisión gramatical se le denomina Guided meaningful practice en donde el docente puede hacer una adaptación del ejercicio para que sea mucho más beneficioso para el alumno haciendo la transición con el fin de que los estudiantes puedan emplear su propia información, vocabulario y creatividad

1. If I had/hadn't worked hard at school...
2. If only I hadn't/had more/less siblings since...
3. I wish I could live in the city centre because...
4. If only drivers wouldn't park on the pavement...
5. If only I was more/less patient...
6. I wish people wouldn't spell my name incorrectly as...
7. If I didn't care what people think of me...

Tercera parte. Una vez más, los estudiantes podrán hacer uso de la herramienta tecnológica Flip para poder consolidar esta parte gramatical con la actividad asignada por el docente. Se le proveerá de una situación en donde tengan que seguir usando las estructuras gramaticales de *regrets* pero de una manera más libre en la aplicación Flip.

3.2.3 Tercera etapa: Evaluación de la experiencia piloto

En esta sección se busca analizar el proyecto de innovación a través de instrumentos de evaluación (Assessing speaking performance Level B1), el diario docente y la encuesta de percepción en Google, los mismos que van a ser analizados e interpretados

para comprobar si las técnicas utilizadas han sido efectivas.

**Instrumento de evaluación: Assessing speaking performance – Level B1.Ver
figura 8.**



Diario docente

DIARIO DOCENTE					
Ejes Temáticos	Clima de clase	Actitud y motivación	Estrategias	Transferencia	Incidentes
Descripción					
Primera semana	Siempre es importante para empezar una buena clase con una actividad que permita conocernos un poco más entre los compañeros y el profesor y para ello se hizo una actividad en la plataforma interactiva Flip. Aquella actividad nos ayudó a tener un mejor ambiente, mucho más relajado e interactivo. El ambiente fue bueno.	La gran mayoría demuestra una buena disposición para trabajar colaborativamente y de manera individual. Se aplicó un Mentimeter para poder saber su nivel de apertura en usar una herramienta nueva e interactiva (Flip). Sin embargo, algunos se mostraron reacios a usarla. SSA: "Teacher, I'm not that techy" (TP: "Profesor, no soy tan tecnológico") SSB: "Sounds interesting to use" (TP: "Se ve interesante para usar") SSC: "But I don't like recording myself" (TP: "Pero no me gusta grabarme a mi mismo") SSD: "I think I can give it a try" (TP: "Creo que le dare un chance")	Las estrategias cognitivas que se emplearon fueron las de la comprensión del idioma, el almacenamiento de vocabulario específico para el juego de roles, las funciones comunicativas necesarias para armar una conversación.	Debido a que ninguno de los estudiantes había utilizado la plataforma Flip anteriormente, nadie sabía cómo utilizarla y dejarles como tarea explorarla iba ser una pérdida de tiempo e intuía que iba ser una manera de desmotivarlos. Así que decidí hacer un tutorial donde se les explica el cómo usarla y subir sus videos.	El nivel de vocabulario que se puede emplear es bueno pero podría ser mejor y para poder ayudar a los estudiantes en mejorar ese aspecto, decidí darles un ejercicio extra de vocabulario para que puedan expresarse aún más y mejor al momento de subir sus videos a la plataforma. Esto lo pude constatar cuando en parejas los invitaba a una sala en Zoom para poder escucharlos preliminarmente y darles algunas recomendaciones.

		<p>SSE: "Teacher, I'd like to use it but I don't have time to use this platform" (TP: Profesor, me gustaría usarlo pero no tengo tiempo para utilizar esta plataforma)</p> <p>TP (Traducción Propia)</p>			<p>Tengo que hacer más énfasis en la pronunciación ya que eso beneficia al entendimiento en el proceso comunicativo.</p> <p>Inicialmente algunos estudiantes se mostraron con una buena actitud pero desistían por falta de tiempo o desidia.</p>
Ejes Temáticos	Clima de clase	Actitud y motivación	Estrategias	Transferencia	Incidentes
Descripción					
Segunda semana	<p>Sigue siendo propicio y desafiante para los estudiantes para la entrega del segundo video en la plataforma Flip ahora con un tema un poco más controversial. Ya se conocen un poco más y la interacción se hace más fácil.</p>	<p>La actitud es buena para la grabación del segundo video. Sin embargo, no todos colaboraron esta segunda entrega.</p> <p>Estos son algunos de los comentarios de los estudiantes en clase:</p> <p>SSA: "Teacher, I dunno what to say on my part" (TP: "Profesor, No sé qué decir</p>	<p>Se trabajó el uso de las frases provenientes del ejercicio de listening. Se trabajó sobre el significado y la connotación de las frases para ponerlas en práctica de mejoramiento de la expresión oral. E.g (Somewhere in the region of...)</p> <p>Se trabajó sobre la</p>	<p>SSF: "I find it difficult to organize my time and find a similar schedule with my partner, I think, I won't be able to record it"</p> <p>(TP "Veó difícil organizar mi tiempo o encontrar un horario con mi compañero, creo que no voy a poder cumplir con esto")</p> <p>Muchos</p>	<p>Para algunos estudiantes, lidiar con las actividades de listening puede ser un desafío aún. Al final de la clase, les voy a sugerir ciertas plataformas y/o podcasts que les pueden servir de ayuda para poder</p>

		<p>en mi parte”)</p> <p>SSB: “How can I use the phrases?” (TP: ¿Cómo puedo usar las frases?)</p> <p>SSC: “Can you repeat how to use the platform?” (TP: ¿Puede repetir cómo utilizar la plataforma?)</p> <p>SSD: “How can I be much more fluent?” (TP: ¿Cómo puedo ser más fluido?)</p> <p>SSE: “I get embarrassed in front of the camera” (TP: “Me avergüenzo frente a la cámara”)</p> <p>TP (Traducción Propia)</p>	<p>entonación para ayudarlos a saber en qué momentos pueden intervenir y darle un orden a su conversación.</p>	<p>estudiantes encontraron difícil poder coincidir con horarios para poder grabar y subir los videos</p>	<p>mejorar su nivel de entendimiento del idioma.</p> <p>Muchos se mostraron interesados en la grabación de un segundo video en la plataforma, sin embargo, solo 4 estudiantes formaron parte de ello. Es probable que se fueron desanimando por tener una baja confianza al momento de expresarse en el idioma y porque la valoración que se les da no forma parte de la evaluación sumativa al final del ciclo.</p> <p>Puede constatar que algunos estudiantes estuvieron leyendo sus diálogos cuando estuvieron grabando sus videos. Creo que me faltó</p>
--	--	---	--	--	--

					hacer hincapié en que no deberían hacer uso de hojas extra para grabar sus videos. La próxima vez tendré que ser más cuidadoso.
Ejes Temáticos	Clima de clase	Actitud y motivación	Estrategias	Transferencia	Incidentes
Descripción					
Tercera semana	El clima se mantuvo cordial. Sin embargo, no era tan participativo como en las primeras clases.	Note que los estudiantes iban perdiendo un poco de entusiasmo en querer preparar los videos. Tenían diversas excusas como, por ejemplo: SSA: "Profesor no coincido en tiempos con mis compañeros"	Como vi que su participación en la plataforma disminuyó, consideré necesario hacer la actividad en clase.	No hubo comportamientos que reflejen falta de entendimiento de las instrucciones en esta semana, ya que les expliqué que esta actividad se va a realizar en clase	Al ver que mis estudiantes comenzaron muy entusiasmados en la primera entrega y luego ese mismo entusiasmo fue descendiendo, decidí hacer el tercer video en la misma clase de manera virtual
Ejes Temáticos	Clima de clase	Actitud y motivación	Estrategias	Transferencia	Incidentes
Descripción					
Cuarta semana	Me preocupó que algunos estudiantes que, a pesar de haber participado del proyecto, decidieron no llenar la encuesta perdiéndose la oportunidad de	Para los que llenaron la encuesta y participaron de las tres sesiones de juego de roles, pude notar que les fue útil y motivador para mejorar la expresión oral.	Se aplicó una encuesta en Google forms para conocer la percepción de los estudiantes en el uso de la plataforma Flip y de los diferentes roles que	¿Habré sido claro con el llenado de la encuesta en Google forms? ¿Habrán sentido mucha presión de mi parte que posiblemente se hayan sentido intimidados?	A pesar que la gran mayoría estuvo, inicialmente, comprometido con el proyecto y el uso de la herramienta interactiva Flip, no

	<p>saber sus opiniones y/o percepciones lo cual generó un clima inquietante para mí y mi asesora.</p>		<p>tomaron durante el mes.</p>	<p>SSA: “¿Profesor, ¿cómo se hace la encuesta?”</p>	<p>todos los estudiantes que participaron del proyecto, llenaron la encuesta final para conocer su percepción después de haber usado la aplicación.</p> <p>Se les invitó en diversas oportunidades a hacerlo, sin embargo, solo se pudo recabar información de 6 estudiantes.</p> <p>Solo tres estudiantes vinieron a la sesión de retroalimentación con lo que se perdió la oportunidad de darles una retroalimentación y consejos de mejorar su expresión oral.</p>
--	---	--	--------------------------------	---	---

Nota: Cuadro adaptado del diario del profesor como herramienta de evaluación cualitativa de un programa para aprender a pensar. Universidad Autónoma del Estado de Morelos, México

3.3 Descripción del proceso de ejecución de la experiencia piloto

En los dos primeros días del curso de I12, se les informó a los estudiantes acerca del proyecto de investigación que se ejecutó en la universidad. Fueron 13 los estudiantes matriculados en el mes de octubre, en donde se realizó la experiencia piloto, a quienes se les informó, además de los lineamientos oficiales que exige la universidad, lo que conocemos como el consentimiento informado.

Se explicó que es un requisito indispensable cuando se trabajan con personas, las cuales van a participar de manera voluntaria en este proyecto. De los 13 estudiantes matriculados, 10 estuvieron inicialmente interesados en participar voluntariamente, de esos 10, solo 6 firmaron el consentimiento informado a pesar de los constantes avisos para que lo pudieran firmar y enviar.

En la primera actividad en la plataforma Flip, se les pide presentarse de una manera libre donde puedan decir algo acerca de ellos mismos: su edad, sus gustos, que hacen en sus ratos libres, etc con la intención que puedan tener un primer contacto con la herramienta.

Green et al. (2021) afirman que muchos están haciendo uso de Flip para generar un aprendizaje social, para crear conectividad entre los estudiantes e impregnar un sentido de comunidad. A menudo esto ocurre a través de la introducción de temas donde los estudiantes revelan anécdotas personales, se exhiben a sí mismos y creen que el aprender es más informal.

En esta sección, se les pidió que se presentaran, experimentar la capacidad de crear conexión con otros compañeros y cuan amigable la plataforma podría llegar a ser para futuras actividades. Lowenthal and Moore (como se citó en Green et al. 2021) argumentan como las publicaciones donde los estudiantes se tienen que presentar son positivamente aceptados por los estudiantes para que puedan mejorar su habilidad de conexiones con sus compañeros directamente relacionado con la presencia social. Esta misma conectividad que beneficia el vínculo con el profesor. Fahey et al. (como se citó en Green et al. 2021) Usar la plataforma Flip no se trata de grabar videos, se trata de aprender. El aprendizaje que es social, personal, puede ocurrir en cualquier parte a cualquier hora, se trata de hacer conexiones, es explorar profundamente y esta promueve que todos seamos profesores y aprendices.

