



*Juegos de Roles*

IMPLEMENTACIÓN DE JUEGOS DE ROLES PARA EL DESARROLLO DE LA  
HABILIDAD DEL HABLA EN LOS ESTUDIANTES DE INGLÉS DE NIVEL A2 DEL  
INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCACIÓN RURAL ISER DE PAMPLONA

YENIFER ESTEFANIA OROZCO GOMEZ

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGIA UNIVERSITARIA  
PAMPLONA

2019



*Juegos de Roles*

IMPLEMENTACIÓN DE JUEGOS DE ROLES PARA EL DESARROLLO DE LA  
HABILIDAD DEL HABLA EN LOS ESTUDIANTES DE INGLÉS DE NIVEL A2 DEL  
INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCACIÓN RURAL ISER DE PAMPLONA

YENIFER ESTEFANIA OROZCO GOMEZ

TUTORA

MAGDALEYDY MARTINEZ

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGIA UNIVERSITARIA  
PAMPLONA

2019



## Tabla de contenido

CAPITULO I: PROBLEMA .....	10
DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA.....	10
FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	13
OBJETIVOS .....	14
Objetivo general.....	14
Objetivos específicos.....	14
JUSTIFICACIÓN .....	15
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO REFERENCIAL.....	16
ANTECEDENTES .....	16
BASES TEÓRICAS.....	22
<i>Enfoque Comunicativo</i> .....	23
<i>Habilidades integradas</i> .....	24
<i>Habilidad del habla</i> .....	25
<i>Habilidad de la escritura</i> .....	26
<i>Juego de Roles</i> .....	29
Marco Legal .....	36
<i>Sistema de Educación en Colombia</i> .....	37
<i>Programa Nacional de Bilingüismo</i> .....	38
<i>Marco Común Europeo de Referencia Lenguas</i> .....	39
<i>Política De Internacionalización Del ISER</i> .....	44
CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO .....	45
<i>Enfoque de la Investigación</i> .....	45
<i>Enfoque cualitativo</i> .....	45
<i>Diseño de investigación</i> .....	46
<i>Investigación Acción</i> .....	46
<i>Población</i> .....	46
<i>Técnicas e Instrumentos</i> .....	49
<i>Observación</i> .....	49
<i>Observación Participante</i> .....	50
<i>Entrevista semi-estructurada</i> .....	51



<i>Fases en el desarrollo de la investigación</i> .....	53
CAPÍTULO IV: PROPUESTA.....	56
Primera etapa: lluvia de ideas.....	59
Segunda etapa: preparación .....	61
Tercera etapa: producción oral.....	62
RESULTADOS .....	72
REFERENCIAS.....	88

### INDICE DE TABLAS

Tabla 1: Temas y escenarios para juegos de roles.....	P. 32
Tabla 2: Organización de los niveles de lengua según el MEN.....	P. 38
Tabla 3: Cuadro con Niveles comunes de referencia: escala global.....	P.40
Tabla 4: Niveles comunes de referencia: cuadro de autoevaluación.....	P. 40
Tabla 5: Descriptores de la expresión oral en general de MCERL.....	P. 41
Tabla 6: Niveles comunes de referencia: Aspectos cualitativos de la lengua hablada....	P. 42
Tabla 7: Criterios de selección de los informantes clave .....	P. 48
Tabla 8: Formato de evaluación de la producción oral.....	P. 62

### ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1:</b> Estadístico resultados de las pruebas saber pro t y t 2017- ISER.....	P.12
<b>Figura 2:</b> Estadístico resultados de las pruebas saber pro t y t 2017- ISER.....	P.12
<b>Figura 3:</b> Harmer (2004) Writing “process wheel” .....	P. 26



**Figura 4:** Esquema de división de los tres niveles generales de proficiencia en lengua extranjera..... P. 39

**Figura 5:** Primera Tira cómica implementada de Calvin y Hobbes..... P. 65

**Figura 6:** Segunda tira cómica implementada de Garfield..... P. 67

**Figura 7:** Tercera tira cómica implementada de Garfield .....P. 68

**TABLA DE ANEXOS**

**Anexo 1:** Formato del protocolo de observación ..... P.95

**Anexo 2:** Protocolo del formato de entrevista semi estructurada ..... P.96

**Anexo 3:** Rejillas de evaluación..... P. 97

**Anexo 4:** Resultados de la prueba diagnóstica ..... P.98

**Anexo 5:** Fragmento primera entrevista semi estructurada ..... P.99

**Anexo 6:** Fragmento de la primera observación participativa..... P.100

**Anexo 7:** Fragmento de segunda y tercera observación participativa..... P.101

**Anexo 8:** Resultados de la prueba final ..... P.102

**Anexo 9:** Fragmento segunda entrevista semi estructurada ..... P. 103

**Anexo 10:** Formato del diagnóstico..... P.104

**Anexo 11:** Formato de prueba final ..... P. 105

**Anexo 12:** Formatos de validación por expertos de pruebas e instrumentos..... P.106

**Anexo 13:** Evidencia fotográfica ..... P. 112



## **RESUMEN**

La presente investigación acción se llevó a cabo con el fin de desarrollar la habilidad del habla de los estudiantes de nivel A2 a través de la implementación de cuatro actividades con juegos de roles como producto final del análisis de tiras cómicas. El proceso se llevó a cabo por medio de tres etapas propuestas por el investigador basadas en la teoría de análisis visual de Hattwig (2014) y los cuatro pasos para la producción escrita propuestos por Harmer (2004), estas etapas son la lluvia de ideas, la preparación y la producción oral. Asimismo, teniendo en cuenta los instrumentos de recolección de datos de la investigación cualitativa, se aplicó tres observaciones participativas durante las tres primeras actividades con juego de roles, dos entrevistas semi estructuradas una al inicio y otra al final de la investigación y el análisis documental a partir de la interpretación de la evaluación de la producción oral de los estudiantes. Los resultados mostraron correlaciones positivas a través de la implementación de los juegos de roles por medio de tiras cómicas ya que los estudiantes aumentaron su motivación frente al aprendizaje del inglés y superaron el miedo a hablar en público. Además, no solo se logró promover la práctica de la habilidad del habla y adquisición de nuevo vocabulario, también se fomentó la escritura y la creatividad durante las actividades.

**Palabras clave:** Habilidad del habla, juegos de roles, tiras cómicas, producción oral, Inglés A2.



## **ABSTRACT**

The present action research was carried out in order to develop the speaking skill of A2 level students through the implementation of four activities or didactic sequences with role plays as the final product of comic strips analysis. The process was carried out through three stages proposed by the researcher based on the theory of visual analysis of Hattwig (2014) and the four steps for written production proposed by Harmer (2004), these stages are brainstorming, preparation and oral production. Likewise, taking into account the qualitative research data collection instruments, three participative observations were applied during the first three role-playing activities, two semi-structured interviews, one at the beginning and the other at the end of the investigation and the documentary analysis based on the interpretation of the results students got in oral production evaluation. The results showed positive correlations through the implementation of role plays through comic strips as students increased their motivation towards learning English and overcame their fear of public speaking. In addition, not only it was possible to promote the practice of speaking skill and acquisition of new vocabulary, writing skill and creativity were also encouraged during the activities.

**Keywords:** speaking skill, role play, comic strips, oral production, English A2



## **INTRODUCCIÓN**

Aprender un segundo idioma se ha convertido en una necesidad derivada del rápido desarrollo y globalización del mundo a lo largo de los años. Garrido (2010 citado por Zirene 2012) muestra que en Colombia, se hace cada vez más urgente aprender inglés como lengua extranjera para contribuir al desarrollo intelectual y profesional de los ciudadanos, dándoles las competencias necesarias para enfrentar los desafíos de la sociedad actual, especialmente aquellos relacionados con la esfera sociocultural y así aportar al desarrollo del país. En consecuencia, el Ministerio de Educación Nacional de Colombia (MEN) creó el Programa Nacional de Bilingüismo que tiene como objetivo elevar las competencias comunicativas en inglés en todo el sistema educativo con el propósito de "tener ciudadanos capaces de comunicarse en inglés con estándares internacionalmente comparables, incluyendo al país en los procesos de comunicación universal en la economía global y la apertura cultural". (Ministerio de Educación Nacional, 2006, p. 6) Sin embargo, en algunas instituciones educativas colombianas, se puede evidenciar la falta de estrategias didácticas que motiven y mejoren el proceso de aprendizaje de los estudiantes en las cuatro habilidades: escuchar, hablar, leer y escribir.

De esta manera, el presente proyecto se desarrolló en el Instituto Superior de Educación Rural-ISER de Pamplona, con estudiantes del programa de Redes y Sistemas Teleinformáticos desde el curso Inglés II, con el propósito de fomentar y desarrollar la competencia oral de los estudiantes a través de la implementación de juegos de roles y tiras cómicas, promoviendo también la integración de otras habilidades como la lectura, la escritura y el habla.





## *Juegos de Roles*

Dado que es una investigación cualitativa, los datos se recolectan a partir de observaciones participativas, entrevistas semiestructuradas y análisis de las rejillas de evaluación de la producción oral de los estudiantes.

Finalmente, este proyecto se divide en seis capítulos principales. El primero es el planteamiento y formulación del problema, acompañado de los objetivos y justificación de la investigación. El segundo presenta el marco teórico referencial con los antecedentes, las bases teóricas con la definición de los términos clave sobre el proyecto, tales como habilidad del habla, tiras cómicas y juegos de roles, además del marco legal que sustenta el estudio. El tercero da cuenta del marco metodológico con información relevante acerca del enfoque y diseño de investigación utilizado, se describe la población y muestra, y las técnicas e instrumentos de recolección de datos. El cuarto capítulo refleja la propuesta didáctica donde se describe en profundidad el proceso de aplicación de las secuencias didácticas con los juegos de roles. El quinto capítulo, aborda el análisis e interpretación de resultados a partir de los instrumentos aplicados y el último da a conocer las conclusiones y recomendaciones donde se da cuenta del impacto del trabajo en la comunidad educativa y las conclusiones a partir de los objetivos propuestos.



## **CAPITULO I: PROBLEMA**

### **DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA**

El aprendizaje del inglés se ha convertido en una necesidad en la sociedad moderna y globalizada en la que nos desenvolvemos, ya que ésta nos exige estar debidamente preparados para asumir los cambios sociales, científicos, tecnológicos y culturales que se presentan a diario, tales como la internacionalización de las economías, la expansión de los medios de comunicación y el desarrollo tecnológico. Por consiguiente, el aprendizaje de una lengua extranjera particularmente la del inglés como idioma universal se hace imprescindible en el desarrollo educativo y profesional de cada persona. Zirene, (2012)

Aunque el inglés es un área que se desarrolla desde temprana edad en escuelas y colegios, es muy difícil alcanzar un nivel alto en dicho idioma al terminar los estudios en secundaria impidiendo alcanzar un nivel intermedio básico (B1). En Colombia, los estudiantes de educación superior de nivel profesional, técnico o tecnológico deben presentar las pruebas de estado conocidas como las Pruebas Saber Pro y las Pruebas Saber T y T en donde se miden las competencias genéricas que todos los estudiantes en educación superior deben desarrollar independientemente del área de profundización de la carrera o programa que estudian. El instituto donde se llevó a cabo esta investigación es de carácter técnico y tecnológico por lo tanto las pruebas de estado que deben presentar los estudiantes se conocen como pruebas saber T y T; esta prueba se compone de cinco módulos: Lectura crítica, razonamiento cuantitativo, competencias ciudadanas, comunicación escrita e inglés.



## *Juegos de Roles*

El módulo de inglés pretende evaluar lo que el estudiante puede hacer en competencia comunicativa, particularmente en comprensión de textos en lengua extranjera según lo establecido en el Marco Común Europeo de Referencia en Lengua Extranjera (MCERL) por medio de preguntas relacionadas con lectura, gramática y léxico. Las preguntas se organizan en siete partes donde el estudiante encuentra avisos, vocabulario, conversaciones cortas, textos con espacios en blanco y comprensión de lecturas. Además, según el desempeño que tenga el estudiante puede ser ubicado en alguno de los niveles que establece el MCERL: A1, A2, B1 y B2. La prueba es jerárquica ya que a medida que se avanza en las preguntas, éstas aumentan su dificultad desde el nivel A1 hasta llegar al B2 ya que el Ministerio de Educación Nacional MEN sugiere que los estudiantes en educación superior deben alcanzar este nivel intermedio.

La práctica del inglés en educación superior especialmente para aquellos que lo cursan como requisito en el plan de estudios, se centra específicamente en la comprensión de textos con el fin de prepararlos para los requerimientos de las pruebas de estado. Para el año 2017, los estudiantes del programa de Redes y sistemas obtuvieron un puntaje de 128 sobre el promedio máximo de 300 que se puede obtener en inglés. Lo cual no tiene del todo una connotación negativa ya que los estudiantes de este programa académico del ISER obtuvieron resultados satisfactorios en este módulo, muy cercanos al grupo de referencia y por encima del promedio nacional. Esta tendencia se mantuvo para el año 2018. (Ver figuras 1 y 2)

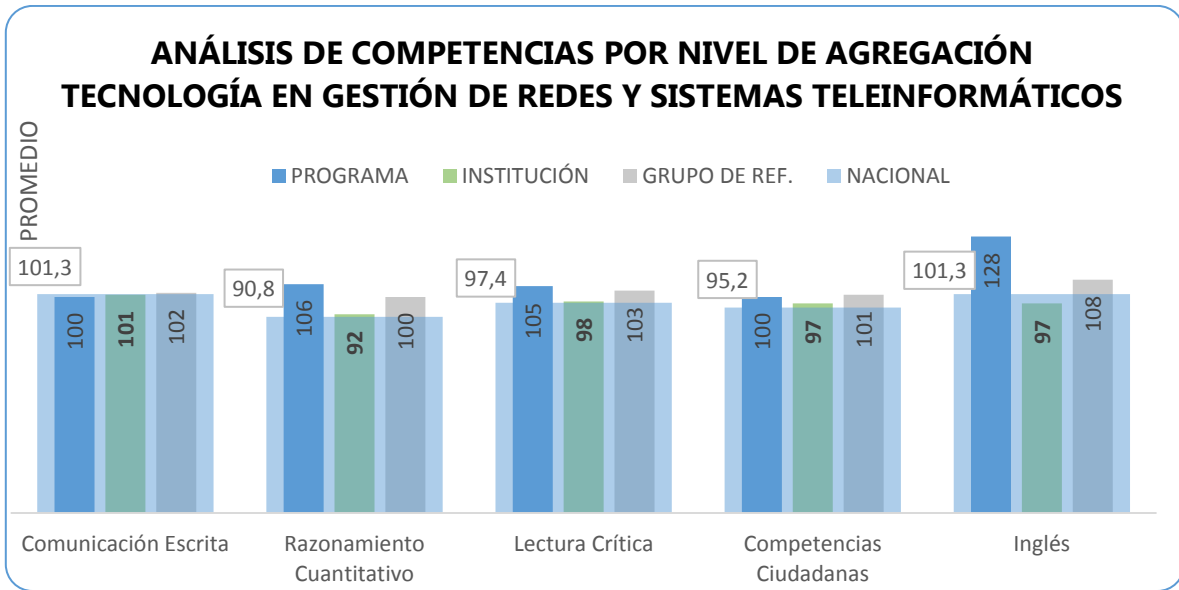


Figura 1: Estadístico resultados de las pruebas saber pro T y T 2017- ISER

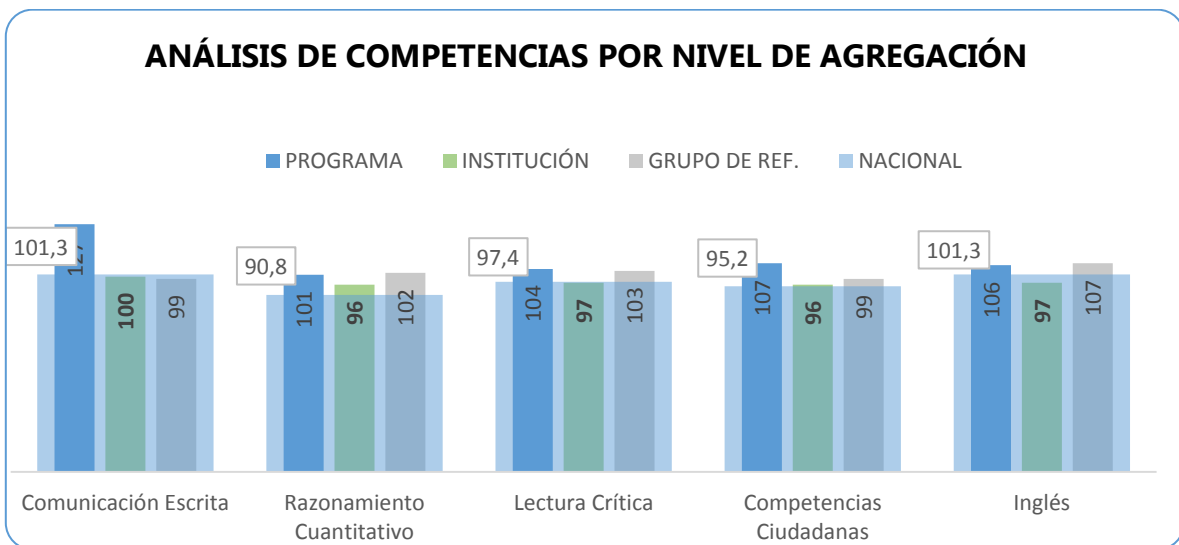


Figura 2: Estadístico de resultados de las pruebas saber pro T y T 2018 - ISER

Aunque los resultados en inglés son notablemente buenos, la prueba de estado evalúa específicamente la comprensión de textos, léxico y vocabulario aislando otras habilidades



## *Juegos de Roles*

como la escucha, la escritura y el habla que son importantes en el desarrollo lingüístico y comunicativo de las personas. Asimismo, Clifford (1987 citado por Leong y Ahmadi 2016) sustenta que a pesar de su importancia, la habilidad del habla en el aprendizaje de una segunda lengua ha sido aislada en escuelas y universidades debido al énfasis que se ha hecho en la gramática, además, las pruebas orales se evitan debido al tiempo que toma prepararlas y evaluarlas.

Además, desde la experiencia docente se puede decir que es notable la poca motivación de los estudiantes frente al aprendizaje de una lengua extranjera especialmente si sus experiencias en la misma no han sido gratificantes. Aunque los estudiantes manifiestan tener cierta habilidad en la traducción de palabras y comprensión de ideas generales en textos cortos, para ellos es difícil llegar a establecer una conversación en inglés debido a factores como el miedo a hablar en público, miedo a equivocarse en la pronunciación de ciertas palabras, además de la ausencia de vocabulario y estructuras gramaticales para organizar sus ideas.

## **FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

**¿Cómo la implementación de juegos de roles desarrolla la habilidad del habla en los estudiantes de inglés A2 del instituto superior de educación rural ISER de Pamplona?**

Para crear una clase de inglés efectiva es necesario crear un ambiente cómodo e inspirar a los estudiantes a aprender una lengua extranjera a través del uso de diferentes herramientas y técnicas dinámicas que motiven a los estudiantes en su proceso de aprendizaje y que



## *Juegos de Roles*

además les permita practicar las cuatro habilidades comunicativas especialmente la del habla. Es por esto que para lograr el desarrollo de estas habilidades el presente proyecto buscó implementar juegos de roles.

## **OBJETIVOS**

### **Objetivo general**

- Desarrollar la habilidad del habla en estudiantes de inglés A2 a través de la implementación de juegos de roles en un contexto de educación superior

### **Objetivos específicos**

- Determinar las necesidades lingüísticas y comunicativas de los estudiantes a través del diagnóstico.
- Diseñar secuencias de clases para el desarrollo de la producción oral por medio de juego de roles.
- Propiciar la práctica del habla mediante el uso de juego de roles.
- Explorar la percepción de los estudiantes frente al uso de juegos de roles en la clase de inglés.
- Analizar el efecto de los juegos de roles en la producción oral de los estudiantes de inglés I.



## **JUSTIFICACIÓN**

El aprendizaje del inglés como lengua extranjera ha sido un aspecto muy importante en la vida educativa de los aprendices ya que esta abre las puertas a la adquisición de nuevo conocimiento cultural que les permita alcanzar todas sus metas especialmente las relacionadas con el aspecto académico y profesional. Es por esto que cuando la gente decide aprender una lengua extranjera es indispensable dominar las cuatro habilidades o competencias que son inherentes al aprendizaje del inglés: la lectura, la escucha, la escritura y el habla; en inglés Reading, Listening, Writing and Speaking. Las dos primeras son habilidades de comprensión ya que el docente le ofrece al estudiante las herramientas para desarrollarlas sea a través de un audio o un texto escrito de los que tendrá que dar respuesta según la comprensión que tengan de los mismos. En contraste, las dos últimas son habilidades de producción ya que los estudiantes son quienes diseñan y elaboran el texto sea oral o escrito teniendo en cuenta sus intereses y las situaciones comunicativas. La habilidad del habla en inglés es una de las más difíciles ya que implica otras competencias para su desarrollo como la organización gramatical de las ideas, el uso de palabras adecuadas y expresiones de uso común, sin mencionar otros factores que generan dificultad en la práctica del habla. De acuerdo con Leong y Ahmadi (2016) “a muchos estudiantes de idiomas les resulta difícil expresarse en el lenguaje hablado. Enfrentan problemas para usar el idioma extranjero para expresar sus pensamientos de manera efectiva. Ellos dejan de hablar porque se enfrentan a obstáculos psicológicos o no pueden encontrar las palabras y expresiones adecuadas” (p. 34). Este proceso es incluso más difícil para estudiantes con un



## *Juegos de Roles*

nivel bajo en inglés y para quienes no tienen interés o motivación frente al proceso. A partir de lo descrito anteriormente, se implementaron los juegos de roles como herramienta para el aprendizaje del inglés con los estudiantes de nivel A2 ya que no solo motiva a los estudiantes en el proceso de aprendizaje sino que promueve la práctica y desarrollo del habla. Harmer (2001 citado por Criollo 2018) establece tres ventajas principales de los juegos de roles tales como la participación activa de los estudiantes incluso la de los estudiantes más tímidos, la adquisición de nuevo vocabulario; además del aumento en la motivación de los estudiantes.

