

**Le Jeu de Rôle comme Stratégie Didactique pour Renforcer la Production Orale en
Anglais Chez les Élèves de Dixième Année à l'Instituto Técnico Arquidiocesano San
Francisco de Asís.**

Sandra Deysis SALAZAR CORDERO

Faculté d'Éducation Département de Langues et Communication

Licence en Langues Étrangères

Université de Pamplona.

162264 : Pratique Intégrale et Systématisation

Tutrice : Myriam E. GÓMEZ FILIGRANA

Le 1 décembre 2022.

Table des Matières

Chapitre 1 : Présentation générale du projet	7
Introduction.....	8
Justification	9
Objectif général	10
Objectifs spécifiques.....	10
Conclusions générales.....	11
Chapitre 2 : Observation Institutionnelle	11
Introduction.....	12
Niveau Administratif	12
PEI de l'Institution- Pour une communauté inclusive	13
Journée scolaire	15
La programmation institutionnelle	16
Niveau Pédagogique	16
Syllabus	17
Méthodologie d'Enseignement dans la Classe de Langues	18
Conception de Guides et de Matériaux.....	19
Niveau Technologique	19
Niveau de Population.....	20

Chapitre 3 : Composante Pédagogique et de Recherche.....	21
Introduction.....	21
Le Problème	22
La Justification.....	23
Objectif général	24
Objectifs spécifiques.....	24
Question principale.....	24
Sous-questions	24
Cadre théorique.....	25
Le Jeu de Rôle	25
La Stratégie Didactique	26
La production orale.....	26
Les Fondements Théoriques du Jeu de Rôle et de la Production orale	27
Le jeu de rôle comme activité de production orale.....	27
Le jeu de rôle dans l'apprentissage des langues étrangères.....	28
Types de jeux de rôle.....	30
Fiche de rôle	30
Jeu-Réel	31
Éléments de la production orale	31
Évaluation de la production orale en anglais.....	32
Niveau d'éducation selon les niveaux de langue	33

Révision Littéraire	33
Le jeu de rôle dans le développement de la compétence orale et social.	34
Le jeu de rôle dans le développement des compétences linguistiques.....	35
Méthodologie pour la mise en œuvre de la proposition pédagogique	36
Phase d'Attirance.....	37
Phase d'étude.....	37
Phase d'activation	37
Phase d'évaluation.....	37
Exécution de la Stratégie Didactique.....	38
Méthodologie de Recherche	41
L'approche.....	41
Le design.....	42
La population	42
L'échantillon.....	43
Instruments de collecte des données.....	43
Test de diagnostic	43
Le journal de bord.....	44
La grille d'évaluation	44
Le questionnaire.....	44
Méthodologie de l'analyse.....	45
Chronogramme de Développement de la Proposition et de la Collecte de.....	50

Considérations éthiques.....	51
Résultats.....	52
Conclusions.....	61
Recommandations.....	62
Chapitre 4 : Composante Communautaire.....	63
Introduction.....	63
Justification.....	64
Objectif Général.....	65
Objectifs Spécifiques.....	65
Méthodologie.....	65
Le chronogramme.....	70
Conclusions.....	71
Chapitre 5 : Composante Activités Intra-Institutionnelles.....	72
Introduction.....	72
Objectif Général.....	73
Objectifs Spécifiques.....	73
Description des activités intra-institutionnelles auxquelles j'ai participé.....	73
Le chronogramme.....	78
Conclusions.....	78
Chapitre 6 : Approche réflexive de la pratique Intégrale.....	79
Conclusions.....	80
Références.....	81

ANNEXES.....	86
--------------	----

Liste de tableaux

Tabla 1.....	15
Tabla 2.....	16
Tabla 3.....	17
Tabla 4.....	20
Tabla 5.....	33
Tabla 6.....	39
Tabla 7.....	46
Tabla 8.....	46
Tabla 9.....	47
Tabla 10.....	48
Tabla 11.....	50
Tabla 12.....	65
Tabla 13.....	67
Tabla 14.....	70
Tabla 15.....	75
Tabla 16.....	78

Liste de figures

Figure 1.....	15
Figure 2.....	17
Figure 3.....	20
Figure 4.....	49

Chapitre 1 : Présentation générale du projet

Ce projet présente les six sections qui composent le document lesquels sont liées au développement de la dernière étape de la formation d'enseignante de langue étrangère : observation et diagnostic institutionnels, composante pédagogique et de recherche, composante communautaire, d'activités intra-institutionnelles, et l'approche réflexive. Il est essentiel de mentionner que chacun d'entre eux décrit les principaux aspects du processus du stage, qui a été déroulé à l'Institut technique archidiocésain San Francisco de Asís - ITASFA à Pamplona, Norte de Santander.

Premièrement, dans la partie d'observation et diagnostic institutionnel, sont caractérisées les ressources pédagogiques, physiques, et humaines, ainsi les aspects administratifs de l'établissement d'enseignement lesquels ont été identifiées au cours de la première semaine de contact.

Deuxièmement, à propos de la composante pédagogique et d'investigation, l'auteure de ce projet a déterminé la nécessité de mettre en œuvre une stratégie didactique qui encourage la compétence orale de l'anglais chez les élèves de dixième année à travers des jeux de rôle. Ceci sur la base du diagnostic effectué précédemment, qui a révélé des difficultés dans cette compétence en raison du manque d'outils dynamiques et fonctionnels propices à l'utilisation de la langue anglaise en classe.

Quant à la composante communautaire, elle a proposé des activités basées sur la stratégie des jeux didactiques, développées avec les étudiants de quatrième année en faveur de l'acquisition du vocabulaire et du soutien du processus d'apprentissage de l'anglais comme langue étrangère dans l'école élémentaire.

En ce qui concerne la composante intra-institutionnelles, on décrit les activités auxquelles la stagiaire a participé pendant la troisième et dernière période de l'année scolaire.

De même, celles qu'elle a organisées conformément à son engagement dans son travail d'enseignement sont détaillées. Enfin, la composante réflexive est présentée laquelle décrit les expériences vécues semaine après semaine par l'enseignant stagiaire au cours du processus de pratique intégrale.

Introduction

La pratique intégrale des langues étrangères est structurée en quatre composantes liées à l'environnement pédagogique, à la recherche, au service communautaire et à l'administration considérés comme les domaines de l'enseignement. La présente proposition de recherche est basée sur l'observation de différentes composantes de la vie institutionnel au début de la pratique dans l'institution éducative San Francisco de Asís, ITASFA. Au cours de ce processus de contact, l'auteure de ce projet a détecté des difficultés dans le renforcement de la compétence orale en anglais, une situation qui l'a amenée à proposer des stratégies pédagogiques pour répondre à ce besoin éducatif.

De manière générale, ce projet vise à encourager l'expression orale en anglais chez les étudiants de dixième année par le biais de jeux de rôles. Elle favorise le développement de la compétence en question, car selon Martínez (2019), Brewster et al. (2002), Chavva (2009) et Oduke (2014), le jeu de rôle nécessite une interaction dans la langue cible, ce qui facilite l'utilisation des connaissances préalables, l'acquisition de vocabulaire et l'amélioration de la prononciation.

En continuant avec la deuxième stratégie à mettre en œuvre, la chercheuse a déterminé l'utilisation de jeux didactiques pour promouvoir l'acquisition de vocabulaire chez les élèves de quatrième année, étant donné qu'après l'observation et l'analyse du contexte, la nécessité de soutenir le processus d'apprentissage de l'anglais comme langue étrangère de la population infantine est devenue évidente, en considérant qu'à l'école primaire il n'y a pas de professeur

spécialisé dans le domaine de l'anglais et qu'il est nécessaire de leur fournir un soutien. Compte tenu de ce qui précède, les jeux didactiques à appliquer, leur objectif et leur articulation avec les contenus programmatiques du cours responsable sont détaillés.

Enfin, on décrit l'emploi du temps à réaliser pendant la dernière période académique de l'année scolaire en cours dans l'établissement d'enseignement, et précise les activités institutionnelles auxquelles la stagiaire a participé afin de connaître et renforcer son rôle à l'intérieur et à l'extérieur de l'institution éducative, ainsi qu'en faveur de sa formation citoyenne et pédagogique en tant qu'enseignante.

Justification

Actuellement, l'enseignement de l'anglais en tant que langue étrangère se limite au développement des compétences écrites et les orales sont reléguées au second plan. Cette tendance n'est pas étrangère à l'Instituto Técnico Arquidiocesano San Francisco de Asís (ITASFA), qui a besoin d'un soutien au processus académiques. C'est pourquoi la formation disciplinaire et pédagogique en langue anglaise que la stagiaire a reçue, peut favoriser le développement d'un enseignement dynamique, fonctionnel et holistique. En d'autres termes, il est nécessaire de mettre en œuvre des stratégies innovantes qui favorisent un apprentissage significatif.

Considérant cette nécessité et après avoir réalisée l'observation et l'analyse au niveau méthodologique des cours en charge, où on a détecté la difficulté que les apprenants de dixième année avaient à s'exprimer à l'oral, il était nécessaire de trouver une stratégie d'enseignement et d'apprentissage telle que le jeu de rôle qui, d'une part, résoudrait le manque de compétence communicative, et d'autre part, faciliterait l'acquisition de vocabulaire, l'amélioration de la prononciation, ainsi que la pratique de ces connaissances préalables dans les contextes

linguistiques qui simulent la réalité de la langue cible.

Au regard de ce qui précède, le présent projet constitue une contribution significative dans l'atteinte des compétences orales car le jeu de rôle favorise l'interaction verbale entre les élèves, la confiance en soi lors de l'expression orale, la motivation et l'intérêt pour apprendre, le développement des compétences cognitives telles que l'attention, la mémoire, l'analyse, entre autres (Maarof, N, 2018).

Par rapport la composante communautaire, il est essentiel de soutenir les processus pédagogiques mis en œuvre dans l'enseignement de l'anglais en tant que langue étrangère, parce que les écoles primaires manquent d'un enseignant ayant une formation disciplinaire dans ce domaine. De plus, grâce à ces connaissances que je possède, il est possible de contribuer au développement de certains aspects linguistiques qui sont difficiles pour les enfants. C'est le cas du manque de vocabulaire de base qui a été observé et pour lequel le jeu didactique a été mis en place pour répondre à ce besoin.

Pour finir, la participation active aux activités intra-institutionnelles est impérative car elles représentent des espaces où l'identité de l'enseignante peut être renforcée, ainsi que les aspects sur le plan personnel afin d'être un professionnel équilibré, doté de compétences et d'aptitudes qui contribuent à la formation intégrale des étudiants.

Objectif général

Développer le processus de pratique intégrale par le biais des composantes pédagogique et de recherche, communautaire et intra-institutionnelle.

Objectifs spécifiques

- Mettre en œuvre le jeu de rôle comme stratégie didactique pour le renforcement de la production orale de l'anglais chez les élèves de dixième année.

- Utiliser les jeux éducatifs comme stratégie pédagogique pour faciliter l'apprentissage du vocabulaire de base en langue anglaise.
- Renforcer l'identité de l'enseignant en participant aux activités intra-institutionnelles.

Conclusions générales

L'analyse de l'objectif général de la composante de recherche nous permet de conclure que :

L'implementation du jeu de rôle comme stratégie pédagogique améliore la compétence orale de l'anglais, car il s'agit d'une activité qui favorise l'interaction directe et constante avec la langue cible. En plus, le jeu de rôle a développé simultanément les quatre compétences langagières grâce à son caractère fonctionnel et dynamique. En outre, ce type de jeux a conduit l'apprenant à participer à son propre processus d'apprentissage, autrement dit un rôle actif.