Con respecto a sus desempeños:

Estudiante 1: fue fluida en su presentación y logró hablar acerca de ella y de sus gustos de manera sucinta (30 segundos). Sin embargo, comete errores gramaticales como, por ejemplo:

Tabla 9

Tabla Identificación de errores gramaticales y de fonética de la actividad Introducing yourself en la plataforma Flip.

Estudiante	Como lo dijo	Como debió decirlo
1	<ol style="list-style-type: none"> 1. I have 19 years old 2. I like listen to music like pop 3. I like to draw 4. I like playing video games and chat with my friends. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. I am 19 years old (verb to be to talk about ages) 2. I like listening to music like pop. (like+ing to talk about what you love doing) 3. I like drawing (like+ing to talk about what you love doing) 4. I like playing video games and chatting with my friends. (like+ing and ing something else)
2	<ol style="list-style-type: none"> 1. I like drawing this star when I was a child 	<ol style="list-style-type: none"> 1. I like drawing and I started doing this when I was a child.
3	<ol style="list-style-type: none"> 1. I am a public relationist who study at San Martin university 2. I live /laiv/ with my mom Nancy. La estudiante lo pronunció así. 3. We recently moved to a new apartament in Surquillo 4. I like play a boarding games or the watch movie with my boyfriends. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. I am a public relations student who studies at San Martin university 2. I live /liv/ with my mom Nancy. 3. We´ve recently moved to a new apartment in Surquillo. 4. I like playing board games or watching movies with my boyfriend.
4	<ol style="list-style-type: none"> 1. When I go to the school I used to hang out with my friends. 2. I study some materials 	<ol style="list-style-type: none"> 1. When I go to school I am used to hanging out with my friends. 2. I study some subjects.

En el cuadro se aprecia que varios estudiantes cometieron errores gramaticales, de precisión léxica y de pronunciación, lo que indica que hay que advertirles de ciertos puntos gramaticales que necesitan ser revisados.

Luego de esta primera parte introductoria a manera de icebreaker²⁰, se procedió con los juegos de roles que estuvieron tres etapas diferentes.

3.3.1 Primer juego de roles. Semana 1.

Para la primera actividad, se trató el tema llamado “Talking about news²¹” en donde se habla de temas relacionados al acontecer nacional y se prioriza vocabulario (adjetivos) de denotación positiva y negativa, así como de noticias positivas y negativas.

Con respecto a los aspectos del significado: la denotación, connotación y a la propiedad de la palabra, Penny Ur (1991) argumenta que el significado de las palabras es principalmente lo que se refiere en el mundo real...un aspecto más sutil del significado a menudo que necesita ser enseñado si un elemento en particular es el apropiado o no en un determinado contexto. Por consiguiente, es útil que un estudiante sepa que cierta palabra es común o relativamente “tabú” en una conversación o tiende a ser más utilizada en la escritura, pero no en un discurso oral o es más apropiada en un discurso formal que informal o que pertenece a cierto dialecto. Con esta parte lo que se busca es ayudar a los estudiantes tener léxico apropiado para la grabación de sus videos.

Ya que el primer juego de roles tenía que ver con un Periodista y un Activista, consideramos que enfatizar el vocabulario concerniente a esa situación podría ser de gran ayuda, por lo que se procedió en hacerles entrega de una hoja de ejercicio que consistía en completar oraciones con palabras y/o frases que podrían utilizar en sus diálogos. Igualmente, se hizo énfasis y práctica en la importancia de la pronunciación:

Palabra	Transcripción fonética	Posible problema de pronunciación
Speculation	/spekʝəleɪʃn/	Los estudiantes podrían pronunciar esta palabra incorrectamente ya que en el idioma castellano no utilizamos el fonema /s/ de manera aislada al principio de una palabra. E.g. decimos España [ɛs paɲa], no [s paɲa], estudiante [ɛstu ðjante], no [stu ðjante]

²⁰ Actividad para “romper el hielo” (actividades para la integración de los estudiantes)

²¹ Hablando de las noticias.

Current affairs	/'kʌrənt/ /əfeɪ/BrE /əfer/AmE	Los estudiantes tienden a pronunciar esta palabra incorrectamente ya que en nuestro idioma no existe el fonema /r/ y los estudiantes tienden a utilizar [a] Ur (1996) un sonido en particular podría no existir en tu lengua materna, por lo tanto, el estudiante no está acostumbrado a decirlo y consiguientemente tiende a sustituirlo con el sonido más cercano que conozca (la sustitución de /d/ o /z/ por la th /ð/ en la palabra that es un ejemplo típico)
In Depth	/ɪn depθ/	Los estudiantes podrían mal pronunciar esta palabra y decir otra. e.g. debt /det/ Death /deθ/ Dead /ded/ Para evitar problemas de pronunciación, se procedió a practicarlos de manera aislada y en contexto para diferenciar su pronunciación.
Privacy	/prɪvəsi/ /praɪvəsi/	Los estudiantes podrían no saber cómo pronunciar esa palabra. Si utilizar la forma Británica o Americana. Se practicó las dos formas.

Se constató que una primera pareja de estudiantes hace uso de special issues (2:06) y current affairs (2:19) del material extra The Media en el primer video subido a la plataforma Flip.

Igualmente, se hizo uso del vocabulario del libro: economic crisis (0:30), environmental campaigns (1:54) del segundo video subido a la plataforma Flip para lo cual también se hizo hincapié en la importancia de la pronunciación. Por ejemplo: Economic crisis /ekə'nɒmɪk/ /kraɪsɪs/, environmental campaigns /ɪnvaɪrənməntl/ /kæmpəɪn/ Ur (1996) argumenta que es útil hacer una lista y definir los sonidos o fonemas del idioma escribiéndolos utilizando la representación fonética. De esta manera, estamos diferenciando sonidos y stress en las palabras.(p.46)

Instrucciones dadas a los estudiantes para la realización de la primera actividad.

Luego de ello, se procedió con hacer un tutorial en Power Point para guiarlos en el proceso de grabación y subida de sus videos a la plataforma. Ver Figuras 10,11,12,13,14.

Nueve estudiantes lograron subir sus videos (Ver Figura 15) en esta primera actividad cuya evaluación se apoyará en el instrumento de evaluación de Cambridge llamado Assessing speaking performance-Level B. Cambridge University (2011) Las escalas de evaluación Preliminary B1 esta dividido en 6 bandas de 0 a 5, siendo 0 la más baja y 5 la más alta. Los descriptores por cada criterio son provistos para las bandas 1,3 y 5 e indican lo que un candidato se supone debe de demostrar en cada banda. Preliminary B1 está en el Nivel B1 del Marco Común Europeo de referencia para las lenguas (The Common European Framework of Reference - CEFR) y los descriptores para las bandas 3 hacia adelante generalmente indican rendimiento de por lo menos nivel B1.

Tabla 10

Cuadro de evaluación del primer juego de roles (Interview)

	Estudiante	Gramática y vocabulario	Manejo del discurso	Pronunciación	Comunicación interactiva	Puntaje otorgado
JR1-	St. A	3	4	4	4	15/20
G1	St. B	3	4	4	4	15/20
JR1-	St. A	2	3	2	3	10/20
G2	St. B	4	4	4	5	17/20
JR1-	St. A	3	4	3	3	13/20
JR1-	St. B	3	3	4	3	13/20
G3	St. C	3	3	3	3	12/20
JR1-	St. A	3	3	4	4	14/20
P						
G4	St. B	4	4	4	4	16/20

Nota: JR: Juego de roles y G: Grupo; St. A: siendo el primer estudiante en participar en el video; St. B: siendo el segundo estudiante en participar en el video; St. C: siendo el tercer estudiante en participar en el video.

3.3.2 Segundo juego de roles. Semana 2.

Para esta segunda actividad, hubo una actividad previa a la creación de una historia la cual es una actividad de listening que busca poner en contexto las frases que se van a usar posteriormente. (Ver Figura 16). Luego de haberlas completado, se les invitó a corroborar el entendimiento de las frases que posteriormente usarían en el segundo role-play:

- They reckon: To think or suppose something (Longman definition)
- Something or other: used when you are not being specific about which thing, person, place you mean (Longman definition)
- Somewhere in the region of: used to describe an amount of time, money etc without being exact. (Longman definition) (Ver Figura 17)

Luego, se procedió a practicar la entonación. Ur (1996) aduce que el alumno podría enunciar los sonidos perfectamente y aun sonar foráneo por su inaceptable entonación y estrés en las palabras. Por lo tanto, es importante practicar ambos puntos para poder mejorar nuestra pronunciación. Esto lo corrobora Harmer (2001) cuando nos dice que la entonación juega un papel importante en el discurso hablado ya que señala cuando los hablantes han terminado el punto que quieren tocar, les indica a las personas cuando desean seguir con un turno e indica estar de acuerdo o en desacuerdo. (p.39) (Ver figura 18)

Se procedió a explicar a los estudiantes acerca de la misma dinámica para subir los videos a la plataforma Flip, es decir, copiar el código que le proporciona el profesor y seguir los mismos pasos tanto en Zoom como en Flip. Se esperaba una participación similar con respecto a la primera actividad. Sin embargo, solo dos parejas pudieron subir el segundo video. (Ver Figura 19)

La motivación siempre fue un factor determinante para animarlos a subir sus videos ya que esto impactaría de manera positiva en el mejoramiento de su nivel oral. Sin embargo, en diálogo directo con ellos, percibimos una suerte de falta de capacidad de hacer el diálogo por la falta de costumbre en crearlos (role-play) y la baja confianza en su nivel de inglés. Razón por la cual, muchos estudiantes, a pesar de haber asegurado tener listos sus videos, solo dos parejas de estudiantes pudieron subir sus videos. Se pudo percibir y constatar esto durante las demás clases en sus intervenciones orales. Littlejohn (2001) argumenta que los docentes no deberíamos subestimar la importancia de la autoestima y el sentido de competencia en el aprendizaje de un idioma como factores cruciales que afectan la motivación. Adicionalmente, Littlejohn (2001), nos dice que hay psicología comprometida en todo lo que hacemos en la clase y eso tiene que ver con los sentimientos de éxito o fracaso, alto o baja autoestima, alta o baja confianza de los estudiantes y eso tiene un impacto directo con la motivación.

Tabla 11

Cuadro de evaluación del segundo juego de roles (Interview)

	Estudiante	Gramática y vocabulario	Administración del discurso	Pronunciación	Comunicación interactiva	Puntaje otorgado
JR2-	St. A	4	5	4	5	18/20
G1	St. B	3	3	2	3	11/20
JR2-	St. A	3	3	3	4	13/20
G2	St. B	3	3	3	4	13/20

Nota: JR: Juego de roles y G: Grupo; St. A: siendo el primer estudiante en participar en el video; St. B: siendo el segundo estudiante en participar en el video.

3.3.3. Tercer juego de roles. Semana 3.

Primera parte. Los estudiantes van a estar expuestos a la construcción gramatical de los (*regrets*) arrepentimientos en el presente, pasado y para esto se comienza con un ejercicio de descubrimiento de la gramática basado en un audio. (Ver Figura 20)

Una vez los estudiantes hayan escuchado el audio, se comprueba las respuestas y se les pide a los estudiantes descubran el uso de esta gramática a través de *concept questions* (preguntas de entendimiento) como, por ejemplo: . (Ver Figuras 21 y 22)

Recordemos que, en esta primera etapa, el objetivo es que los estudiantes entiendan esta gramática correctamente ya que están en la etapa de descubrimiento. Ur (1991) al respecto argumenta que, una vez presentada la estructura gramatical a los estudiantes, a manera de hacerlos más conscientes de ella, se les da unas preguntas para su entendimiento y posteriormente un ejercicio que los ayude a focalizar su atención en la forma y/o el significado. Todo esto ocurre en la etapa inicial del descubrimiento.