## **CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO REFERENCIAL**

### **ANTECEDENTES**

La revisión literaria es un aspecto esencial que permite conocer estudios previos que están relacionados con el fenómeno de estudio brindando información relevante para un mejor entendimiento del proceso de investigación y de la implementación de juegos de roles en la clase de inglés como lengua extranjera. Esta sección está organizada en tres categorías principales: Producción oral en clase de inglés, Juego de roles en la enseñanza del inglés, y percepciones de los estudiantes frente al uso de juegos de roles.





## **Producción oral en clase de inglés para el desarrollo de la habilidad del habla**

La habilidad del habla como se ha mencionado anteriormente es una habilidad inherente al desarrollo de la lengua extranjera; la cuál debe ser desarrollada y perfeccionada por medio de actividades de producción oral dentro y fuera del aula de clase. En los siguientes proyectos se visualiza cómo se ha desarrollado la producción oral en inglés en diferentes contextos.

Suaza (2014) en su propuesta de enseñanza pretende contribuir al desarrollo de la producción oral en inglés, mediante un estudio a las prácticas de enseñanza a un grupo de estudiantes del grado noveno de educación básica secundaria en la Institución Educativa El Chaira José María Córdoba del municipio de Cartagena del Chairá. La investigación que llevó a cabo es cualitativa y los instrumentos implementados para el diagnóstico, análisis de datos y elaboración de la propuesta didáctica fueron la entrevista no estructurada, la matriz de análisis del modelo SPEAKING y el modelo de interacción. A partir del diagnóstico y análisis se evidenció que hay motivación del docente por la enseñanza del inglés, pero existen dificultades para desarrollar la producción oral en los estudiantes. Por lo tanto, como alternativa, para mejorar los problemas de enseñanza y oralidad en inglés, se plantea una propuesta didáctica basada en el modelo SPEAKING, enfoque comunicativo encontrándose que las actividades y tareas orales interactivas tales como dramatizaciones, descripciones y situaciones en diferentes contextos son significativas e interesantes centradas en el alumno, puesto que el alumno es el centro del proceso de aprendizaje, estas actividades permiten el desarrollo potencial de cada alumno, el desarrollo de la producción oral en inglés y la organización de los contenidos para la enseñanza del inglés.



## *Juegos de Roles*

Por otra parte, Bula (2016) en su investigación acción, aplica diferentes actividades en el aula de clase de inglés como lo son los juegos de roles, la entrevista, y estaciones de trabajo del habla con el fin de fomentar la producción oral de los estudiantes de inglés como lengua extranjera. El investigador adoptó para esta investigación una metodología descriptiva cualitativa ya que analiza, describe e interpreta el fenómeno de estudio de manera detallada para buscar una comprensión profunda de la situación. El investigador observó y grabó audios de las interacciones de los estudiantes, y tomo notas de los intereses y disposición de los estudiantes después de cada tarea a través de la retroalimentación identificando debilidades y fortalezas lingüísticas de los estudiantes. Uno de los principales hallazgos de la investigación lo constituye la relevancia de estas actividades al momento de enseñar la habilidad del habla ya que permiten la interacción cara a cara la cual es vital para la producción oral ya que envuelve a quien habla y a quien escucha.

En este sentido, Leong y Ahmadi (2016), en su artículo establecen la necesidad de enfocarse en los factores que afectan la capacidad de hablar en inglés de los estudiantes de idiomas ya que a muchos estudiantes de idiomas les resulta difícil expresarse en el lenguaje hablado. Por lo general, enfrentan problemas para usar el idioma extranjero para expresar sus pensamientos de manera efectiva y dejan de hablar porque enfrentan obstáculos psicológicos o no pueden encontrar las palabras y expresiones adecuadas. En este artículo, los investigadores realizaron un documento de revisión que describe el cuerpo de la investigación sobre el término hablar, la importancia de hablar, las características del desempeño del habla, los problemas del habla y los factores que afectan el rendimiento del habla.



## **Efectos e implicaciones del uso de los juegos de roles en la enseñanza del inglés**

En cuanto a estudios previos, varios autores han implementado juego de roles para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes en el idioma extranjero. Sari (2011) quien desarrolló su investigación con base en los resultados de un estudio preliminar que mostró que los estudiantes de primer grado de una escuela en Jakarta tenían dificultades en la producción oral en inglés, especialmente en la interacción interpersonal. El autor decide llevar a cabo esta investigación basándose en el diseño de Kurt Lewin quien creó dos ciclos que consistían cada uno en planear, actuar, observar y reflexionar. Los datos fueron recogidos a través de entrevistas, observaciones, cuestionarios y los resultados obtenidos por los estudiantes en el pre-test y post-test de habla. Los resultados muestran que los estudiantes aumentaron el puntaje que habían obtenido en el pre-test de habla y a través de los juegos de roles los estudiantes se mostraron más activos y motivados en el proceso de aprendizaje.

Dentro de la aplicación de los juegos de roles algunos autores destacan ciertas aspectos de la aplicación de esta técnica en el proceso de enseñanza- aprendizaje tal como Pérez y Leyva (2015) quienes, en su artículo, abordan las implicaciones que tiene la elección del role-play como técnica para emplear de manera cotidiana en la enseñanza- aprendizaje de lenguas extranjeras. Estos autores identifican ciertos rasgos distintivos de los role plays, rasgos que se podrían encontrar como resultado al final de esta investigación: Los juegos de roles permiten el contacto con la lengua extranjera, fomentan las relaciones interpersonales, acercan al estudiante a situaciones reales de comunicación. Además, los juegos de roles incluyen nuevo léxico, frases y estructuras propias de la lengua extranjera y



## *Juegos de Roles*

contribuyen a ampliar la variedad de estrategias que permitan comunicarse en la lengua extranjera.

Los autores anteriormente mencionados en sus trabajos investigativos muestran cómo llevar a cabo una investigación en el contexto de la enseñanza y aprendizaje del inglés teniendo en cuenta las habilidades y las competencias comunicativas, además de las estrategias, herramientas y técnicas que se pueden aplicar en dicho proceso, por tanto, estos estudios sirven de insumo para el desarrollo de esta investigación centrada en el mismo contexto de enseñanza.

Un caso más reciente es el de Criollo (2018) quien en su investigación llamada “Juego de roles en el desarrollo de la destreza oral del idioma inglés” tuvo como objetivo determinar el efecto de la utilización de juego de roles para desarrollar la destreza oral del idioma inglés (speaking) en los estudiantes. La investigación fue de enfoque cualitativo-cuantitativo; cualitativo porque observó el desempeño y rendimiento de los alumnos en clase, y cuantitativo debido a que realizó un análisis estadístico de las calificaciones obtenidas por los alumnos en el pre and post test. Además, este trabajo se efectuó bajo un estudio de investigación cuasi-experimental, puesto que el tratamiento basado en juego de roles fue implementado con los estudiantes en las clases de inglés. La población estuvo conformada por estudiantes correspondientes al nivel A2 “Elementary” (Elemental). El instrumento utilizado fue un Key English Test <sup>1</sup> – speaking part (Parte de producción oral), el cual se implementó antes del tratamiento con juego de roles y después del mismo. Finalmente, los resultados obtenidos mostraron que los juegos de roles contribuyen a un

---

<sup>1</sup> KET o Key English Test según el British Council es el examen de Inglés General de nivel más bajo de toda la gama de exámenes de Cambridge English.



## *Juegos de Roles*

mejor desempeño y rendimiento de los estudiantes en la destreza oral del idioma inglés y mostró un incremento significativo en las calificaciones correspondientes a los parámetros establecidos en el instrumento de evaluación de gramática y vocabulario, pronunciación, y comunicación interactiva.

## **Percepciones en torno a la enseñanza y aprendizaje del inglés**

En cuanto a las percepciones que se tienen frente al aprendizaje de una segunda lengua dependen mucho de quien enseña, qué enseña y cómo lo hace. Los estudiantes deben enfrentar diferentes retos como el de hablar en público o el miedo a equivocarse especialmente cuando se produce un discurso oral.

En cuanto a la percepción de los estudiantes frente las actividades de speaking, Khan y Ali (2010) en su proyecto pretendieron conocer el inglés como tema y como idioma, la calidad de los libros de texto que usan los estudiantes, las oportunidades para escuchar un buen inglés con una pronunciación adecuada y correcta y resaltar varias actividades como seminarios, discusiones grupales y debates. El estudio fue de carácter descriptivo. Los investigadores seleccionaron 20 estudiantes varones y 20 estudiantes mujeres de 4 colegios en el distrito de Charsadda (N.W.F.P, Pakistán) que se ubican en primer y segundo año mediante un procedimiento de muestreo aleatorio estratificado. Los datos fueron recolectados a través de un cuestionario con elementos alternativos diseñado por consultores expertos en el campo en cuestión. Se tabuló en forma de frecuencias de conteo y luego se analizó mediante porcentajes. Los principales hallazgos del estudio fueron: al enseñar inglés a los estudiantes como un tema y no como un lenguaje fomenta la



## *Juegos de Roles*

memorización solo para aprobar el examen. Por otra parte, se evidenció suficiente tiempo en el desarrollo de varios ejercicios y oportunidades para mejorar la capacidad de hablar. Además, los estudiantes se quejaron de ser regañados y desalentados por sus maestros por no hablar correctamente en la lengua extranjera.

En conclusión, los autores recomiendan que, para mejorar la capacidad de hablar, hay que hacer mayor énfasis en la calidad de los libros en el nivel básico, dar suficiente tiempo para hablar y hacer ejercicios fonéticos con los estudiantes, no regañar sino proporcionar un ambiente amigable. Igualmente, se desarrollan estrategias prácticas y aplicables por parte de los maestros para desarrollar en los estudiantes confianza para que puedan hacer preguntas a sus maestros.

## **BASES TEÓRICAS**

Este marco teórico describe los conceptos clave que guían este proyecto de investigación con el fin de brindar un mayor entendimiento del tema en cuestión. Estas temáticas son: Enfoque comunicativo, habilidades integradas, habilidad del habla y de la escritura y juego de roles en la enseñanza de lenguas.



### ***Enfoque Comunicativo***

Este proyecto se basa en un enfoque comunicativo el cual permite a los estudiantes poner en práctica sus conocimientos teniendo en cuenta un contexto real de comunicación. En este sentido, Littewood (1994) citado por Gallardo y Montaña (2014) menciona que, a través de la enseñanza comunicativa, los alumnos “consideran el lenguaje no solo en términos de sus estructuras (gramática y vocabulario), sino también en términos de las funciones comunicativas que realiza ” (p. 24.) Por otro lado, Richards (2006) afirma que:

La enseñanza comunicativa de la lengua puede entenderse como un conjunto de principios de la enseñanza de la lengua, teniendo en cuenta cómo aprenden los alumnos una lengua, los tipos de actividades en el aula que facilitan el aprendizaje y los roles de profesores y alumnos dentro del aula (p. 2).

Este enfoque tiene como principio situar al alumno en el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje tal como Brown (1994) citado por Chang (2011) sostiene que la enseñanza comunicativa de la lengua "refleja una relación más social entre el profesor y aprendiz. Este enfoque centrado en el alumno les da a los estudiantes un sentido de "propiedad" de su aprendizaje y aumenta su motivación” (p.4). Además, Richards (2006) proporciona un conjunto de diez supuestos básicos para tener en cuenta en la enseñanza del lenguaje comunicativo:

1. El aprendizaje de un segundo idioma se facilita cuando los estudiantes se involucran en la interacción y la comunicación significativa.
2. Las tareas y los ejercicios de aprendizaje en el aula efectivos brindan oportunidades para que los estudiantes negocien un significado, amplíen sus recursos lingüísticos, noten cómo se usa el lenguaje y participen en intercambios interpersonales significativos.
3. Resultados de comunicación significativos de estudiantes que procesan contenido relevante, útil, interesante y atractivo.
4. La comunicación es un proceso holístico que a menudo requiere el uso de varias habilidades o modalidades de lenguaje.



## *Juegos de Roles*

5. El aprendizaje del idioma se facilita tanto mediante actividades que involucran el aprendizaje inductivo o por descubrimiento de las reglas subyacentes del uso del lenguaje y la organización, como por actividades que involucran el análisis y la reflexión del lenguaje.
6. El aprendizaje de idiomas es un proceso gradual que involucra el uso creativo del lenguaje y el ensayo y error.
7. Los alumnos desarrollan sus propias rutas hacia el aprendizaje de idiomas, progresan a diferentes ritmos y tienen diferentes necesidades y motivaciones para el aprendizaje de idiomas.
8. El aprendizaje exitoso de idiomas implica el uso de estrategias efectivas de aprendizaje y comunicación.
9. El rol del maestro en el aula de idiomas es el de un facilitador, que crea un clima de aula propicio para el aprendizaje de idiomas y brinda oportunidades para que los alumnos utilicen y practiquen el idioma y reflexionen sobre el uso y aprendizaje del idioma.
10. El aula es una comunidad donde los alumnos aprenden a través de la colaboración y el intercambio. (pp. 22-23)

## *Habilidades integradas*

Hay cuatro habilidades inherentes al proceso de aprendizaje del idioma: habilidades receptivas (escuchar y leer) y habilidades productivas (hablar y escribir). Estas habilidades están relacionadas entre sí y deben enseñarse y practicarse juntas para tener una comunicación efectiva en el idioma de destino. En nuestra vida diaria usamos más de una habilidad de lenguaje, cuando hablamos o cuando llamamos a alguien escuchamos y hablamos con otros, cuando nos comunicamos a través de Internet o cuando llenamos un formato que leemos y escribimos. Su (2007) citado en Abdrabo (2014) sostiene que estas cuatro habilidades "hacen hincapié en que todas las expresiones del lenguaje apoyan el crecimiento y el desarrollo en la alfabetización", y sugiere que "leer y escribir, así como hablar y escuchar deben ser partes integrales de todas las actividades del lenguaje porque





## *Juegos de Roles*

todos estos procesos interactúan entre sí". (p.9). Y agregó que "el enfoque de habilidades integradas, de manera similar, funciona igual que la enseñanza del lenguaje comunicativo (CLT) y el lenguaje completo, ya que ambos enfatizan el uso del lenguaje significativo y auténtico y enlazan el desarrollo del lenguaje oral y escrito." (p.8). La integración de las habilidades beneficia el aprendizaje de los estudiantes ya que según Brown (2007)

En lugar de ser forzados a seguir un curso que se limita a un modo de rendimiento, los estudiantes tienen la oportunidad de diversificar sus esfuerzos en tareas más significativas. Dicha integración puede, por supuesto, utilizar un enfoque sólido y de principios para las características únicas y separadas de cada habilidad. (P. 285)

## ***Habilidad del habla***

Es común saber que la habilidad del habla se adquiere desde edad temprana gracias a la interacción con nuestro entorno, y para muchos hablar no es más que poder transmitir un mensaje de manera oral a un interlocutor. Sin embargo, la habilidad del habla va más allá de simplemente producir sonidos y palabras. Según Bailey (2005) citado por Bula (2015), "Hablar consiste en producir expresiones verbales sistemáticas para transmitir significado" (Bailey, 2005, p. 2). Sin embargo, el proceso de comunicación no consiste solamente en transmitir el mensaje sino también en recibirlo a través de la interacción con los demás. Como lo expresa Hadfield (2008) citado por Muñoz, Riquelme y Saldivia (2011), "hablar presenta la necesidad de interacción entre las personas, lo cual no es solamente "unir un mensaje" sino la respuesta que puede dar el oyente al hablante". (p.32).

De acuerdo con Harmer (2007),

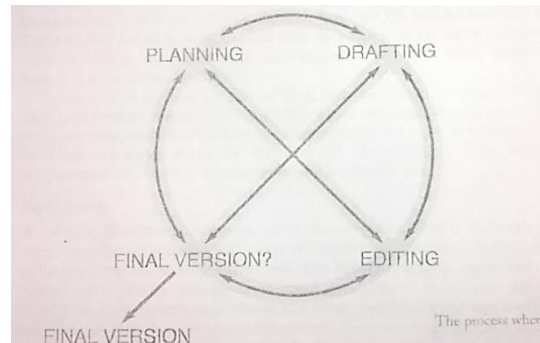


Hay tres razones para hacer que los estudiantes hablen en inglés en el salón de clase. Primero que todo, las actividades de habla proveen oportunidades de entrenamiento, oportunidades de practicar la habilidad del habla en situaciones reales en la seguridad del salón de clase. Segundo, tareas de habla, en el que los estudiantes tratan de usar una parte o todo lo que sepan del idioma provee una retroalimentación, tanto para el estudiante como para el docente ya que todos pueden notar que tan bien lo están haciendo y cuáles son las dificultades a superar. Y finalmente, entre más oportunidades tengan los estudiantes de activar los elementos del idioma que han almacenado en el cerebro, más automáticos dichos elementos se convierten y como resultado los estudiantes se convierten gradualmente en usuarios autónomos de la lengua. (P.123).

### ***Habilidad de la escritura***

Acercas de la escritura, Harmer (2004) afirma que “al momento de escribir, los estudiantes con frecuencia tienen más tiempo para pensar que en las actividades orales. Pueden revisar lo que saben en sus mentes e incluso consultar diccionarios, libros de gramática u otro material de referencia para ayudarse. La escritura alienta a los estudiantes a enfocarse en el uso preciso del lenguaje y, debido a que piensan mientras escriben, puede provocar el desarrollo del lenguaje a medida que resuelven los problemas que la escritura pone en sus mentes”(p. 112). El mismo autor sugiere un proceso de cuatro pasos que un escritor debe seguir para crear un producto escrito final: planificación (lo que vamos a escribir teniendo en cuenta el propósito, el mensaje y la audiencia), redacción (la primera versión de un escrito), edición (incluye reflexión y revisión para corregir la producción

escrita) y la versión final del texto escrito. Harmer (2004) representa este proceso de escritura en la "rueda de proceso" que "muestra muchas direcciones que los escritores pueden tomar, ya sea que viajen hacia atrás y hacia adelante alrededor de la llanta o que suban y bajen por los radios de la rueda. Solo cuando la versión final es realmente la versión final el proceso ha alcanzado su culminación". (p. 113).



**Figura 1:** Harmer (2004) Writing "process wheel"

### Tiras cómicas

Hoy en día, los maestros de idiomas deben buscar nuevas herramientas y alternativas para facilitar el proceso de aprendizaje de los estudiantes. En este caso, la técnica principal que se utilizó son los juegos de roles, los cuales se realizaron como producto final de una planificación previa de los estudiantes. Dicha planificación se realizó a partir de tiras cómicas como documento llamativo que expresa diferentes situaciones a través de diálogos con dibujos y personajes animados. Según The Columbia Electronic Encyclopedia (2012), una tira cómica es "una combinación de dibujos animados con una historia, presentada en una serie de paneles pictóricos en una página y sobre un personaje continuo o un conjunto de personajes, cuyos pensamientos y diálogos están indicados en "globos" que contienen

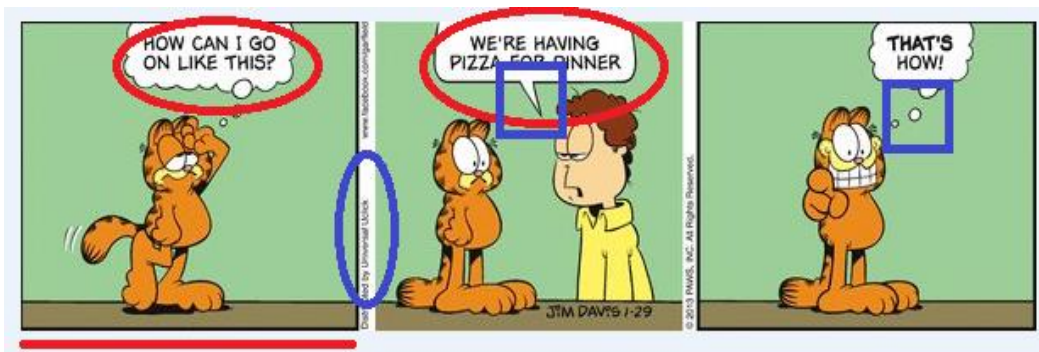
discurso escrito”. Además, una tira cómica permite a los estudiantes expresar sus ideas y pensamientos libremente.

### Elementos de una tira cómica

Luke Arnott (2009) afirma que los cómics y las tiras cómicas tienen partes visuales

distintas:

- Panel: una ilustración en un marco cuadrado o rectangular. A veces en un panel circular o de forma irregular.
- Canalón: el espacio en una página de cómic que está fuera de los paneles.
- Globos de diálogo: contienen lo que dice un personaje, puede ser redondo o cuadrado.
- Globos de pensamiento: contienen lo que piensa un personaje. Por lo general, tiene bordes grumosos, como nubes.
- Punteros: indican qué personaje está hablando.
- Burbujas: indican qué personaje está pensando.



Fuente, Google images



### ***Juego de Roles***

Hoy en día, los profesores deben buscar nuevas herramientas y alternativas educativas que faciliten el proceso de aprendizaje de los estudiantes, es por ello que por medio de este proyecto se pretendió implementar los juegos de roles. Sin embargo, antes de profundizar en su uso en el aprendizaje de una lengua extranjera es necesario conocer a que hacen referencia estos juegos de roles desde el punto de vista de diferentes autores.

De acuerdo con el *Cambridge English Dictionary*, los juegos de roles “son utilizados en cursos de entrenamiento de aprendizaje de una lengua extranjera y en psicoterapia ya que permiten pretender ser alguien más, especialmente como parte del aprendizaje de una nueva habilidad” (2019) tal como en este caso la habilidad del habla. Otra definición de juego de roles es sugerida por Bailey (2005) citado por Bula (2016) quien afirma que: “Un juego de roles es una actividad de habla en la que los estudiantes toman parte de otras personas e interactúan utilizando las características de esas personas (por ejemplo, edad, género, etc.), y así sucesivamente. (p. 355) ...” a lo que Bula (2016) añade “los juegos de roles permiten a los estudiantes poner en práctica diferentes elementos de la lengua extranjera que se han aprendido en clase, elementos importantes de vocabulario, gramática, habilidades no verbales y patrones de entonación.” (p. 355).