Quant à la composante communautaire, l'enseignement de l'anglais en primaire, il a été mis en évidence que, l'intégration de jeux didactiques dans les cours favorise l'apprentissage du vocabulaire, suivi du développement des compétences orales et d'écoute. On peut dire qu'il n'y a pas de meilleur moyen pour un enfant que de jouer tout en apprenant.

Enfin, la composante intra-institutionnelle, les activités auxquelles on a participé et organisé, ont été des espaces vitaux pour le renforcement de l'identité enseignant, le développement des capacités et des compétences tant disciplinaires, qui ont amélioré la performance du professeur, qu'interpersonnelles, qui ont renforcé la communication et la coexistence avec les autres.

Chapitre 2 : Observation Institutionnelle

Introduction

Ce chapitre présente une description générale de quatre aspects de l'Instituto Técnico Arquidiocesano San Francisco De Asís - ITASFA. Il s'agit du niveau administratif, pédagogique, technologique et humain.

La première concerne le niveau administratif, où le PEI est mis en évidence comme le moteur de l'établissement scolaire, ainsi que le manuel de coexistence et ses aspects les plus pertinents, le modèle pédagogique, l'organigramme et la programmation institutionnelle en matière d'activités intra-institutionnelles.

Au niveau pédagogique, les méthodologies et les ressources didactiques du domaine de l'anglais sont mises en évidence. De même, sont détaillés le syllabus, les cours en charge, l'emploi du temps de la stagiaire, et les orientations générales du Ministère de l'Éducation Nationale (MEN) pour le domaine de la langue étrangère.

Par rapport à l'aspect technologique, les ressources numériques qui soutiennent les processus éducatifs au sein de l'établissement d'enseignement sont spécifiées. Enfin, en ce qui concerne la population qui compose l'ITASFA, le personnel administratif et enseignant et l'association des parents, considérés comme fondamentaux pour mener à bien les processus éducatifs à l'intérieur et à l'extérieur de l'établissement scolaire, sont précisés en termes généraux.

Niveau Administratif

PEI de l'Institution- Pour une communauté inclusive

L'Instituto Técnico Arquidiocesano San Francisco de Asís - ITASFA cherche à former des étudiants qui se caractérisent pour être créatifs sur la base de leur reconnaissance personnelle, ouverts au changement et à l'amélioration continue, engagés et dotés d'un sentiment d'appartenance institutionnelle, capables de prendre soin de leur santé et de leur environnement, communautaires, reconnaissant leur place et respectant les différences toujours en faveur d'une coexistence saine, innovants, recherchant de nouvelles stratégies pour résoudre les situations quotidiennes, leaders capables d'avoir un impact positif sur l'institution, inclusifs et solidaires, acceptant et respectant leurs différences et celles des autres. Ainsi que, l'étudiant franciscain est guidé par les valeurs institutionnelles, à savoir, Dieu, patrie, étude, discipline et joie.

D'autre part, cet établissement éducatif est composé majoritairement pour la population modestes des quartiers périphériques de Pamplona qui se trouvent dans les strates socio-économiques 1 et 2. Pour cette raison, ITASFA s'oriente vers la consolidation d'une proposition socio-pédagogique appelée « Senderos de Paz y Bien », laquelle a une forte composante social qui préconise l'inclusion comme l'un des axes de développement humain.

Le modèle pédagogique adopté par l'école est fondé sur l'apprentissage significatif où la priorité est accordée aux connaissances antérieures préalables et aux compétences que les étudiants possèdent afin d'intégrer de nouvelles informations. Quant à la modalité de l'établissement, est technique qui en articulation avec le SENA (Service National d'Apprentissage) offre aux élèves de dixième et onzième années, à savoir :

- Organisation d'événements récréatifs.
- Conception et intégration du multimédia.
- Documentation et enregistrement des opérations comptables
- Cette figure décrit la structure hiérarchique de l'institution éducative

ITASFA en termes d'organisation, de membres du personnel et de leurs positions respectives.

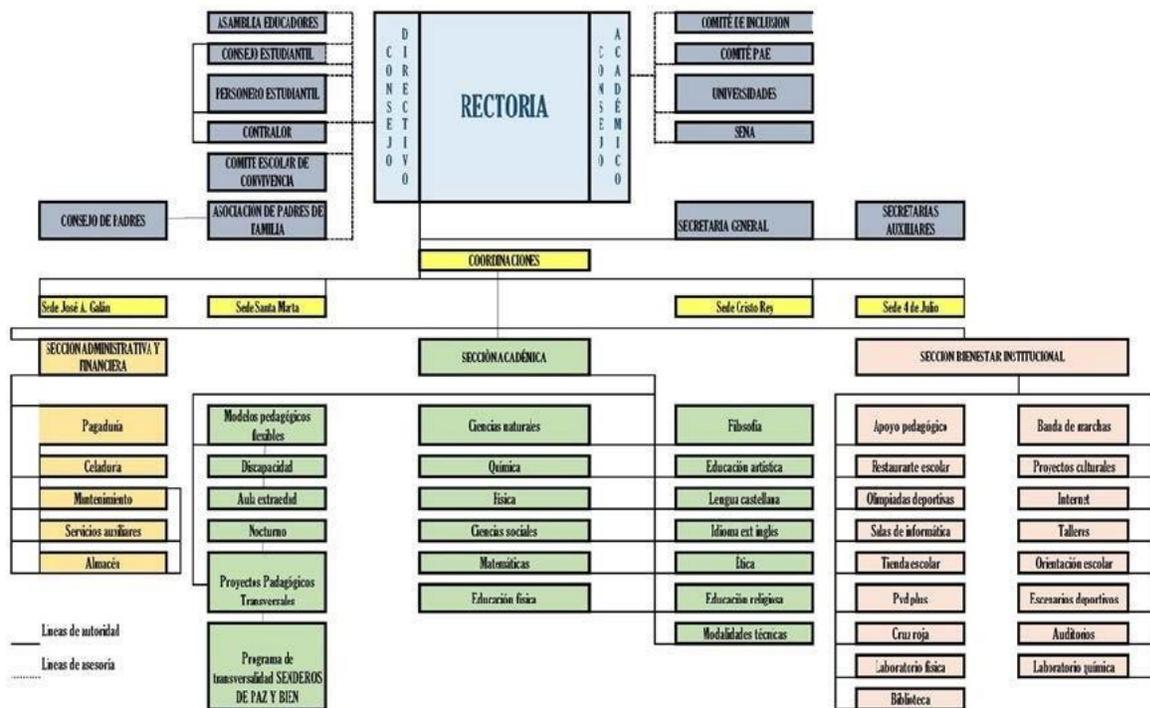
L'organigramme de l'Institution Éducative Instituto Técnico Arquidiocesano San Francisco de Asís est présentée comme suit :

Premièrement, l'établissement d'enseignement est dirigé par le professeur Bernardo Wilches, qui préside le conseil d'administration, qui est l'organe le plus élevé au sein d'une école. Il est suivi, dans l'ordre des mandats, par le conseil académique, composé des enseignants, qui sont responsables du fonctionnement et du développement académique de l'école. Au sein de l'organe administratif se trouvent les coordinateurs, la docteure, Olga Lucía Barajas, qui est responsable du campus principal, et le professeur Joaquín Rincón, qui est responsable du campus Cristo Rey. Les secrétaires et les associations suivent dans cet ordre de classement.

Ensuite, la section administrative et financière, elle est composée des bureaux de paiement, de garde, de maintenance, des services auxiliaires et de l'entrepôt. Dans le même ordre, il y a la section académique composée des différents domaines de connaissance, les projets pédagogiques, et le programme « Senderos de Paz y Bien ». Enfin, il y a la section bien-être institutionnel qui précise les différents espaces et outils de soutien tels que la bibliothèque, le restaurant scolaire, les auditoriums, la fanfare, entre autres. Cette organisation hiérarchique peut être visualisée ci-dessous :

Figure 1

L'organigramme de l'Institution Éducative Instituto Técnico Arquidiocesano San Francisco de Asís.



La journée de travail scolaire est conformément aux directives du MEN. Elle va de 7h à 13 h et de 14h30 à 17h30 heures. Cette journée-ci en raison de la modalité technique de l'établissement, qui en articulation avec le SENA (Servicio Nacional de Aprendizaje). L'emploi du temps de l'établissement d'enseignement est décrit ci-dessous.

Journée scolaire

Tabla 1

La journée de l'Instituto Técnico Arquidiocesano San Francisco De Asís

Période de classe	Horaire
1 ^{ère}	07h00 à 08h00
2 ^{ème}	08h00 à 09h00
3 ^{ème}	09h00 à 10h00
Pause	10h00 à 10h30
4 ^{ème}	10h30 à 11h30
5 ^{ème}	11h30 à 12h30
	Sortie du primaire

Cours Techniques	6 ^{ème}	12h30 à 13h30 Sortie du lycée
	1 ^{ère}	14h30 à 15h15
	2 ^{ème}	15h15 à 16h00
	3 ^{ème}	16h00 à 16h45
	4 ^{ème}	16h45 à 17h30

La programmation institutionnelle

Les activités académiques et pédagogiques qui ont été menées au cours de la dernière période académique à l'Institution Éducative Instituto Técnico Arquidiocesano San Francisco de Asís sont présentées ci-dessous :

Tabla 2

Calendrier et programmation de l'institution Éducative.

SEMAINE SCOLAIRE	TROISIÈME PÉRIODE	ACTIVITÉ
29 ^{ème} à 32 ^{ème}	DATE Du 1 au 30 septembre	Feria de la ciencia, la creatividad, y el emprendimiento
33 ^{ème} 34 ^{ème}	Du 10 au 14 octobre	Semana de desarrollo institucional
35 ^{ème} 36 ^{ème}	Du 24 au 28 octobre	Semana Institucional de Paz y Bien
37 ^{ème} 38 ^{ème} 39 ^{ème}	Du 31 octobre au 4 novembre Du 7 au 11 novembre Du 14 au 18 novembre	Día del estudiante Pruebas de calidad Recuperaciones Recuperaciones

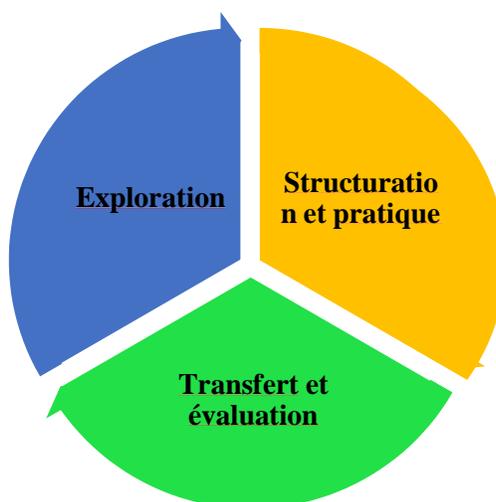
Niveau Pédagogique

La Planification des Cours de Langue est guidée par trois composantes ou moments du cours. La première est appelée *exploration*. Au cours de cette étape, les connaissances antérieures sont essentiellement explorées. Le deuxième volet est appelé *Structuration et pratique*, dans lequel toute la théorie est enseignée tout en répondant aux questions et aux

préoccupations. Enfin, l'étape de *transfert et d'évaluation* au cours de laquelle les élèves mettent en pratique ce qu'ils ont appris. L'enseignant utilise différents outils d'évaluation et donne un feedback à la fin du cours. La figure 2 illustre ce qui précède :

Figure 2

La Planification des Cours de Langue



Syllabus

Ce document décrit les éléments qui guident la conception des plans de cours, à savoir les DBA, les normes de base en matière de compétence de la langue anglaise, les thématiques, les objectifs à réaliser, les activités prouvant la réalisation de l'objectif.