Segunda parte. Posteriormente, en la etapa de práctica controlada se les provee a los estudiantes con una serie de ejercicios con la finalidad de afianzar la precisión gramatical de los *regrets*. Por ejemplo, un ejercicio donde tengan que escoger la opción correcta, la cual se considera un ejercicio controlado (*controlled practice*) En esta etapa, los estudiantes van a tener que hacer oraciones empleando la gramática de *regrets* con el propósito de seguir afianzando la precisión gramatical. Se corrige y se evalúa el porqué de las respuestas. Scrivener (2011) explica que las actividades de práctica del idioma son, por decirlo de alguna manera, la parte más importante de cualquier ejercicio gramatical. A pesar que los docentes a menudo requieran mucho tiempo en la fase inicial – por ejemplo, en dar explicaciones – la verdadera experiencia de aprendizaje escuchando los estudiantes tratan de usar el idioma por sí mismos. (pg.169) (Ver Figuras 23 y 24)

Luego de la práctica controlada, se procede con el *Guided meaningful practice* en donde el docente puede hacer una adaptación del ejercicio para que sea mucho más beneficioso para el alumno haciendo la transición de este primer ejercicio:

A este segundo con el fin de que los estudiantes puedan emplear su propia información, vocabulario y creatividad

1. If I had/hadn't worked hard at school...
2. If only I hadn't/had more/less siblings since...
3. I wish I could live in the city centre because...
4. If only drivers wouldn't park on the pavement...
5. If only I was more/less patient...
6. I wish people wouldn't spell my name incorrectly as...
7. If I didn't care what people think of me...

Finalmente, una vez concluido el controlled y el guided meaningful practice, se procedió con un ejercicio más libre en donde ellos mismos tenían que hablar de sus propios arrepentimientos haciendo uso de las estructuras gramaticales (*I wish / If only*). De esta manera tienen más oportunidades de practicar y la mejor manera de llegar a la fluidez es a través del *freer practice*. Harmer (2007) nos dice que cuando los estudiantes tienen la oportunidad de repetir las actividades donde pongan en práctica la expresión oral el cual ya han intentado hacerla una o dos veces anteriormente, la primera vez es como un ensayo para el producto final. Los estudiantes tienen más confianza en sí mismos en cada ensayo ya que no están intentando utilizar las palabras en la primera vez cuando intentar hablar en las futuras actividades donde puedan explotar su capacidad oral. (Ver Figura 25)

En vista que algunos estudiantes no lograban subir sus videos a la plataforma Flip, se tomó la decisión de hacer el tercer juego de roles en clase. Se les dio unos minutos para que puedan tomar los roles correspondientes y planificar su diálogo. (Ver Figura 26)

La participación de los estudiantes bajó considerablemente en Flip ya que son clases virtuales y la logística de grabar los videos les resultó un poco complicada en algunos casos. Por tal motivo se hizo este juego de roles en clase. Y, ante ello, se tuvo que evaluar en ese momento, tomando notas de sus participaciones.

Tabla 12

Cuadro de evaluación del tercer juego de roles (Interview)

	Estudiante	Gramática y vocabulario	Administración del discurso	Pronunciación	Comunicación interactiva	Puntaje otorgado
JR3-	St. A	4	4	4	3	15/20
G1	St. B	2	3	2	3	10/20
JR3-	St. A	3	3	3	3	12/20
G2	St. B	4	3	4	4	15/20
JR3-	St. A	4	3	3	4	14/20
G3	St. B	2	3	2	2	10/20

Nota: JR: Juego de roles y G: Grupo; St. A: siendo el primer estudiante en participar en el video; St. B: siendo el segundo estudiante en participar en el video.

4 actividad. 4 semana

Una vez concluido con todos los juegos de roles 1,2, y 3 se procedió con hacerles llegar una encuesta a través de la plataforma Google forms con 10 preguntas para saber el grado de satisfacción de los estudiantes en el uso de Flip.

De los 11 estudiantes que participaron en esta investigación, solo 6 pudieron llenar la encuesta a pesar de las reiteradas notificaciones después de la clase.

Encuesta de percepción después de puesto en ejecución el proyecto de ejecución. Ver anexo pg. 98

Capítulo 4

Evaluación de los resultados

Lo que se va a presentar a continuación en el presente capítulo tiene que ver con los hallazgos recogidos del cuestionario de percepción en Google forms y el análisis de los resultados obtenidos en la presente investigación teniendo en cuenta los objetivos específicos trazados.

4.1 Respecto del objetivo 1

- Identificar las experiencias motivadoras y el grado de involucramiento de los estudiantes a través de la herramienta virtual Flip.

4.1.1 La conectividad mejora la comunicación

Se pudo constatar que los estudiantes se mostraron entusiasmados por hacer uso de la tecnología en una clase de inglés, en especial una herramienta de la cual nunca habían oído hablar ni utilizado. Se podría decir que mostraron una actitud bastante favorable ante la propuesta. La enseñanza tradicional está quedando obsoleta, por lo que tenemos el deber de adoptar nuevos métodos que sean motivadores, innovadores y educativos a la vez que ayuden a conocerse y que la comunicación mejore. El hacer uso de un foro de discusión a manera de video ayuda a los estudiantes a conocerse mejor, así como de incrementar la eficiencia de la comunicación a través del lenguaje corporal, las expresiones faciales y el tono de voz. (Bartlett, 2018)

4.1.2. El grado de motivación

Como Flip es una herramienta relativamente nueva en muchos ámbitos académicos de nuestro sistema educativo, el hecho de usarla resulta motivador y esto tiene un efecto positivo en el grado de implicación en el aprendizaje. Según Krashen (como se citó en Mango, 2021), muchos factores pueden influir en el éxito de la adquisición de un segundo idioma. Los objetivos de esto incluyen brindar a los estudiantes una información comprensible, a un entorno de aprendizaje, seguro y de bajo estrés, así como aumentar la motivación del estudiante y la autoconfianza.

Por ejemplo, se puedo tomar registro de algunos de sus comentarios:

- SSA: *“It might be a great tool to do something different in class, I want to explore it more²³”*
- SSB: *“I have never used that platform before, but is it difficult to use? It doesn’t look like a difficult page to use²⁴”*
- SSC: *“I want to explore it, teacher, can you send us the link?²⁵”*

4.1.3. Compromiso por parte de los estudiantes

La utilización de nuevas herramientas tecnológicas, dejando atrás clases tradicionales en las que muchas veces los estudiantes se muestran pasivos, ayuda al compromiso en la mejora de la adquisición de un segundo idioma, como es el caso del inglés. Con respecto a mis estudiantes del nivel intermedio 12, nunca habían utilizado Flip como herramienta que contribuyera de manera favorable a su educación. Los expertos pudieron establecer que la implementación de herramientas adicionales como los portafolios digitales y Flip contribuyen a crear una comunidad de aprendizaje virtual. Lo que se logró con esto fue aumentar el compromiso y la comunicación de los estudiantes, lo que dio como resultado un entorno de aprendizaje positivo y conectado. (Johnson, Skarphol, 2018, p. 36)

4.2 Respeto del objetivo 2

- Aplicar experiencias de aprendizaje a través del juego de roles como estrategia pedagógica para promover la producción oral en inglés

4.2.1. Trabajo asíncrono colaborativo

Para este proyecto de innovación, era necesario que los estudiantes trabajaran de manera colaborativa asíncrona para poder organizar y grabar los videos en la plataforma Flip. Las habilidades de negociación y de trabajo en equipo serán útiles en sus vidas profesionales futuras. Flip tiene un gran nivel de idoneidad para los propósitos de aprendizaje en línea de manera colaborativa. (Stoszkowski y Collins, 2022, p. 12). Así lo corrobora Walss (como se citó en Moreno, L., Solórzano, J., & Chi, C.I., 2021) estas

²³ Traducción propia: “Parece ser una gran herramienta para hacer algo diferente en clase, quiero explorarla más.”

²⁴ Traducción propia: “Nunca he utilizado esa plataforma antes, pero es difícil de usar?, No parece difícil de usar”

²⁵ Traducción propia: “Deseo explorarla, ¿puede enviarnos el link?”

herramientas tecnológicas, le dan las suficientes herramientas al profesor de volverse innovador en el momento de idear las actividades que incentiven el proceso formativo del estudiante, el trabajo colaborativo, la evaluación y la retroalimentación, lo cual facilita el proceso de formación y la generación de conocimiento. Como podemos apreciar, a la premisa: *I feel I have worked more cooperatively with my classmates than individually* cuya traducción es: Siento que he trabajado más cooperativamente con mis compañeros de clase que individualmente. Se puede ver que el 33.3% indica que si de manera neutral, el 16,7% indica mucho y el 50% indica que bastante. Lo que demuestra que si se trabajó de manera colaborativa. (Ver Figura 27)

4.2.2. Mejoramiento de la expresión oral

Se constató a través de la encuesta de percepción de la plataforma Flip que los estudiantes se sintieron más en confianza consigo mismos al utilizar los diferentes roles y adicionalmente pudieron hacer uso de su creatividad. La técnica del juego de roles no solamente permite a los estudiantes volverse más fluidos en su expresión oral pero también más creativos y seguros de sí mismos. Debido a que el contexto no se confina en una sola situación y el juego de roles les da el alcance para poner en práctica una serie de interacciones situacionales en la vida real. (Neupane, 2019, p.12) A la pregunta: ¿Dirías que Flip es una gran herramienta de aprendizaje que ayuda a los estudiantes a mejorar su capacidad oral? El 50% están completamente de acuerdo que sí mientras que el otro 50% está simplemente de acuerdo. Así lo corrobora Cornett (como se citó en Neupane, 2019) donde nos dice que los estudiantes mejoran su fluidez en el idioma y las habilidades de interacción oral, aparte del uso del lenguaje corporal durante la interacción presencial, cuando han participado en técnicas de juego de roles. (Ver Figura 28)

4.3 Respecto del objetivo 3

- Evaluar la experiencia del plan piloto del proyecto de innovación para proponer ajustes y mejoras.