Los juegos de roles pueden ser clasificados como estrategia didáctica, como actividades de clase o herramienta, no obstante, para Torres (2017) “El juego de roles o role play es una técnica didáctica activa de enseñanza aprendizaje que tiene como eje principal la representación teatral o recreación de una situación vital real o ficticia, compuesta por tres



## *Juegos de Roles*

fases o dimensiones: motivación, dramatización y debate.” (p. 36). Esta técnica no solo les permite a los estudiantes desarrollar su competencia comunicativa y practicar elementos gramaticales y de entonación, también promueve el desarrollo de habilidades interpersonales y creativas tal como lo afirma Moreno (1972) citado por Torres (2017) “indicando que dos de los puntos esenciales del desarrollo personal que la educación debe cultivar son la creatividad y la espontaneidad, pues a la vez, son estas dos las bases para el cambio social”. (p. 37).

Por otra parte, Jo Budden del British Council (s. f.) afirma que “El juego de roles es cualquier actividad de habla cuando te pones en los zapatos de otra persona o cuando te quedas en tus propios zapatos, pero te pones en una situación imaginaria.”

El mismo autor, sugiere dos tipos de situaciones en las que se puede generar un juego de roles en el aula de clase que llama Gente Imaginaria y Situaciones Imaginarias:

***Gente imaginaria:*** la esencia del juego de roles es que “los estudiantes pueden "convertirse" en cualquier persona que quieran por un corto tiempo. El presidente, la reina, un millonario, una estrella del pop...” Los estudiantes también pueden tomar las opiniones de alguien más. Los debates a favor y en contra se pueden usar y la clase se puede dividir en aquellos que están a favor y aquellos que están en contra del tema.

***Situaciones imaginarias:*** En este caso el estudiante no tiene que actuar como otra persona, por el contrario, debe enfrentarse como el mismo a diferentes situaciones de la vida real. “El lenguaje funcional para multitud de escenarios se puede activar y practicar a través del



## *Juegos de Roles*

juego de roles. 'En el restaurante', 'Registrarse en el aeropuerto', 'Buscando propiedad perdida' son todos posibles juegos de roles”.

### ***Principios y criterios para la implementación de juego de roles***

León (2017) sugiere cuatro pasos a seguir para utilizar o implementar adecuadamente los juegos de roles en la clase de inglés: (Casting, Planning the theatrical event, Showtime, and That’s a wrap!) Casting, Planificación del evento teatral, Hora del espectáculo, ¡Eso es todo!

#### **1. Casting:**

##### *Género y edad*

El género y la edad pueden influir en el proceso de selección de los personajes y en la aceptación de los estudiantes por sus personajes, los alumnos pueden llevar a cabo el juego de roles con poco o ningún problema: edad, género, profesión: lo que sea, pueden hacerlo. Es posible que los adultos se sientan un poco más incómodos al salir de su propia identidad, ya sea que se trate de un rol de ancianos o de infantes o ser alguien con el género opuesto al suyo. (p.1)

León (2017) menciona que el grupo puede estar dividido, algunos entusiasmados y otros incómodos, y sugiere dividir a los alumnos en grupos permitiéndoles que hagan el juego de roles como les gustaría. Los estudiantes más tímidos pueden optar por situaciones simples como ser ellos mismos en un parque de diversiones, mientras que al otro grupo se le puede dar la libertad de hacerlo como ellos quieran.



## ***2. Planificación del evento teatral***

*¿Escrito o espontáneo?*

Hay un lugar en el juego de roles de ESL para los formatos con script y de improvisación (improvisados o sin guión). Las ventajas de los juegos de rol con guión (ya sea por parte de los alumnos o no) es que los alumnos pueden practicar la gramática y la pronunciación de las partes que se les pide que realicen.

Otro aspecto negativo del juego de roles con script es que la improvisación no es que el juego de roles con scripts se asemeja más al objetivo final de la fluidez de ESL: la capacidad de dominar el idioma correctamente sin ayuda, en varias situaciones y con varias indicaciones.

*Escoger el tema*

Por lo general, determinar la "trama" de los juegos de rol no es un tema difícil, siempre que la técnica del juego de roles no se implemente demasiado pronto, antes de que tenga la oportunidad de conocer a sus estudiantes.

En pocas palabras, el tema o escenario del juego de roles debe ser un tema con el que los estudiantes participantes estén familiarizados.

*Preparándose para el Show*

La forma en que se desarrolle cada juego de roles depende de la decisión inicial de utilizar un formato de guión o de mejora para el juego de roles. Si el juego de roles debe ser programado, una actividad de tarea excelente para que los estudiantes realicen entre una





clase y la siguiente es que los estudiantes escriban ambas partes del juego de rol. Tendrán que asignárseles un período de tiempo para la duración del juego de roles.

¡El juego de roles debe ser una actividad entretenida! El objetivo es enseñar a los alumnos a hablar y escuchar en un ambiente tan natural como sea posible. Los siguientes escenarios son lo suficientemente familiares como para que los maestros, solos o con sus alumnos.

(León, 2017, p.3)

<b>¡Así es la vida! Interacciones cotidianas comunes</b>	<b>¡Por eso lo llaman trabajo! Escenarios comunes de trabajo</b>	<b>¡Tiempo de juego! Actividades recreativas comunes</b>
Comprando comida	Primer día en un nuevo	Compra de entradas para un
Encontrar un apartamento	trabajo.	show
Cómo llegar a las rutas del metro / autobús / auto desde el hogar al trabajo	La cafetería de la empresa.	Siendo introducido a un nuevo gimnasio.
Situaciones con amigos	Día de revisión del empleado	Encontrar / probar un nuevo restaurante favorito

Tabla 1: Temas y escenarios para juegos de roles

### 3. Hora del espectáculo

Poner en práctica los juegos de roles en sí presenta una serie de desafíos que deben anticiparse con los planes de mitigación listos para usar. Uno de los desafíos es el Miedo escénico, León (2017) sugiere que ante esta situación se debe conocer la raíz del mismo, es



## *Juegos de Roles*

importante establecer un ambiente sin amenazas y alentador en el aula, informando a los estudiantes que los comentarios negativos y las críticas están estrictamente prohibidos.

### ***4. ¡Eso es Todo!***

La retroalimentación posterior al desempeño de los estudiantes generalmente se hace mejor inmediatamente después del juego de rol. De lo contrario, es preferible esperar hasta el final de la clase o incluso la siguiente clase. No hay nada que haga que los estudiantes que están esperando para actuar se pongan más nerviosos que escuchar el desempeño de otros estudiantes con una crítica severa. En ese sentido, las revisiones posteriores al desempeño que se realizan frente a la audiencia deben ser positivas, con cualquier crítica constructiva guardada para comentarios privados. (León, 2017, p.4)

## **Tipos de juegos de roles**

Según Khotsri, Niran (2005) citado por Castillo, Dávila y Sánchez (2013) la tipología de los juegos de roles se clasifica en:

### ***Juego de rol controlado***

Este tipo de juego de rol consiste en la interpretación de cualquier diálogo de un texto en forma oral, es decir, los docentes preparan las situaciones y diálogos. Luego, los estudiantes practican los diálogos antes de representarlos en frente de la clase. La función principal del



## *Juegos de Roles*

texto, después de todo es para transmitir el significado de los elementos del lenguaje en una manera memorable o de memoria. (Byrne, D. 1986)

Doff, A. (1990, PP. 101-136) dio un ejemplo de juego de rol controlado mediante el diálogo y la lectura del texto. Para demostrar una actividad de juego de rol basado en el diálogo, el procedimiento propuesto por él es el siguiente:

- Los estudiantes leen y se familiarizan con el diálogo.
- Se divide la clase en parejas A y B, luego se da los roles A y B de los diálogos.
- Los estudiantes deben practicar el diálogo con el docente antes de representarlo en frente de la clase.
- Para finalizar, los estudiantes intercambian sus roles y lo repiten.

### ***Juego de rol guiado***

En un juego de rol guiado o dirigido, el profesor puede escribir algunos consejos en la acción dramática a ocurrir, para ello el docente prepara las situaciones y los roles. Lo principal de ésta actividad es utilizar el idioma por medio de la representación de los estudiantes. Se estimula el pensamiento creativo que les permite desarrollar y poner en práctica un nuevo lenguaje. (Khotsri Niran, 2005)

Por otro lado, este tipo de juego de rol es simple donde el estudiante está en situaciones que puedan enfrentarse en la vida real (por ejemplo, comprar cosas de una tienda, dar direcciones, etc.) son muy útiles, particularmente para principiantes con un nivel bajo en el idioma. (Gower, 1995, p. 110).



### ***Juego de rol libre***

En contraste con el juego de rol controlado, las situaciones con un diálogo libre no dependen de los textos de un libro. Los estudiantes tienen que actuar sin la preparación o la práctica, es decir, tienen que decidir qué palabras expresar y cómo se debe desarrollar la conversación. Se le conoce también como un juego de rol libre o de improvisación y puede ser un desafío sin el apoyo del ejemplo de un diálogo o texto. El lenguaje es decidido por los estudiantes pero se necesita una cuidadosa preparación. Por ejemplo, la lluvia de ideas con toda la clase y dar a las parejas o grupos un tiempo determinado para planificar.

Este tipo de juego de rol se basa en las improvisaciones en el cual los estudiantes interactúan siguiendo las instrucciones de las tarjetas de referencia facilitada por el docente. Por ejemplo: las tarjetas podrían instruir a los estudiantes a una situación determinada. (O' Malley, 1996, p. 85) Por otro lado, este tipo de juego de rol usualmente es más complejo y más adaptable para un nivel intermedio. (Gower, 1995, p.112)

### **Marco Legal**

El marco legal reúne la información acerca de las políticas que rigen el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés como lengua extranjera en Colombia según lo establecido por el Ministerio de Educación Nacional. Además, se evidencia los niveles de lengua establecidos por el Marco Común Europeo de Referencia en Lenguas Extranjeras y los descriptores para la producción oral del nivel A2. Finalmente, en este apartado se encuentra



## *Juegos de Roles*

de manera resumida la política de internacionalización del ISER instituto donde se llevará a cabo esta investigación.

### ***Sistema de Educación en Colombia***

De acuerdo al Ministerio de Educación Nacional (MEN), en Colombia el sistema de la educación está regido por la Ley 115 de 1994 (Ley General de Educación), que de conformidad con el artículo 67 de la Constitución Política, define y desarrolla la organización y la prestación de la educación formal en sus niveles de preescolar, básica (primaria y secundaria) y media, no formal e informal.

Por su parte, la educación superior, está reglamentada por la Ley 30 de 1992 que define el carácter y autonomía de las Instituciones de Educación Superior -IES-, el objeto de los programas académicos y los procedimientos de fomento, inspección y vigilancia de la enseñanza. Asimismo, las condiciones de calidad que debe tener la educación se establecen mediante el Decreto 2566 de 2003 y la Ley 1188 de 2008.

El Decreto 2566 de 2003 reglamentó las condiciones de calidad y demás requisitos para el ofrecimiento y desarrollo de programas académicos de educación superior, norma que fue derogada con la Ley 1188 de 2008 que estableció de forma obligatoria las condiciones de calidad para obtener el registro calificado de un programa académico, para lo cual las Instituciones de Educación Superior, además de demostrar el cumplimiento de condiciones de calidad de los programas, deben demostrar ciertas condiciones de calidad de carácter institucional.



## *Juegos de Roles*

Esta normatividad se complementa con la Ley 749 de 2002 que organiza el servicio público de la educación superior en las modalidades de formación técnica profesional y tecnológica, amplía la definición de las instituciones técnicas y tecnológicas, hace énfasis en lo que respecta a los ciclos propedéuticos de formación, establece la posibilidad de transferencia de los estudiantes y de articulación con la media técnica.

## ***Programa Nacional de Bilingüismo***

En Colombia, el Ministerio de Educación Nacional está interesado en promover el proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés en todos los niveles educativos con el fin de alentar a los ciudadanos a manejar un segundo idioma para comprender otros contextos y promover el desarrollo del país. En este sentido, el Ministerio de Educación Nacional crea el Programa Nacional de Bilingüismo 2004-2019 con el propósito de “tener ciudadanos que puedan comunicarse en inglés con estándares internacionalmente comparables, incluyendo al país en los procesos de comunicación universal en la economía global y la apertura cultural.” lo cual incluye los nuevos Estándares de competencia comunicativa en inglés tomando como referencia el Marco Común Europeo para fijar los niveles de competencia que se deben alcanzar. Este Marco Común Europeo es un documento desarrollado por el Consejo de Europa, que describe la escala de los niveles de rendimiento gradual que los estudiantes deben alcanzar y que más adelante será descrito.



## Juegos de Roles

La siguiente tabla muestra cómo el Ministerio de Educación ha adoptado estos estándares como objetivos específicos para diferentes poblaciones del sistema educativo. En la Educación superior se pretende que los alumnos alcancen el nivel intermedio B2.

NIVELES SEGÚN EL MARCO COMÚN EUROPEO	NOMBRE COMÚN DEL NIVEL EN COLOMBIA	NIVEL EDUCATIVO EN EL QUE SE ESPERA DESARROLLAR CADA NIVEL DE LENGUA	METAS PARA EL SECTOR EDUCATIVO A 2019
A1	Principiante	Grados 1 a 3	
A2	Básico	Grados 4 a 7	
B1	Pre intermedio	Grados 8 a 11	• Nivel mínimo para el 100% de los egresados de Educación Media.
B2	Intermedio	Educación Superior	• Nivel mínimo para docentes de inglés. • Nivel mínimo para profesionales de otras carreras.
C1	Pre avanzado		• Nivel mínimo para los nuevos egresados de licenciaturas en idiomas.
C2	Avanzado		

*Tabla 2: Organización de los niveles de lengua según el MEN*

El Programa de Bilingüismo busca fomentar y promover el mejoramiento de la enseñanza del inglés como lengua extranjera en las instituciones de educación superior. En 2007 se definió un sistema de evaluación sólido y coherente por medio de las pruebas SABER PRO, cuyo componente de inglés mide el nivel de competencia en el idioma de los futuros profesionales del país, de acuerdo con los niveles del Marco Común de Referencia.

### ***Marco Común Europeo de Referencia Lenguas***

Con el fin de medir las competencias en una determinada lengua, es decir, el nivel de comprensión y producción oral y escrita, el Marco Común Europeo de Referencia para las



## Juegos de Roles

Lenguas (MCER o CEFR en inglés), establece los diferentes niveles de dominio de una lengua, así como las competencias y destrezas necesarias para desarrollarlas.

El Marco Europeo (MCER) define los siguientes seis niveles de dominio:

- Nivel A1: nivel principiante. (Acceso)
- Nivel A2: nivel elemental. (Plataforma)
- Nivel B1: nivel intermedio. (Umbral)
- Nivel B2: nivel intermedio alto. (Avanzado)
- Nivel C1: nivel avanzado. (Dominio Operativo Eficaz)
- Nivel C2: nivel muy avanzado. (Maestría)

Cuando observamos estos seis niveles, vemos que son interpretaciones respectivamente superiores e inferiores de la división clásica de *básico*, *intermedio* y *avanzado*. Por tanto, el esquema propuesto adopta un principio que se ramifica desde una división inicial en tres niveles amplios: A, B y C:

Figura 2: Esquema de división de los tres niveles generales de proficiencia en lengua extranjera.





**Niveles comunes de referencia: escala global**

Nivel	Subnivel	Descripción
A (Usuario básico)	A1 (Acceso)	Es capaz de comprender y utilizar expresiones cotidianas de uso muy frecuente así como frases sencillas destinadas a satisfacer necesidades de tipo inmediato. Puede presentarse a sí mismo y a otros, pedir y dar información personal básica sobre su domicilio, sus pertenencias y las personas que conoce. Puede relacionarse de forma elemental siempre que su interlocutor hable despacio y con claridad y esté dispuesto a cooperar.
	A2 (Plataforma)	Es capaz de comprender frases y expresiones de uso frecuente relacionadas con áreas de experiencia que le son especialmente relevantes (información básica sobre sí mismo y su familia, compras, lugares de interés, ocupaciones, etc). Sabe comunicarse a la hora de llevar a cabo tareas simples y cotidianas que no requieran más que intercambios sencillos y directos de información sobre cuestiones que le son conocidas, ya sea en situaciones de trabajo, de estudio o de ocio. Sabe desenvolverse en la mayor parte de las situaciones que pueden surgir durante un viaje por zonas donde se utiliza la lengua. Es capaz de producir textos sencillos y coherentes sobre temas que le son familiares o en los que tiene un interés personal. Puede describir experiencias, acontecimientos, deseos y aspiraciones, así como justificar brevemente sus opiniones o explicar sus planes.
B (Usuario independiente)	B1 (Intermedio)	Es capaz de comprender los puntos principales de textos claros y en lengua estándar si tratan sobre cuestiones que le son conocidas, ya sea en situaciones de trabajo, de estudio o de ocio. Sabe desenvolverse en la mayor parte de las situaciones que pueden surgir durante un viaje por zonas donde se utiliza la lengua. Es capaz de producir textos sencillos y coherentes sobre temas que le son familiares o en los que tiene un interés personal. Puede describir experiencias, acontecimientos, deseos y aspiraciones, así como justificar brevemente sus opiniones o explicar sus planes.
	B2 (Intermedio alto)	Es capaz de comprender las ideas principales de textos complejos que traten de temas tanto concretos como abstractos, incluso si son de carácter técnico siempre que estén dentro de su campo de especialización. Puede relacionarse con hablantes nativos con un grado suficiente de fluidez y naturalidad de modo que la comunicación se realice sin esfuerzo por parte de ninguno de los interlocutores. Puede producir textos claros y detallados sobre temas diversos así como defender un punto de vista sobre temas generales indicando los pros y los contras de las distintas opciones.
C (Usuario competente)	C1 (Dominio operativo eficaz)	Es capaz de comprender una amplia variedad de textos extensos y con cierto nivel de exigencia, así como reconocer en ellos sentidos implícitos. Sabe expresarse de forma fluida y espontánea sin muestras muy evidentes de esfuerzo para encontrar la expresión adecuada. Puede hacer un uso flexible y efectivo del idioma para fines sociales, académicos y profesionales. Puede producir textos claros, bien estructurados y detallados sobre temas de cierta complejidad, mostrando un uso correcto de los mecanismos de organización, articulación y cohesión del texto.
	C2 (Maestría)	Es capaz de comprender con facilidad prácticamente todo lo que oye o lee. Sabe reconstruir la información y los argumentos procedentes de diversas fuentes, ya sean en lengua hablada o escrita, y presentarlos de manera coherente y resumida. Puede expresarse espontáneamente, con gran fluidez y con un grado de precisión que le permite diferenciar pequeños matices de significado incluso en situaciones de mayor complejidad.

Tabla 3, Niveles comunes de referencia: escala global

El siguiente cuadro de autoevaluación, muestra las destrezas que el estudiante debe alcanzar en cada una de las habilidades de comprensión y producción.

Nivel	Comprender		Hablar		Escribir
	Comprensión auditiva	Comprensión lectora	Interacción oral	Expresión oral	Expresión escrita
A2	Comprendo frases y el vocabulario más habitual sobre temas de interés personal (información personal y familiar muy básica, compras, lugar de residencia, empleo). Soy capaz de captar la idea principal de avisos y mensajes breves, claros y sencillos.	Soy capaz de leer textos muy breves y sencillos. Sé encontrar información específica y predecible en escritos sencillos y cotidianos como anuncios publicitarios, prospectos, menús y horarios y comprendo cartas personales breves y sencillas.	Puedo comunicarme en tareas sencillas y habituales que requieren un intercambio simple y directo de información sobre actividades y asuntos cotidianos. Soy capaz de realizar intercambios sociales muy breves, aunque, por lo general, no puedo comprender lo suficiente como para mantener la conversación por mí mismo.	Utilizo una serie de expresiones y frases para describir con términos sencillos a mi familia y otras personas, mis condiciones de vida, mi origen educativo y mi trabajo actual o el último que tuve.	Soy capaz de escribir notas y mensajes breves y sencillos relativos a mis necesidades inmediatas. Puedo escribir cartas personales muy sencillas, por ejemplo agradeciendo algo a alguien.

Tabla 4. Niveles comunes de referencia: cuadro de autoevaluación

En el cuadro anterior el MCERL resume las competencias que el estudiante en nivel A2 debe lograr en el área de inglés, siendo esta la población con la que se llevará a cabo esta investigación es importante tener claro lo que el estudiante debe saber hacer en la habilidad del habla, especialmente en la interacción y expresión oral.

Los descriptores propuestos por el Marco Común Europeo para la producción oral en el nivel A2 son:

*Tabla 5 descriptores de la expresión oral en general del MCERL*

EXPRESIÓN ORAL EN GENERAL	
C2	Produce discursos claros, fluidos y bien estructurados cuya estructura lógica resulta eficaz y ayuda al oyente a fijarse en elementos significativos y a recordarlos.
C1	Realiza descripciones y presentaciones claras y detalladas sobre temas complejos, integrando otros temas, desarrollando ideas concretas y terminando con una conclusión adecuada.
B2	Realiza descripciones y presentaciones claras y sistemáticamente desarrolladas, resaltando adecuadamente los aspectos significativos y los detalles relevantes que sirvan de apoyo.
	Realiza descripciones y presentaciones claras y detalladas sobre una amplia serie de asuntos relacionados con su especialidad, ampliando y defendiendo sus ideas con aspectos complementarios y ejemplos relevantes.
B1	Puede llevar a cabo, con razonable fluidez, una descripción sencilla de una variedad de temas que sean de su interés, presentándolos como una secuencia lineal de elementos.
A2	Sabe hacer una descripción o presentación sencilla de personas, condiciones de vida o trabajo, actividades diarias, cosas que le gustan o no le gustan, en una breve lista de frases y oraciones sencillas.
A1	Puede expresarse con frases sencillas y aisladas relativas a personas y lugares.