Voici le syllabus de ceux qui correspondent à la 10^{ème} année de la troisième période scolaire, année dans laquelle la proposition de recherche a été mise en œuvre.

Tabla 3

Syllabus

GUÍA INFORMATIVA

Área Inglés

Año: 2022

Grado: Décimo

Docente: Román Antonio Flórez Bautista

TERCER PERIODO

EJE TEMÁTICO:

VOZ PASIVA

Desempeños:	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica estructuras básicas de la voz pasiva • Reconoce información general y específica en textos narrativos y descriptivos orales y escritos relacionados con hechos que se cuentan en voz pasiva.
Evidencia de aprendizaje:	<ul style="list-style-type: none"> • Elabora un texto escrito acerca de procesos de producción. • Solicitar aclaración. • Predecir acciones futuras como resultado de ciertas condiciones. • Identificar y describir procesos.
Estándar básico de competencia:	<p>ESCUCHA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizo estrategias adecuadas al propósito y al tipo de texto (activación de conocimientos previos, apoyo en el lenguaje corporal y gestual, uso de imágenes) para comprender lo que escucho. <p>LECTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analizo textos descriptivos, narrativos y argumentativos con el fin de comprender las ideas principales y específicas. <p>ESCRITURA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estructuro mis textos teniendo en cuenta elementos formales del lenguaje como la puntuación, la ortografía, la sintaxis, la coherencia y la cohesión. <p>MONOLOGOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Narro en forma detallada experiencias, hechos o historias de mi interés y del interés de mi audiencia. • Opino sobre los estilos de vida de la gente de otras culturas, apoyándome en textos escritos y orales previamente estudiados. <p>CONVERSACION</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uso mis conocimientos previos para participar en una conversación.
Derechos básicos de aprendizaje relacionados:	<p>DBA 3: Redacta textos narrativos, descriptivos y expositivos relacionados con temas de su interés o que le resultan familiares.</p> <p>DBA 5: Intercambia opiniones sobre situaciones de interés personal, escolar o social.</p>
Referentes conceptuales para fortalecer los aprendizajes	<p>Voz pasiva en presente simple.</p> <p>Voz pasiva en pasado simple.</p> <p>Voz pasiva en futuro.</p> <p>Voz pasiva en presente perfecto.</p> <p>Voz pasiva en pasado perfecto.</p> <p>Prueba de calidad</p>

Méthodologie d'Enseignement dans la Classe de Langues

L'enseignant commence la classe par une réflexion en espagnol à partir d'une phrase en anglais. Les étudiants participent activement à cet espace où la sphère humaine se construit et se renforce.

Pour le moment d'exploration pédagogique, l'enseignant pose des questions sur le

sujet de la classe précédent. Il est à souligner que, l'interaction est menée en anglais par l'enseignant, mais les étudiants utilisent leur langue maternelle. Une fois que cela est fait, il est temps du moment de la structuration ; une projection est réalisée du contenu sur le tableau, avec l'utilisation de ressources technologiques (vidéoprojecteur, ordinateur). L'explication est donnée dans la langue maternelle pour une meilleure compréhension. Le professeur est toujours disponible pour répondre aux questions et aux doutes.

Ensuite, l'exercice pratique consistant à passer au tableau pour élaborer des exercices de grammaire. Le niveau de participation à cette activité a été élevé, mais les élèves sont un peu réticents à prendre des notes dans leur cahier.

Au moment d'évaluation, un atelier pour résoudre des exercices de grammaire est présenté. L'enseignant se rend à l'appel de chaque apprenant pour résoudre les doutes.

Conception de Guides et de Matériaux

Les principaux matériels de classe sont les ressources technologiques, l'ordinateur et le vidéo beam. Quant aux guides de cours, l'enseignant ne les utilise pas, parce que l'enseignant insiste sur la nécessité d'intégrer des ressources numériques dans la classe afin de motiver les élèves et de leur présenter des contenus plus actuels tirés de sites éducatifs, de sources Internet, entre autres. Les ateliers sont distribués sous forme de photocopies. Ceux-ci sont un matériel pédagogique largement utilisé. Ils sont donnés à la fin de l'explication du sujet dans le but de renforcer les thèmes abordés. En général, les élèves travaillent sur la feuille par groupes de deux.

Niveau Technologique

Dans le principal établissement d'enseignement, il existe un "punto vive digital", un programme gouvernemental national visant à fournir un accès à Internet à la communauté éducative. Il est composé d'une salle audiovisuelle, d'une salle de jeux vidéo et d'une salle

d'enregistrement audio. Pour le moment, ce point ne fonctionne pas en raison de problèmes de contrats gouvernementaux.

En revanche, toutes les salles de classe sont équipées d'un projecteur ou d'une télévision et du son. De plus, l'établissement d'enseignement dispose de ses propres salles de classe modernes équipées de toutes les ressources matérielles et technologiques pour réaliser des réunions asynchrones.

Niveau de Population

Les informations correspondant à la population cible de cette proposition de recherche pédagogique sont détaillées ci-dessous.

Tabla 4

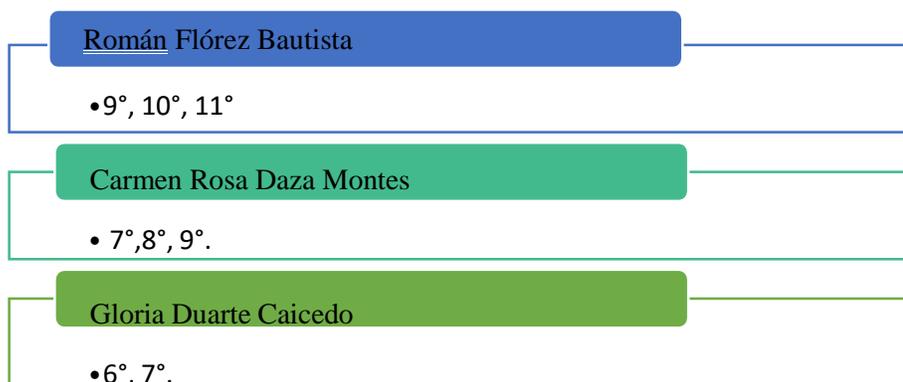
La population

Année	Nombre d'étudiants	Femmes	Hommes	L'âge
10°B	26	15	11	14 – 18 ans

La figure 3 montre les enseignants d'anglais aux niveaux secondaire et intermédiaire avec leurs groupes respectifs en charge.

Figure 3

Les professeurs d'anglais



Chapitre 3 : Composante Pédagogique et de Recherche

Le Jeu de Rôle comme Stratégie Didactique pour Renforcer la Production Orale en Anglais Chez les Étudiants de Dixième Année à l'Instituto Técnico Arquidiocesano San Francisco de Asís.

Introduction

La présente proposition de recherche pédagogique est basée sur les problèmes qui sont devenus évidents au cours des observations effectuées par l'enseignante chercheuse pendant la première semaine de la pratique intégrale. Ces observations ont été réalisées sur un groupe d'élèves de dixième année, où l'on pouvait percevoir que la compétence orale n'était pas suffisamment consolidée, les élèves ayant montré un niveau minimal de production orale.

À ce sujet, ce projet de recherche vise à améliorer la production orale en anglais en tant que langue étrangère par le biais de la stratégie pédagogique du jeu de rôle.

En outre, il est crucial de mentionner que, d'une part cette étude se caractérise par son approche qualitative, qui permet à la stagiaire d'étudier le problème dans l'environnement naturel de la population cible, c'est-à-dire la salle de classe, en utilisant des instruments de collecte de données tels que le journal de bord, le test diagnostique pré et post test, la grille d'évaluation pour la production orale, et le questionnaire.

D'autre part, par sa conception de recherche-action, qui est pertinente en raison de l'interaction de l'enseignant-élève qui a lieu pendant les séances, et de l'évaluation une fois qu'un plan d'action a été mis en œuvre.

Le Problème

L'anglais est devenu, au niveau mondial, un moyen de communication fondamental entre les personnes de différents domaines éducatifs et professionnels; ce qui devient un défi pour les locuteurs non natifs qui doivent l'apprendre en raison des exigences de la politique éducative, tel est le cas de la Colombie. Cet apprentissage est systématiquement évalué par des organismes internationaux, tels que l'étude EF English Proficiency Index (EPI) d'Education First, qui a mesuré les performances de 100 nations dont langue maternelle est une autre que l'anglais.

Dans cette étude, la Colombie est classée 77e sur la liste. Ce qui montre que le pays a eu un recul par rapport aux mesures précédentes, si on tient compte du fait que dans la même analyse en 2018 et 2019, elle était positionnée respectivement à la 60e et 68e place (El Tiempo, 2021).

La vérification à petite échelle des résultats de cette étude récente ont pu être vérifiés par l'enseignant stagiaire au cours de la semaine d'observation dans l'établissement d'enseignement Instituto Técnico Arquidiocesano San Francisco de Asís, qui a montré que le niveau d'anglais des élèves est très faible, notamment en ce qui concerne les compétences de production orale. Cette observation a été réalisée dans la classe de 10^{ème} année, avec un total de 34 élèves au début, sur une période de quatre heures. Les apprenants ont actuellement une intensité horaire de 3 heures d'anglais par semaine.

Au cours de ce processus d'observation, il a été constaté que, d'une part, les élèves n'interagissaient oralement en anglais qu'au début en disant les salutations. La plupart de leurs interventions, ainsi que celles de l'enseignant, étaient faites en la langue maternelle. En revanche, la plupart des compétences utilisées portaient sur l'écriture, tant à niveau de

production que de compréhension.

Compte tenu des aspects décrits au-dessus, la nécessité de renforcer la compétence orale des étudiants est évidente, en développant des activités qui favorisent cette compétence linguistique. Pour cette raison, le jeu de rôle est proposé comme stratégie pédagogique, qui, comme le souligne Escobar, C. (2001), cela nécessite l'utilisation de la langue pour recréer différentes situations fictives ou réelles, ainsi que la pratique du vocabulaire et de la grammaire. En outre, les activités impliquant des dialogues sont essentielles pour stimuler le l'expression oral.

La Justification

La population colombienne est actuellement immergée dans une société qui exige l'apprentissage de l'anglais, la langue qui est de plus en plus présente dans les contextes économiques, sociaux, politiques, culturels et éducatifs. En d'autres termes, l'enseignement et l'apprentissage de l'anglais ne sont plus une exigence du ministère de l'éducation nationale, mais représentent un besoin immédiat pour les individus ainsi que pour les étudiants des établissements d'enseignement supérieur, secondaire et d'élémentaire.

Cependant, l'auteure de ce recherche, dans son rôle d'enseignante stagiaire, a constaté que les besoins des étudiants en matière de formation en anglais langue étrangère ne sont pas satisfaits. D'une part, le développement des cours d'anglais se limite à l'acquisition et à l'emploi de quelques compétences linguistiques, dont les plus privilégiées sont les écrites. D'autre part, l'interaction orale entre les étudiants et l'enseignant se déroule principalement dans la langue maternelle et des activités impliquant l'utilisation de la compétence orale ne sont pas réalisées.