4.3.1. Cuestionario sobre percepción de los estudiantes respecto a la experiencia piloto.

Finalmente, una manera eficaz y segura de comprender las percepciones de los estudiantes al final del proyecto de innovación ha sido utilizar Microsoft forms, ya que nos ha permitido conocer las opiniones de los estudiantes, pero no de manera síncrona sino asíncrona, brindándoles oportunidad a que puedan pensar, meditar y relatar sus

experiencias. Google Forms puede utilizarse de diversas maneras para mejorar los beneficios del entorno de clase, tales como encuestar a los estudiantes fuera de la clase para conocerlos como personas, involucrarlos para que recopilen sus respuestas en el momento y recolectar sus propias reflexiones después de una lección. (Nguyen et al, 2018, p. 75) Es importante señalar que se utilizó la aplicación Google forms, tanto para determinar sus percepciones del nivel de inglés que manejaban antes del proyecto de investigación como para validar sus opiniones después del mismo. Esto demuestra de manera indudable la utilidad de esta herramienta virtual, ya que no solo sirve para encuestas sino también para evaluaciones en línea. Google Forms es una herramienta gratuita en línea que puede ser utilizada en el aula para mejorar la participación de los estudiantes e involucrarlos en sus aprendizajes y evaluar sus conocimientos. Aún más, es amigable, fácil de administrar y, además, ayuda a los docentes a ahorrar papel y tiempo al corregir tareas. (Nguyen et al, 2018, p.79)



CONCLUSIONES

- Si bien es cierto el juego de roles es solo una de muchas otras metodologías de enseñanza del idioma inglés, tanto el docente como el estudiante asumen un rol activo en el salón, de parte del docente en diseñar los roles que van acorde con los temas tratados en clase pensando en el máximo provecho para los estudiantes, así como de parte de ellos en asumir un rol asignado. Estos idean sus diálogos tomando en cuenta diferentes contextos que los obligan a emplear cierto vocabulario o estructuras gramaticales y monitoreando su pronunciación con miras a crear un diálogo entendible requerido por el docente.
- La aplicación Flip resultó convertirse en un catalizador para poner en marcha las actividades del juego de roles ya que fue algo novedoso y fácil de usar por los estudiantes lo que los motivó hacer uso de esta nueva aplicación en las clases virtuales. Al ser una aplicación gratis, no hubo impedimento alguno para los que sí cumplieron con subir sus videos, visualizarlos y hacer comentarios por parte del docente. Se convirtió en una suerte de conexión permanente con el docente y entre los compañeros de clase.
- Se argumenta que el factor fundamental de la motivación es el interés y este no solamente se refiere al interés en adquirir un idioma meta sino en la metodología, los medios o las estrategias que va a emplear el docente para generar esa motivación. Sin embargo, esa baja en la motivación puede darse por dos principales razones: ya sea que exista una recompensa o castigo (motivación externa) o cuando ya no encontramos la relevancia o preferencia por la actividad (motivación interna). A partir de la experiencia vivida, podemos decir que hubo una baja en la motivación externa de los estudiantes ya que la nota basada en los juegos de roles no formó parte de su nota final al término del ciclo.
- Se evidencia la mejora de la expresión oral ya que los estudiantes utilizaron el vocabulario apropiado para recrear el primer juego de roles, en el uso de frases que ayudan a los estudiantes a organizar su discurso en el segundo juego de roles y en la gramática utilizada de manera precisa durante el tercer juego de

roles. Adicionalmente, se evidencia la preparación previa de la mayoría de las parejas al momento de visualizar sus video en la aplicación Flip.

- A los estudiantes les interesa mejorar su nivel de expresión oral, sin embargo, no todos se encuentran satisfechos con el que han podido lograr en ese aspecto y en ese sentido, Las Tecnologías de la Información (TIC) brindan oportunidades para que aquellos que adquieren conocimientos puedan practicar y demostrar sus progresos, tal como se ha demostrado mediante la aplicación Flip.
- La incorporación de una aplicación reciente en clase no resulta una tarea sencilla. Se requiere entrenamiento y demostración en el uso de esta herramienta por parte del docente, así como práctica previa por parte de los estudiantes. Ello contribuye a la realización de las actividades en la aplicación Flip.
- Las aplicaciones TIC combinadas con estrategias didácticas para la expresión oral en inglés, tales como el juego de roles, resultan muy beneficiosas para potenciar y/o mejorar esta habilidad, incrementan la motivación en seguir practicando fuera de clase lo que conlleva a tener un aprendizaje mucho más significativo, mejoran las relaciones interpersonales a través del trabajo colaborativo y permiten una conexión más cercana con los demás compañeros y el docente.

RECOMENDACIONES

En esta parte de la investigación, se van a sugerir una serie de recomendaciones que podrían ayudar a mejorar en cuatro aspectos: mejoramiento de la práctica docente, la competencia tecnológica de los docentes, la seguridad de la información de los estudiantes, y la obligatoriedad de tomar cursos que mejoren la expresión oral.

- Es recomendable y una muy buena práctica, para el enriquecimiento de la labor docente, el compartir experiencias de innovación en docencia universitaria con colegas que estén por comenzar, en curso o en procesos finales de proyectos de innovación. Esto permite esclarecer y aportar con las experiencias vividas a tener una visión de enseñanza más amplia en donde confluyen la metodología impartida en clase, los instrumentos utilizados y la incursión de la tecnología, que bajo la supervisión profesional del docente, va ayudar a los estudiantes a mejorar sus capacidad comunicativas, tecnológicas, pensamiento crítico y trabajo colaborativo.
- Tomando en cuenta el potencial de la metodología del juego de roles, en donde se explota la imaginación y creatividad del estudiante para poder resolver un caso planteado por el docente así como el fortalecimiento de las áreas comunicativas e interpersonales en grupos de estudiantes y las ventajas en el uso de la aplicación Flip, creemos firmemente que experiencias así se puedan implementar en otras carreras en las universidades o desde ciclos iniciales de inglés, para ayudar a los estudiantes a experimentar situaciones simuladas que se asemejan a las posiblemente vividas en sus respectivas carreras.
- Si bien es cierto para esta investigación, se utilizó el diario docente como instrumento de evaluación, se recomienda a los docentes a mantener uno permanente que ayude a la reflexión constante, para identificar las prácticas más exitosas, las menos y las no exitosas a fin de reflexionar y buscar una mejora tomando en cuenta las características de nuestro grupo, llámese intereses, necesidades, logros y dificultades que aporten a perfeccionar las actividades propuestas en clase.
- El docente debe concientizarse de ver el aula como un espacio de investigación donde eventualmente pondrá en práctica sus investigaciones, ser receptivos

para aprender de ellas, ser agentes evaluadores de sus propias propuestas innovadoras, proponer mejoras y siempre ser vigilantes de la realidad de cada aula ya que no todos los grupos son iguales.

- Se insta a la comunidad docente de la institución a hacer investigación en diversos temas que les apasionen dado que esto les va a dar muchas más herramientas de estar en permanente reflexión y mejora continua, a ser auto reflexivos de sus prácticas docentes, a estar en constante aprendizaje para poder desarrollar y confeccionar un perfil docente más competitivo y capaz de afrontar mayores retos. Esto beneficia a la institución a seguir enfrentando desafíos ya que contaría con personal docente más capacitado.
- Se sugiere que la institución siga en el esfuerzo y el compromiso de seguir capacitando al personal docente en mejorar sus capacidades tecnológicas con el fin de proveerles las herramientas necesarias para desarrollar clases con mayor potencial de aprendizaje para los estudiantes lo que les constituye en un incentivo a seguir desarrollando su nivel de inglés. La pluralidad de las herramientas tecnológicas y continua capacitación e investigación de cómo potenciar nuestras clases, ofrece la oportunidad innegable de darles un valor agregado.
- Se sugiere hacer hincapié de seguir en el camino de lograr más docentes tecnológicos ya que con esto estamos aportando indirectamente a los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible, también conocido como ODS, propuesto por los 195 países miembros de la ONU en el 2015, donde se formula una ruta de la Agenda 2030 que propone mejorar la educación a nivel global. En este acuerdo se enfatizó el compromiso asumido por las naciones participantes en trabajar en lo público, privado y la sociedad civil en trabajar colaborativamente para ayudar llegar a la meta para el 2030. Ya estamos en el año 2023 y solo quedan 7 años para poder alcanzarlo. Si bien es cierto se han visto avances, no se está dando a la escala que debería para poder alcanzar ese objetivo. Por lo tanto, creemos que es imprescindible que como parte de las instituciones que están inmersas en la educación del país, debemos de impulsar el conocimiento tecnológico de los estudiantes y para ello debemos de impulsar el de los docentes, en primer lugar. Muchos expertos señalan que el desarrollo de las habilidades de enseñanza digitales es un desafío que debemos enfrentar en vista al progreso tecnológico vertiginoso en el cual vivimos. He ahí la importancia de seguir

haciendo partícipes a los docentes a que se sumen a este reto de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) para contribuir desde el sector privado con la educación de las nuevas generaciones a través de la enseñanza del idioma inglés.

- En el marco de la identificación, descripción y mejora de las capacidades digitales, la notoria responsabilidad social que caracteriza a la institución, la exposición de los estudiantes a las redes sociales (Flip) y su posible vulnerabilidad a las mismas, se recomienda que se capacite en cuanto a la seguridad de la información de los estudiantes de manera paulatina y a través de los docentes a toda la comunidad estudiantil en las áreas más importantes y básicas del Digcomp 2.1. Por ejemplo, sugiero, se tome en cuenta 1. Competence area 4: Safety. 4.1 Protecting devices. To protect devices and digital content y entender los riesgos y amenazas en ambientes digitales. To know about safety and security measures and to have a due regard to reliability and privacy.²⁵ 2. Competence area 4: Safety. 4.2 Protecting personal data and privacy. To protect personal data and privacy in digital environments. To understand how to use and share personal identifiable information while being able to protect oneself and others from damages. To understand that digital services use a “Privacy Policy” to inform how personal data is used.²⁶ Es necesario informar que esto está en el Marco de Competencias Digitales para la ciudadanía creado por la JRC (Joint Research Centre) del Servicio de Conocimiento y Ciencia de la Comisión Europea que provee de una serie de indicaciones para identificar y describir las áreas competenciales digitales y las capacidades que todo ciudadano y/o estudiante debe de conocer.
- Se recomienda la comunicación de los beneficios de mejorar la capacidad oral de los estudiantes y las ventajas que significaría perfeccionar aún más y mejorar la capacidad oral con fines académicos y profesionales para los estudiantes.

²⁵ Traducción propia: Área competencial 4: Seguridad. 4.1 Protegiendo los aparatos. Proteger los aparatos electrónicos y el contenido digital y entender acerca de los riesgos y amenazas en ambientes digitales. Conocer las medidas de seguridad y tener las condiciones debidas para la confiabilidad y la privacidad.

²⁶ Traducción propia: Área competencial 4: Seguridad. 4.2 Protegiendo los datos personales y la privacidad. Proteger los datos personales y privacidad en ambientes digitales. Entender cómo se usa y se comparte información personal identificable mientras se puede proteger a uno mismo y a otros de daños. Entender que los servicios digitales usan una “Política de Privacidad” para informar como los datos personales son usados.

Esto llevado de la mano de la implementación de cursos obligatorios para mejorar la capacidad oral para los estudiantes de nivel básico, intermedio y avanzado como del compromiso de la institución en este aspecto.

- Promover la participación oral y el uso de la herramienta virtual Flip a través de los intereses de los estudiantes con contextos acorde a sus gustos y edades siempre tomando en consideración las indicaciones del libro de trabajo o en su defecto adaptando las actividades para el provecho máximo de los estudiantes para con su capacidad oral.