*Fuente: MCERL(2001)*

INTERACCIÓN ORAL EN GENERAL (continuación)	
B1	Es capaz de sacarle bastante partido a un repertorio lingüístico sencillo para enfrentarse a la mayoría de las situaciones que pueden surgir cuando se viaja. Participa sin preparación previa en conversaciones que traten temas cotidianos, expresa opiniones personales e intercambia información sobre temas habituales de interés personal o pertinentes en la vida diaria (por ejemplo, familia, aficiones, trabajo, viajes y hechos de actualidad).
A2	Participa en conversaciones con razonable comodidad en situaciones estructuradas y en conversaciones breves siempre que la otra persona le ayude si es necesario. Se desenvuelve en intercambios sencillos y habituales sin mucho esfuerzo; plantea y contesta preguntas, e intercambia ideas e información sobre temas cotidianos en situaciones predecibles de la vida diaria.
	Se comunica en tareas sencillas y habituales que requieren un intercambio sencillo y directo de información y que traten asuntos cotidianos relativos al trabajo y al tiempo libre. Se desenvuelve en intercambios sociales muy breves, pero casi nunca comprende lo suficiente como para mantener una conversación por su cuenta.
A1	Participa en conversaciones de forma sencilla, pero la comunicación depende totalmente de que haya repeticiones a ritmo más lento, reformulaciones y rectificaciones. Sabe plantear y contestar preguntas sencillas, realizar afirmaciones sencillas y responder a las afirmaciones que se le hacen en áreas de necesidad inmediata o sobre temas muy cotidianos.

**Tabla 6, niveles comunes de referencia: Aspectos cualitativos del uso de la lengua hablada.**

	ALCANCE	CORRECCIÓN	FLUIDEZ
A2+			
A2	Utiliza estructuras compuestas por oraciones básicas con expresiones, grupos de unas pocas palabras y fórmulas memorizadas, con el fin de comunicar una información limitada en situaciones sencillas y cotidianas.	Utiliza algunas estructuras sencillas correctamente, pero todavía comete, sistemáticamente, errores básicos.	Se hace entender con expresiones muy breves, aunque resultan muy evidentes las pausas, las dudas iniciales y la reformulación.
A1	Dispone de un repertorio básico de palabras y frases sencillas relativas a sus datos personales y a situaciones concretas.	Muestra un control limitado de unas pocas estructuras gramaticales sencillas y de modelos de oraciones dentro un repertorio memorizado.	Sólo maneja expresiones muy breves, aisladas y preparadas de antemano, utilizando muchas pausas para buscar expresiones, articular palabras menos habituales y corregir la comunicación.



	INTERACCIÓN	COHERENCIA
A2	Sabe contestar preguntas y responder a afirmaciones sencillas. Sabe indicar cuándo comprende una conversación, pero apenas comprende lo suficiente como para mantener una conversación por decisión propia.	Es capaz de enlazar grupos de palabras con conectores sencillos tales como «y», «pero» y «porque».
A1	Plantea y contesta preguntas relativas a datos personales. Participa en una conversación de forma sencilla, pero la comunicación se basa totalmente en la repetición, reformulación y corrección de frases.	Es capaz de enlazar palabras o grupos de palabras con conectores muy básicos y lineales como «y» y «entonces».





### ***Política De Internacionalización Del ISER***

La internacionalización en la educación superior es un factor relevante para la expansión de las instituciones y posicionamiento de las mismas en el ámbito nacional e internacional ya que promueve la calidad educativa y fomenta el intercambio de conocimiento científico, académico y cultural entre las instituciones.

La política de internacionalización del ISER, contexto en el que se pretende llevar a cabo esta investigación, fue establecida por el consejo directivo en el acuerdo 001 del 5 de febrero de 2016. Este acuerdo está conformado por 10 artículos que establecen entre otros aspectos la definición de la internacionalización como un proceso transversal a la docencia, investigación y proyección social que busque y promueva una mayor cooperación, integración, colaboración, movilidad, innovación y competitividad del ISER con su entorno. Además, dentro de estos artículos se establecen los objetivos, las políticas, la gestión institucional y la movilidad académica; la internacionalización de la docencia y la internacionalización de la gestión de investigación.

Entre los objetivos de internacionalización en el ISER se encuentra institucionalizar la internacionalización y la interculturalidad, transformar el currículo para incluir capacitación profesional en busca de formar un ciudadano global, fomentar las redes de investigación con otros países y promover el manejo de competencias en lenguas extranjeras entre otros, siendo este último el que tiene más relación con el desarrollo de este proyecto de investigación.



### **CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO**

Esta sección de metodología proporciona una visión general sobre el enfoque de investigación, así como el diseño de investigación que se utilizó para llevar a cabo este estudio. En esta sección se describe el entorno donde se llevará a cabo esta investigación y los criterios para seleccionar a los participantes. Además, se presentarán los instrumentos de recolección de datos como observación participativa, entrevista semi-estructurada y análisis documental.

#### ***Enfoque de la Investigación***

##### ***Enfoque cualitativo***

Teniendo en cuenta que con este proyecto se pretendía comprender en profundidad los elementos relacionados con el rendimiento de los estudiantes al implementar los juegos de roles, este proyecto de investigación sigue el enfoque cualitativo, definido por Creswell (2012) como un tipo de investigación educativa en la que el investigador se basa en las opiniones de los participantes, hace preguntas amplias y generales, recopila datos que consisten principalmente en trabajos (o texto) de los participantes, describe y analiza estas palabras en busca de temas, y realiza la investigación subjetiva y sesgada. Este enfoque, “permite realizar una recopilación de datos detallada que involucra múltiples fuentes de información (por ejemplo, observaciones, entrevistas, materiales audiovisuales y documentos e informes), y da a conocer la descripción del caso y sus temas” (Creswell, 2005, p. 73).



## ***Diseño de investigación***

### ***Investigación Acción***

El diseño de investigación que se llevó a cabo en este proyecto es una investigación acción que permite poner en práctica una herramienta, método o estrategia para mejorar cualquier situación, especialmente aquellas relacionadas con el entorno educativo. Como lo establece Ferrance (2000), afirma que:

La investigación acción se lleva a cabo en un entorno escolar. Es un proceso reflexivo que permite la indagación y el debate como componentes de la "investigación". A menudo, la investigación acción es una actividad de colaboración entre colegas que buscan soluciones a problemas reales y cotidianos experimentados en las escuelas, o que buscan maneras de mejorar la instrucción y aumentar el logro del estudiante. (p.1).

En este sentido, la investigación acción es la más adecuada para llevar a cabo en el contexto educativo ya que el profesor puede desempeñar dos roles al mismo tiempo: como profesor y como investigador teniendo la oportunidad de interactuar con los participantes en un contexto educativo real permitiéndole identificar efectivamente el problema, crear una estrategia y encontrar una solución al mismo.

### ***Población***

La población de estudio de esta investigación fueron los estudiantes del Instituto Superior de Educación Rural – ISER de Pamplona Colombia, el cual oferta ocho programas



## *Juegos de Roles*

académicos de tecnología y uno de técnica profesional organizados en dos facultades; la facultad de ciencias administrativas y sociales cuenta con los programas de: Tecnología en Gestión Empresarial, Tecnología en Gestión Comunitaria y Técnica profesional en Seguridad y Salud en el Trabajo. La facultad de ingenierías e informática tiene adscritos los programas de: Tecnología en Procesos Agroindustriales, Tecnología Agropecuaria, Tecnología en Gestión Industrial, Tecnología en Gestión y Construcción de Obras Civiles y finalmente el programa de Tecnología en Gestión de Redes y Sistemas Teleinformáticos. En su totalidad y para el año 2019 el instituto contó con 2.108 estudiantes matriculados, de los cuales 190 estaban matriculados en los diferentes cursos de inglés II correspondiente al programa que cursan.

Por lo tanto, para el desarrollo de esta investigación se escogió un grupo de inglés de nivel A2 del segundo semestre de un programa tecnológico del Instituto.

### ***Muestra***

Para poder seleccionar la muestra se tuvo en cuenta el tipo de muestreo no probabilístico que se describe continuación:

#### ***Muestreo no probabilístico***

De acuerdo con Creswell (2012), en el muestreo no probabilístico, el investigador selecciona a los individuos porque están disponibles, son convenientes y representan alguna característica que el investigador pretende encontrar. En algunas situaciones, es posible que involucre a participantes que se ofrezcan como voluntarios y que acepten ser estudiados.



## *Juegos de Roles*

### *Muestreo por conveniencia*

En este tipo de muestreo, el investigador selecciona a los participantes porque están dispuestos y disponibles para ser estudiados. En este caso, el investigador no puede decir con certeza que los individuos son representativos de la población. Sin embargo, la muestra puede proporcionar información útil para responder preguntas e hipótesis. (Creswell, 2012)

Por lo tanto, para el desarrollo de esta investigación se escogió el grupo de inglés II del segundo semestre del programa de tecnología en Redes y Sistemas del Instituto, quienes son el único programa del instituto con cuatro horas semanales en el área de inglés. El grupo está conformado por 15 estudiantes, factor que facilita la implementación de los juegos de roles.

Cabe resaltar que, aunque los juegos de roles se apliquen a todo el curso, la recolección de datos a través de las entrevistas se llevará a cabo con cuatro informantes clave quienes serán escogidos por medio de los siguientes criterios.

Criterios de selección de los cuatro informantes clave:

1. Edad: Entre los 17 y los 20 años
2. Género: femenino y masculino
3. Rendimiento académico semestre anterior (Resultado nota final de inglés I)
4. Resultado del diagnóstico

De acuerdo con los criterios mencionados anteriormente se escogió dos estudiantes con alto rendimiento académico y dos con bajo rendimiento académico y se les asignará un pseudónimo con el fin de proteger su identidad.





***Participantes y características de selección***

<b><i>PSEUDÓNIMO</i></b>	<b><i>EDAD</i></b>	<b><i>GÉNERO</i></b>	<b><i>NOTA FINAL DE INGLÉS 1</i></b>	<b><i>RESULTADO DEL DIAGNÓSTICO</i></b>
<b>Ana</b>	<b>17 años</b>	<b>Femenino</b>	<b>4.8</b>	<b>4.5</b>
<b>Kevin</b>	<b>20 años</b>	<b>Masculino</b>	<b>4.7</b>	<b>4.3</b>
<b>Evan</b>	<b>19 años</b>	<b>Masculino</b>	<b>3.7</b>	<b>2.3</b>
<b>Yury</b>	<b>20 años</b>	<b>Femenino</b>	<b>3.5</b>	<b>2.6</b>

*Tabla 7, criterios de selección de los informantes clave*

***Técnicas e Instrumentos***

Dado que esta es una investigación cualitativa, los instrumentos utilizados para la recolección de datos son observaciones participativas, entrevistas semi estructuradas, y análisis documental que a continuación serán descritos.

***Observación***

Según Hatch (2002), la observación es una estrategia de recopilación de datos que puede aplicarse en muchos tipos de estudios cualitativos. El objetivo de la observación es comprender la cultura, el entorno o el fenómeno social que se estudia desde las perspectivas de los participantes. Los observadores intentan ver el mundo a través de los ojos de aquellos que están estudiando para adquirir el conocimiento de los miembros y, por lo tanto, entender desde el punto de vista de los participantes qué los motivó a hacer lo que el investigador ha observado durante el proceso de observación (Schwartz y Jacobs, 1979, p.8) (citado por Hatch, 2002).



### ***Observación Participante***

El método de observación participante lleva al investigador a aceptar un rol durante la situación social que estudia: participa como miembro del grupo mientras lo observa. En teoría, esta participación directa en la vida del grupo permite una entrada fácil en la situación social al reducir la resistencia del miembro del grupo; disminuye la medida en que el investigador perturba la situación "natural" y le permite experimentar y observar las normas, valores, conflictos y presiones de los grupos, que (durante un período prolongado) no pueden ocultarse de alguien que juega un rol dentro del grupo. (McCall, G. J. y Simmons, J. L. (eds.) (1969) (citado en Smith, 1997)

A través de la aplicación de las observaciones se pretende dar respuesta al primer objetivo específico ya que permite, en un primer momento identificar las necesidades de los estudiantes y se puede observar el rendimiento y comportamiento de los mismos durante la implementación de los juegos de roles. Además, la aplicación de las observaciones durante las actividades planeadas con los juegos de roles permite dar respuesta al último objetivo específico en el que se pretende analizar el efecto de esta técnica en la producción oral de los estudiantes.

El instrumento que se utilizó para la observación es un formato que contiene el objetivo de la investigación y descripción del entorno y de sus sujetos. El investigador registró en dicho formato lo que observa, la hora en que lo observa y una reflexión al respecto. (Ver anexo 1).



### ***Entrevista semi-estructurada***

Según Jovic (1987) (como se cita en Santos, 2012), “las entrevistas de investigación son un método de recolección destinado a recopilar datos (información, sentimientos, historias, testimonios, etc.) llamados materiales, para analizarlos” (p. 33). Las entrevistas pueden ser utilizadas para recopilar datos, información sobre personas y principalmente para obtener conocimiento sobre el tema en estudio. Además, las entrevistas se distinguen por la implementación de procesos específicos de comunicación e interacción humana, que ofrecen al investigador información y elementos de reflexión muy ricos. La entrevista permite establecer un intercambio con el término en el cual el interlocutor expresa sus percepciones de un evento o sus experiencias.

En este estudio, se llevó a cabo una entrevista semi estructurada, en la que el investigador acudió a la entrevista con preguntas orientadoras y estuvo abierto a seguir las indicaciones de los informantes y explorar las áreas que surgen durante las interacciones de las entrevistas (Hatch, 2002). Durante estas entrevistas semi estructuradas se registraron las respuestas de los participantes para no perder ningún detalle relevante de acuerdo con las preguntas.

La entrevista es un instrumento que permite identificar las percepciones de los estudiantes frente al aprendizaje de una lengua extranjera, y sus experiencias durante las clases de inglés. Se aplicaron dos entrevistas, una al principio y otra al final de la investigación con el fin de explorar el impacto o efecto, las ventajas y las desventajas del uso de juegos de roles en el contexto de la educación superior.



## *Juegos de Roles*

El instrumento de la entrevista se llevará a cabo a través de un formato que contiene el objetivo de la misma y preguntas que guiaron las respuestas del entrevistado (Ver anexo 2). Además, se usó una grabadora para registrar todo lo que el informante diga con el fin de no perder detalles importantes.

### ***Análisis documental***

El análisis documental permite identificar la información más relevante para la investigación. Así como la forma idónea para su registro. Las fuentes de información documental son cualquier escrito o testimonio gráfico, visual y/o auditivo que proporcionan datos sobre el tema que se investiga (Félix, 2016)

Las herramientas más comunes que usan en el análisis de documentos son las fichas de trabajos, que se realizan de acuerdo con un listado de indicadores o puntos principales de la investigación.

Este instrumento se aplicó por medio del análisis de la prueba diagnóstica, las rejillas de evaluación de la producción oral que se aplicaron durante las cuatro secuencias didácticas y de la prueba final con el fin de dar respuesta al último objetivo de la investigación el cuál es analizar el efecto de los juegos de roles en la producción oral de los estudiantes. (Ver anexo 3, rejillas de evaluación)



### ***Fases en el desarrollo de la investigación***

**Primera fase:** Al principio del semestre se aplicó el diagnóstico para identificar el nivel de lengua con que llegan los estudiantes y los conocimientos previos en el área de inglés. Los resultados del diagnóstico se tuvieron en cuenta como criterio de selección de los informantes claves. (Ver anexo 4 – resultados prueba diagnóstica). También se llevó a cabo la primera observación participativa y una entrevista semi estructurada con el fin de identificar las actitudes y el ambiente de los estudiantes en clase de inglés además de sus expectativas frente al curso, las percepciones de los estudiantes sobre su experiencia al aprender un segundo idioma, incluidos los métodos utilizados por el profesor, sus gustos y aversiones hacia esta área. (Ver anexo 5 – Fragmento de primera entrevista semiestructurada) (Ver anexo 6 – fragmento de la primera observación)

**Segunda fase:** En el transcurso del semestre se diseñó y aplicó cuatro secuencias didácticas que implicaron el uso de juegos de roles, estas actividades se desarrollaron con base en diferentes tiras cómicas a partir de las cuales los estudiantes crean su juego de rol. El investigador aplicó el tipo de juego de rol controlado ya que el docente era quien establecía la situación mediante una tira cómica y los estudiantes debían prepararlas. También se aplicó el juego de rol guiado ya que el docente daba consejos de cómo hacer el diálogo y ayudaba a prepararlos por medio de la revisión de gramática y pronunciación. Al final de cada actividad se realizó una evaluación y una retroalimentación con los estudiantes. Cabe agregar que durante estas actividades se realizó la segunda y tercera



## *Juegos de Roles*

observación participativa con el fin de identificar las actitudes de los estudiantes frente al desarrollo del juego de rol y se registró la información en el formato de observación diseñado por el investigador. (Ver anexo 7 – Fragmento de la segunda y tercera observación). Además, durante esta fase y la implementación de las cuatro secuencias didácticas se realizó el análisis documental de las rejillas de evaluación que se aplicaron en cada uno de los juegos de roles.

**Tercera fase:** En esta última fase los estudiantes tuvieron que realizar una prueba final con el fin de contrastar los resultados obtenidos en el diagnóstico (Ver anexo 8 – Resultados de la prueba final). Además, se realizó la segunda entrevista semi estructurada con el fin de conocer si sus expectativas fueron cumplidas, que ventajas y desventajas pudieron identificar y cómo se enfrentaron a los retos propios de la producción oral en la clase de inglés por medio de la aplicación de las tiras cómicas y los juegos de roles. (Ver anexo 9)



**Cronograma de Actividades**

Meses Actividades	Agosto		Septiembre				Octubre				Noviembre				Dic	
	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2
Diagnóstico																
Primera observación participativa																
Segunda observación participativa																
Primera entrevista semi estructurada																
Segunda entrevista semi estructurada																
Implementación de los juegos de roles a través de las 4 secuencias didácticas																
Evaluación de las producciones orales																
Tercera observación participativa																
Prueba final																
Análisis de datos																
Escritura de resultados																
Presentación de conclusiones y Sustentación de informe																



## **CAPÍTULO IV: PROPUESTA**

En esta sección se describe la justificación, los objetivos y la metodología de la propuesta. Además, se establecen las cuatro actividades o secuencias didácticas que se desarrollaron para la implementación de los juegos de roles. Por otro lado, se describen las pruebas diagnóstica y final que se aplicaron a la población de estudio.

### ***Presentación***

Esta propuesta surge de la necesidad de dar respuesta a la falta de escenarios académicos que permitan a los estudiantes del Instituto Superior de Educación Rural ISER poner en práctica sus conocimientos en lengua extranjera en el aula de una manera más dinámica y real a partir de la práctica de las cuatro habilidades de comprensión y producción escrita y oral, especialmente ésta última.

Por medio del diagnóstico, el cual consistía en una entrevista oral en inglés con los estudiantes abordando preguntas de tipo personal y descripción de imágenes, se detectaron necesidades lingüísticas, lexicales y comunicativas en lengua extranjera ya que las respuestas de la gran mayoría de estudiantes eran muy básicas, incluso contestaban con palabras y no frases completas. Se identificaron problemas al intentar conjugar los verbos, falta de uso de conectores y confusión con los posesivos además de pena al transmitir sus ideas; muchos no entendían las preguntas que se les hacía y pedían traducción aun cuando





## *Juegos de Roles*

el profesor buscaba sinónimos e incluso usaba gestos para darles a entender los significados. Es por lo anteriormente descrito que los juegos de roles fueron escogidos como técnica para fomentar y desarrollar la habilidad del habla de los estudiantes ya que permiten la interacción de los estudiantes con la lengua extranjera atendiendo a su vez a sus necesidades comunicativas y lingüísticas.

## *Justificación*

Este proyecto se enfocó principalmente en la implementación de juegos de roles como técnica para fomentar y reforzar las habilidades de producción oral de los estudiantes de nivel A2 de segundo semestre del ISER, ya que muestran dificultades en el momento de hablar en inglés, dificultades relacionadas con el mal uso de las estructuras gramaticales, ausencia de vocabulario, interferencia de la lengua materna y miedo a equivocarse.

Además, este proyecto también tiene como objetivo involucrar a los estudiantes en un proceso de aprendizaje dinámico mediante el uso de herramientas didácticas que despierten su atención y creen una actitud positiva hacia el aprendizaje del inglés, dado que durante las observaciones fue evidente la poca interacción con el idioma de destino. Los estudiantes no mostraron ningún interés por aprender debido a que la perspectiva que tienen frente al inglés es que es una materia más de la malla curricular. Por esta razón, se pretende involucrar a los estudiantes en una nueva experiencia de aprendizaje, creando en ellos una nueva perspectiva en la que puedan sentir que el inglés no solo es necesario sino también divertido.



## *Juegos de Roles*

### ***Objetivo General:***

- Desarrollar la habilidad del habla en inglés de los estudiantes de nivel A2 a partir de la implementación de los juegos de roles.

### ***Objetivos Específicos:***

- Determinar las necesidades y el nivel comunicativo en inglés de los estudiantes a través del diagnóstico.
- Diseñar actividades o secuencias didácticas basadas en los juegos de roles en la clase de inglés A2.
- Implementar las secuencias didácticas para el fortalecimiento de la habilidad del habla en inglés de los estudiantes de nivel A2.
- Involucrar a los estudiantes en un proceso de aprendizaje dinámico a través de actividades didácticas con juegos de roles.
- Evaluar la efectividad de la técnica de juegos de roles.

### ***Metodología***

#### **Etapas propuestas para el desarrollo de juego de roles**

Los juegos de roles se implementaron como técnica para fomentar y desarrollar la habilidad del habla de los estudiantes de inglés A2, integrando a su vez las demás



## *Juegos de Roles*

habilidades con el fin de darle a los estudiantes la oportunidad de practicar todas ellas en un contexto comunicativo diferente.

La metodología que se implementó se compone de tres etapas sugeridas teniendo en cuenta las bases teóricas y los cuatro pasos para la producción escrita (planning, drafting, editing and final versión) sugeridos por Harmer (2004) y el análisis visual propuesto por Hattwig (2014). Además, las situaciones se seleccionarán teniendo en cuenta el contenido del curso.

### **PRIMERA ETAPA: LLUVIA DE IDEAS**

Esta etapa se centra en dar a conocer a los estudiantes el contexto de la situación a través de una tira cómica. En el caso de los documentos que contienen imágenes como lo son las tiras cómicas, los estudiantes realizarán un análisis visual identificando personajes, entorno, objetos, símbolos y emociones por medio de preguntas como ¿Quién?, ¿Dónde?, ¿Cómo?, ¿Por qué? Imaginando la situación y compartiendo ideas acerca de lo que el autor está intentando expresar.