Compte tenu de ce qui précède, l'objectif visé dans cette étude est de renforcer les compétences de production orale en anglais chez élèves de dixième année de l'institution Éducative Instituto Técnico Arquidiocesano San Francisco de Asís à Pamplona, Norte de Santander à travers la mise en œuvre de jeux de rôles comme stratégie didactique qui implique la pratique de la langue orale dans des situations qui peuvent se présenter à l'intérieur et à l'extérieur de la salle de classe.

Objectif général

Mettre en œuvre le jeu de rôle comme stratégie didactique pour le renforcement de la production orale de l'anglais chez les élèves de dixième année.

Objectifs spécifiques

1. Définir le niveau de production orale en anglais chez les élèves de 10ème année.
2. Identifier le type de jeu de rôle qui encourage la production orale chez les étudiants de 10ème année.
3. Déterminer l'apport de la mise en œuvre du jeu de rôle comme stratégie didactique pour renforcer la production orale chez les étudiants de 10ème année.

Question principale

De quelle manière le jeu de rôle peut-il contribuer à renforcer la production orale en anglais chez les étudiants de dixième année?

Sous-questions

1. Quel est le niveau d'expression orale en anglais chez les étudiants de 10ème année ?
2. Quel type de jeu de rôle encourage la production orale chez les étudiants de 10ème

année ?

3. Quel est l'apport de la mise en œuvre du jeu de rôle comme stratégie didactique pour renforcer la production orale de l'anglais ?

Cadre théorique

Tout au long de cette section, les principales concepts et fondements théoriques concernant le jeu de rôle comme stratégie didactique pour encourager la production orale seront abordés.

À cet égard, les concepts qui aideront à comprendre cette Recherche-Action sont abordés en tenant compte les perceptions de certains auteurs. Premièrement, le concept du jeu de rôle sera présenté à l'aide de deux référentiels. Ensuite, on définira le terme stratégie didactique en considérant l'avis de trois auteurs.

Finalement on précisera ce que la production orale signifie à travers la notion de trois auteurs.

Le Jeu de Rôle

Weiss (2002) définit le jeu de rôle comme une mise en scène de situations réelles ou fictives, dans laquelle les participants disposent d'un script préalablement élaboré pour les guider dans le déroulement de l'activité. L'auteur ajoute que, lors du jeu de rôle, les participants sont amenés à discuter, à raisonner, à convaincre, à défendre un point de vue, voire à décrire les différents problèmes abordés, c'est-à-dire que la compétence orale est utilisée à son maximum. Semblablement Castañeda, H. (2012) détermine que le jeu de rôle est différent de la dramatisation au moment de l'interprétation puisque le premier n'a pas besoin d'être répété comme le second. Il souligne également que le jeu de rôle fait partie de l'enseignement des langues basé sur les tâches, qui implique l'étudiant dans un apprentissage

significatif et collaboratif.

La Stratégie Didactique

D'après García et Beltrán (2013), la stratégie didactique est considérée comme le produit de la réflexion de l'enseignant pour contribuer à l'acquisition de connaissances des élèves ayant des styles d'apprentissage différents, qui ont besoin que les contenus soient enseignés de manière dynamique et créative, en éveillant leur intérêt pour l'apprentissage. De même, Orellana (2017) affirme que la stratégie didactique est le moyen d'atteindre une fin, il est donc essentiel qu'elle soit présente à tout moment dans la classe et qu'elle soit dirigée dans les différentes activités ou tâches réalisées par les étudiants. Pour Guzmán et Marín, (2011) la stratégie didactique détermine le rôle des principaux acteurs dans le processus d'enseignement-apprentissage, ainsi que le rôle joué par les ressources et matériels pédagogiques, le contenu programmatique et l'utilisation du temps et de l'espace au sein de la classe.

La production orale

La production orale, est définie par Brown et Yule (1983), comme un processus interactif et coopératif de construction de sens qui comprend la production et la réception. La manière dont elle est produite et le sens qui lui est attribué dépendent du contexte dans lequel se déroule l'interaction, notamment de celui des participants, et de leurs expériences, de l'environnement et de l'objectif de la communication. Dans la même lignée d'idées, O'Maley y Valdez (1996) considèrent que l'expression orale fait référence à la capacité de négocier des significations entre deux ou plusieurs personnes liées au contexte dans lequel la conversation a lieu. D'autre part, selon Berrabeh (2017) l'objectif principal de l'apprentissage d'une nouvelle langue est la communication, c'est pourquoi la compétence d'expression orale est essentiel à acquérir parmi les quatre compétences linguistiques clés.

L'auteur souligne qu'elle nécessite d'être constamment pratiquée pour être maîtrisée pour développer une communication efficace.

Pimentel D. (2017) complète ce qui précède en soulignant qu'il est vrai que l'expression orale comprend la capacité qui reflète une maîtrise de la fluidité, de la cohérence, de la cohésion et de la clarté lors de l'utilisation des ressources verbales et non verbales afin de transmettre le message de manière significative. Mais l'auteur ajoute également que cette compétence nécessite le développement d'une capacité d'écoute afin de recevoir et de comprendre correctement ce qui est dit.

Les Fondements Théoriques du Jeu de Rôle et de la Production orale

Le jeu de rôle est considéré comme l'une des stratégies didactiques qui contribue à l'amélioration de la compétence orale en raison de son exposition directe à la langue cible. C'est pourquoi est essentiel de savoir quelles sont ses caractéristiques et incidences dans l'enseignement d'une langue étrangère telle que l'anglais.

Le jeu de rôle comme activité de production orale

L'importance du jeu de rôle dans le cadre de la compétence orale réside dans sa flexibilité à impliquer des connaissances préalables dans les dialogues, qui peuvent être présentés dans un contexte et utilisés dans un autre. En d'autres termes, le but du jeu de rôle au sein de l'activité de production orale est de fournir un espace pour l'utilisation du langage et donc le développement de compétences sociales (Brewster et al., 2002). Dans cet ordre d'idées, l'auteur ajoute que, dans le cadre de la pratique de ces activités, il est possible d'utiliser du matériel audio-visuel pour enregistrer les performances des participants. Ceci est motivant pour les apprenants car ils se sentent engagés et sont conscients de l'utilisation correcte des éléments de grammaire, de vocabulaire et de prononciation qu'ils doivent exécuter au cours du jeu de rôle.

Martínez (2019) complète Brewster et al. (2002) en affirmant que les activités de production orale doivent être précises et concises. Il est essentiel qu'elles soient expliquées clairement dès le départ. De plus, elles doivent comporter des tâches simples mais significatives. Dès lors, dit l'auteur, l'objectif communicatif fixé ne peut être confondu ou non rempli.

Le jeu de rôle dans l'apprentissage des langues étrangères.

Selon Chavva (2009), le principal avantage des jeux de rôle est le développement de l'expression spontanée, c'est-à-dire que les apprenants sont capables de répondre à des questions et des situations inattendues qui peuvent se présenter ultérieurement et qui exigent plus de spontanéité et d'aisance verbale, comme l'interaction avec des locuteurs natifs. Oduke (2014) soutient la théorie ci-dessus en affirmant que les activités de jeu de rôle représentent des espaces idéaux où l'apprenant vit des situations linguistiques similaires à celles d'un environnement naturel en langue cible. Dans de tels scénarios, le référent ajoute le terme de connaissances cognitives pour faire référence aux exigences du jeu de rôle en termes de compréhension de ce qui est dit et de la prononciation correcte du vocabulaire utilisé.

Mais le jeu de rôle n'est pas seulement le moyen de se préparer à des situations de communication réelles auxquelles les étudiants seront confrontés. Suivant Chavva (2009), le jeu de rôle c'est aussi l'occasion de mettre en pratique ce qu'ils ont appris et d'acquérir un large éventail de discours, de concepts, de structures grammaticales, dans des contextes variés. En faisant référence au travail coopératif, la mise en œuvre du jeu de rôle est favorable aux élèves qui ont des difficultés à travailler en binôme ou en groupe. Les personnes timides se sentiront soutenues par celles qui ne le sont pas tout

au long de l'activité, ce qui augmentera leur confiance et améliorera ainsi leurs performances individuelles et collectives. À cet égard, Chavva (2009) précise que le jeu de rôle devient un masque pour les étudiants car ils cessent de se préoccuper de leur "je" et se concentrent sur les activités du groupe tant que seul individu dans la scène qui se déroule.

Les fondements théoriques au-dessus sont clairement résumés dans les valeurs que, selon Andreu, et al. (2005), le jeu de rôle contribue à l'apprentissage des langues étrangères. Il s'agit notamment de la possibilité de stimuler la créativité et le potentiel académique de l'apprenant, des qualités qui favorisent la motivation pour l'apprentissage des langues et le renforcement de la fluidité orale. La désinhibition qui est souvent atteinte lorsque l'apprenant devient un acteur. Leur capacité à promouvoir un dialogue constructif, le respect des opinions des autres et le travail coopératif. Les possibilités de promouvoir la compréhension orale, l'expression orale et les compétences en matière d'interaction, depuis les questions phoniques telles que les sons et l'intonation de la langue cible, jusqu'aux questions discursives telles que la cohésion et la cohérence, savoir entamer un dialogue, prendre et respecter le tour de parole, entre autres.

Les référents ajoutent que, dans les jeux de rôle, différents objectifs peuvent être proposés. Certaines sont relatives à la grammaire liée à la pratique de diverses fonctions langagières ; d'autres sont liées aux compétences communicatives ; d'autres encore sont associées à la créativité et à la mise en scène du jeu de rôle. Tout est lié à un certain contenu afin que les apprenants puissent améliorer leur connaissance de la langue étrangère tout en apprenant autre chose qui peut ou non être lié à leurs études, de sorte que le contenu n'est pas la langue cible elle-même mais des valeurs sociales qui seront utiles dans un avenir professionnel.

Types de jeux de rôle

Selon Kuśnierek (2015), il existe deux types de jeux de rôle : le réel et l'irréel.

D'une part, les jeux de rôle réels sont ceux où des éléments authentiques provenant de l'extérieur de la classe sont utilisés, ce qui apporte plus de réalisme à l'activité. De même, ce type de jeu de rôle se caractérise par le contexte réel dans lequel l'élève agit, puisque les situations à simuler sont celles qui sont typiques de la vie quotidienne, comme donner et demander des informations personnelles, aller au restaurant, au cinéma, réserver des billets dans une agence de voyage, réserver des chambres dans un hôtel, entre autres.

D'autre part, les jeux de rôle irréels font appel à l'imagination de l'apprenant et ne nécessitent pas la structuration d'un scénario. En d'autres termes, une révision du texte en termes de structure grammaticale et/ou de bon usage de la langue par l'enseignant n'est pas possible. Cela représente un inconvénient pour la correction et le feedback de l'activité.

Compte tenu de ce qui précède, la présente recherche a mis en œuvre la catégorie des types de jeux réels compte tenu de leur valeur motivationnelle et de l'utilisation des ressources au sein de la classe. Dans le cadre du jeu de rôle de type réel, les activités suivantes s'en inspirent et peuvent être développées pour varier la méthodologie et susciter l'intérêt des apprenants.

Fiche de rôle

L'activité des cartes de rôle consiste à donner aux étudiants des fiches avec les informations respectives sur le personnage à jouer. Cette ressource est largement utilisée pour travailler le vocabulaire. Pour réaliser ce type d'exercice, l'enseignant doit s'assurer que tous les participants ont compris l'objectif communicatif de l'activité, ainsi que le contexte à

représenter. Le temps est également un facteur clé pour la réussite de l'activité, car les élèves doivent consulter les informations reçues et préparer ensuite le jeu de rôle. (Scrivener, 2005)

Jeu-Réel

Selon Scrivener (2005), le jeu-réel est également connu sous le nom de performance réelle, qui est basée sur la représentation de la vie et du travail d'une autre personne. L'activité peut encadrer un événement spécifique que la personne a vécu. Epstein et Ormiston (2007) met en évidence que les personnages décrits peuvent être tirés de la littérature, de l'histoire, de programmes télévisés ou de personnes ordinaires que les élèves connaissent personnellement. Ce type d'activité permet l'utilisation du vocabulaire courant, des expressions idiomatiques et encourage également l'interaction avec sa propre culture et la culture étrangère.