REFERENCIAS

- Agan, T., Anderson, D., Atwood, A., Casarez, L., Heron, A., & Self, R. (2019). Flip to enhance communication in distance education. *Delta Kappa Gamma Bulletin*, 85(4), 35-37.
- Anguita, J. C., Labrador, J. R., Campos, J. D., Casas Anguita, J., Repullo Labrador, J., & Donado Campos, J. (2003). La encuesta como técnica de investigación. Elaboración de cuestionarios y tratamiento estadístico de los datos (I). *Atención primaria*, 31(8), 527-538.
- Al Zoubi, S. M. (2018). The impact of exposure to English language on language acquisition. *Journal of Applied Linguistics and Language Research*, 5(4), 151-162.
- Altun, M. (2015). Using role-play activities to develop speaking skills: A case study in the language classroom. *International Journal of Social Sciences & Educational Studies*, 1(4), 27-33.
- Archana, S., & Rani, K. U. (2017). Role of a teacher in English language teaching (ELT). *International Journal of Educational Science and Research (IJESR)*, 7(1), 1-4.
- Astin, A. W. (1984). Student involvement: A developmental theory for higher education. *Journal of college student personnel*, 25(4), 297-308.
- Aymes, G. L., & Acuña, S. R. (2014) El diario del profesor como herramienta de evaluación cualitativa de un programa para aprender a pensar. Universidad Autónoma del Estado de Morelos, México
- Bartlett, M. (2018). Using Flipgrid to increase students' connectedness in an online class. *Elearn*, 2018(12).
<https://elearnmag.acm.org/archive.cfm?aid=3236703&doi=10.1145%2F3302261.3236703>
- Bashir, M., Azeem, M., & Dogar, A. H. (2011). Factor effecting students' English speaking skills. *British journal of arts and social sciences*, 2(1), 34-50.

- Bender, T. (2005). Role playing in online education: A teaching tool to enhance student engagement and sustained learning. *Innovate: Journal of Online Education*, 1(4).
- Celce-Murcia, M. (2001). Language teaching approaches: An overview. *Teaching English as a second or foreign language*, 2(1), 3-10.
- Cepal, N. U. (2020). La educación en tiempos de la pandemia de COVID-19.
- Cobo, G., & Valdivia, S. (2017). Juego de roles. Instituto de Docencia Universitaria de la Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Carrillo, M. D. C. M. (2007). Creencias y actitudes de alumnos universitarios finlandeses ante la adquisición de las destrezas orales en español. In *Las destrezas orales en la enseñanza del español L2-LE: XVII Congreso Internacional de la Asociación del Español como lengua extranjera (ASELE). Logroño, 27-30 de septiembre de 2006* (pp. 831-846). Universidad de La Rioja.
- Derakhshan, A., Khalili, A. N., & Beheshti, F. (2016). Developing EFL learner's speaking ability, accuracy and fluency. *English Language and Literature Studies*, 6(2), 177-186.
- Difilippantonio-Pen, A. (2020). Flip and second language acquisition using Flip to promote speaking skills for English language learners.
- Dörnyei, Z. (2009). The 2010s Communicative language teaching in the 21st century: The 'principled communicative approach'. *Perspectives*, 36(2), 33-43.
- Espinosa, V. M. A. (2016). Beneficios de las encuestas electrónicas como apoyo para la investigación. *Tlatemoani: revista académica de investigación*, 7(22), 168-186.
- Fatimah, A. S., & Santiana, S. (2017). Teaching in 21st century: Students-teachers' perceptions of technology use in the classroom. *Script Journal: Journal of Linguistic and English Teaching*, 2(2), 125.
- Gaete-Ouezada, R. A. (2011). El juego de roles como estrategia de evaluación de aprendizajes universitarios. *Educación y educadores*, 14(2), 289-307.
- García, I., & Gros, B. (2014). Innovar para enseñar. *Innovar para enseñar*, 9-45.

- Garzon Artacho, E., Martínez, T. S., Ortega Martin, J. L., Marin Marin, J. A., & Gomez Garcia, G. (2020). Teacher training in lifelong learning—The importance of digital competence in the encouragement of teaching innovation. *Sustainability*, 12(7), 2852.
- Green, T., & Green, J. (2018). Flip: Adding voice and video to online discussions. *TechTrends*, 62(1), 128-130.
- Green, T. D., Besser, E. D., & Donovan, L. C. (2021). More than Amplifying Voice and Providing Choice: Educator Perceptions of Flip Use in the Classroom. *TechTrends*, 65(5), 785-795.
- Gómez, G., Moya, J., Ricardo, J., & Sánchez, C. (2021). La formación continua de los docentes de la educación superior como sustento del modelo pedagógico. *Revista Conrado*, 17(S1), 431-439. Por colocar en el índice
- Harmer, J. (2001). *The practice of English language teaching* (4th edition.). Longman.
- Huang, C. (2007). *Why Do University Students want to learn English?* Master Thesis, Providence University.
- Idham, S. Y., Subramaniam, I., Khan, A. B. B. M. A., & Mugair, S. K. (2022). The Effect of Role-Playing Techniques on the Speaking Skills of Students at University. *Theory and Practice in Language Studies*, 12(8), 1622-1629.
- Jarvis, L., Odell, K., & Troiano, M. (2002). Role-playing as a teaching strategy. *Strategies for application and presentation, staff development and presentation.*
- Johnson, M., & Skarphol, M. (2018). The effects of digital portfolios and Flipgrid on student engagement and communication in a connected learning secondary visual arts classroom.
- Krishnan, I. A., Ching, H. S., Ramalingam, S., Maruthai, E., Kandasamy, P., De Mello, G., ... & Ling, W. W. (2020). Challenges of learning English in 21st century: Online vs. traditional during Covid-19. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 5(9), 1-15.

- Krumsvik, R. J. (2011). Digital competence in the Norwegian teacher education and schools. *Högre utbildning*, 1(1), 39-51.
- López, G. G., Vásquez, A., Caviativa, Y. P., Ospina, P. A., Chaves, V. T., Carreño, L. M., & Vera, V. J. (2021). Tensiones y realidades de los docentes universitarios frente a la pandemia Covid-19. *European Journal of Health Research*, 7(1), 1-13.
- Madarina, L., Sahuddin, S., & Amrullah, A. (2021, December). STUDENTS'PERCEPTION OF USING ROLE-PLAY TECHNIQUE IN LEARNING SPEAKING. In *Journal of English Education Forum (JEEF)* (Vol. 1, No. 2, pp. 7-14).
- Mango, O. (2019, March). Students' Perceptions and Attitudes toward the use of Flip in the Language Classroom. In *Society for Information Technology & Teacher Education International Conference* (pp. 1970-1973). Association for the Advancement of Computing in Education (AACE).
- Mango, O. (2021). Flipgrid: Students' Perceptions of Its Advantages and Disadvantages in the Language Classroom. *International Journal of Technology in Education and Science*, 5(3), 277-287.
- Miskam, N. N., & Saidalvi, A. (2019). The use of Flip for teaching oral presentation skills to engineering students. *International Journal of Recent Technology and Engineering*, 8(1), 2.
- Moreno-Guerrero, A. J., Rodríguez-Jiménez, C., Gómez-García, G., & Ramos Navas-Parejo, M. (2020). Educational innovation in higher education: Use of role playing and educational video in future teachers' training. *Sustainability*, 12(6), 2558.
- Moreno, L., Solórzano, J., & Chi, C.I. (2021). *Flipgrid en la enseñanza aprendizaje y medio de interacción entre estudiantes de nivel superior durante la pandemia del Covid-19*. Vinculatégica EFAN, 7(1), 155-165.
- Moya, A. (2015). Recursos Didácticos en la Enseñanza. *Revista digital Innovación y experiencias educativas*.
- Neupane, B. (2019). Effectiveness of role play in improving speaking skill. *Journal of NELTA Gandaki*, 1, 11-18.

- Nguyen, H., Stehr, E. M., Eisenreich, H., & An, T. (2018). Using google forms to inform teaching practices. In Proceedings of the Interdisciplinary STEM Teaching and Learning Conference: Vol (Vol. 2, p. 10).
- Ocampo, Javier. (2008). Paulo Freire y la pedagogía del oprimido. *Revista Historia de la Educación Latinoamericana*. Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia. Boyacá, Colombia. núm. 10, 2008, pp. 57-72
- Parera, N. R., Yohana, B., & Sari, R. K. (2021, August). Teachers' Teaching Strategy to Improve Students' Speaking Achievement in Online Learning. In *The 3rd Green Development International Conference (GDIC 2020)* (pp. 485-489). Atlantis Press.
- Purnamawati, S., & Suhartono, L. (2015). The Use of Role Play in Teaching Speaking. *Journal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 4(9).
- Rao, P. S. (2019). The importance of speaking skills in English classrooms. *Alford Council of International English & Literature Journal (ACIELJ)*, 2(2), 6-18.
- Rojas, L. F. (2014). La importancia de la influencia ambiental en el proceso de enseñanza-aprendizaje del estudiante. Universidad de la Serena. Chile. Escuela de psicología.
- Sabrina, A. (2020). The implementation of communicative language teaching in English practice. *NOTION: Journal of Linguistics, Literature, and Culture*, 2(1), 17-27.
- Scrivener, J. (2011). *Learning teaching: The essential guide to English language teaching*. Macmillan.
- Stoszkowski, J., & Collins, D. (2022). A realist evaluation of the use of Flipgrid to facilitate collaborative online learning and reflection in sport coaching. *Sport, Education and Society*, 27(8), 906-921.
- Sudarmo, S. (2021). The importance of speaking in English as a foreign language between skillful and thoughtful competencies: studying sociolinguistics perspectives. *Linguistics and Culture Review*, 5(S1), 113-124.
- Taylor, C., & Hinchman, T. (2020). Strategies for using Flip in the education. *US-China Education Review B*, 10(1), 26-31.

UNESCO y Fundación SM (Santa María) (2022). Reimaginar juntos nuestros futuros. Un nuevo contrato social para la educación. Informe de la Comisión Internacional sobre los Futuros de la Educación.

Ur, Penny. (1991). *A Course in English Language Teaching*. Cambridge University Press. Second edition.

Westrup, U., & Planander, A. (2013). Role-play as a pedagogical method to prepare students for practice: The students' voice. *Högre utbildning*, 3(3), 199-210.



ANEXOS

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA OBSERVACIÓN PARA PARTICIPANTES¹

Estimado/a participante,

Le pedimos su apoyo en la realización de una investigación conducida por *Manuel Saavedra*, estudiante de la Maestría en Docencia Universitaria de la Pontificia Universidad Católica del Perú, asesorada por la Mg. Giannina Bustamante y la Mg. Vanessa Malca. La investigación, denominada “Flip y juego de roles: Usos pedagógicos para el desarrollo de la expresión oral en inglés en un instituto de idiomas de Lima.”, tiene como propósito *demostrar cómo algunas aplicaciones pueden tener un impacto beneficioso y positivo en la producción oral de alumnos adultos de una institución de inglés de Lima.*

Se le ha contactado a usted en calidad de estudiante y se le ha pedido participar en esta observación. La información obtenida será únicamente utilizada para la elaboración de una tesis. A fin de poder registrar apropiadamente la información, se solicita su autorización para aplicar un formato de observación. *La observación y las notas serán almacenadas únicamente por el investigador en su computadora personal por un periodo de tres años, luego de haber publicado la investigación, y solamente él y su asesora tendrán acceso a la misma.* Al finalizar este periodo, la información será borrada.

Su participación en la investigación es completamente voluntaria. Usted puede interrumpir la misma en cualquier momento, sin que ello genere ningún perjuicio. Además, si tuviera alguna consulta sobre la investigación, puede formularla cuando lo estime conveniente, a fin de clarificarla oportunamente.

Al concluir la investigación, si usted brinda su correo electrónico, **le enviaremos un informe ejecutivo con los resultados de la tesis a su correo electrónico.**

En caso de tener alguna duda sobre la investigación, puede comunicarse al siguiente correo electrónico: a20214582@pucp.edu.pe o al número 949762726. Además, si tiene alguna consulta sobre aspectos éticos, puede comunicarse con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad, al correo electrónico etica.investigacion@pucp.edu.pe.