Al momento de leer no sólo tiras cómicas sino cualquier otro documento que contenga imágenes, es importante saber cómo analizarlas e interpretarlas ya que complementan las ideas del texto escrito. Por lo tanto, Hattwig argumenta que “Las imágenes deben ser analizadas en diferentes niveles. El análisis visual es un paso importante en la evaluación de una imagen y en la comprensión de su significado. Es importante también, considerar la información textual que la imagen puede aportar, el recurso de la imagen, su contexto original, su técnica y calidad.” (2014)



Las siguientes preguntas propuestas por Hattwig (2014) pueden ayudar a guiar el análisis de las imágenes.

### **Análisis del contenido**

- ¿Qué observa?
- ¿De qué trata la imagen?
- ¿Hay gente en la imagen? ¿Qué están haciendo?
- ¿La imagen puede ser vista desde diferentes perspectivas?
- ¿Qué tan efectiva es la imagen como mensaje visual?

### **Análisis visual**

- ¿Cómo está compuesta la imagen? ¿Qué hay en el fondo? ¿Qué observa en el primer plano?
- ¿Cuáles son los elementos visuales más importantes de la imagen?
- ¿Cómo son los colores aplicados?
- Can the image be looked at different ways?
- ¿Qué significados transmite los diseños seleccionados?

### **Información contextual**

- ¿Qué tipo de información acompaña a la imagen?
- ¿El texto cambia la forma en como usted observa la imagen?
- ¿La información textual está destinada a ser objetiva e informativa, o tiene la intención de influir en qué y cómo lo ve?



- ¿Qué tipo de contexto proporciona la información? ¿Responde a las preguntas dónde, cómo, quien, y para quien se hizo la imagen?

En cuanto a los textos, los estudiantes leyeron varias veces con el fin de comprender la situación por medio también de preguntas dirigidas por el profesor y vocabulario clave que se les proveerá. A partir de la idea general de los textos, los estudiantes contestaron ciertas preguntas acerca de la idea principal del texto, estructuras gramaticales, vocabulario y expresiones nuevas promoviendo también la práctica de la comprensión de textos.

## **SEGUNDA ETAPA: PREPARACIÓN**

Una vez los estudiantes conozcan el contexto de la situación se organizarán en grupos con el fin de crear su propio juego de rol. En las primeras tres secuencias didácticas será el docente quien asigne a los estudiantes la situación y los personajes de los juegos de roles a través de las tiras cómicas a utilizar. En la última actividad el docente permitirá a los estudiantes escoger los personajes y el contexto en que se desarrollará su situación.

Durante el desarrollo de los juegos de roles, los estudiantes tendrán la oportunidad de expresar sus ideas y sentimientos además de mostrar sus habilidades creativas y actorales. Para elaborar este producto, los estudiantes interpretaban las mismas situaciones de las tiras cómicas y para la última implementación, ellos pensaron en situaciones reales que podían estar relacionadas con sus propias experiencias teniendo en cuenta el contenido del curso, los estudiantes debían elaborar un borrador de su diálogo. Luego, el docente revisó y corrigió los posibles errores gramaticales y ortográficos de los alumnos. Finalmente, los



## *Juegos de Roles*

estudiantes editaron su borrador corrigiendo los errores para elaborar la versión final del de la tira cómica y estar listos para la etapa de presentación del juego de rol.

### **TERCERA ETAPA: PRODUCCIÓN ORAL**

En esta última etapa, los estudiantes tuvieron un tiempo límite para practicar el juego de rol, antes de presentar su producto frente a la clase. El juego de rol se realizó en la misma clase o en la siguiente clase según el tiempo disponible.

Los estudiantes debían tener en cuenta el uso adecuado de la gramática, vocabulario y léxico que está relacionado en el contenido programático explicado por el profesor con anterioridad. Además, los estudiantes pudieron hacer uso de utilería para organizar el escenario y prendas de vestir o disfraces para interpretar sus personajes. Finalmente, después de la presentación, el profesor y los estudiantes llevaron a cabo un feedback o retroalimentación con el fin de identificar los errores cometidos y las dificultades que se presentaron para mejorar las en los próximos juegos de roles que desarrollen.

La evaluación que realiza el docente al estudiante se establece de acuerdo con los criterios de valoración de la competencia oral propuesta en el MCERL que son: *alcance de la lengua, precisión, fluidez y coherencia*, sin embargo, se considera necesario agregar como criterio de evaluación la expresión corporal. Además, a cada criterio se le dará un puntaje de 1.0 para dar un total de 5.0, siendo esta última la nota más alta que se puede obtener. (Yanes, 2016, p 257)

*Alcance de la lengua:* Repertorio de palabras y frases con el fin de comunicar las ideas de manera efectiva.

*Precisión:* Uso correcto de la gramática.

*Fluidez:* Expresión fluida sin pausas ni dudas.



## Juegos de Roles

*Coherencia:* Ideas claras y uso de conectores.

*Expresión corporal:* Uso del lenguaje no verbal y gestos.

### Formato de evaluación:

Estudiante	Alcance de la lengua (1.0)	Precisión (1.0)	Fluidez (1.0)	Coherencia (1.0)	Expresión corporal (1.0)	Puntaje total (5.0)

Tabla 8, Formato de evaluación de la producción oral

## ACTIVIDADES DIDÁCTICAS CON JUEGOS DE ROLES

Las cuatro actividades propuestas a continuación tienen como fin propiciar un espacio dinámico dentro de la clase de inglés que permita la práctica de las habilidades de comprensión y producción en lengua inglesa, específicamente del habla por medio de la implementación de juegos de roles basados en tiras cómicas.

### Criterios de selección de las tiras cómicas:

1. El tema gramatical: Teniendo en cuenta el tema a enseñar o el tema ya enseñado según el contenido programático.
2. Longitud de la tira cómica: Se escogieron las más cortas de mínimo tres paneles y máximo seis.
3. Documento auténtico: Se tuvo en cuenta que fuese una tira cómica popular y original como la de Calvin y Hobbes por Bill Waterson o la de Garfield de Jim Davis.



4. Fáciles de actuar: Se tuvo en cuenta que los escenarios o la indumentaria fuera fácil de adquirir, además de tener en cuenta que fueran situaciones de la vida real que sean fáciles de interpretar.

<b>Actividad 1:</b> ROLE PLAY BASED ON CALVIN AND HOBBS'S COMIC STRIP	
<b>Objetivo lingüístico:</b> Familiarizar a los estudiantes con los diálogos y juegos de roles en inglés. Identificar los adjetivos posesivos y pronombres objeto	<b>Objetivo comunicativo:</b> Expresar posesión a través de la situación entre los personajes de Calvin y Susy.
<b>Descripción:</b> <p>Esta actividad se desarrolló con el fin de dar un primer acercamiento a los estudiantes con los juegos de roles y las tiras cómicas.</p> <p><b>Paso 1:</b> El docente proyecta con ayuda de un video bean la tira cómica de Calvin y Hobbes creada por Bill Watterson. Esta tira cómica sólo contiene las imágenes y los globos de diálogo están vacíos.</p> <p>El docente pide a los estudiantes que hagan un análisis visual a partir de preguntas como:</p> <p>What do you see? Who are the characters? What are they doing? Describe de environment Which feelings do the characters transmit? What do you think they are saying?</p> <p><b>Paso 2:</b> Después de escuchar sus respuestas y conjeturas, el docente muestra nuevamente la tira cómica esta vez con el texto en los globos de dialogo. Y les pregunta ahora que tan acertados estaban con sus suposiciones. El docente lee en voz alta y explica el significado de las palabras desconocidas.</p> <p><b>Paso 3:</b> El docente pide que formen parejas y a cada una le da la tira cómica impresa y le pide a los estudiantes que la lean y que subrayen todos los pronombres objeto, pronombres posesivos y adjetivos posesivos que encuentren en ella.</p>	



**Paso 4:** El docente pide a los estudiantes que lean la tira cómica en voz alta y va haciendo correcciones en pronunciación.

**Paso 5:** El docente da a los estudiantes 30 minutos para que estudien la tira cómica y la memoricen para después presentarla frente al grupo. Cabe aclarar que el docente pasa grupo por grupo aclarando dudas y ayudándolos con la pronunciación.

**Paso 6:** Los estudiantes presentan la tira cómica frente al curso.

**Figura 3:**

LOOK AT THE COMIC STRIP AND DESCRIBE THE SITUATION, THE CHARACTERS, THE ENVIRONMENT AND THE EMOTIONS.



What do you think now?





**Actividad 2: ROLE PLAY BASED ON GARFIELD'S COMIC STRIP**

**Objetivo:**

Introducir el tema del pasado simple, verbos regulares e irregulares.

**Objetivo comunicativo:**

Expresar situaciones en pasado.

**Descripción:**

**Paso 1:** El docente pide a los estudiantes que formen grupos de tres personas. A cada grupo le da un sobre que contiene una tira cómica con sus paneles cortados. Cada grupo debe organizar los paneles en forma coherente.

**Paso 2:** El docente pide que cada grupo explique para ellos cual es el orden correcto y al finalizar muestra la tira cómica original para que observen y contrasten con la que ellos organizaron.

**Paso 3:** El docente pide a los estudiantes que hagan un análisis visual a partir de preguntas sin leer el contenido de los globos.

What do you see?  
Who are the characters?  
What are they doing?  
Describe de environment  
Which feelings do the characters transmit?  
What do you think they are saying?

**Paso 4:** Después de escuchar sus respuestas, el docente les pregunta acerca del contenido, para lo cual pide voluntariamente que lean en voz alta.

**Paso 5:** El docente pide a los estudiantes que identifiquen los verbos utilizados en el diálogo y que los escriban en el tablero, luego el profesor los clasifica entre regulares e irregulares. Además, en este paso, se da el significado de las palabras desconocidas.

**Paso 6:** El docente explica los orígenes de esta tira cómica a sus estudiantes, haciendo énfasis en el creador, el año de creación, los personajes principales, etc.

**Paso 7:** Los estudiantes en los mismos grupos deben cambiar el contenido de los globos y crear un nuevo diálogo manteniendo los mismos personajes, para lo cual tendrán 45 minutos. El docente revisará y corregirá el borrador de los estudiantes.

**Paso 8:** Los estudiantes tendrán 40 minutos para preparar el diálogo y presentarlo a la clase. En caso de que el tiempo no alcance, la presentación se hará en la siguiente clase.

**Figura 4:**



**Actividad 3: ROLE PLAY BASED ON GARFIELD'S COMIC STRIP**

**Objetivo:**

Uso adecuado de los cuantificadores.

**Objetivo comunicativo:**

Expresar cantidad.

**Descripción:**

**Paso 1:** El docente muestra a los estudiantes con ayuda del video beam la tira cómica de Garfield con los globos de diálogo vacíos. Y procede a realizar el análisis visual con los estudiantes por medio de preguntas como:

What do you see?

Who are the characters?

What are they doing?

Describe de environment

Which feelings do the characters transmit?

What do you think they are saying?

**Paso 2:** Luego, el docente muestra por separado los globos de diálogo, cortados en papel y pide a los estudiantes que según su análisis visual y el contenido del diálogo pasen al frente y peguen el globo de diálogo donde corresponda según la imagen.

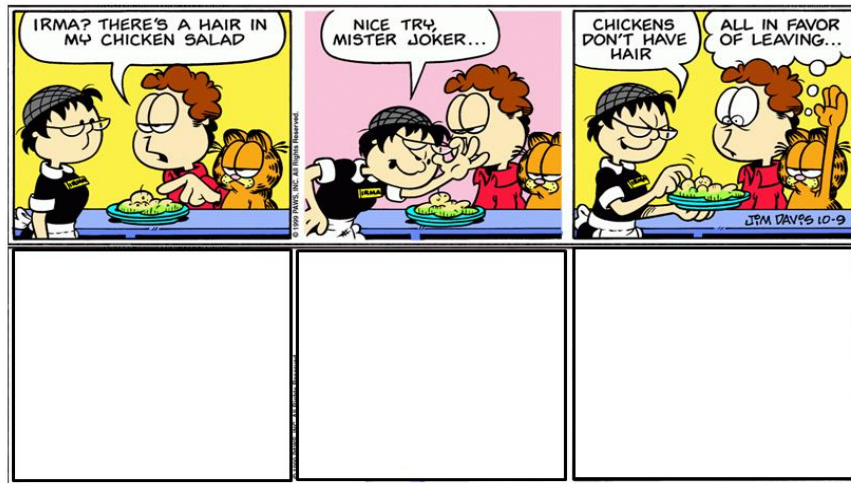
**Paso 3:** La docente muestra la tira cómica original con el fin de determinar si los globos de

diálogo quedaron bien ubicados o si hay que corregir alguno. Inmediatamente el profesor pide que lean la tira cómica en voz alta y se hace un listado de vocabulario desconocido.

**Paso 4:** En grupos de tres estudiantes, el profesor le da una copia de la tira cómica original con añadiéndole tres paneles más que están vacíos. Los estudiantes deben continuar la historia en esos tres paneles y deben utilizar el vocabulario relacionado con los sustantivos contables y no contables con sus cuantificadores.

**Paso 5:** Finalmente y después de que el profesor revise el borrador, los estudiantes tendrán que preparar el juego de rol para presentarlo en la siguiente clase.

**Figura 5:**





**Actividad 4: ROLE PLAY AND COMIC STRIPS BY THEMSELVES**

**Objetivo:**

Practicar el pasado simple y el pasado continuo.

**Objetivo comunicativo:**

Contar experiencias y eventos pasados.

**Descripción:**

**Paso 1:** Los estudiantes deben formar grupo de tres o de cuatro integrantes, ellos deben en esta última actividad crear una tira cómica, escogiendo los personajes y la situación. La tira cómica debe estar entre los 8 y los 10 paneles usando las estructuras del pasado simple y el pasado continuo.

**Paso 2:** Los estudiantes trabajaron en grupo y crearon la situación en un borrador, el cual el profesor revisó y corrigió.

**Paso 3:** Después de revisarlo, los estudiantes deben crear la versión final de su tira cómica. Para esto, los estudiantes tendrán la libertad de hacerlo a mano o de manera digital.

**Paso 4:** Los estudiantes debían preparar la tira cómica para actuarla y presentarla como juego de rol. Para esto los estudiantes podían grabar un video de su actuación haciendo uso de escenarios reales y diferentes herramientas electrónicas como editores de video, efectos y demás.

**Paso 5:** Finalmente los estudiantes presentaron su producto final en clase, tanto la tira cómica como la representación de la misma mediante el juego de rol en video.

**Prueba diagnóstica:**

La prueba diagnóstica fue elaborada por el propio investigador y validada por expertos en el área. La prueba diagnóstica se aplica con el fin de identificar las necesidades comunicativas y el nivel en la habilidad del habla de los estudiantes en el idioma extranjero.

Los resultados de esta prueba fueron indispensables para escoger los informantes clave para las entrevistas semi estructuradas y también para contrastar los resultados con la prueba



## *Juegos de Roles*

final y así establecer el efecto de los juegos de roles para el desarrollo de la habilidad del habla de los estudiantes de inglés A2 del ISER. El diagnóstico fue una entrevista oral en inglés con la profesora y se utilizó un formato que consta de tres partes; la parte uno, reúne preguntas de tipo personal indagando nombre, edad, ciudad de nacimiento entre otros aspectos. La segunda parte, consta de preguntas personales relacionadas con la familia y los miembros más cercanos y la última parte, se trataba de la descripción de una imagen, teniendo en cuenta el ambiente, la situación y las personas que allí estuvieran. (Ver anexo 10)

### **Prueba final:**

Al igual que la prueba diagnóstica, la prueba final también fue elaborada por el mismo investigador. La prueba final se realizó al final de todo el proceso de investigación con el fin de ser comparada con la prueba diagnóstica, ya que sus resultados permiten determinar el efecto que tuvo la aplicación de los juegos de roles y el rendimiento de los estudiantes durante en la producción oral. Esta prueba al igual que la diagnóstica contó con un formato de preguntas divididas en tres partes, la primera parte, contenía preguntas de tipo personal indagando los gustos y las habilidades de los estudiantes. La segunda parte indagaba acerca de las experiencias de los estudiantes en sus vacaciones pasadas y la última parte nuevamente se trataba de describir una imagen, pero esta vez usando el pasado simple y continuo. (Ver anexo 11)

Cabe resaltar que, tanto la prueba diagnóstica como la prueba final y los instrumentos de entrevista y observación fueron sometidas a validación por expertos en el área. (Ver anexo 12)



## **CAPÍTULO V: ANÁLISIS DE RESULTADOS**

Todos los datos recopilados en los instrumentos mencionados anteriormente se transcribieron y analizaron para dar respuesta a la pregunta y a los objetivos de investigación. Este proyecto siguió el método tipológico sugerido por Hatch (2002) en el que los datos recopilados se dividen en grupos o categorías en función de tipologías predeterminadas. Los pasos a seguir son:

- Identificar las tipologías a analizar.
- Leer los datos, marcando las entradas relacionadas con sus tipologías.
- Leer las entradas por tipología, registrando las ideas principales en cada entrada en una hoja de resumen
- Buscar patrones, relaciones, temas dentro de las tipologías.
- Leer datos, codificar entradas de acuerdo con patrones identificados
- Buscar relaciones entre los patrones identificados.
- Escribir los patrones como generalizaciones de una sola oración.
- Seleccionar extractos de datos que admitan las generalizaciones.



## RESULTADOS

Los resultados obtenidos en este estudio están divididos en dos grandes categorías: Efectos del uso de juegos de roles y percepciones de los estudiantes frente a este tipo de actividad.

### *Efectos positivos y aspectos por mejorar del uso de juego de roles*

#### *Efectos positivos*

La implementación de los juegos de roles presenta ciertos efectos positivos y aspectos por mejorar. El último objetivo de esta investigación pretende analizar los efectos de esta técnica en la clase de inglés. En consecuencia, cuatro aspectos positivos a tener en cuenta al hablar sobre el uso de juegos de roles en clase fueron: a) Aumento en el nivel de motivación de los estudiantes; b) Adquisición de nuevo conocimiento; c) Superación del miedo a hablar en público. d) Fomento del trabajo en equipo.

#### *Aumento en el nivel de motivación de los estudiantes*

En cuanto a la motivación de los estudiantes, se rescata que las actividades desarrolladas en clase llamaron la atención de los estudiantes y los involucraron en un proceso de aprendizaje dinámico. En cuanto a este efecto, el participante Kevin afirmó: "*Después de que pasábamos al frente a hacer el diálogo, no sé, me sentía motivado a seguir haciéndolo.*" (P. Kevin, Entrevista 2, semana 11). Del mismo modo, la participante Yury en la entrevista 2 expresó: "*En mi opinión creo que son muy buenos porque le ayudan a uno a*





## *Juegos de Roles*

*desenvolverse más, expresarse mejor, y cuando hay actividades como esas uno se siente interesado en la clase. Llama mucho la atención.” (P. Yury, Entrevista 2, semana 11 ).*

Por otro lado, las tiras cómicas como documento de preparación del juego de rol también permitieron la motivación de los estudiantes, tal como la participante Yury declaró en la segunda entrevista: *" Me llamaba mucho la atención. A mí y a mis compañeros nos daba curiosidad cuando veíamos la tira cómica, nos preguntábamos como ¿qué vamos a hacer ahora? y ya sabíamos que íbamos a hacer un juego de rol."* (P. Yury, Entrevista 2, semana 11). Estas fueron un gran complemento de los juegos de roles tal como lo afirma la participante Ana en la segunda entrevista: *“No era nada aburrido y esas actividades lo motivan a uno, porque cuando le toca a uno leer todo un texto largo se vuelve aburrido, mientras que con las tiras cómicas es más corto, y las imágenes ayudan a entender el diálogo.”* (P. Ana, Entrevista 2, semana 11).

Además, los juegos de roles con tiras cómicas no solo fomentan el proceso de aprendizaje de los estudiantes, también la actitud de los estudiantes hacia la clase de inglés, ya que al principio manifestaron tener malas experiencias vividas en el colegio debido a la metodología de los maestros de inglés: *“En el colegio, fue horrible, no me gustaba, la profesora no explicaba bien, era solamente copiar de un libro. Por eso creo que el inglés no me gusta.”*(Entrevista 1, P. Yury, semana 2) En la segunda entrevista y después del proceso de implementación de las actividades, la misma participante cambia de idea y agrega: *"Todo fue muy chévere, dinámico y divertido, a mí me gustó mucho. Me gustó el análisis visual, fue muy divertido dar ideas del diálogo al azar y luego corroborar si uno estaba equivocado o acertado. La verdad me gustó todo, ya no me da miedo entrar a inglés como cuando estaba en el colegio.”* (P. Yury, Entrevista 2, semana 11).



## *Juegos de Roles*

Finalmente, durante las observaciones, se pudo percibir que el proceso de comparación entre la versión original y las ideas que ellos tenían durante el análisis visual les gusta y los motiva. *“De hecho, los estudiantes se ríen y se divierten al ver que tan lejos estaban de la idea original y algunos estaban sorprendidos de cuantas veces acertaron con sus especulaciones”*. (Observación 2, semana 6) Esta parte, de constatar que tan acertados estaban es muy dinámica, *“los estudiantes se muestran entusiasmados y participativos, además se ríen de las ideas más ilógicas que ellos mismos producen a partir del análisis visual”*. (Observación 1, semana 2)

## *Adquisición de nuevo conocimiento*

En cuanto a este hallazgo, cabe mencionar que los resultados del diagnóstico que se realizó al principio evidenciaron una clara falta de léxico por parte de los estudiantes, y confusión con las estructuras gramaticales de temas que debían tener claros desde el semestre anterior. Los estudiantes no lograban estructurar sus ideas y las transmitían de manera muy simple, usando sólo palabras y mezclándolas con el español. Además, se percibió timidez y nervios por parte de la gran mayoría. Sin embargo, a través de la implementación de las cuatro actividades o secuencias didácticas con los juegos de roles como técnica para mejorar la práctica del habla, se logró proporcionar nuevo conocimiento y reforzar el adquirido en un ambiente de aprendizaje dinámico. Por medio de ellos, los estudiantes tuvieron la oportunidad de aprender sobre la gramática, el vocabulario, expresiones idiomáticas y los aspectos culturales contenidos en las tiras cómicas. Todos los participantes tenían diferentes



## *Juegos de Roles*

perspectivas sobre lo que aprendieron al final del proceso: " *Aprendí muchas cosas en inglés, gramática, vocabulario, la conjugación de los verbos* (Entrevista 2, P. Evan, semana 11). En este sentido, Ana en la misma entrevista agregó: " *Aprendí nuevo vocabulario, el pasado simple y continuo, las palabras de cantidad y también a memorizar los temas gramaticales y los diálogos. Sobre todo la expresión corporal*" (Entrevista 2, P. Ana, semana 11). Asimismo, el proceso de preparación de los juegos de roles el cual implicaba escribir en inglés motivó a los estudiantes no solamente a adquirir nuevo vocabulario sino también tuvieron un acercamiento a la habilidad de la escritura, como lo menciona el participante Kevin, " *Aprendí mejor el vocabulario y los temas de gramática que ya habíamos visto en clase. Me sirvió tener que preparar los diálogos escritos porque así practiqué la escritura de las palabras y la gramática. ¡Ah! Y conocí la tira cómica de Calvin y Hobbes, que nunca había visto.*" (Entrevista 2, P. Kevin, semana 11).