Éléments de la production orale

Bohórquez et Rincón (2018) soulignent que la production orale se caractérise par certains éléments qui sont à leur tour des critères déterminants pour l'évaluation de l'expression orale et ceux-ci se concentrent sur des domaines spécifiques, ce sont :

La prononciation, définie comme l'action de retrouver phonétiquement des mots par la parole et la mémoire, où l'articulation des sons d'une langue, et la production phonique avec des éléments prosodiques tels que l'accentuation, les rythmes et l'intonation sont des caractéristiques de la prononciation.

Le rythme est celui des phrases et des mots dans la langue parlée et écrite. En d'autres termes, il s'agit de la personne qui s'exprime oralement. L'intonation est la modulation des mots selon l'épaisseur ou la simplicité du discours d'un orateur. Les auteurs parlent de tons aigus et de tons graves qui correspondent à l'épaisseur de la voix du locuteur.

L'intensité sonore est l'augmentation ou la diminution de la hauteur de la voix. Une autre définition de l'intensité sonore est la perception du son par l'oreille, cette perception est classée en plusieurs catégories : fort, faible, mou, doux et faible. Ces notes dépendent de l'énergie de l'orateur et de l'intensité de son discours.

Le langage corporel est l'ensemble des gestes, mouvements et actions émis ou exprimés par le corps humain comme une autre forme de langage. Une autre définition est l'expression de la pensée par le mouvement, avec une intention communicative. L'expression-communication s'effectue au moyen de l'instrument du corps en vue d'offrir du sens.

Le lexique est l'ensemble des mots qu'une personne possède comme ressource ou source d'expression orale ou écrite. Les auteurs le définissent comme l'ensemble des unités lexicales dans lequel il existe des unités lexicales simples, qui sont communément comprises comme des mots, et d'autres appelées unités lexicales plurivoques ou complexes, qui correspondent à des unités plus larges composées de deux ou plusieurs mots ayant un sens unitaire.

Évaluation de la production orale en anglais

La production orale est l'une des principales compétences à développer et l'objectif à atteindre dans le processus d'apprentissage d'une seconde langue. L'étude de la production orale est une tâche complexe, car elle ne se fait pas toute seule, c'est-à-dire qu'elle a besoin d'autres activités et compétences pour arriver à son objectif. La production orale est liée à la maîtrise de la grammaire, de la prononciation ou d'un vocabulaire suffisant pour former des phrases en vue de la communication.

A cet égard, Hugues (2011) estime que l'oral a traditionnellement été considéré comme représentant la forme primaire du langage menant à l'écrit. De même, dans l'acquisition d'une deuxième langue, l'accent est mis sur les compétences orales, dont la maîtrise et la connaissance viennent avant les compétences écrites. Pomposo (2016) souligne que l'évaluation de la

compétence orale dans une deuxième langue est quelque peu difficile car elle n'est pas aussi tangible qu'à l'écrit; cependant, il souligne que des aspects clés tels que la prononciation, la cohérence, la grammaire et la fluidité ou aisance sont pris en compte, ainsi que la compréhension de l'oral, garantissant que le message soit clairement compris.

Pour Bachman et Palmer (1982), la compétence pragmatique, qui concerne la capacité à exprimer et à comprendre des messages, comprend le vocabulaire, la cohésion et la cohérence dans l'organisation du discours. Ces auteurs considèrent le vocabulaire comme un élément pertinent de la compétence pragmatique, plutôt que de la compétence grammaticale, en se basant sur l'observation fréquente que certains locuteurs natifs ayant peu ou pas de compétence grammaticale sont capables de maintenir une communication significative sur la seule base de leur connaissance et de la richesse de leur vocabulaire.

Niveau d'éducation selon les niveaux de langue

Il est essentiel de connaître le niveau de langue que l'on souhaite développer dans les différentes années de l'enseignement secondaire. Selon le Guide 22 (2006), sur les normes de base de compétence en langues étrangères : anglais, un élève de dixième année doit avoir un niveau de compétence linguistique B1 ou intermédiaire. Le tableau suivant illustre cette situation:

Tabla 5

Niveau d'éducation selon les niveaux de langue

Niveaux selon le CECR	Nom commun du niveau en Colombie	Niveau d'éducation
A1	<i>Principiante</i>	Année 1er au 3ème
A2	<i>Básico</i>	Année 4ème au 7ème
B1	<i>Pre intermedio</i>	Année 8ème au 11ème

Révision Littéraire

De nombreuses études ont été menées sur l'application des jeux de rôle pour

renforcer la compétence orale dans les classes de langues étrangères. Pour cette section, les recherches liées à la présente étude ont été prises en compte. Pour cette raison, les études précédentes ont été organisées en catégories afin de mettre en évidence les éléments les plus remarquables de chacune d'entre eux. Ce regroupement se fait donc selon les catégories suivantes:

Le jeu de rôle dans le développement de la compétence orale et social.

Les trois documents, (Castro et Villafuerte, 2019) dans *Strengthening English Language Teaching in Rural Schools through the Role-Playing: Teachers' Motivations*, (Trujillo & Bedoya, 2021) dans *El juego de roles y las habilidades comunicativas para la resolución de situaciones de conflicto en las clases de inglés de los estudiantes de grado octavo de las IEDR el Altico de Cogua Cundinamarca y Presbítero Luis Eduardo Pérez Molina de Barbosa Antioquia*, et (Macias Torres, C, 2017), comme l'auteur du *Desarrollo de la Expresión Oral en Inglés a través del Juego de Roles en Estudiantes en Situación de Riesgo* s'accordent sur la contribution significative de la stratégie du jeu de rôle dans le développement des compétences communicatives et sociales des étudiants.

D'un côté, Castro et Villafuerte, (2019) a pour but déterminer les motivations des enseignants à utiliser les jeux de rôle dans leurs pratiques linguistiques en anglais et évaluer le contraste de ces motivations en tenant compte leur sexe (femme/homme) et des leur écoles secondaires rurales et urbaines. Les auteurs ont constaté que la motivation des enseignants à mettre en œuvre le jeu de rôle était intrinsèque et extrinsèque, cela signifie que, les professeurs sont convaincus que cette stratégie pédagogique est la plus appropriée à la fois pour améliorer la compétence orale et pour motiver les élèves, étant donné le dynamisme qu'apporte le jeu de rôle, notamment dans le secteur rural, où les conditions socio- économiques influent sur les résultats scolaires des étudiants.

D'un autre côté, Trujillo & Bedoya, (2021) ont mené une recherche pour déterminer les effets académiques et sociaux des jeux de rôle dans les cours d'anglais pour les étudiants. Les auteurs ont constaté que le jeu de rôle est un outil dynamique et fonctionnel parce qu'il relie deux aspects essentiels de la vie des élèves, à savoir les aspects scolaires et sociaux. En plus, la stratégie du jeu de rôle crée des espaces permettant aux élèves d'exprimer leurs émotions, leurs sentiments et leurs pensées, ce qui entraîne des processus de réflexion sur les situations conflictuelles qui surviennent lors de la cohabitation scolaire. En fait, Macias Torres, C, (2017), soutient qu'en plus de l'amélioration de la prononciation et de l'acquisition de vocabulaire, le jeu de rôle a permis d'augmenter l'estime de soi, la confiance et d'améliorer les relations interpersonnelles, ce qui s'est reflété dans tous les éléments de la compétence communicative, ainsi que dans la facilité d'apprentissage de la langue cible par le biais d'une stratégie collaborative et dynamique comme le jeu de rôle.

Ces travaux de recherche sont pertinents pour la présente étude car ils démontrent que la stratégie didactique du jeu de rôle contribue non seulement au renforcement des compétences linguistiques des élèves, mais aussi à leurs compétences sociales en termes d'amélioration de l'harmonie scolaire nécessaire à la réussite des performances académiques, sociales et personnelles des apprenants. Ce qui précède, en tenant compte du fait que la population cible de la présente étude est une classe de seconde et que son âge varie entre 15 et 18 ans, un âge qui se situe dans la phase de l'adolescence, pleine de contrastes dans la recherche et la définition de la personnalité, et qui la rend susceptible de vivre des situations de conflit avec elle-même et avec ses pairs.

Le jeu de rôle dans le développement des compétences linguistiques

La stratégie pédagogique se concentre sur l'amélioration des compétences linguistiques orales ; toutefois, sa mise en œuvre englobe le développement de toutes les

compétences linguistiques en raison du dynamisme et de la complexité de sa préparation, qui exige l'utilisation de la compréhension et de la production écrite, de sa mise en scène, lorsque les compétences orales et d'écoute sont utilisées, et de son feedback, qui fait appel aux quatre compétences susmentionnées.

À cet sujet, Maarof, N, (2018) dans *The effect of role-play and simulation approach on enhancing ESL oral communication skills*, a constaté que le jeu de rôle est une approche d'apprentissage amusante et relaxante qui suscite l'intérêt des apprenants et que dans le cadre de cette motivation, ils acquièrent des compétences linguistiques de manière inconsciente mais significative. Cet apprentissage global se reflète dans les multiples tâches de communication auxquelles les élèves sont confrontés en classe et en dehors d'elle. L'auteur suggère de mettre en œuvre ce type de stratégies didactiques dès le début de la scolarité afin que le développement des compétences linguistiques devienne plus naturel lorsqu'il s'agit de les utiliser.

D'ailleurs, Tipmontree, S., & Tasanameelarp, A. (2020) dans *Using Role Playing Activities to Improve Thai Efl Students' Oral English Communication Skills*, a conclu que les jeux de rôle aidaient les élèves timides à développer leur confiance en eux grâce au travail de groupe qu'ils impliquaient et, deuxièmement, que cette stratégie d'enseignement améliorait la prononciation, la fluidité, la résolution de problèmes, l'utilisation d'expressions idiomatiques, ainsi que la transmission et la réception d'informations sous forme écrite et orale. En d'autres termes, le jeu de rôle influence l'acquisition et l'amélioration des quatre compétences linguistiques, d'où l'importance de mettre en œuvre cette stratégie chez élèves de dixième année afin d'atteindre l'objectif fixé dans cette recherche- action.

Méthodologie pour la mise en œuvre de la proposition pédagogique

Pour une mise en œuvre appropriée du jeu de rôle, il est nécessaire de suivre une série de principes qui guideront le développement de l'activité et assureront donc d'atteindre l'objectif communicatif.

Phase d'Attirance

García et Mollar (2005) indiquent que cette étape vise à présenter aux élèves le rôle à jouer, la situation et le contexte à recréer, ainsi que le ou les objectifs communicatifs à atteindre. Kuśnierek (2015) souligne que, pendant la phase d'attirance, le rôle de l'enseignant est fondamental pour que les étudiants soient motivés et maintiennent leur intérêt au cours de la séance.

Phase d'étude

Ensuite, selon cette auteure, vient la phase d'étude. Au cours de cette étape, les exercices de vocabulaire et de grammaire sont au centre de l'attention. Une stratégie pour optimiser le temps et garantir le succès de cette phase est d'écrire ou de projeter au tableau tous les éléments précédents afin que l'étudiant ait une idée claire des concepts à aborder et ait en tête le chemin à suivre pendant l'interprétation du rôle. De plus au cours de cette étape, des explications et des exercices de la thématique sont effectués.