Yo, [REDACTED], doy mi consentimiento para participar en el estudio y autorizo que mi información se utilice en este.

Asimismo, estoy de acuerdo que mi identidad sea tratada de manera (*marcar una de las siguientes opciones*):

	Declarada , es decir, que en la tesis se hará referencia expresa de mi nombre.
X	Confidencial , es decir, que en la tesis no se hará ninguna referencia expresa de mi nombre y la tesista utilizará un código de identificación o pseudónimo.

Finalmente, entiendo que recibiré una copia de este protocolo de consentimiento informado.

¹ Considere que este es solo un ejemplo de PCI que contiene los elementos solicitados por el CEI (ver

“Lista de Verificación para la aplicación de principios éticos”). Los elementos subrayados en este modelo suelen ser más susceptibles a cambios, pero las modificaciones pueden realizarse en todo el documento. Depende de cada investigador variar el contenido según el perfil de sus participantes.

Nombre completo del (de la) participante	Firma	Fecha
[Redacted]		08/10/2022

Correo electrónico del participante: [Redacted]

Nombre del Investigador responsable	Firma	Fecha
MANUEL ALEXIS SAAVEDRA CHAMOLI		06/10/2022



Encuesta de percepción del uso de la aplicación Flip

Flip questionnaire

Dear students:

Thank you so much for participating in the tasks assigned on Flipgrid, I appreciate your collaboration as this is part of my investigation at university. This questionnaire requires to know your personal opinion regarding the use of the video-based tool Flipgrid. This survey is totally anonymous and the information provided will solely be used for investigation purposes. I kindly ask you to answer each question with complete honesty.

Correo *

Correo válido

Este formulario registra los correos. [Cambiar configuración](#)

Your email *

Texto de respuesta corta

Your current level at Británico *

Texto de respuesta corta

How difficult was it for you to use Flipgrid? 1(very easy) and 5 (completely hard) *

1

2

3

4

5

Which aspect while using Flipgrid was complicated, in your view? *

- How to get connected with the platform
- How to organize your speech before recording the video
- How to upload your video



Using Flipgrid has encourage me to improve my Speaking skill. *

- Strongly agree
- Agree
- Neutral
- Disagree
- Strongly disagree

I feel I have worked more cooperatively with my classmates than individually. From 1(Not much) to 5 (A lot) *

- | | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| <input type="radio"/> |

I feel Flipgrid has helped me improve my confidence in speaking the language *

- Strongly agree
- Agree
- Neutral
- Disagree
- Strongly disagree



Did you like the roles your teacher suggested? *

- Strongly agree
- Agree
- Neutral
- Disagree

Would you say Flipgrid is a great learning tool to help students improve their speaking skill? *

- Strongly agree
- Agree
- Neutral
- Strongly Disagree
- Disagree

Did you feel comfortable when you were asked to use Flip ? *

- Strongly agree
- Agree
- Neutral
- Disagree
- Strongly Disagree

Would you use the app again? Yes/No why? *

Texto de respuesta larga

Any comments you would like to make re regarding your speaking while using Flip? *

Texto de respuesta larga

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1

Clasificación de países de acuerdo al nivel de dominio del idioma inglés de su población

Dominio Muy Alto		Dominio Alto		Dominio Moderado							
01	Países Bajos	663	14	Serbia	599	32	Hong Kong, China	545	44	República Dominicana	520
02	Austria	641	15	Rumania	598	33	España	540	47	Chile	516
03	Dinamarca	636	16	Polonia	597	34	Libano	536	48	India	515
04	Singapur	635	17	Hungría	593	35	Italia	535	49	China	513
05	Noruega	632	18	Filipinas	592	36	Moldavia	532	50	Georgia	512
06	Bélgica	629	19	Grecia	591	37	Corea del Sur	529	51	Rusia	511
07	Portugal	625	20	Eslovaquia	590	38	Bielorusia	528	52	Túnez	510
08	Suecia	623	21	Kenia	587	39	Albania	527	53	Uruguay	509
09	Finlandia	618	22	Estonia	581	40	Ucrania	525	54	El Salvador	508
10	Croacia	617	23	Bulgaria	580	41	Bolivia	524	55	Honduras	506
11	Alemania	616	24	Lituania	579	42	Ghana	523	56	Perú	505
12	Sudáfrica	606	25	Suiza	575	43	Cuba	521	57	Macao, China	504
13	Luxemburgo	604	26	Letonia	569	44	Costa Rica	520	58	Irán	501
			27	República Checa	563		44	Paraguay	520		
			28	Malasia	562						
			29	Nigeria	560						
			30	Argentina	556						
			31	Francia	551						

Nota: Screenshot tomado de: EF EPI Índice del Dominio del Inglés de EF. Clasificación de 112 países y regiones según su dominio de inglés.

Figura 2

Common European Framework of Reference for Languages

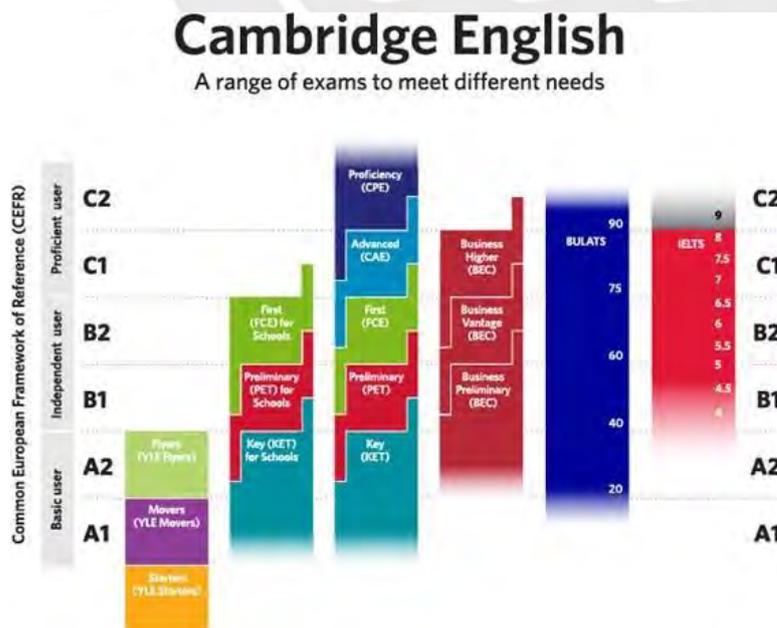


Figura 3

Pregunta N° 4 del cuestionario de percepción de sus niveles de inglés

How good is your speaking level? 1 (not entirely satisfied) y 5 (completely satisfied)

14 respuestas

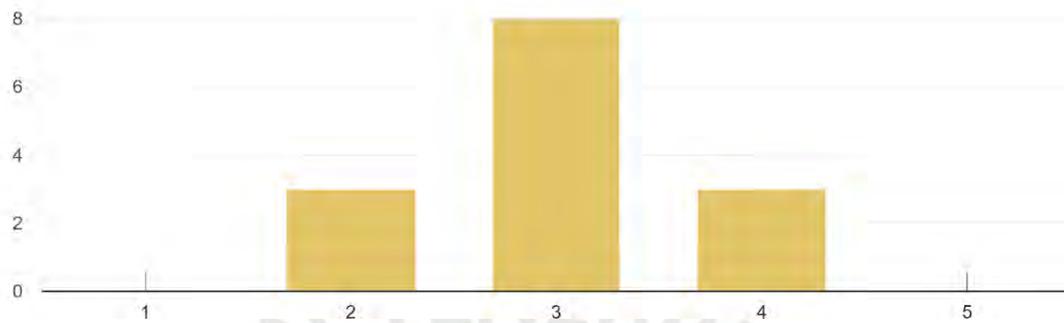


Figura 4

Pregunta N° 5 del cuestionario de percepción de sus niveles de inglés

What would you like to improve to feel much more confident with your speaking?

14 respuestas

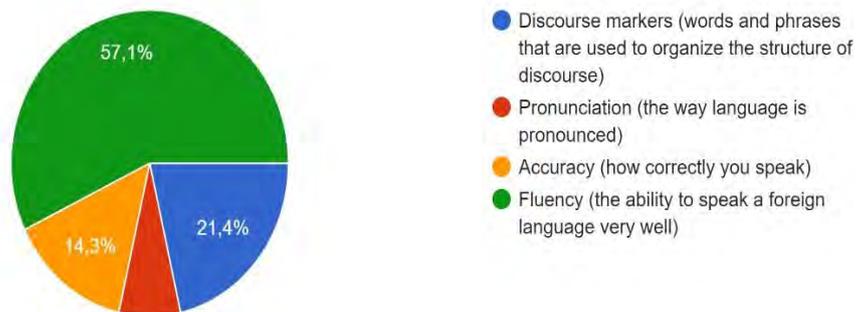


Figura 5

Pregunta N° 6 del cuestionario de percepción de sus niveles de inglés

what kind of evaluation would you like to have in class to assess your speaking ability?