Después de la implementación de los juegos de roles, se aplicó la prueba final con el fin de comparar los resultados con los obtenidos en la prueba diagnóstica, los cuales fueron favorables puesto que se evidenció un aumento en el puntaje o en las notas obtenidas al final de la implementación, incrementando de esta manera el rendimiento académico de los estudiantes durante el proceso y su desempeño en la clase de inglés. (Ver anexo 3)

## *Superación del miedo a hablar en público*

Muchos de los estudiantes pasan por situaciones de estrés y nervios cuando deben pasar al frente de un grupo o un auditorio a hablar de algún tema específico. Los participantes de esta investigación no fueron la excepción, muchos manifestaron tener miedo y sentir



## Juegos de Roles

vergüenza al imaginarse al frente de la clase hablando en inglés. Así reveló la participante Ana en la primera entrevista: *“se me dificulta hablar, pero más que todo me da pena pasar al frente de todos.”* (Entrevista 1, P. Ana, semana 2). A la misma idea, Evan agrega: *“me da miedo que uno llegue a decir algo mal o un error y se rían los demás”*. (Entrevista 1, P. Evan, semana 2). Durante la primera entrevista también se evidenció que los estudiantes presentaban dificultades al momento de hablar en público puesto que cuando se les preguntó acerca de sus expectativas contestaron: *“Quiero ser capaz de pararme frente a todos y que yo pronuncie y sentirme segura y no sentir miedo de que todo el mundo me vea mal, o critiquen. Mi expectativa es superar ese miedo a hablar en público.”* (Participante Yury, entrevista 1, semana 2) a lo que Evan en la misma pregunta añade: *“Pues espero aprender. Y que no me dé pena, espero sentirme cómodo y seguro hablando, y mejorar la pronunciación.”* (Entrevista 1, P. Evan, semana 2).

Después de la implementación de los juegos de roles con las tiras cómicas se realizó la segunda entrevista con el fin de conocer si sus expectativas se habían cumplido. Yury afirmó: *“Mi expectativa más grande era superar el miedo a hablar en público y lo logré con todos los juegos de roles. Fue un reto que tenía y que superé al final.”* (Entrevista 2, P. Yury, semana 11). Al igual que el participante Evan: *“Mi expectativa más grande era sentirme cómodo con el grupo cuando me tocara salir al frente y a la final creo que lo mejoré mucho.”* (Entrevista 2, P. Evan, semana 11).

Cabe resaltar que, los estudiantes mejoraron su actitud y su postura corporal a lo largo de las cuatro implementaciones de los juegos de roles, tal como se observó en la actividad inicial, donde *“los estudiantes se veían nerviosos, su postura corporal no era la adecuada,*



## *Juegos de Roles*

*estaban muy agachados dando la espalda al público y leyendo mucho. Al parecer olvidaron sus líneas.” (Reflexión, Observación 1, semana 2)*

No obstante, se encontró que la aplicación de los juegos de roles permite no solamente superar el miedo a hablar en inglés frente a un público, esta actividad permitió también estimular e incentivar a los estudiantes a dirigirse a un público en español, de esta manera sustenta Ana en la segunda entrevista: *“me dio miedo saber que tocaba actuar porque me daba miedo hablar en público. Pero lo hice y quiero seguir haciéndolo, me gustó mucho actuar en inglés. Y además creo que se me va a hacer más fácil hablar en público en español porque ya lo hice en inglés.” (Entrevista 2, P. Ana, semana 11).* y lo complementa la participante Yury diciendo: *“Aprendí a saber expresarme en grupo, y en otra lengua que siempre es difícil. Ese miedo no solo lo mejoré en la clase de inglés, sino que me ayuda a saber cómo expresarme en una exposición o algo así de otra materia.” (Entrevista 2, P. Yury, semana 11).*

## *Fomento del trabajo en equipo*

Este hallazgo es muy positivo a la hora de hablar de los juegos de roles como técnica de la producción oral, puesto que no solo permitió el contacto y la práctica de la lengua extranjera, sino que posibilitó que los estudiantes se involucraran unos con otros en el trabajo colaborativo. A este hallazgo, Ana comparte que: *“Pues me pareció una idea excelente porque nos ayuda a trabajar en equipo, y nos podemos ayudar unos a otros.” (Entrevista 2, P. Ana, semana 11).* Añadiendo que una de sus expectativas era lograr un buen trabajo en equipo y al final para ella se cumplió: *“La de trabajar en equipo, porque en*



## Juegos de Roles

*otras materias no hacemos presentaciones como esas en grupos. Y contar con la participación de los demás compañeros fue chévere y sentí el apoyo de mis compañeros”.*

(Entrevista 2, P. Ana, semana 11). En esta misma entrevista, el participante Kevin añade:

*“Chévere una parte de eso fue tomar lo que estaba y la otra la de crear e inventar. Me gustó mucho esa parte creativa y compartir esas ideas cuando trabajábamos juntos para inventar el diálogo.”* (Entrevista 2, P. Kevin, semana 11).

Por otra parte, las observaciones durante la implementación de las actividades permitieron evidenciar que *“el trabajo en equipo se da de manera natural ya que la mayoría de los estudiantes practicaban con sus parejas el diálogo, intentaban actuar y se ayudaban entre ellos, incluso los más sobresalientes intentaban ayudar a quien tenía más dificultad. Se pudo percibir el trabajo colaborativo al interior de cada grupo y entre grupos. Además, al momento de pasar al frente, se escuchaban comentarios de algunos participantes*

*alentando a sus compañeros con frases como: “Hágale”, “¡Usted puede!”, “¡Tranquilo!”*

(Observación 3, semana 8) Durante el segundo juego de rol, *“sólo un grupo acudió a la clase con algunos elementos para interpretar a sus personajes, como por ejemplo un camisón con rayas y unas orejas de gato. Este grupo mostró empatía al compartir sus elementos y utilizarlos con otros grupos, favoreciendo el trabajo colaborativo.”* (Observación

2, semana 6)



## **Aspectos por mejorar al implementar los juegos de roles en el aula**

Se identificaron dos inconvenientes o dificultades al momento de desarrollar las actividades con los juegos de roles: a) Falta de vocabulario y brechas gramaticales. b) Rigidez en la expresión corporal. Aspectos negativos a los que se enfrentaron los estudiantes y los cuales se sustentan a continuación.

### *Falta de vocabulario y brechas gramaticales.*

El proceso de implementación de la técnica de los juegos de roles se comprendía de tres etapas, la lluvia de ideas, la preparación y la producción oral, todas ellas implicaban el uso adecuado de la gramática, ortografía y expresiones para poder entender la situación de comunicación, luego crear su propia situación y finalmente presentarla al grupo. Al inicio de la investigación se aplicó el diagnóstico con el fin de identificar las necesidades de los estudiantes, el cuál arrojó un bajo rendimiento de los estudiantes en la competencia oral en lengua extranjera, presentaron dificultades al momento de contestar las preguntas y transmitir las ideas debido a la falta de vocabulario y confusión en las estructuras gramaticales. Además, la gran mayoría de los estudiantes manifestó que la falta de conocimiento y vacío lexical fue un inconveniente que tuvieron que manejar. En cuanto a este aspecto, Ana en la entrevista 2 expresó: *“La lluvia de ideas me gustaba, pero casi no me llamaba la atención eso de adivinar lo que se veía en la tira cómica y traducir era difícil, había palabras que no conocía.”* (Entrevista 2, P. Ana, semana 11). De la misma manera, Kevin manifestó: *“, y fue difícil la planeación porque redactar algo por uno*



## *Juegos de Roles*

*mismo y con lo que le están pidiendo a uno, usar las palabras y la gramática correcta fue difícil". " Hay algunas cosas que se me facilitan, pero hay otras que tienen muchas reglas y se me olvidan. " (Entrevista 2, P. Kevin, semana 11). A su vez Evan en la segunda entrevista manifestó que: "La lectura fue un poco difícil cuando uno no sabía todas las palabras!" (Entrevista 2, P. Evan, semana 11).*

En este mismo aspecto, las observaciones permitieron analizar el comportamiento y las actitudes de los estudiantes, quienes *"durante la etapa de análisis de la imagen se quedaban mucho tiempo cayados, se tocaban la cabeza e intentaban responder las preguntas con palabras puntuales y no con frases completas y coherentes. Además, intentaban traducir todo el tiempo con ayuda del celular o diccionario. De hecho, se evidenció que, aunque el tema se ha venido trabajando desde la semana pasada, hay algunos estudiantes que parecen olvidar todo rápidamente."* (Observación 2, semana 2) Además, durante la tercera implementación, *"Se identificó que algunos estudiantes tenían muchos vacíos en vocabulario, incluso preguntaban el significado de palabras muy conocidas como: hair o salad. Los chicos comenzaron a trabajar y a hacer preguntas a la profesora a cerca de gramática o de ortografía."* (Observación 3, semana 8)

## *Rigidez en la expresión corporal*

Los participantes se enfrentaron al miedo más grande que tenían de hablar en público, miedo que al final fue superado por muchos de ellos. Sin embargo, algunos de ellos manifestaron haber tenido dificultad con la expresión corporal dado que el juego de rol no se centra solamente en hablar con el compañero, pronunciar bien, o simplemente pasar al





## Juegos de Roles

frente a repetir sus líneas de manera memorística; sino en cómo expresar esas palabras, con la emoción adecuada y el lenguaje corporal sincronizado con lo que se dice.

Durante la etapa de producción oral de la primera actividad, *“se pudo observar que los estudiantes estaban nerviosos, su postura corporal no era la adecuada, estaban muy agachados. Le dan la espalda al público y leen mucho. Al parecer olvidaron sus líneas. Realmente ninguno expresó las emociones que expresan los personajes de la tira cómica. Aunque algunos hicieron el esfuerzo, creo que se enfocaron más en no olvidar lo que iban a decir que en expresarlo con el lenguaje corporal.”* (Reflexión, observación 1, semana 2).

En la segunda actividad, en la cual los estudiantes tuvieron más tiempo para preparar su presentación, se evidenció la misma dificultad, *“algunos participantes no se apoyaron en la expresión corporal, se veían muy tensos, tal vez por los nervios, pero no se esforzaron en interpretar a su personaje; tampoco se apoyaron en el vestuario.”* (Reflexión, observación 2, semana 6). Al final, aunque la gran mayoría de los participantes mejoraron, durante la tercera actividad se constató que *“algunos de ellos presentaban dificultad al momento de actuar puesto que al pasar al frente solo se quedaban de pie, no gesticulaban o mostraban la emoción de lo que estaban diciendo.”* (Observación 3, semana 8).

Asimismo, Kevin menciona que: *“Y en la parte de la actuación fue genial, pero uno normalmente cuando pasa al frente se queda quieto y la expresión corporal es importante como usted nos decía, pero fue complicado.”* (Entrevista 2, P. Kevin, semana 11). En la misma idea, Evan agregó: *“cuando tocaba actuar, me daba muchos nervios y se me olvidan las cosas, y fue difícil para mí actuarlo”.* (Entrevista 2, P. Evan, semana 11). Al final, Yury por su parte expresó: *“Para mí lo más difícil fue actuarlo, decirlo como el personaje, uno se la pasa nervioso.”* (Entrevista 2, P. Yury, semana 11).



***Percepciones de los estudiantes frente al Uso de Juegos de roles***

Los estudiantes percibieron los juegos de roles de dos maneras diferentes: a) Herramienta didáctica efectiva b) Facilidad de asumir el juego de rol a partir de tiras cómicas.

*El juego de rol como herramienta didáctica efectiva*

La mayoría de los estudiantes afirmaron haber tenido mala experiencias con el inglés, especialmente cuando estaban en el colegio debido a que los profesores usaban una metodología tradicional, así lo confirmó Ana: “: *Pues, de primero a noveno estudié en una vereda y la profesora enseñaba todas las materias y casi no sabía inglés, solo nos daba teoría y no había nada de práctica.*” (Entrevista 1, P. Ana, semana 2). Por lo que se les dio a conocer otras formas de aprender inglés por medio de los juegos de roles y de las tiras cómicas los cuales tuvieron una gran aceptación por parte de los participantes tal como lo percibió Ana: “*Pues me parecen muy buenas estas actividades, son muy dinámicas pues porque por medio de ellas uno puede expresarse como quiera.*” (Entrevista 2, P. Ana, semana 11). En la misma medida, Kevin comentó: “*Me pareció muy genial, era una actividad diferente a las que uno normalmente hacía*”. (Entrevista 2, P. Kevin, semana 11). Evan, por su parte agregó: “*Pues a uno siempre le da pena, y más actuar en público, pero si sirven y mucho, uno puede aprender los temas de manera más fácil y eran actividades nuevas.*” (Entrevista 2, P. Evan, semana 11). Para culminar con esta idea, la participante Yury, dijo: “*En mi opinión creo que son muy buenos porque le ayudan a uno a*



## *Juegos de Roles*

*desenvolverse más, expresarse mejor, y cuando hay actividades dinámicas como esas uno se siente interesado en la clase. Llama mucho la atención.”* (Entrevista 2, P. Yury, semana 11).

### *Facilidad de asumir el juego de rol a partir de tiras cómicas*

El proceso de aplicación de los juegos de roles se realizó a partir del análisis de tiras cómicas, las cuales permitían el análisis del contexto, los personajes y la situación de comunicación que los estudiantes después presentaban como juego de rol. Este proceso favoreció la comprensión y la planeación de los juegos de roles, así lo expresó Ana *“cuando le toca a uno leer todo un texto largo se vuelve aburrido, mientras que con las tiras cómicas es más corto, y las imágenes ayudan a entender el diálogo. Además, la imagen con el texto lo ayuda a uno a entender mejor la tira cómica, los personajes y lo que pasa en cada cuadro para actuarlo mejor.”* (Entrevista 2, P. Ana, semana 11). A su vez, Kevin comentó: *“Pues si funciona, es una buena idea, con la tira cómica uno contextualizaba la historia, de que trataba y eso”*. (Entrevista 2, P. Kevin, semana 11). Las tiras cómicas daban una visión más amplia del diálogo era una guía para que los participantes se expresaron mejor a la hora de presentar el juego de rol. Evan *“creo que uno se desenvuelve cuando las lee o las actúa, y uno se las aprende de acuerdo a lo que uno va viendo en la imagen, porque uno ya ve el personaje, lo que está haciendo y como es el ambiente.”* (Entrevista 2, P. Evan, semana 11). A lo que Yury agregó: *“es muy bueno porque se manejan más los espacios en los que se debe hablar, con las tiras cómicas sabe*



## *Juegos de Roles*

*uno cuando hablar, quien entra, donde se hace una pregunta, etc.” (Entrevista 2, P. Yury, semana 11).*

Se puede agregar que los resultados obtenidos en esta investigación tienen gran similitud con los resultados obtenidos por los autores citados en el capítulo de antecedentes. Un ejemplo de esto se demuestra en los hallazgos encontrados al momento de realizar el diagnóstico y las observaciones ya que los estudiantes se veían nerviosos, temerosos y olvidaban sus líneas, tenían problemas de comunicación tal como se estableció en los resultados de la investigación de Leong y Ahmadi (2016), quienes establecen la necesidad de enfocarse en los factores que afectan la capacidad de hablar en inglés de los estudiantes de idiomas ya que a muchos estudiantes les resulta difícil expresarse en el lenguaje hablado y enfrentan problemas para usar el idioma extranjero, expresar sus pensamientos de manera efectiva y dejan de hablar porque enfrentan obstáculos psicológicos o no pueden encontrar las palabras y expresiones adecuadas.

Se encontró otra semejanza en la implementación del diagnóstico y la prueba final como instrumentos de medición del rendimiento académico y efectos de la aplicación de los juegos de roles. Así, Sari (2011) quien en su investigación aplicó un pre-test y post-test de habla encontró que los estudiantes aumentaron el puntaje que habían obtenido en el pre-test de habla y a través de los juegos de roles los estudiantes se mostraron más activos y motivados en el proceso de aprendizaje.



## *Juegos de Roles*

Por otra parte, Bula (2016) en su investigación acción, aplica diferentes actividades en el aula de clase de inglés como lo son los juegos de roles, la entrevista, y estaciones de trabajo del habla con el fin de fomentar la producción oral de los estudiantes de inglés. Uno de los principales hallazgos de la investigación lo constituye la relevancia de estas actividades al momento de enseñar la habilidad del habla ya que permiten la interacción cara a cara la cual es vital para la producción oral ya que envuelve a quien habla y a quien escucha.

Para complementar, Pérez y Leyva (2015) identificaron ciertos rasgos distintivos de los role plays, algunos de ellos se encontraron como resultado al final de la implementación de juegos de roles tales como: la ampliación de las oportunidades de exposición a la lengua extranjera, los juegos de roles constituyen un excelente medio para incorporar nuevos elementos lexicales, frases y estructuras propias de la lengua extranjera a la comunicación y contribuyen a desarrollar habilidades para el establecimiento de relaciones interpersonales.



## **CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

### **Conclusiones**

- El proceso de investigación proporciona una mejor comprensión de la herramienta principal aplicada que fueron los juegos de roles, los cuales fomentaron un ambiente dinámico y fueron efectivos a la hora de fomentar la práctica del habla y la producción oral en inglés.
- Las tiras cómicas como base de la producción de los juegos de roles son un instrumento eficaz para involucrar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje, ya que despierta no solo su atención en clase, sino también su imaginación y creatividad. Además, fue un elemento trascendental en el proceso de aprendizaje de los estudiantes fomentando sus habilidades de lectura, escritura y expresión oral a lo largo del desarrollo de las diferentes actividades.
- Por medio de esta investigación se dio respuesta a los objetivos planteados, especialmente el de conocer la percepción de los estudiantes frente al uso de estas herramientas en la clase de inglés. Los estudiantes afirmaron que, los juegos de roles son una actividad dinámica y divertida que les dio una visión diferente frente al aprendizaje del inglés. Además, las tiras cómicas como documento base de los juegos de roles les facilitó la comprensión de las situaciones de comunicación para actuarlas o interpretarlas de la mejor manera.
- Gracias a los juegos de roles, se evidenciaron cuatro ventajas importantes, como lo son: el incremento de la motivación de los estudiantes frente al aprendizaje del inglés como lengua extranjera, la adquisición de nuevo conocimiento lingüístico,



## *Juegos de Roles*

comunicativo y sociocultural. El trabajo en equipo fomentando la empatía y la superación del miedo a hablar en público.

- Se puede concluir que, aunque este proyecto estaba enfocado en el desarrollo de la habilidad del habla, las etapas establecidas para el desarrollo de las clases con juegos de roles permitieron la integración de las cuatro habilidades, (lectura, escucha, escritura y habla) y la práctica de cada una de ellas.

## **Recomendaciones**

Las recomendaciones que se pueden hacer desde esta investigación pueden hacerse desde dos puntos de vista: desde la pedagogía y para futuras investigaciones en la misma área.

- Desde la pedagogía, se sugiere que, para una mejor implementación de los juegos de roles, es necesario establecer etapas secuencialmente ordenadas como el análisis visual, la comprensión de textos, la lluvia de ideas, la corrección y apoyo del docente y la producción final que faciliten la utilización de esta técnica y sea mucho más eficiente. Además, para una óptima utilización de los juegos de roles en clase de inglés, se recomienda la utilización de un tipo de documento bien sea, un audio, un texto o un video, que permita el reconocimiento de la situación de comunicación.
- Para futuros estudios se recomienda analizar tres interrogantes: ¿Desde qué estrategia se puede abordar la falta de vocabulario de los estudiantes antes de aplicar el juego de rol?, ¿Cómo se puede mejorar la expresión corporal al momento de actuar? ¿Qué otra herramienta sería útil para mejorar la habilidad del habla?



## REFERENCIAS

Abdrabo, Nasr D. (2014) EdD, *Integrated-skills Approach: Teaching vs. Practice in L2 Acquisition*, Defense Language Institute Foreign Language Center (DLIFLC) retrieved from [http://www.academia.edu/7302231/Integratedskills\\_Approach\\_Teaching\\_vs.\\_Practice\\_in\\_L2\\_Acquisition](http://www.academia.edu/7302231/Integratedskills_Approach_Teaching_vs._Practice_in_L2_Acquisition) 08/05/2019

Anott, L. (2009) *The Visual Parts of a Comic Book*, tomado de <https://suite.io/luke-arnott/1yz420r>

Bastidas, Sepúlveda y Muñoz (2011). *Integration Of The Four Skills Of The English Language And Its Influence On The Performance Of Second Grade High School Students*. Universidad del Bío-Bío. Red de Bibliotecas – Chile

Bolaños Rodriguez (2012) *Muestra y Muestreo*, Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, México. Recuperado de [http://www.uaeh.edu.mx/docencia/P\\_Presentaciones/tizayuca/gestion\\_tecnologica/muestraMuestreo.pdf](http://www.uaeh.edu.mx/docencia/P_Presentaciones/tizayuca/gestion_tecnologica/muestraMuestreo.pdf)

Brown, H. D. (2001). *Teaching by principles: An interactive approach to language pedagogy*. Third edition. Englewood Cliffs, NJ: Longman.





## *Juegos de Roles*

Brown, H. D. (2007) *Principals of language learning and teaching. Fifth edition.* Pearson Education.

Budden Jo, British Council, Spain, Role Plays, British Council, 10 Spring Gardens, London SW1A 2BN, UK. Encontrado en <https://www.teachingenglish.org.uk/article/role-play>

Bula Villalobos, O. (2016). Action Research: Fostering Students' Oral Production in the EFL Class.