Phase d'activation

Cette phase fait référence à la mise en œuvre du jeu de rôle. L'enseignant doit s'efforcer de ne pas intervenir pendant que les participants jouent, sinon les connaissances acquises peuvent être affectées négativement.

Phase d'évaluation

Compte tenu du fait que le jeu de rôle permet de mettre en évidence des lacunes dans

différents aspects de la communication, il est impératif d'organiser une discussion à la fin du jeu de rôle afin de connaître les perceptions, les sentiments, les conclusions et les recommandations des participants. En outre, l'enseignant peut donner le feedback concernant les objectifs proposés et atteints.

Exécution de la Stratégie Didactique

Le jeu de rôle a été réalisé à la fin des cours d'anglais, plus précisément dans la phase d'activation, qui consistait en une situation à jouer qui devait être développée par tous les élèves de 10^{ème} année. Pour réaliser l'activité, les étudiants ont dû suivre certaines particularités définies par l'enseignante-chercheuse. Il est à noter que les thématiques travaillées pour la mise en œuvre du jeu de rôle étaient basés sur le syllabus de la troisième période de l'année scolaire.

Les types de jeux de rôle proposés étaient de type réel (Fiche de rôle et jeu réel) en raison de l'approximation des contextes réels que les étudiants peuvent avoir déjà expérimentés. Cela a rendu les activités intéressantes pour eux.

Les situations à recréer étaient le plus souvent descriptives, c'est-à-dire que les élèves devaient jouer des rôles qui conduisaient à la description d'objets, de personnes ou de lieux connus. Cela a été rendu exigeant par le niveau de production identifié dans l'application pré-test, qui correspondait au niveau débutant. Les preuves de la mise en œuvre de la stratégie pédagogique sont détaillées dans la section des annexes. (Voir Annexe 8)

Le tableau 6 ci-dessous présente chacun des jeux de rôle appliqués ainsi que les objectifs de communication proposés.

Tabla 6*Jeux de Rôle appliqués*

Jeu de Rôle	Compétence communicative	Description de l'activité de jeu de rôle	Thématique (Anglais)	Type de jeu de rôle (Anglais)
1	L'apprenant est capable de donner et de demander des informations sur des personnes, des choses et des lieux.	<p>Les élèves ont reçu une carte illustrée d'une personne, d'une chose ou d'un lieu avec son nom respectif en anglais. Ils ont ensuite noté toutes les informations concernant l'image en utilisant les phrases suivantes</p> <ul style="list-style-type: none"> •<i>It's a thing which/that....</i> •<i>It's a person who...</i> •<i>It's a place where...</i> <p>Ils ont ensuite été divisés en deux équipes A et B.</p> <p>Un élève de l'équipe A a commencé par échanger des informations pour que son adversaire devine l'image correspondante.</p> <p>Pour ce faire, ils ont utilisé des mouvements et des gestes pour</p>	Relative Clauses	Role Cards

		interpréter le personnage (chose, lieu, animal) contenu dans chaque image.		
2	L'apprenant est capable d'utiliser des phrases simples et complexes pour décrire son artefact préféré.	Chaque étudiant a présenté son artefact préféré. Les informations sur cette requête ont été préalablement sélectionnées et transmises à la voix passive. Chaque élève a apporté une photo ou l'appareil lui-même pour le décrire.	Present and Past Passive Voice	Real Play
3	L'apprenant est capable d'utiliser des structures simples et complexes pour parler des inventions technologiques les plus importantes de l'histoire.	Deux rôles à jouer, chacun étant décrit sur les cartes de rôle. Student A: <i>Imagine you are a visitor in the great international museum. You are heading to the hall of technological artifacts that changed the history of mankind. There you will be greeted by an expert on the subject who will answer your questions about</i>	Prior knowledge: -Simple and compound tenses, -Conditional, - Modal verbs, - Reflexive Pronouns - Quantifiers Relative Clauses Present and Past Passive Voice	Role Cards

*any of the
inventions on
display.*

Student B:

*Imagine you work
in the great
international
museum where
you are an expert
about the
technological
artifacts that
changed the
history of
mankind. You will
answer a curious
visitor's questions
on the subject.*

Situation : un
historien répond
aux questions sur
les objets les plus
importants de
l'histoire posées
par un visiteur
curieux à son
arrivée au musée.

Méthodologie de Recherche

Dans cette section, les aspects pertinents concernant la méthodologie sont couverts pour mener cette étude, tels que le type de recherche, le design, la population, l'échantillon, et les instruments de collecte des données.

L'approche

La présente étude adopte l'approche qualitative qui, selon Creswell, (2007) est basée sur l'observation d'un phénomène social d'une population donnée dans son environnement naturel. L'auteur souligne l'intention de saisir la réalité telle qu'elle est vécue par l'individu

au sein d'une communauté spécifique, c'est-à-dire que l'approche qualitative se concentre sur la signification d'un phénomène et d'un suividans son propre contexte neutre.

Selon Hernández, et al. (2010), l'approche qualitative permet de collecter des informations à travers un processus inductif, car elle permet d'explorer et de détailler les expériences naturelles du groupe de participants impliqués dans une

même communauté. Cet ensemble d'expériences naturelles fait référence aux significations données aux éléments impliqués dans la situation problématique. Aussi, selon les auteurs mentionnés ci-dessus, ce paradigme expose la réalité desélèves et des enseignants à travers une série d'instruments tels que les suivants: observations, notes, enregistrements et documents.

Le design

Cette étude est basée sur la conception de Recherche-Action, qui se caractérise par le fait qu'il porte sur un problème diagnostiqué par l'enseignant. Les étapes suivies dans ce modèle de recherche sont la planification, l'action, l'observation et la réflexion en tenant compte de tous les acteurs impliqués dans la situation problématique (Elliot, 2005). Suivant Creswell, (2014) conçoit la Recherche-Action comme la plus appliquée lorsque le chercheur souhaite apporter une solution à un problème pratique, c'est-à-dire que l'objectif de la recherche est detransformer la réalité, mais qu'en même temps, le chercheur a l'intention de produire des connaissances sur cette transformation.

La population

La population concernée par cette proposition pédagogique étaient les élèves du dixième année de l'établissement d'enseignement Instituto Técnico Arquidiocesano San Francisco de Asís à Pamplona, Norte de Santander. Ils étaient au nombre de 26, âgés de 14

à 18 ans.

L'échantillon

Creswell (2014) affirme que l'échantillon est un petit groupe d'étude qui représente l'ensemble de la population cible à étudier. La présente étude a porté sur des élèves de 10^{ème} année, qui ont été sélectionnés en tenant compte de l'échantillonnage intentionnel, c'est-à-dire qu'un sous-groupe de l'étude a prélevé sans recourir au hasard. Dans ce cas, il s'agit des étudiants qui, selon le diagnostic initial, présentaient de plus grandes difficultés en matière de compétence orale avec lesquels le post-test a été appliqué.

Instruments de collecte des données.

Dans cette étude, quatre instruments de collecte de données (le test de diagnostic, le journal de bord, la grille d'évaluation, et le questionnaire) ont été utilisés dans le but de savoir comme le jeu de rôle favorise la compétence orale en anglais.

Test de diagnostic

Deux tests diagnostics, un pré-test et un post-test (Voir Annexe 1), ont été appliqués. Le premier comprenait un total de dix questions d'information personnelle, lequel a visé à connaître le niveau de l'expression orale des apprenants. En effet, des difficultés ont été identifiées dans des aspects tels que le vocabulaire, la grammaire, la prononciation et d'autres éléments qui ont été détaillés dans la section des résultats. Le post test a été effectué à la fin de l'exécution du présent étude afin de contraster les résultats initiales et finales des performances des élèves dans le compétence orale. Il s'agissait de sept questions, dont 5 étaient similaires à celles du pré-test et 2 étaient liées aux thématiques et des connaissances préalables qui ont été renforcés pendant les cours d'anglais.

Par rapport aux techniques pour consigner et collecter des données, on a utilisé

l'enregistrement sonore, qui selon McKernan (2001), fournit une multitude de données qui peuvent être utilisés pour obtenir un diagnostic plus détaillé de la situation problématique. Dans la présente recherche, ce technique a été utilisé afin d'avoir un enregistrement vocal qui témoigne de la compétence communicative de la production orale de la part des étudiants et pour soutenir les deux tests de diagnostics, le pré et le post-test.

Le journal de bord

En ce qui concerne le journal de bord (Voir Annexe 2), on l'utilisé parce que est un instrument qui sert à la collecte des données et de la réflexion de la chercheuse, également a permis de rendre compte de la complexité d'un contexte lorsqu'un jeu de rôle a été mis en œuvre. Autrement dit, c'est là où les données collectées ont été consignées à la fin de chaque séance d'application du jeu de rôle pour vérifier la stimulation des types de jeux de rôle pour encourager les espaces d'interaction orale. Des descriptions d'activités en référence les réflexions méthodologiques, et personnelles, et plus subjectives de la chercheuse, ainsi les remarques positives ou négatives, les conceptions ou mots des élèves ont été prises en compte.

La grille d'évaluation

La grille d'évaluation (Voir Annexe 3), ont été conçu pour analyser la compétence orale des élèves lors de l'application du pré et post-test. Il a été un document subdivisé en critères et en éléments observables basés sur les fondements théoriques du jeu de rôle et des éléments de l'expression orale. Également a été ajouté une échelle pour mieux l'évaluer. Il fait référence à l'établie par le SIEE (Sistema Institucional de Evaluación de los Estudiantes) de l'établissement d'enseignement ITASFA.

Le questionnaire

Pour le questionnaire (Voir Annexe 4), des questions fermées et ouvertes ont été posées, ce qui a permis à la chercheuse d'analyser de façon détaillée les réponses des participants sur leur perception et point de vues sur la stratégie pédagogique. Il est important de noter que chaque question fermée était complétée par une question ouverte, c'est-à-dire que les étudiants devaient justifier les réponses fermées. Le questionnaire a été du dernier instrument à être appliqué car l'objectif a été de déterminer l'impact de la stratégie pédagogique du jeu de rôle sur la compétence orale des élèves.

Méthodologie de l'analyse

La méthode d'analyse inductive a été utilisée dans cette étude. Selon Hatch (2002), elle est basée sur deux éléments fondamentaux. Le premier est le type de recherche menée, puisque la méthode typologique est précise pour comprendre des données qualitatives complexes. L'auteur affirme que le deuxième élément repose sur lectures et interprétations multiples des données brutes afin de trouver des connexions entre elles et d'établir des catégories.

Compte tenu de ce qui précède, on a choisi la méthode d'analyse typologique et les étapes suivantes ont été exécutées:

1. Identifier les typologies à analyser

Les questions de recherche ont été examinées et les typologies suivantes ont été établies :

- Identification du niveau de la production orale des étudiants de 10ème année.
- Détermination des types de jeu de rôle qui encourage la production orale.
- Contribution du jeu de rôle dans le compétence orale chez élèves.

2. Le codage des données

Au cours de cette étape, les données collectées ont tout d'abord été organisées en fonction des instruments (pré test – Post Test, journal de bord, questionnaire). Ensuite, une lecture générale des données a été effectuée afin de trouver les informations pertinentes. Pour le test diagnostic la grille d'évaluation a été utilisée pour identifier les éléments qui définissent le niveau de production orale chez élèves. Ces données ont ensuite été classées en codes selon la relation qui existait entre eux et les typologies. Ce processus a été fait en concevant des tableaux dans un document word.