14 respuestas

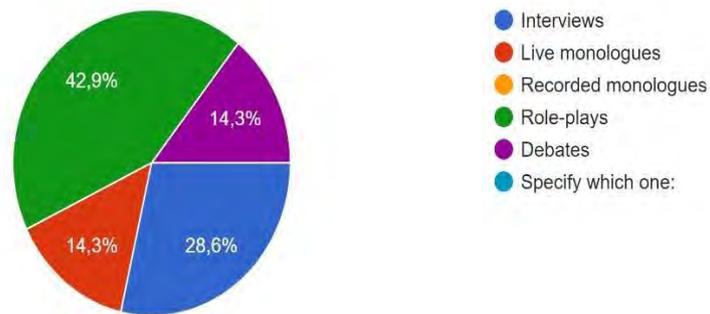


Figura 6

Tipos de juego de roles que potencian la expresión oral

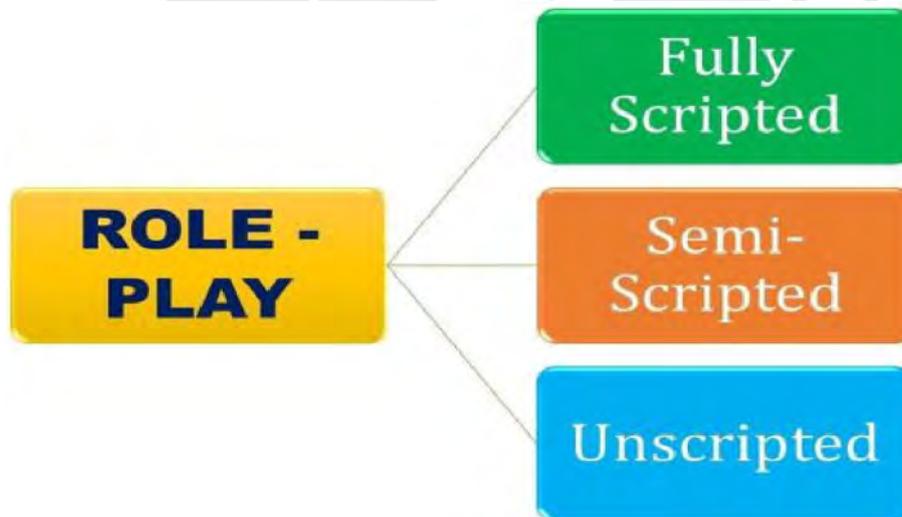


Figura 7

Instrumento de evaluación: *Assessing speaking performance – Level B1*

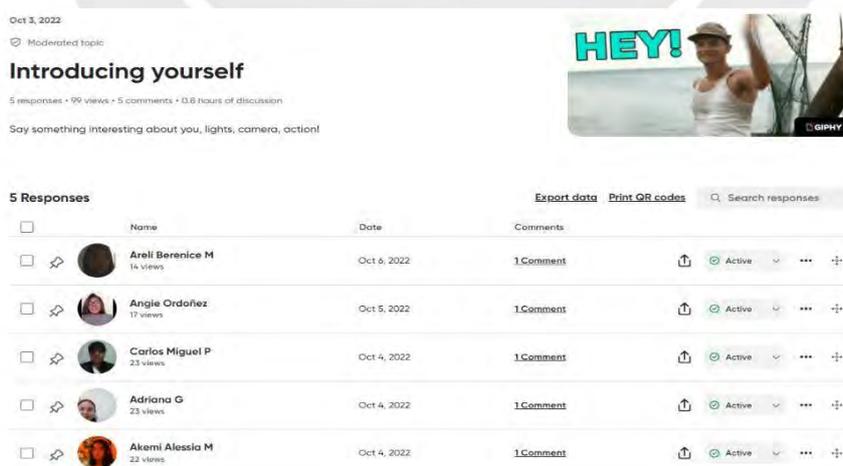
Cambridge
English Qualifications

Assessing speaking performance – Level B1

B1	Grammar and Vocabulary	Discourse Management	Pronunciation	Interactive Communication
5	<ul style="list-style-type: none"> Shows a good degree of control of simple grammatical forms, and attempts some complex grammatical forms. Uses a range of appropriate vocabulary to give and exchange views on familiar topics. 	<ul style="list-style-type: none"> Produces extended stretches of language despite some hesitation. Contributions are relevant despite some repetition. Uses a range of cohesive devices. 	<ul style="list-style-type: none"> Is intelligible. Intonation is generally appropriate. Sentence and word stress is generally accurately placed. Individual sounds are generally articulated clearly. 	<ul style="list-style-type: none"> Initiates and responds appropriately. Maintains and develops the interaction and negotiates towards an outcome with very little support.
4	<i>Performance shares features of Bands 3 and 5.</i>			
3	<ul style="list-style-type: none"> Shows a good degree of control of simple grammatical forms. Uses a range of appropriate vocabulary when talking about familiar topics. 	<ul style="list-style-type: none"> Produces responses which are extended beyond short phrases, despite hesitation. Contributions are mostly relevant, but there may be some repetition. Uses basic cohesive devices. 	<ul style="list-style-type: none"> Is mostly intelligible, and has some control of phonological features at both utterance and word levels. 	<ul style="list-style-type: none"> Initiates and responds appropriately. Keeps the interaction going with very little prompting and support.
2	<i>Performance shares features of Bands 1 and 3.</i>			
1	<ul style="list-style-type: none"> Shows sufficient control of simple grammatical forms. Uses a limited range of appropriate vocabulary to talk about familiar topics. 	<ul style="list-style-type: none"> Produces responses which are characterised by short phrases and frequent hesitation. Repeats information or digresses from the topic. 	<ul style="list-style-type: none"> Is mostly intelligible, despite limited control of phonological features. 	<ul style="list-style-type: none"> Maintains simple exchanges, despite some difficulty. Requires prompting and support.
0	<i>Performance below Band 1.</i>			

Figura 8

Presentación individual en la plataforma Flip



Nota: Captura de pantalla de la primera entrega en Flip

Figura 9

Primer juego de roles

ROLE-PLAY 1

- ▶ **JOURNALIST:** You are an overseas journalism graduate who is planning to create your own YouTube channel. You have to interview a Peruvian activist by asking him/her about one good aspect and how to improve it and one bad aspect and how to solve it in his/her country. Consider asking questions about them. You should be sympathetic.
- ▶ **ACTIVIST:** You are a young activist who is being interviewed in the street by an overseas journalism graduate for his/her YouTube channel. You have to talk about one good aspect and how to improve it and one bad aspect and how to solve it in your country. Consider giving extra comments. You have to be respectful.



Figura 10

Tutorial en Power Point para grabar y subir sus video. Part 1.

- Start a **zoom session** with your classmate.
- Make sure you know your role and rehearse it with your classmate.
- Remember you need to adopt the role and concentrate on it.
- Use the vocabulary from unit 11. pg 108 and the extra words from the media offprint.
- Once you are sure you are the journalist/activist, **start recording**. ONLY from 3-4 minutes.
- Your video will be stored in your laptop.

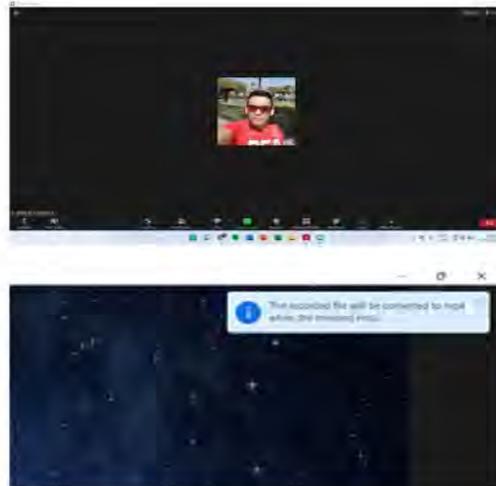


Figura 11

Tutorial en Power Point para grabar y subir sus video. Part 2.

- Log in Flipgrid.com
- Look for your video in your laptop which has been converted into an mp4 format.
- Click on Group Role-play 2 and use this code: **Join Code:9b472881**

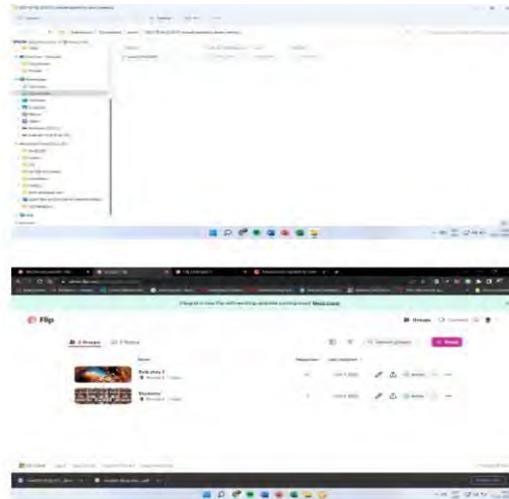


Figura 12

Tutorial en Power Point para grabar y subir sus video. Part 3.

- Click on add response
- Upload your video from your laptop which is from 3-4 minutes.

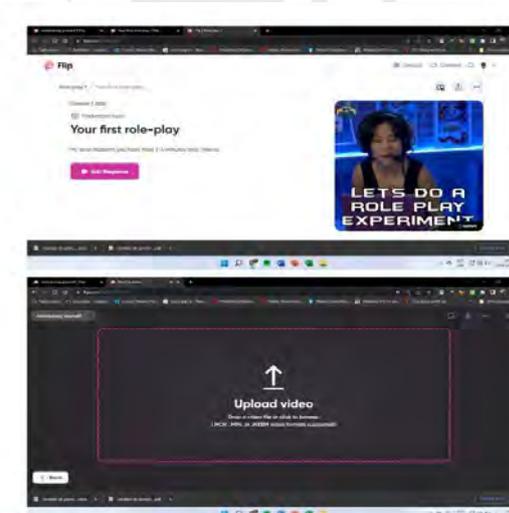


Figura 13

Tutorial en Power Point para grabar y subir sus video. Part 4.

- Make sure your video is ok.
- Type: Role-play 1

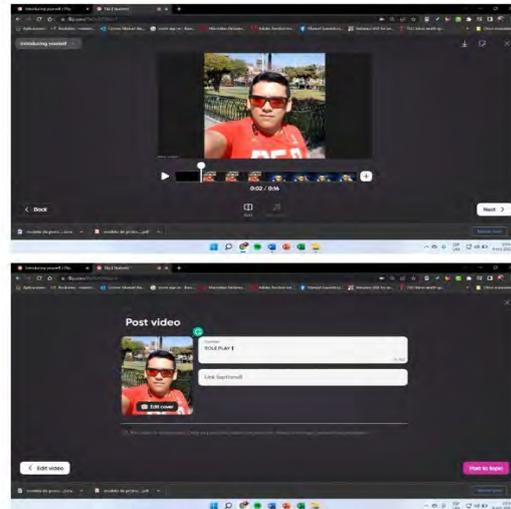


Figura 14

Tutorial en Power Point para grabar y subir sus video. Part 5.

- You will see your video has been posted.
- If you need extra help, don't hesitate to contact me at msaavedra@britanico.edu.pe
- I appreciate your time and help.

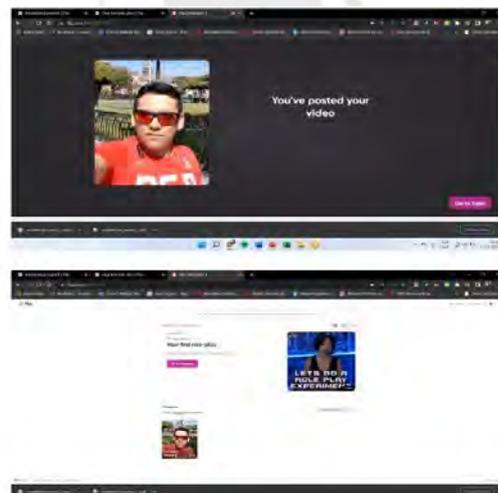


Figura 15

Evidencia del primer role play

The screenshot shows a discussion page on the Flip platform. At the top, it says 'Groups / Role play 1 / Your first role-play'. There are options for 'Join Code: 9b472881', 'Member view', and icons for chat, share, and more. The date is 'Oct 6, 2022' and it's a 'Moderated topic'. The title is 'Your first role-play' with 4 responses, 76 views, 4 comments, and 4.2 hours of discussion. A message reads: 'My dear students you have from 3-4 minutes only, Thanks.' To the right is a video thumbnail with the text 'LET'S DO A ROLE PLAY EXPERIMENT' and the GIPHY logo. Below the video, there are '4 Responses' with a search bar and options to 'Export data' and 'Print QR codes'. A table lists the responses:

	Name	Date	Comments	
<input type="checkbox"/>	Glazbenik A 11 views	Oct 13, 2022	1 Comment	<input type="checkbox"/> Active
<input type="checkbox"/>	Akemi Alessia M 18 views	Oct 12, 2022	1 Comment	<input type="checkbox"/> Active
<input type="checkbox"/>	Daniela O 20 views	Oct 11, 2022	1 Comment	<input type="checkbox"/> Active
<input type="checkbox"/>	Adriana G 27 views	Oct 10, 2022	1 Comment	<input type="checkbox"/> Active

Nota: Captura de pantalla de la plataforma Flip.

Figura 16

Frases para contar un historia

The screenshot shows a grammar exercise labeled '3a' with the instruction 'Complete the sentences with words from the box.' The box contains the words: 'about according apparently around is (x2) other something supposedly thing what's'. Below are eight numbered sentences with the words inserted into boxes:

- 1 ... she's the oldest person who has ever lived, ...
- 2 ... to the article, she claims she was born in 1887 ...
- 3 ... she's got like seventy-three great-grandchildren ...
- 4 The sad is that several of them have already died before her.
- 5 This suit was incredibly heavy, fifty-nine kilos or something.
- 6 It took him six days, .
- 7 His name's Lloyd something or .
- 8 amazing him is that he was diagnosed with leukaemia several years ago.