Castillo, Dávila y Sánchez (2013) “*Efecto Del Role Play En El Desarrollo De La Expresión Oral En Inglés En Estudiantes De 2° Nivel De La Especialidad De Idiomas Extranjeros, FCEH, 2012*” Universidad Nacional de la Amazonía Peruana UNAP - Perú

Cambridge English Dictionary, *definition of role plays. Found on <https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles/role-play> 06 / 05 / 19*

Chang Ming (2011) *Factors Affecting the Implementation of Communicative Language Teaching in Taiwanese College English Classes*, Minghsin University of Science and Technology, [www.ccsenet.org/elt](http://www.ccsenet.org/elt) English Language Teaching Vol. 4, No. 2; June 2011

Consejo de Europa. *Marco Europeo Común de Referencia para las Lenguas: Aprendizaje, Enseñanza, Evaluación* «Niveles comunes de referencia: escala global».



## Juegos de Roles

*Centro Virtual Cervantes*. Instituto Cervantes. Consultado el 17 de mayo 2019 en [https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/marco/cap\\_03.htm](https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/cap_03.htm)

Creswell (2005) *EDUCATIONAL RESEARCH: Planning, Dating, Evaluating Research*. Upper Sadler River Pearson. 2<sup>nd</sup> Edition

Creswell (2012) *EDUCATIONAL RESEARCH: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research*. 4<sup>th</sup> Edition. Pearson Education.

Criollo Erazo W.F, (2018), *Role Playing in The English Speaking Skill Development*, Universidad Técnica De Ambato, Ambato – Ecuador, 2018

Félix Lluvia (2016) *El análisis de documentos y sus instrumentos*. Extraído de Prezi <https://prezi.com/4hk3jywsrf6r/el-analisis-de-documentos-y-sus-instrumentos/>

Ferrance, E. (2000). *Themes in Education Action Research*. Northeast and Islands Regional Educational Laboratory At Brown University. Pdf downloaded from <https://www.google.com/search?q=action+research+in+education+pdf&ie=utf-8&oe=utf-8>

Harmer J. (2007), *How to Teach English*, pp. 123, Pearson Education Limited, England.

Harmer J. (2004) *How to teach English* Pearson Education Limited, Edinburgh Gate, England pp. 99-112

Hatch, J. A. (2002). *Doing qualitative research in education settings*. New York. p.72. p.94



Hattwig, D. (2014) *Image Analysis*, Guide to high-quality image databases and resources. Interdisciplinary image content, search strategies, evaluating images, & image citation guide. Universidad de Washington. Recuperado de <http://guides.lib.washington.edu/content.php?pid=56693&sid=520121>

ICFES, Pruebas Saber T y T, Módulos de competencias genéricas. Tomado el 18 de mayo de 2019, de la página web: [http://www.icfes.gov.co/web/guest/acerca-del-examen-saber-t t#Informaci%C3%B3n%20general](http://www.icfes.gov.co/web/guest/acerca-del-examen-saber-t-t#Informaci%C3%B3n%20general).

ICFES, resultados de las pruebas saber pro t y t. Tomado el 13 de diciembre de 2019, de la página: <https://www2.icfes.gov.co/resultados-saber-tyt>

Instituto Superior De Educación Rural ISER, Política de Internacionalización, Acuerdo n° 001 del 5 de febrero de 2016

Jovic, L. (s.d) « Méthodologie de la recherche. » version digitale PDF. Cited in Santos (2012:42)

Khan Nadeem and Ali Arshad (2010) “*Improving the speaking ability in English: The students’ perspective*” *Institute of Education and Research (IER), University of*



## Juegos de Roles

Peshawar, Pakistan Disponible online en [www.sciencedirect.com](http://www.sciencedirect.com)

León (2017) 4 Steps to Make ESL Role Play Work in Your Classroom. FluentU English Educator Blog. Obtenido en <https://www.fluentu.com/blog/educator-english/esl-role-play/>

Leong and Ahmadi (2016) *An Analysis of Factors Influencing Learners' English Speaking Skill*. School of Educational Studies, University Sains Malaysia, Malaysia. Publicado en 2017 por International Journal of Research in English Education.

Ministerio de Educación Nacional MEN (2006) *Formar en lenguas extranjeras: ¡Inglés! el reto!*, Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: Inglés. Serie guías n° 22 PDF tomado de [www.colombiaaprende.edu.co/html/.../articles-315518\\_recurso\\_3.pdf](http://www.colombiaaprende.edu.co/html/.../articles-315518_recurso_3.pdf)

Ministerio de Educación Nacional MEN (2009), *Normas Generales de la Educación Superior y Formación por ciclos propedéuticos*. Tomado de <https://www.mineducacion.gov.co> junio 2019

McCall, G. J. and Simmons, J. L. (eds.) (1969) *Issues in Participant Observation*, Reading, Mass.: Addison Wesley. 359 pages. Cited in Smith, Mark K. (1997)



*Juegos de Roles*

[<http://infed.org/mobi/participant-observation-a-guide-for-educators-and-social-practitioners/>]

Pérez Suárez y Leyva Arias (2015) *El Role-Play En La Enseñanza Comunicativa De Lenguas Extranjeras. Artículo Tomado de la página web:*

[opuntiabrava.ult.edu.cu/index.php/opuntiabrava/article/download/311/305](http://opuntiabrava.ult.edu.cu/index.php/opuntiabrava/article/download/311/305)

Plan Nacional de Bilingüismo (2006) Tomado de:

[http://www.mineduacion.gov.co/1621/articles132560\\_recurso\\_pdf\\_programa\\_nacional\\_bilinguismo.pdf](http://www.mineduacion.gov.co/1621/articles132560_recurso_pdf_programa_nacional_bilinguismo.pdf)

Richards, Jack C. (2006) *Communicative Language Teaching Today*, Cambridge University Press

Sari, N. P. (2011). Improving Students' Speaking Ability by Using Role-Play. Retrieved on April, 14, 2017.

Suaza Mena M.I. (2014) *Propuesta De Enseñanza Basada En El Modelo Speaking: Desarrollo De La Producción Oral*. Florencia, Colombia, Amazona Investiga, 3 (4): 145-167 /Enero-junio 2014



## *Juegos de Roles*

The Columbia Electronic Encyclopedia (2012), *The Columbia Electronic Encyclopedia*, 6th ed. Copyright © 2012, Columbia University Press. All rights reserved, retrieved from 26/09/2019 <http://www.infoplease.com/encyclopedia/entertainment/comic-strip.html#ixzz3T2pa4orh>

Torres Molina G.M (2017), *Técnica Del Role Play En La Enseñanza De Inglés En Estudiantes Del Primer Ciclo De Una Institución De Educación Técnica Superior*. Universidad Cayetano Heredia. Lima – Perú.

Yanes, M. L. P. (2016). La evaluación de la competencia oral en segundas lenguas. El caso del inglés en el mundo profesional/The evaluation of oral competence in second languages. The case of English in the professional environment/L'évaluation de la compétence orale dans les secondes langues. Le cas de l'anglais dans le monde professionnel. *Didáctica: Lengua y Literatura*, 28, 243-262.

Zirene, J. D. D. U. (2012). Importancia del idioma inglés en las instituciones de educación superior: el caso de la Corporación Universitaria de Sabaneta. *Uni-pluriversidad*, 12(2), 97-103.



## ANEXOS

### Anexo 1: Formato de observación participante

#### PROTOCOLO DE OBSERVACIÓN

Observación n°: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

Observador: \_\_\_\_\_

Curso: \_\_\_\_\_ Hora: \_\_\_\_\_

La información aquí consignada será tratada de manera anónima y para fines investigativos.

**Objetivo de la observación:** Identificar y analizar la actitud y comportamiento de los estudiantes durante la clase de inglés. El ambiente de la clase y el nivel de participación y motivación de los estudiantes durante la aplicación de los juegos de roles y así obtener información acerca del impacto que genera esta técnica en los estudiantes.

**Actividad a realizar:** Implementación del primer juego de rol por medio de la tira cómica de Calvin y Hobbes

**Objetivo de la actividad:** Familiarizar a los estudiantes con los diálogos y juegos de roles en inglés.

**Descripción del aula de clase:**

- 1- Descripción del aula de clase:
- 2- Materiales de enseñanza:
- 3- Cantidad y género de los estudiantes, sus actitudes y comportamientos.

HORA	LO QUE OBSERVO	MI REFLEXIÓN



## **Anexo 2: Formato de entrevista semiestructurada**

### **PROTOCOLO DE ENTREVISTA SEMI ESTRUCTURADA N° 1**

**Es importante que usted sepa que la información recopilada a través de la entrevista será tratada de manera anónima y para fines netamente investigativos.**

**Objetivo:** Identificar las percepciones que los estudiantes tienen frente al aprendizaje del inglés, la práctica de las habilidades, especialmente la del habla. Conocer cuáles son las actividades desarrolladas en la clase de inglés que les llama la atención y sus expectativas frente al uso de los juegos de roles.

#### **Preguntas sugeridas para la entrevista.**

1. ¿Qué piensa usted sobre el aprendizaje del inglés, si le gusta o si no le gusta y porque?
2. ¿Cuántas horas de inglés tiene asignada a la semana? ¿2 horas, 3 horas o 4 horas?
3. ¿Qué tipo de temas se enseñan en la clase de inglés? temas gramaticales, vocabulario, pronunciación, temas culturales?
4. ¿Qué tipo de actividades realiza el docente en la clase de inglés?
5. De las cuatro habilidades que se practican en el área de inglés que es hablar, leer, escuchar y escribir, cuál se le facilita o cuál de ellas se le dificulta y por qué?
6. ¿En qué tipo de actividades de producción oral ha participado?
7. ¿Cómo ha sido su experiencia con el aprendizaje del inglés desde el colegio hasta ahora?
8. ¿Qué piensa usted de las actividades de producción oral en inglés?
9. ¿Sabe usted que es un juego de roles? ¿A participado en alguno antes?
10. ¿Qué piensa del uso de los juegos de roles para hablar en inglés?
11. ¿Cuáles cree que serían las ventajas de usar los juegos de roles en la clase de inglés?
12. ¿Cuáles cree que serían las desventajas de usar los juegos de roles en la clase de inglés?
13. ¿Cuáles son sus expectativas frente a la clase de inglés y su participación en los juegos de roles?



**Anexo 3: Rejillas de evaluación prueba diagnóstica y final**

<b>Prueba diagnóstica</b>				
PARTICIPANTE	PARTE 1 (5,0)	PARTE 2 (5,0)	PARTE 3 (5,0)	NOTA DEF
Ana	4.6	4.6	4.4	4.5
<u>Yeimy</u>	4.0	3.7	3.0	3.5
<u>Felix</u>	4.3	4.2	4.0	4.1
Sergio	3.1	2.7	2.5	2.7
German	3.0	2.8	2.8	2.8
<u>Eván</u>	2.7	2.2	2.0	2.3
<u>Yury</u>	3.0	2.6	2.4	2.6
<u>Cami</u>	3.5	3.5	3.2	3.4
Kevin	4.6	4.3	4.0	4.3
Dani	3.8	3.8	3.3	3.6
Martin	3.3	3.0	2.8	3.0
<u>Leidy</u>	3.5	3.3	3.3	3.3
Dana	4.3	4.2	4.0	4.1
<u>Yuly</u>	3.3	3.2	3.0	3.1
PROMEDIO GENERAL	3.6	3.4	3.1	3.3

<b>Prueba final</b>				
PARTICIPANTE	PARTE 1 (5,0)	PARTE 2 (5,0)	PARTE 3 (5,0)	NOTA DEF
Ana	5.0	4.8	4.6	4.8
<u>Yeimy</u>	4.6	4.5	4.2	4.4
<u>Felix</u>	5.0	4.5	4.3	4.6
Sergio	3.5	3.2	2.9	3.2
German	3.6	3.5	3.2	3.4
<u>Eván</u>	3.5	3.0	3.2	3.2
<u>Yury</u>	3.6	3.5	3.4	3.5
<u>Cami</u>	4.5	4.2	4.4	4.3
Kevin	5.0	4.8	4.5	4.7
Dani	4.5	4.3	4.5	4.4
Martin	4.6	4.4	4.6	4.5
<u>Leidy</u>	3.6	3.4	3.5	3.5
Dana	4.7	4.6	4.5	4.6
<u>Yuly</u>	3.6	3.5	3.8	3.6
PROMEDIO GENERAL	4.2	4.0	3.9	4.0



Anexo 4: Resultado de la prueba diagnóstica

Formato de evaluación – Prueba Oral Diagnóstica

Nombre: Evan

PARTE	Alcance de la lengua (1.0)	Precisión (1.0)	Fluidez (1.0)	Coherencia (1.0)	Expresión corporal (1.0)	Puntaje total (5.0)	Total Suma puntaje final
Parte 1	0,6	0,5	0,4	0,5	0,7	2,7	} 2,3
Parte 2	0,4	0,5	0,3	0,4	0,6	2,2	
Parte 3	0,3	0,4	0,3	0,4	0,6	2,0	

Comentarios:

I have X I am 20 years old, I am from (15) San Pablo  
 I like sleep (ing) They (15) in San Pablo  
 She (have) 50 years old (Live) → (14) (Annunciación)  
 - Necesita mucha traducción - no comprende las preguntas simples

Formato de evaluación – Prueba Oral Diagnóstica

Nombre: Yony

PARTE	Alcance de la lengua (1.0)	Precisión (1.0)	Fluidez (1.0)	Coherencia (1.0)	Expresión corporal (1.0)	Puntaje total (5.0)	Total Suma puntaje final
Parte 1	0,6	0,6	0,5	0,5	0,8	3,0	} 2,6
Parte 2	0,6	0,6	0,5	0,3	0,6	2,6	
Parte 3	0,5	0,4	0,4	0,3	0,8	2,4	

Comentarios:

no comprende las preguntas - pide qd se las repitan varias veces  
 Year old(S) - I like listen, dance, watch TV: (ing)  
 My (mi) - (mai) - my mother (ook(S)) Describió la imagen  
 Solo con palabras, trees, smile (es smile) - Annunciación Blue (blue) = Spanish.  
 They are play(ing)



## Anexo 5: Fragmento de la primera entrevista semi estructurada

**INVESTIGADOR:** Usted sabe que es un juego de rol?

ANA: No.

**INVESTIGADOR:** Bueno, teniendo en cuenta que un juego de rol es una interacción entre dos o más personas donde usted debe de acuerdo a una situación hablar con su compañero o tener un diálogo en inglés. ¿Le gustaría participar en alguno?

ANA: Pues sí, en el colegio hicimos unos diálogos. La profesora nos daba unos papelitos y debíamos leerlos entre compañeros.

**INVESTIGADOR:** ¿Qué piensa usted de esta herramienta de los juegos de roles para hablar en inglés?

ANA: Eso también sería bueno, porque hay personas que por ejemplo les gusta por ejemplo la actuación, el cine y todo eso, y se les facilitaría actuar. En mi caso me gustaría hacerlo, pero me da pena.

**INVESTIGADOR:** ¿Cuáles serían las ventajas de los juegos de roles?

ANA: Pues, le serviría a uno para aprender más vocabulario y para reforzar lo que uno ha aprendido. Además, expresar cosas de uno, de la vida de uno para darse a conocer pero en inglés.

**INVESTIGADOR:** ¿Cuáles son sus expectativas frente al uso de los juegos de roles?

ANA: Espero primero que todo la participación de los demás porque uno solo no. Y uno necesita el apoyo de los demás. Y ponerle más empeño a lo que se va aprender.

**INVESTIGADOR:** Y al final, después de usar los juegos de roles ¿qué espera aprender?

ANA: Por mi parte aprender mucho más vocabulario que es lo que me importa, y este... y reforzar la pronunciación y memorización. Y aprender a actuar.

**INVESTIGADOR:** ¿Cuáles serían entonces las desventajas?

ANA: Las desventajas pues, no me gusta hablar en público, y pues como hay compañeros que ven inglés porque les toca y no les gusta participar no les pondrían tanto ánimo como a los que nos gusta, y sería una desventaja rogarles todo el tiempo para que trabajemos en equipo.

Anexo 6: Fragmento de la primera observación participativa.

<p>8:55 am</p>	<p>los estudiantes que traduzcan los mismos.</p> <p>La docente le pide a los estudiantes que formen parejas, en lo posible hombre y mujer con el fin de hacer la representación del diálogo. Luego a cada grupo le da una copia de la tira cómica y le pide a los estudiantes que subrayen los adjetivos y pronombres posesivos, además de los pronombres objeto. También realizan una lista de vocabulario nuevo.</p> <p>Paso seguido, la profesora explica a los estudiantes que deben aprenderse el diálogo e intentar interpretarlo frente a la clase. Para lo cual la docente les da media hora de clase.</p>	<p>mismos producen a partir del análisis visual.</p> <p>Se pudo observar que algunos estudiantes identificaron rápidamente los adjetivos y pronombres posesivos, mientras que otros no sabían que debían hacer.</p> <p>Los estudiantes se mostraron intranquilos y expectantes en cuanto escucharon que debían actuarlo.</p>
<p>De 9:00 a 9:35 am</p>	<p>La docente durante este tiempo se acercó a cada grupo a reforzarles la pronunciación y a darles consejos de cómo expresarlo mediante el lenguaje no verbal.</p> <p>La docente dio la libertad a los estudiantes de salir y practicar el diálogo en otros lugares.</p>	<p>Me alegró que los estudiantes hicieran el esfuerzo de pronunciarlo bien.</p> <p>Algunos estudiantes se veían nerviosos y un poco asustados. Otros estudiantes practicaban con sus parejas, intentaban actuar y se ayudaban entre ellos. Vi trabajo colaborativo en algunas parejas. Sin embargo, 2 grupos no salieron del salón y ni siquiera se levantaron de las sillas.</p>



**Anexo 7: Fragmento de la segunda y tercera observación**

**Segunda Observación**

HORA	LO QUE OBSERVO	MI REFLEXIÓN
<p><b>VIERNES 11 DE OCT</b></p> <p>8:00 am</p>	<p>Debido a que en la clase anterior no se pudo concluir la actividad, en esta clase los estudiantes deberán realizar el rol play de la tira cómica de Garfield que trabajaron en clase y en casa.</p> <p>Una vez llega la profesora, los estudiantes piden que se les de 10 minutos más para practicar. A lo que la profesora accede. Mientras tanto la profesora pide a los estudiantes que entreguen la tira cómica final con los diálogos que realizaron.</p>	<p>Se puede observar que los estudiantes están un poco ansiosos y nerviosos de pasar a frente. Ellos están repitiendo constantemente lo que deben decir con el fin de memorizarlo. Se ve que un grupo especialmente buscó utilería como orejas de gato, maquillaje de gato. Se les nota el interés por hacer las cosas bien. De hecho, este grupo compartió sus elementos y utilería con otros grupos, favoreciendo el trabajo colaborativo y la empatía.</p>

**Tercera observación**

<p><b>MARTES 22 OCT</b></p> <p>11: 35 am</p>	<p>La profesora le muestra a los estudiantes la versión original para comparar y verificar si lo que hicieron está bien o congruente. Quienes no</p> <p>La docente durante este tiempo se acercó a cada grupo a reforzarles la pronunciación y a darles consejos de cómo expresarlo mediante el lenguaje no verbal.</p> <p>La docente dio la libertad a los estudiantes de salir y practicar el diálogo en otros lugares.</p>	<p>Algunos estudiantes se veían nerviosos y un poco asustados. Otros estudiantes practicaban con sus parejas, intentaban actuar y se ayudaban entre ellos. Se pudo percibir el trabajo colaborativo al interior de cada grupo y entre grupos. Sin embargo, 2 grupos no salieron del salón y ni siquiera se levantaron de las sillas.</p>
--	---	--



Anexo 8: Resultado de la prueba Final

**Formato de evaluación – Prueba Oral Final**

Nombre: JURY

PARTE	Alcance de la lengua (1.0)	Precisión (1.0)	Fluidez (1.0)	Coherencia (1.0)	Expresión corporal (1.0)	Puntaje total (5.0)	Total Suma puntaje final
Parte 1	0,7	0,6	0,8	0,8	0,7	3,6	3,5
Parte 2	0,7	0,5	0,8	0,8	0,7	3,5	
Parte 3	0,7	0,5	0,7	0,7	0,8	3,4	

Comentarios:

1st student at ISEP, no solo decir #19 - I <sup>(like)</sup> sleeping  
 (am) pronunciation - danced, watched, studied  
 - the hospital is (told)? They (was) cooking

---

**Formato de evaluación – Prueba Oral Final**

Nombre: EUCAN

PARTE	Alcance de la lengua (1.0)	Precisión (1.0)	Fluidez (1.0)	Coherencia (1.0)	Expresión corporal (1.0)	Puntaje total (5.0)	Total Suma puntaje final
Parte 1	0,7	0,8	0,7	0,5	0,8	3,5	3,2
Parte 2	0,6	0,7	0,6	0,5	0,6	3,0	
Parte 3	0,7	0,7	0,5	0,6	0,7	3,2	

Comentarios:

I was home - How many (15) days in San Pablo,  
 - I sleeping in my house, visited (parric)  
 ↓  
(was) pide que le repitan muchas veces las preguntas  
 I (had) - I (buffed) no diferencia los verbos  
 regulares de los irregulares.



## Anexo 9: Fragmento de la segunda entrevista semi estructurada

**¿Cuál de todas las actividades desarrolladas con juegos de roles le gustó más y por qué?**

**ANA:** Pues a mí me gusto más la última, porque uno podía expresarse como quería, era más libre. Y la primera también porque como debíamos actuarla en la misma clase tuvimos que esforzarnos para aprenderla y memorizarla y creo que eso es importante.

**INVESTIGADOR:** ¿Cuál es su percepción frente al uso de los juegos de roles en la clase de inglés? después de haber participado en ellos.

**ANA:** Pues me parecen muy buenas estas actividades, son muy dinámicas pues porque por medio de ellas uno puede expresarse como quiera, y con vocabulario que usamos frecuentemente y que hemos visto en clase, sobre todo en la última tira cómica.

**I:** ¿De las tiras cómicas usadas en clase, cuales conocía y cuáles no? ¿Había leído tiras cómicas alguna vez en inglés?

**ANA:** Conocía las dos, la de Calvin y Hobbes y la de Garfield, pero en español. En inglés no, pero me gustó porque uno se centra en las palabras en inglés y en la forma de pronunciar y todo eso lo hace muy llamativo.