Ce qui suit est une visualisation de ce qui a été décrit au-dessus :

Tabla 7

Les codes du test diagnostic

Les codes	La relation	Typologie
Grammaire Vocabulaire Fluidité Cohérence et cohésion, Prononciation.	<i>indiquent le niveau de la production orale</i>	Identification du niveau de la production orale des étudiants de 10ème année.

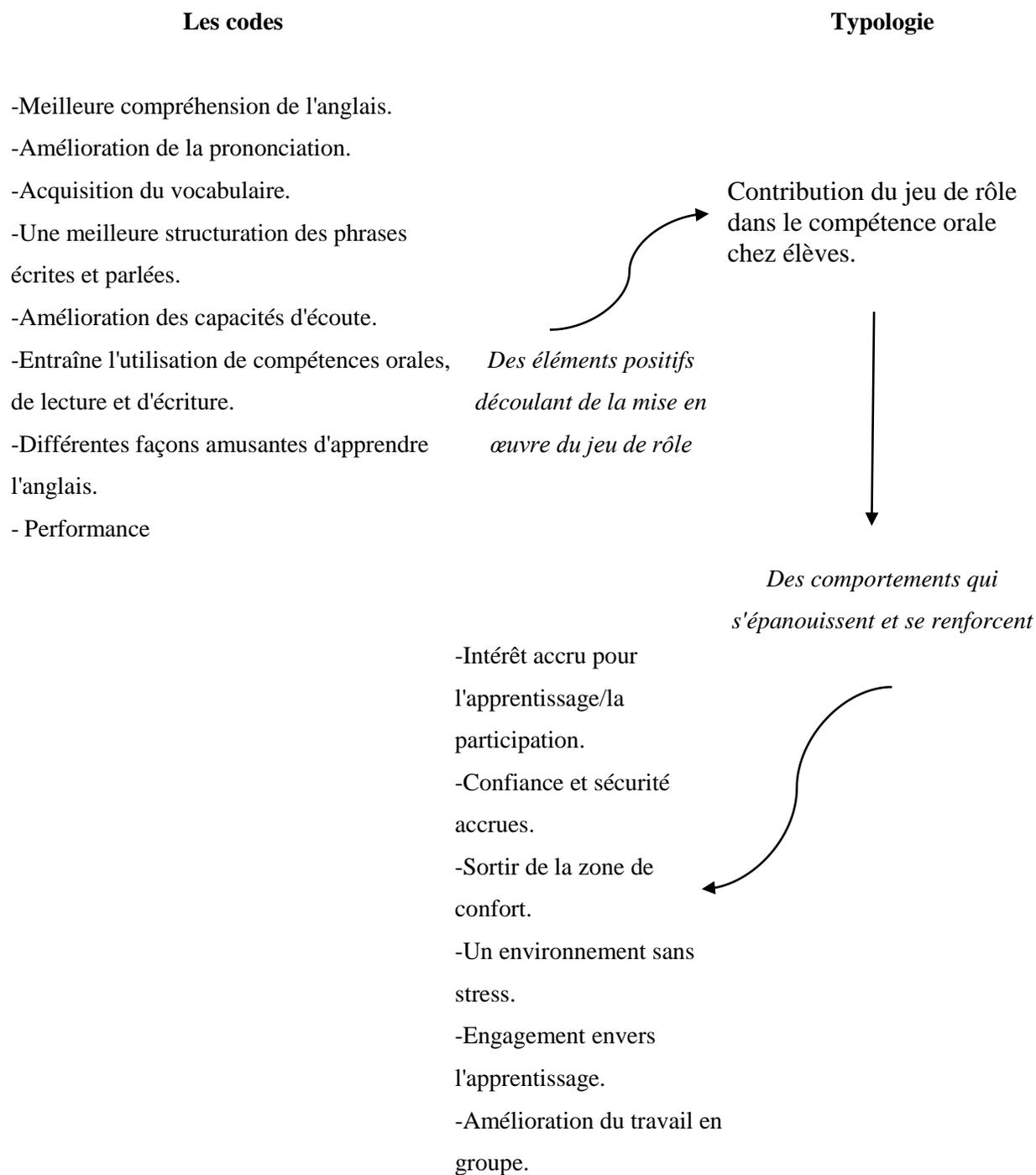
Tabla 8

Les codes des journaux de bord

Les codes	La relation	Typologie
La fiche de rôle Le jeu réel	<i>Types de jeux de rôle appliqués</i>	Détermination des types de jeu de rôle qui encourage la production orale.

Tabla 9

Les codes du questionnaire



3. L'établissement des catégories

Afin de réaliser l'analyse des données qualitatives au moyen d'une matrice d'analyse, il a été nécessaire de créer des catégories selon des typologies. À cette fin, la théorie concernant la production orale, le jeu de rôle et ses types a été examinée. Cela a permis de déterminer deux catégories (compétence orale et jeu de rôle). En outre, des sous-catégories ont émergé pour chacune d'entre elles, ce qui a facilité l'analyse des données.

Le résultat de l'étape précédente est illustré ci-dessous.

Tabla 10

Catégories et sous catégories en fonction des typologies

Catégories	Sous-catégories
La compétence Orale	Niveau de la Production Orale
	Les types de jeux de rôle
	L'attitude en Cours
Le Jeu de Rôle	Renforcement de la Compétence Orale

4. L'analyse des données qualitatives

Les informations recueillies ont ensuite été codées manuellement à l'aide d'une matrice d'analyse. Pour ce faire, la chercheuse a reexaminé les données, mais cette fois en

tenant compte des catégories, sous-catégories . Au cours de ce processus, des pièces des données ont été extraits des données qui peuvent être utilisés pour soutenir chaque catégorie, ainsi que des éléments clés pour l'analyse des instruments sont détaillés. En outre, un examen de la théorie a été à nouveau effectué pour compléter et fournir une analyse approfondie du phénomène étudié.

Vous trouverez ci-dessous une illustration de la structure de la matrice d'analyse et de ses catégories, sous catégories, éléments à analyser des données, les extraits, et l'instruments analysés. Celle-ci a également été annexée au document. (Voir Annexe 6)

Figure 4

La Matrice d'analyse

<u>Catégories</u>	<u>Sous-catégories</u>	<u>Éléments à analyser</u>	<u>Extraits des données</u>	<u>Instrument de collecte de données</u>
<u>La compétence Oraie</u>	<u>Niveau de la Production Oraie</u>	Grammaire	<p><i>Q10 Researcher: Describe one of your classmates.</i> <i>Student : aaaaaah.... nooo</i> <i>Researcher: for example describe Mauricio.</i> <i>Student: aaaa. sssss....He iseeeeeeh...the from Venezuela...He is seventeen.</i> <i>Student: aaaaaaameeeeeeeh Jordan, he like to drawf and play... to football and voleyball.</i> <i>Student: mi compañero Mauricio is intellin, una person my bue...good.</i></p> <p><i>Q7 Researcher: What is your phone number ?</i> <i>Student : is 321 52....</i></p> <p><i>Muestra un control insuficiente de estructuras simples y básicas como el uso del presente simple y pronombres.</i> <i>-Achievement: Low</i></p>	-Pré Test-
		Vocabulaire	<p><i>Q8 Researcher: Describe one of them (professions).</i> <i>Student : eeehhh....I, I, I, I....will to....and...an ingenieris in....in... no sé cómo se dice ingeniería en sistemas...o similar.....hmmmmm...</i></p> <p><i>Student : la medicina like...mmm...ayudar a las personas..no sé cómo se dice...</i></p>	La grille d'évaluation de la compétence orale

Chronogramme de Développement de la Proposition et de la Collecte de Données

Tabla 11

Chronogramme

Date	Activités
Semaine 1 : Du 1 au 9 septembre	<ul style="list-style-type: none"> -Observation institutionnelle et des cours. -Identification du problème à étudier -Enregistrement de l'observation dans le journal du bord.
Semaine 2 : Du 12 au 19 septembre	<ul style="list-style-type: none"> -Élaboration de la proposition de recherche. -Révision de l'avancement de la proposition par la tutrice.
Semaine 3 : Du 19 au 23 septembre	<ul style="list-style-type: none"> -Correction de la proposition de recherche.
Semaine 4 : Du 26 au 30 septembre	<ul style="list-style-type: none"> -Application du test de diagnostic, pré-test. -Conception de la première séquence pédagogique
Semaine 5 : Du 3 au 7 octobre	<ul style="list-style-type: none"> -Application du premier jeu de rôle -Application de la grille d'évaluation -Observation et remplissage du journal de bord.
Semaine 6 : Du 10 au 14 octobre	Semaine de vacances

Semaine 7 : Du 17 au 21 octobre	-Conception de la deuxième séquence pédagogique
Semaine 7 : Du 24 au 28 octobre	-Application du deuxième jeu de rôle -Application de la grille d'évaluation -Observation et remplissage du journal de bord.
Semaine 8 : Du 31 octobre au 4 novembre	-Conception de la troisième séquence pédagogique.
Semaine 9 : Du 7 au 10 novembre	-Application du troisième jeu de rôle. -Application de la grille d'évaluation -Observation et remplissage du journal de bord.
Semaine 10 : Du 14 au 18 novembre	-Application du post-test et du questionnaire
Semaine 11 : Du 21 au 25 novembre	-Analyse des informations recueillies.
Semaine 12 : Du 28 au 1 décembre	-Organisation des données Rapport final
Semaine 13 : Du 5 au 9 décembre	-Révision et correction du rapport final
Semaine 14 : Du 12 au 13 décembre	-Présentation du projet

Considérations éthiques

Compte tenu de la nécessité de recueillir des informations fiables et détaillées et du fait que seuls les participants sont aptes à les fournir, la présente recherche tient compte des

considérations éthiques suivantes, qui seront appliquées avant la réalisation de l'étude, pendant la collecte, l'analyse ultérieure et la communication des résultats (Creswell, 2014).

Une socialisation préalable et une explication détaillée de la recherche ont été effectuées, où les participants ont été informés des caractéristiques, du but et de leur rôle en cas de participation à l'étude.

En ce qui concerne la protection de l'anonymat, la chercheurs leur attribuent des pseudonymes (étudiant 1, 2, 3...) au cours de l'analyse et du processus de rapport des données dans le but de préserver leur identité et de protéger les détails intimes de leur vie et de leur processus d'apprentissage. Il peut apparaître au cours des entretiens et éventuellement des informations supplémentaires que les participants veulent partager avec les chercheurs mais qui ne sont pas pertinentes pour l'étude (Johnson & Christensen, 2014).

Résultats

Sous Question 1.

Quel est le niveau d'expression orale en anglais chez les étudiants de 10ème année ?

L'expression orale est l'une des compétences les plus importantes et en même temps l'une des plus complexes à développer lors de l'apprentissage d'une seconde langue, car elle se compose d'un certain nombre d'éléments qui reflètent le niveau de la langue. Selon Pomposo (2016), des aspects clés tels que la prononciation, la cohérence, la grammaire et l'aisance, ainsi que la pragmatique, garantissent la compréhension du message. C'est pourquoi, pour connaître le niveau des étudiants, ces aspects ont été évalués au moment du pré-test donnent les résultats suivants:

On a constaté que les élèves de dixième année ne maîtrisait pas suffisamment les

structures simples telles que l'utilisation du présent simple et des pronoms personnels. A cet égard, lors de la description d'un camarade, les élèves n'ont pas conjugué correctement les verbes au présent simple de la troisième personne :

-Q10 Researcher: Describe one of your classmates.