Nota: Captura de pantalla del Navigate Upper-intermediate level (p.112)

Figura 17

Frases para contar una historia

LANGUAGE FOR SPEAKING retelling a (news) story

a Quoting from other sources
Apparently, ...
..., supposedly.
According to (the newspaper/magazine/article I read, etc.), ...
From what I understand/read, ...
... or so they say., They reckon ...

b Giving your own view
The sad/strange thing about it is/was ...
What's sad/weird/impressive about it is/was that ...
Personally, I find it ...

c Being vague
Something like ... (fifty people)
I can't remember exactly/precisely ...
Around (thirty) ...
(Ivan) something or other
Somewhere in the region of ..., ..., something like that

Nota: Captura de pantalla del Navigate Upper-intermediate level (p.112)

Figura 18

Segundo juego de roles (Talk show)

ROLE-PLAY 2 - TALK SHOW

▶ **TWIN:** You are meeting your twin brother after 30 years. Your twin and you were born in Peru but at the age of 3, were separated for economic reasons. Your twin brother was taken to England but you had no idea you had a twin. A friend of yours is a detective and discovered your twin is alive and looking for you too.

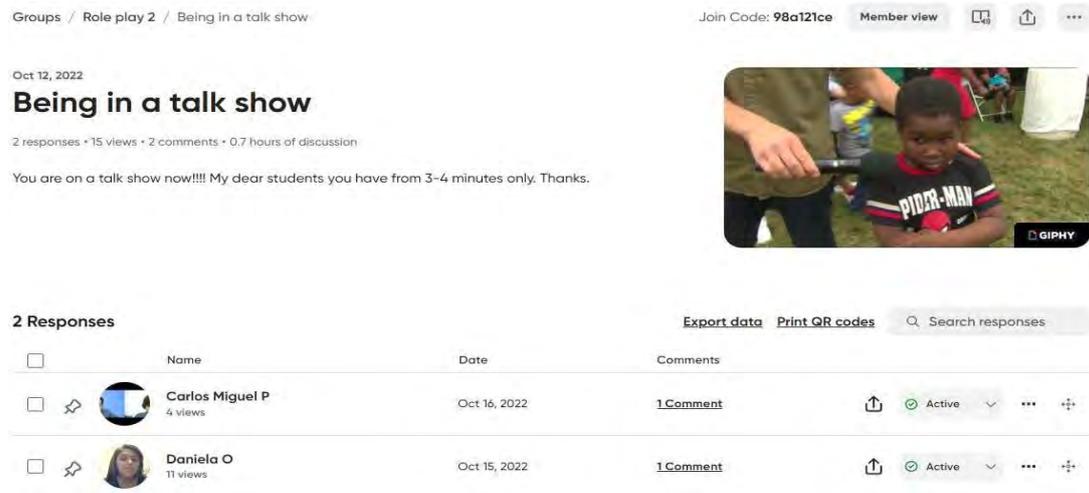
▶ **TALK SHOW PRESENTER:** You are a talk show presenter who has contacted this detective. You are going to interview the twin brother to know what it was like to live without your brother all these years. Ask him/her what he/she had done to contact your twin brother. Be sympathetic with this case. Use the phrases on page 112.



2

Figura 19

Evidencia del segundo juego de roles



Nota: Captura de pantalla de la plataforma Flip.

Figura 20

Presentación en Power Point de regrets

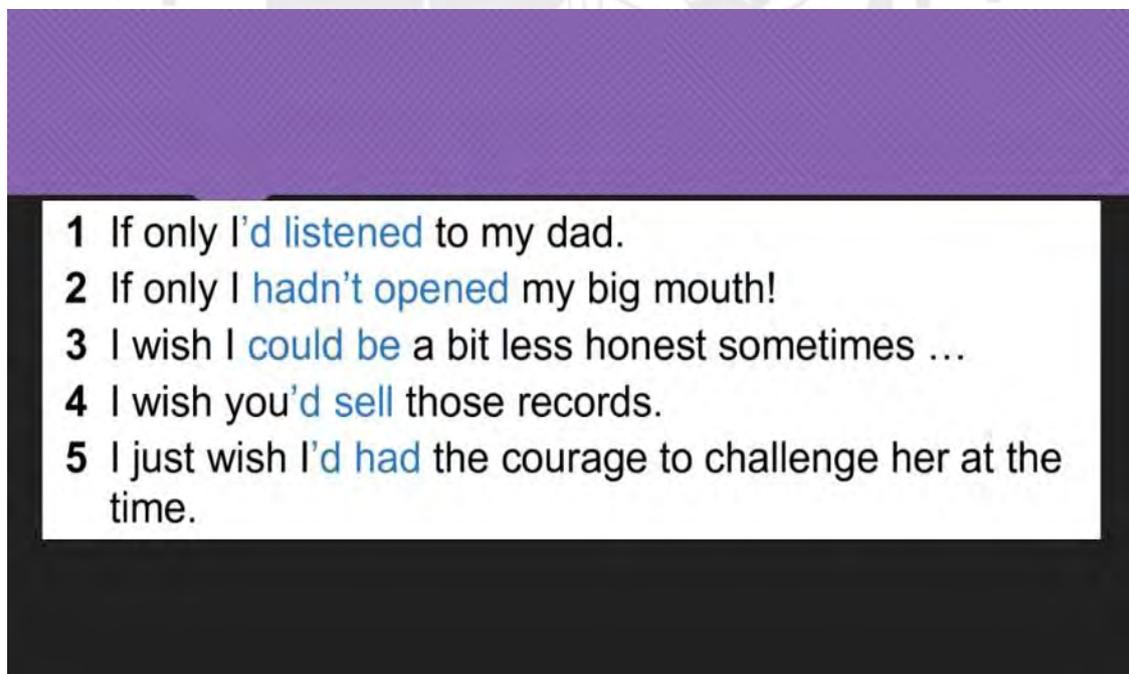


Figura 21

Presentación en Power Point de regrets. Primera parte.

1 If only I'd listened to my dad.
2 If only I hadn't opened my big mouth!
3 I wish I could be a bit less honest sometimes ...
4 I wish you'd sell those records.
5 I just wish I'd had the courage to challenge her at the time.

1. Did he listen to his dad? Does he feel good about it?
Yes No ✓ Yes No ✓

2. Did he open his big mouth? Does he regret it?
Yes ✓ No Yes ✓ No

3. Is he honest? How does he feel about it?
Yes ✓ No Good Bad ✓

Figura 22

Presentación en Power Point de regrets. Segunda parte.

1 If only I'd listened to my dad.
2 If only I hadn't opened my big mouth!
3 I wish I could be a bit less honest sometimes ...
4 I wish you'd sell those records.
5 I just wish I'd had the courage to challenge her at the time.

4. Does he sell those records? Can you do something about it?
Yes No ✓ Yes No ✓

5. Did he have the courage to challenge her?
Yes No ✓

5. How does he feel about it?
Good Bad ✓

Figura 23

Ejercicios de controlled practice. Primera parte

I wish / if only

- I am sorry I don't know how to use the computer. If only I knew how to use it.
- I stayed late at work and missed the last bus. I wish I hadn't stayed at work late.
- We are having a wonderful holiday on the beach. I wish you were here.
- This computer is useless. I wish my parents had chosen a better one when they bought it.

Figura 24

Ejercicios de controlled practice. Segunda parte

I wish / if only

- Alice didn't get a good grade. She wishes She had studied harder.
- Tom likes football very much. He wishes He was a professional football player.
- He was running very fast when he had a heart attack. If only He hadn't been running so fast.
- She's keen on computers but doesn't have one. She wishes She had one to practice.

Figura 25

Tercer juego de roles (Regrets) Arrepentimiento

ROLE-PLAY 3 - REGRETS

- ▶ **Teenager:** You are a teenager who never liked studying, and always got failing marks at school. You never submitted your school assignments on time or had an excuse for not doing it. You always thought education was not worth it since it doesn't lead you to anything positive. You just want to live your own way.
- ▶ **The teenager's parent:** You are a single hard-working parent who is busy most of the time to make ends meet monthly: Due to this, you are not supervising your teenage offspring and consequently, he is getting bad marks and not getting promising future since you are not checking his/her marks at school.



Figura 26

Tercer juego de roles en clase

ROLE-PLAY 3 - REGRETS

- ▶ **Teenager:** You are a teenager who never liked studying, and always got failing marks at school. You never submitted your school assignments on time or had an excuse for not doing it. You always thought education was not worth it since it doesn't lead you to anything positive. You just want to live your own way.
- ▶ **The teenager's parent:** You are a single hard-working parent who is busy most of the time to make ends meet monthly: Due to this, you are not supervising your teenage offspring and consequently, he is getting bad marks and not getting promising future since you are not checking his/her marks at school.

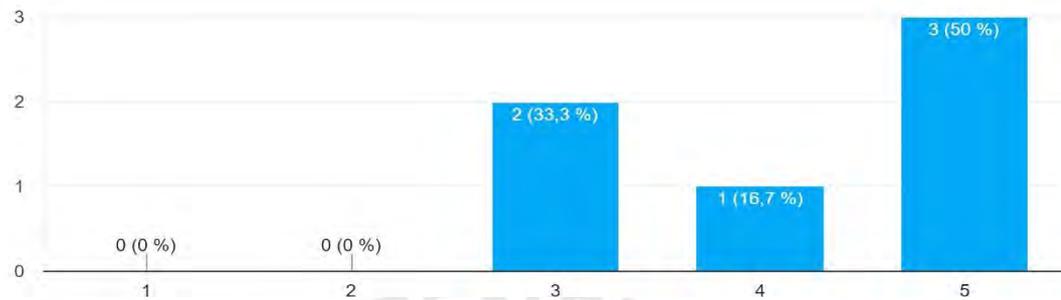


Figura 27

Evidencia del trabajo colaborativo

I feel I have worked more cooperatively with my classmates than individually. From 1(Not much) to 5 (A lot)

6 respuestas



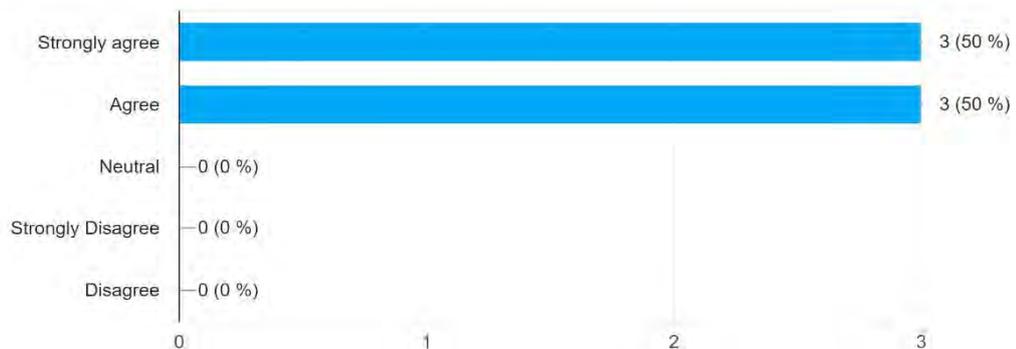
Nota: Imagen tomada de Google forms.

Figura 28

Evidencia del mejoramiento de la expresión oral

Would you say Flipgrid is a great learning tool to help students improve their speaking skill?

6 respuestas



Nota: Imagen tomada de Google forms.