**I:** ¿Qué piensa usted acerca del uso de las tiras cómicas como base o preámbulo del diálogo o juego de rol?

**ANA:** Pues me pareció una idea excelente porque nos ayuda a trabajar en equipo, y nos podemos ayudar unos a otros. Y a nivel personal reforzamos los conocimientos previos que teníamos y a adquirir nuevos. No era nada aburrido y esas actividades lo motivan a uno, porque cuando le toca a uno leer todo un texto largo se vuelve aburrido, mientras que con las tiras cómicas es más corto, y las imágenes ayudan a entender el diálogo. Además la imagen con el texto lo ayuda a uno a entender mejor la tira cómica, los personajes y lo que pasa en cada cuadro para actuarlo mejor.

## Anexo 10: Formato prueba diagnóstica

### EXAMEN DE PRODUCCIÓN ORAL

Este examen tiene como objetivo evaluar la competencia de la producción oral en inglés de los estudiantes y así determinar sus necesidades lingüísticas y comunicativas.

**PARTE 1:** (Esta parte comienza con el profesor presentándose así mismo en inglés y pidiéndole al estudiante que se presente) 3 minutos

En caso de que el estudiante no sepa que decir, el profesor le hará preguntas básicas como:

1. What is your full name?
2. How old are you?
3. Where are you from?
4. What do you like?
5. What do you like doing on your free time?

**PARTE 2:** (En esta parte, el profesor le pide al estudiante que hable a cerca de su familia) 3 minutos

1. Talk about your family
2. Who are your parents?
3. Do you have brothers or sisters?
4. Do you live with them?
5. What do they do?
6. Where do they live?

**PARTE 3:** (En esta parte el profesor muestra al estudiante una imagen y pide que la describa) 4 minutos



1. What do you see?
2. Describe the environment.
3. How many people can you see?
4. Describe the people.
5. What are they doing?



## Anexo 11: Formato Prueba final

### EXAMEN DE PRODUCCIÓN ORAL – PRUEBA FINAL

Este examen tiene como objetivo evaluar la competencia de la producción oral en inglés de los estudiantes en nivel A2.

**PARTE 1:** (Esta parte el profesor le pide al estudiante que se presente y le pregunta acerca de sus gustos y habilidades) 3 minutos

En caso de que el estudiante no sepa que decir, el profesor le hará preguntas básicas como:

1. Tell me about your personal information: name, age, degree, occupation, etc.
2. Tell us about your favorite things, likes and dislikes.
3. What do you like doing on your free time?
4. What do you prefer doing on Sunday?
5. Tell us about your abilities.

**PARTE 2:** (En esta parte, el profesor le pide al estudiante que hable acerca de sus experiencias en vacaciones) 3 minutos

1. What did you do on your previous vacations?
2. Where were you? Which city or place did you visit?
3. Describe that place.
4. How many days did you spend there?
5. How much money did you spend in your vacations?
6. What did you like the most?

**PARTE 3:** (En esta parte el profesor muestra al estudiante una imagen y pide que la describa) 4 minutos.

Observe the image and try to express what the kids were doing while mom and dad were out.



## Anexo 12: Validación de las pruebas e instrumentos.

### Experto 1: Formato de observación

INFORMACIÓN GENERAL	
Nombre del estudiante:	Yenifer Estefanía Orozco Gómez

INFORMACIÓN DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	
Título del proyecto de investigación:	Implementación de juegos de roles para fomentar la habilidad del habla en los estudiantes de inglés A2 del Instituto Superior de Educación Rural - ISER
Tipo de investigación:	Cualitativa
Objetivo general:	Implementar el juego de roles como técnica para fomentar la habilidad del habla en estudiantes de inglés A2 en un contexto de educación Superior
Objetivos específicos:	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identificar las necesidades lingüísticas y comunicativas de los estudiantes a través del diagnóstico</li> <li>Diseñar secuencias de clases para el desarrollo de la producción oral por medio de juegos de roles</li> <li>Propiciar la práctica del habla mediante el uso de juegos de roles</li> <li>Explorar la percepción de los estudiantes frente al uso de juegos de roles en clase de inglés</li> <li>Analizar el impacto de los juegos de roles en la producción oral de los estudiantes de inglés 1</li> </ul>

-Indique por favor el tipo de instrumento a validar: (si hay otro instrumento que no está contemplado a continuación, por favor agregarlo)

Entrevista: \_\_\_\_\_

Encuesta: \_\_\_\_\_

Ficha de Observación:   X  

Ficha de Análisis Documental: \_\_\_\_\_

Otros: \_\_\_\_\_ ¿Cuál? \_\_\_\_\_

**OBJETIVO DEL INSTRUMENTO:** Identificar y analizar algunos de los aspectos generales acerca de la actitud y comportamiento de los estudiantes durante la clase de inglés. El ambiente de la clase y el nivel de participación y motivación de los estudiantes durante la aplicación de los juegos de roles y así obtener información acerca del impacto que genera esta técnica en los estudiantes.

#### CRITERIOS:

PREGUNTA:	Tipo de pregunta	OBSERVACIONES TUTOR:						OBSERVACIONES Y SUGERENCIAS:
		Pertinencia:			Suficiencia:			
		B	R	M	B	R	M	
¿Cómo es el ambiente en el aula de clase?	3: Respuesta abierta	X			X			
¿Qué materiales usa el docente para realizar las actividades?	3: Respuesta abierta	X			X			
¿Cómo interactúan los estudiantes con el docente?	3: Respuesta abierta	X			X			Sería importante observar la interacción de los estudiantes entre ellos. Incluir otro aspecto.
¿Cómo es la participación de los estudiantes y en qué medida participan?	3: Respuesta abierta	X			X			
¿Cuáles son las actitudes de los estudiantes frente a las actividades desarrolladas por el docente?	3: Respuesta abierta	X			X			
¿Cómo reaccionan los estudiantes frente a las actividades que implican juegos de roles?	3: Respuesta abierta	X			X			
¿Cómo se desenvuelven los estudiantes durante el desarrollo de los juegos de roles?	3: Respuesta abierta	X			X			

### Experto 1: Formato primera entrevista

INFORMACIÓN GENERAL	
Nombre del estudiante:	Yenifer Estefanía Orozco Gómez

INFORMACIÓN DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	
Título del proyecto de investigación:	Implementación de juegos de roles para fomentar la habilidad del habla en los estudiantes de inglés A2 del Instituto Superior de Educación Rural - ISER
Tipo de investigación:	Cualitativa
Objetivo general:	Implementar el juego de roles como técnica para fomentar la habilidad del habla en estudiantes de inglés A2 en un contexto de educación Superior
Objetivos específicos:	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identificar las necesidades lingüísticas y comunicativas de los estudiantes a través del diagnóstico</li> <li>Diseñar secuencias de clases para el desarrollo de la producción oral por medio de juegos de roles</li> <li>Propiciar la práctica del habla mediante el uso de juegos de roles</li> <li>Explorar la percepción de los estudiantes frente al uso de juegos de roles en clase de inglés</li> <li>Analizar el impacto de los juegos de roles en la producción oral de los estudiantes de inglés 1</li> </ul>

-Indique por favor el tipo de instrumento a validar: (si hay otro instrumento que no está contemplado a continuación, por favor agregarlo)

Entrevista: \_x\_

Encuesta: \_\_\_\_\_

Ficha de Observación: \_\_\_\_\_

Ficha de Análisis Documental: \_\_\_\_\_

Otros: \_\_\_\_\_ ¿Cuál? \_\_\_\_\_

PREGUNTA:	Tipo de pregunta	OBSERVACIONES TUTOR:						OBSERVACIONES Y SUGERENCIAS:
		Pertinencia:			Suficiencia:			
		B	R	M	B	R	M	
¿Cuántas horas de inglés tiene a la semana?	3: Respuesta abierta	x				x		Se puede transformar en una pregunta cerrada incluyendo unos rangos de horas.
¿Qué tipo de temas se enseñan en la clase de inglés?	3: Respuesta abierta	x			X			Se puede transformar en una pregunta cerrada dando unos posibles temas. Esto evita que el informante confunda temas con competencias.
¿Qué tipo de actividades realiza el docente en la clase de inglés?	3: Respuesta abierta	X			X			
¿Cuáles son las cuatro habilidades practicadas en inglés? y ¿En cuál se siente más cómodo?	3: Respuesta abierta	x				x		Incluir opciones
¿En qué tipo de actividades de producción oral ha participado?	3: Respuesta abierta	x			X			
¿Cuál es su opinión frente al aprendizaje del inglés?	3: Respuesta abierta		x			x		Frente a su aprendizaje?
¿Cómo ha sido su experiencia en el aprendizaje del inglés desde el colegio hasta ahora?	3: Respuesta abierta		x			X		
¿Cuál es su opinión frente a la producción oral en inglés?	3: Respuesta abierta		x			x		Frente a su producción oral?
¿Qué piensa del uso de los juegos de roles para hablar en inglés?	3: Respuesta abierta	X			X			Es posible que el estudiante no comprenda el término Juegos de roles, por lo que sería necesario definirlo
¿Cuáles cree que serían las ventajas del uso de los juegos de roles en la clase de inglés?	3: Respuesta abierta	X			X			
¿Cuáles cree que serían las desventajas del uso de los juegos de roles en la clase de inglés?	3: Respuesta abierta	x			x			
¿Cuáles son sus expectativas frente a la clase de inglés y su participación en los juegos de roles?	3: Respuesta abierta	x			x			

### Experto 1: Formato segunda entrevista

INFORMACIÓN GENERAL	
Nombre del estudiante:	Yenifer Estefanía Orozco Gómez
INFORMACIÓN DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	
Título del proyecto de investigación:	Implementación de juegos de roles para fomentar la habilidad del habla en los estudiantes de inglés A2 del Instituto Superior de Educación Rural - ISER
Tipo de investigación:	Cualitativa
Objetivo general:	Implementar el juego de roles como técnica para fomentar la habilidad del habla en estudiantes de inglés A2 en un contexto de educación Superior
Objetivos específicos:	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identificar las necesidades lingüísticas y comunicativas de los estudiantes a través del diagnóstico</li> <li>Diseñar secuencias de clases para el desarrollo de la producción oral por medio de juegos de roles</li> <li>Propiciar la práctica del habla mediante el uso de juegos de roles</li> <li>Explorar la percepción de los estudiantes frente al uso de juegos de roles en clase de inglés</li> <li>Analizar el impacto de los juegos de roles en la producción oral de los estudiantes de inglés 1</li> </ul>

-Indique por favor el tipo de instrumento a validar: (si hay otro instrumento que no está contemplado a continuación, por favor agregarlo)

Entrevista:    
 Encuesta: \_\_\_\_\_   
 Ficha de Observación: \_\_\_\_\_   
 Ficha de Análisis Documental: \_\_\_\_\_   
 Otros: \_\_\_\_\_ ¿Cuál? \_\_\_\_\_

**CRITERIOS:**

PREGUNTA:	Tipo de pregunta	OBSERVACIONES TUTOR:						OBSERVACIONES Y SUGERENCIAS:
		Pertinencia:			Suficiencia:			
		B	R	M	B	R	M	
Describe las actividades realizadas en la clase de inglés.	3: Respuesta abierta	X			X			
¿Cómo fueron las actividades desarrolladas con juegos de roles?	3: Respuesta abierta		X		X			¿Cuál es la diferencia con la pregunta anterior?
Después de haber participado en los juegos de roles, ¿Cuál es su percepción frente a la producción oral en inglés?	3: Respuesta abierta							
¿Cómo ha sido su experiencia en el aprendizaje del inglés por medio de la aplicación de los juegos de roles?	3: Respuesta abierta	x			X			
Después de haber participado de los juegos de roles, ¿Cuáles cree que son las ventajas del uso de los juegos de roles en la clase de inglés?	3: Respuesta abierta	x			X			
Después de haber participado de los juegos de roles, ¿Cuáles cree que son las desventajas del uso de los juegos de roles en la clase de inglés?	3: Respuesta abierta	x			x			
¿A qué tipo de retos tuvo que enfrentarse durante el desarrollo de los juegos de roles?	3: Respuesta abierta	x			x			

## Experto 2: Formato de observación

INFORMACIÓN GENERAL	
Nombre del estudiante:	Yenifer Estefania Orozco Gómez
INFORMACIÓN DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	
Título del proyecto de investigación:	Implementación de juegos de roles para fomentar la habilidad del habla en los estudiantes de inglés A2 del Instituto Superior de Educación Rural - ISER
Tipo de investigación:	Cualitativa
Objetivo general:	Implementar el juego de roles como técnica para fomentar la habilidad del habla en estudiantes de inglés A2 en un contexto de educación Superior
Objetivos específicos:	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identificar las necesidades lingüísticas y comunicativas de los estudiantes a través del diagnóstico</li> <li>Diseñar secuencias de clases para el desarrollo de la producción oral por medio de juegos de roles</li> <li>Propiciar la práctica del habla mediante el uso de juegos de roles</li> <li>Explorar la percepción de los estudiantes frente al uso de juegos de roles en clase de inglés</li> <li>Analizar el impacto de los juegos de roles en la producción oral de los estudiantes de inglés 1</li> </ul>

-Indique por favor el tipo de instrumento a validar: (si hay otro instrumento que no está contemplado a continuación, por favor agregarlo)

Entrevista: \_\_\_\_\_  
 Encuesta: \_\_\_\_\_  
 Ficha de Observación:   
 Ficha de Análisis Documental: \_\_\_\_\_  
 Otros: \_\_\_\_\_ ¿Cuál? \_\_\_\_\_

**OBJETIVO DEL INSTRUMENTO:** Identificar y analizar algunos de los aspectos generales acerca de la actitud y comportamiento de los estudiantes durante la clase de inglés. El ambiente de la clase y el nivel de participación y motivación de los estudiantes durante la aplicación de los juegos de roles y así obtener información acerca del impacto que genera esta técnica en los estudiantes.

**Comentario [LT1]:** Esto se podría eliminar para que el objetivo sea más claro. En vista que existen unos criterios específicos para llevar a cabo la observación, sugiero esta sea de tipo sistemático, así se podrá describir mejor cada criterio observado.

PREGUNTA:	Tipo de pregunta	OBSERVACIONES TUTOR:						OBSERVACIONES Y SUGERENCIAS:
		Pertinencia:			Suficiencia:			
		B	R	M	B	R	M	
¿Cómo es el ambiente en el aula de clase?	3: Respuesta abierta	x			x			Pregunta pertinente y clara.
¿Qué materiales usa el docente para realizar las actividades?	3: Respuesta abierta	x				x		Creo es necesario especificar a qué tipo de actividades se refiere.
¿Cómo interactúan los estudiantes con el docente?	3: Respuesta abierta	x				x		Considero pertinente analizar no sólo la interacción entre estudiante-docente, sino que además entre estudiantes.
¿Cómo es la participación de los estudiantes y en qué medida participan?	3: Respuesta abierta		x			x		Esta pregunta no es muy clara. ¿Se hace referencia a la participación en la clase o en alguna actividad en particular?
¿Cuáles son las actitudes de los estudiantes frente a las actividades desarrolladas por el docente?	3: Respuesta abierta		x			x		¿Todas las actividades de la clase?
¿Cómo reaccionan los estudiantes frente a las actividades que implican juegos de roles?	3: Respuesta abierta	x				x		Pregunta pertinente y clara.
¿Cómo se desenvuelven los estudiantes durante el desarrollo de los juegos de roles?	3: Respuesta abierta	x				x		Pregunta pertinente y clara.

**Comentario [LT2]:** Se puede agregar un criterio que analice la secuencia pedagógica seguida por el docente para el desarrollo de la clase y durante el uso de los juegos de roles.

## Experto 2: Formato primera entrevista

INFORMACION GENERAL	
Nombre del estudiante:	Yenifer Estefanía Orozco Gómez

INFORMACION DEL PROYECTO DE INVESTIGACION	
Título del proyecto de investigación:	Implementación de juegos de roles para fomentar la habilidad del habla en los estudiantes de inglés A2 del Instituto Superior de Educación Rural - ISER
Tipo de investigación:	Cualitativa
Objetivo general:	Implementar el juego de roles como técnica para fomentar la habilidad del habla en estudiantes de inglés A2 en un contexto de educación Superior
Objetivos específicos:	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identificar las necesidades lingüísticas y comunicativas de los estudiantes a través del diagnóstico</li> <li>Diseñar secuencias de clases para el desarrollo de la producción oral por medio de juegos de roles</li> <li>Propiciar la práctica del habla mediante el uso de juegos de roles</li> <li>Explorar la percepción de los estudiantes frente al uso de juegos de roles en clase de inglés</li> <li>Analizar el impacto de los juegos de roles en la producción oral de los estudiantes de inglés 1</li> </ul>

-Indique por favor el tipo de instrumento a validar: (si hay otro instrumento que no está contemplado a continuación, por favor agregarlo)

Entrevista: \_\_x\_\_

Encuesta: \_\_\_\_\_

Ficha de Observación: \_\_\_\_\_

Ficha de Análisis Documental: \_\_\_\_\_

Otros: \_\_\_\_\_, ¿Cuál? \_\_\_\_\_

**OBJETIVO DEL INSTRUMENTO:** Identificar las percepciones que los estudiantes tienen frente al aprendizaje del inglés, la práctica de las habilidades, especialmente la del habla. Conocer cuáles son las actividades desarrolladas en la clase de inglés que les llama la atención y sus expectativas frente al uso de los juegos de roles.

**Comentario [LT1]:** Considero pertinente organizar las preguntas en temas. Así será más fácil seguir una secuencia lógica durante la entrevista.

PREGUNTA:	Tipo de pregunta	OBSERVACIONES TUTOR:						OBSERVACIONES Y SUGERENCIAS:
		Pertinencia:			Suficiencia:			
		B	R	M	B	R	M	
¿Cuántas horas de inglés tiene a la semana?	3: Respuesta abierta	x				x		Revisar pertinencia del verbo tener.
¿Qué tipo de temas se enseñan en la clase de inglés?	3: Respuesta abierta	x				x		No es clara la pregunta.
¿Qué tipo de actividades realiza el docente en la clase de inglés?	3: Respuesta abierta	x			x			Pregunta pertinente y clara.
¿Cuáles son las cuatro habilidades practicadas en inglés? y ¿En cuál se siente más cómodo?	3: Respuesta abierta	x				x		En esta pregunta se deberían dar las opciones, de modo que ellos seleccionen las habilidades que se trabajan y luego preguntarles el resto.
¿En qué tipo de actividades de producción oral ha participado?	3: Respuesta abierta	x			x			Pregunta pertinente y clara.
¿Cuál es su opinión frente al aprendizaje del inglés?	3: Respuesta abierta	x			x			Esta pregunta debe ser de las primeras.
¿Cómo ha sido su experiencia en el aprendizaje del inglés desde el colegio hasta ahora?	3: Respuesta abierta	x			x			Revisar pertinencia "en el"
¿Cuál es su opinión frente a la producción oral en inglés?	3: Respuesta abierta			X		x		No es clara la pregunta.
¿Qué piensa del uso de los juegos de roles para hablar en inglés?	3: Respuesta abierta	x				x		Reformular de manera que el entrevistado pueda comprender mejor.
¿Cuáles cree que serían las ventajas del uso de los juegos de roles en la clase de inglés?	3: Respuesta abierta	x				x		
¿Cuáles cree que serían las desventajas del uso de los juegos de roles en la clase de inglés?	3: Respuesta abierta	x				x		
¿Cuáles son sus expectativas frente a la clase de inglés y su participación en los juegos de roles?	3: Respuesta abierta	x				x		

## Experto 2: Formato segunda entrevista

### REJILLA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

INFORMACIÓN GENERAL	
Nombre del estudiante:	Yenifer Estefanía Orozco Gómez

INFORMACIÓN DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	
Título del proyecto de investigación:	Implementación de juegos de roles para fomentar la habilidad del habla en los estudiantes de inglés A2 del Instituto Superior de Educación Rural - ISER
Tipo de investigación:	Cualitativa
Objetivo general:	Implementar el juego de roles como técnica para fomentar la habilidad del habla en estudiantes de inglés A2 en un contexto de educación Superior
Objetivos específicos:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar las necesidades lingüísticas y comunicativas de los estudiantes a través del diagnóstico</li> <li>• Diseñar secuencias de clases para el desarrollo de la producción oral por medio de juegos de roles</li> <li>• Propiciar la práctica del habla mediante el uso de juegos de roles</li> <li>• Explorar la percepción de los estudiantes frente al uso de juegos de roles en clase de inglés</li> <li>• Analizar el impacto de los juegos de roles en la producción oral de los estudiantes de inglés 1</li> </ul>

-Indique por favor el tipo de instrumento a validar: (si hay otro instrumento que no está contemplado a continuación, por favor agregarlo)

Entrevista:    
 Encuesta: \_\_\_\_\_   
 Ficha de Observación: \_\_\_\_\_   
 Ficha de Análisis Documental: \_\_\_\_\_   
 Otros: \_\_\_\_\_ ¿Cuál? \_\_\_\_\_

PREGUNTA:	Tipo de pregunta	OBSERVACIONES TUTOR:						OBSERVACIONES Y SUGERENCIAS:
		Pertinencia:			Suficiencia:			
		B	R	M	B	R	M	
Describe las actividades realizadas en la clase de inglés.		x				x		Si le interesa un tipo de actividades en particular se debe exponer.
¿Cómo fueron las actividades desarrolladas con juegos de roles?			x			x		No es clara la pregunta
Después de haber participado en los juegos de roles, ¿Cuál es su percepción frente a la producción oral en inglés?		x				x		¿La percepción frente a la producción oral del estudiante o de toda la clase?
¿Cómo ha sido su experiencia en el aprendizaje del inglés por medio de la aplicación de los juegos de roles?		x				x		
Después de haber participado de los juegos de roles, ¿Cuáles cree que son las ventajas del uso de los juegos de roles en la clase de inglés?		x				x		
Después de haber participado de los juegos de roles, ¿Cuáles cree que son las desventajas del uso de los juegos de roles en la clase de inglés?		x				x		
¿A qué tipo de retos tuvo que enfrentarse durante el desarrollo de los juegos de roles?		x				x		

LOOK AT THE COMIC STRIP AND DESCRIBE THE SITUATION, THE CHARACTERS, THE ENVIRONMENT AND THE EMOTIONS.



What do you think now?