-Student: aaaaaaam....eeeeeeeh Jordan, he like to drawf and play... to football and voleyball.

De même, il a été constaté qu'ils n'utilisaient pas le pronom approprié lorsqu'ils répondaient à des questions simples d'informations personnelles :

-Q7 Researcher: What is your phone number ?

-Student : is 321 52....

Quant aux éléments comme la prononciation et l'aisance on a vérifié que les participants avaient de grandes difficultés à se prononcer clairement. En outre, ils avaient des difficultés à articuler correctement certains mots simples et composés. Pour une meilleure illustration, en abordant les questions sur les professions et les descriptions, les étudiants ont répondu :

-Student : esss...arquictik, aaaaamm...ingenieris, and science of match, and english and french speaker.

-Student : Doctor, teacher....ehhh and Poliseman

-Student: like profession, mmm....medicina, ginecología y pediatria

-Student : eeeeh... I am símpatic, intelillint, and chort and nice.

-Student : My number is tre, one, tu, fai, seven, ...

Bachman et Palmer (1982) soulignent que le vocabulaire est un aspect pertinent de la compétence pragmatique, qui est définie comme la capacité à s'exprimer de manière pertinente, car en possédant un vocabulaire riche, on peut maintenir une conversation et/ou répondre à tout type de question malgré des erreurs grammaticales. À cet égard, le vocabulaire des étudiants de dixième année s'est révélé pauvre.

En répondant aux questions sur la description d'une profession, d'eux-mêmes et d'un

partenaire, les élèves n'ont pas utilisé de synonymes pour éviter les répétitions de mots, et faute de maîtriser cet aspect fondamental de l'expression orale, certains ont fini par recourir à l'espagnol pour compléter leur discours, d'autres n'ont tout simplement pas poursuivi la réponse.

-Q8 Researcher: Describe one of them (professions).

-Student : eeehhh....I, I, I, I....will to....and...an ingenieris in....in... no sé cómo se dice ingeniería en sistemas...o similar.....hmmmm...

Student : la medicina like...mmm...ayudar a las personas..no sé cómo se dice...

-Q10 Researcher: Describe one of your classmates.

-Student : she is Evelyn, she has glasses too, she has long hair.

De même, les auteurs mettent l'accent sur les éléments clés de l'organisation du discours oral, à savoir la cohérence, la consistance et l'homogénéité. Pour que ces aspects se traduisent par un bon niveau de production orale, l'apprenant doit maîtriser les structures grammaticales ainsi qu'un bon vocabulaire. Cependant, sur la base des résultats ci-dessus, il est peu probable que ce qui a été indiqué par les référents soit réalisé. A cet égard, les apprenants ont répondu comme suit aux questions de description :

-Q10 Researcher: Describe one of your classmates.

-Student: aaaaaaam....eeeeeeeh....he is Jordan, It is...eeeh. I ...ehhh..he, he like to drawf an play... to football and voleyball.

-Student : Freider. He is person creativo...play soccer...mmm ya...

Au sujet d'avoir une communication significative, il est essentiel de comprendre le message véhiculé. En relation avec cela, Pimentel D. (2017) dit que l'expression orale et la compréhension vont de pair. Autrement dit, il faut recevoir et comprendre clairement le message

pour être en mesure d'y répondre. Sinon, il est presque impossible de tenir une simple conversation. Sous ce rapport, il a été constaté que lors du pré-test, les étudiants ne comprenaient pas les questions. En certaines occasions, la question a été répétée lentement sans succès. De cette façon, les étudiants ont répondu :

-Q5 Researcher: Ok. Tell me, How old are you ?

-Student : How old are you ?...No entiendo teacher.

-Student : How old are you ? (Se pronuncia más despacio)

-Student: Aaaaaah...Very good!

-Q4 Researcher: Now, spell your last name.

-Student: eh...cómo asi teacher, no entiendo...

-Student : No entiendo lo que me dice profé...

-Q8 Researcher: Describe one of the professions.

-Student : aaaaaah...aaaaaam...¿es la de describir a un compañero?

En définitive, les élèves de 10^e année n'ont pas été capables de répondre à des questions simples d'information personnelle. Ils avaient de sérieuses difficultés à comprendre ce qu'on leur demandait, à donner des informations personnelles, des problèmes d'utilisation du vocabulaire et des structures de base pour décrire des personnes ou exprimer des idées simples. En d'autres termes, les apprenants ont un faible niveau de production orale, ce qui, selon le CECR, correspond à A1 ou au niveau d'utilisateur élémentaire. Cependant, le Guide 22 (2006), souligne qu'en dixième année il faut avoir le B1.

Sous Question 2.

Quel type de jeu de rôle encourage la production orale chez les étudiants de 10^{ème} année ?

Lors de la mise en œuvre de la stratégie, il a été constaté que les jeux de rôles réels étaient ceux

qui stimulaient le plus les élèves à participer à l'activité, tout en facilitant l'interaction orale en anglais. Kuśnerek (2015) souligne que, ce type de jeu a un facteur de motivation car il est lié au contexte que l'apprenant connaît déjà.

À cet égard, à la fin de la mise en œuvre du jeu de rôle réel «Role Cards», les élèves ont partagé leurs réflexions sur l'activité et ont consigné ce qu'ils ont entendu et vu dans le journal de bord:

(...)Durante este, algunos chicos compartieron experiencias de sus visitas a museos y cómo esto les ayudo a estructurar el juego de rol. Otros manifestaron “copiarse” de las expresiones de saludos y atención que habían recibido en los museos.

Les opinions et expériences ci-dessus exprimées par les étudiants au cours de la phase d'évaluation indiquent que le type de jeu réel «Role Cards», a facilité leur performance et qu'ils se sont sentis à l'aise pour développer une activité similaire qu'ils avaient déjà vécu.

L'autre type de jeu de rôle réel qui a été mis en œuvre est le Jeu Réel ou «Real Play». Scrivener (2005) affirme que cela permet aux étudiants de recréer des personnages ordinaires qu'ils connaissent personnellement, et certainement lors de la mise en œuvre du deuxième jeu de rôle, les étudiants se sont incarnés en tant que fanatiques de technologie décrivant leur gadget préféré. À ce stade, il a été observé que les élèves étaient enthousiastes à l'idée de faire connaître leurs goûts et leurs possessions :

(Journal de Bord 2) -La participación y motivación fue absoluta. Incluso aquellos jovencitos que no habían realizado la tarea, la hicieron en clase (...) Uno de ellos expresó el interés por hacer parte de la actividad ya que él quería que sus compañeros supieran cuál era su invento favorito.

En résumé, on peut constater que les élèves réagissent positivement aux éléments familiers.

En d'autres termes, leur motivation et leur intérêt augmentent lorsqu'ils vont développer des activités déjà connues, soit à partir de leur propre expérience, soit parce que cela fait partie de leur contexte.

Sous Question 3.

Quel est l'apport de la mise en œuvre du jeu de rôle comme stratégie didactique pour renforcer la production orale de l'anglais ?

La stratégie pédagogique du jeu de rôle offre la possibilité non seulement d'apprendre une deuxième langue de manière significative, mais aussi d'améliorer la disposition des élèves et de rendre l'environnement scolaire plus agréable. En d'autres termes, grâce aux jeux de rôle, les étudiants développent leurs compétences communicatives et sociales (Trujillo & Bedoya, 2021). D'une part, il a été observé que lors de la mise en œuvre du jeu de rôle, les élèves ont participé avec plus d'enthousiasme que lors d'autres activités telles que la conceptualisation. À cet égard, la chercheuse a souligné dans le journal de bord 1 :

(...) algo que resalto es la motivación y el esfuerzo que noté en ellos para hacerlo lo mejor posible. Todos estaban nerviosos, pero ninguno se negó a participar. Esto realmente me llenó de satisfacción, porque era la primera vez que realizaban una actividad de este tipo y les gustó.

L'intérêt pour ce type d'activité comme le jeu de rôle était constant. Pour illustrer cela, certains étudiants ont déclaré dans le questionnaire :

«Se nos hace interesante la clase, más ganas de participar» «Que todas las clases fueran así de divertidas»

De même, les jeux de rôle créent une atmosphère positive dans la classe, et renforcent en même temps le travail collaboratif.

Participants (Questionnaire):

«Fue más dinámico porque a la vez de aprender uno no se estresaba en la clase (...) Los aspectos

positivos fue la participación en grupo»

À cet égard, le jeu de rôle permet aux élèves de développer leur confiance en eux, tant au niveau de la communication que des compétences artistiques. D'après Chavva (2009), les étudiants timides se sentiront soutenus par celles qui ne le sont pas tout au long de l'activité, ce qui augmentera leur confiance et améliorera ainsi leurs performances individuelles et collectives.

(Journal de bord 1): *El juego de rol ofrece la oportunidad de olvidarse por un momento de las otras personas y sus burlas, sus comentarios, etc...Esta estrategia les permitió a los jóvenes de décimo grado dejar sus miedos, e inseguridades y simplemente actuar como gallinas, como princesas, mamás, poetas, entre otros roles de acuerdo a las imágenes correspondientes.*

En revanche, la compétence orale s'améliore lorsque l'élève l'utilise dans des contextes qui simulent la réalité de ce que signifie s'exprimer dans une langue étrangère comme l'anglais. Ceci est complété par Oduke (2014) lorsqu'il mentionne que le jeu de rôle nécessite l'activation de connaissances cognitives pour comprendre ce qui est dit et être capable de répondre au message.

Compte tenu de ce qui précède, les étudiants ont déclaré que la contribution de la stratégie du jeu de rôle à leur participation orale pendant les cours était très importante car :

- Participant (Questionnaire): *«Este método es muy eficaz, pues nos ayudó a fortalecer cierto vocabulario, mejorar en la pronunciación e interpretación, además de ser entretenido y didáctico»*

À la lumière de ce que les étudiants ont exprimé dans le questionnaire, le renforcement de la compétence orale s'est reflété dans les réponses obtenues lors de l'application du post-test où les mêmes questions ont été posées que dans le pré-test avec des variations dans une seule question.

Par exemple, les élèves n'ont eu aucun problème à se décrire et ont utilisé en même temps une variété d'adjectifs.

-Q4. Researcher: *Describe yourself.*

-Student: *I am black skinned, I wear glasses, and have black hair, aaaah.and .not very tall, and I'm a good person.*

Ils ont également fait preuve d'une bonne prononciation et d'une bonne aisance dans la description d'un artefact et de son impact sur la société. Cela témoigne également de l'utilisation de structures grammaticales.

-Q7 Researcher: *Describe a device and say its impact on our society.*

-Student: *the telephone. It shorterns distance...and..eeeeeh...opens up a new possibilities to conect people.*

-Student: *eeeh...I think the most important in our society is the computer because is one revolutionary machine that...mmm... changed all the furer...the future, je, je, je.*

En ce qui concerne la compréhension orale, l'utilisation constante de la langue a renforcé cette compétence, qui est étroitement liée à l'expression orale. Pour preuve, cette fois-ci, les élèves ont immédiatement compris une question avec laquelle ils avaient eu des difficultés lors du pré-test.

Q2 Researcher : *Could you spell your first and last name, please?*

-Student: *Yes, it's SULEY: es-iu-el-i-uay and SUAREZ: es-iu-ei-ar-i-zed*

En somme, la mise en œuvre du jeu de rôle comme stratégie pédagogique permet l'utilisation constante de la langue et contribue donc à l'amélioration satisfaisante d'aspects tels que le vocabulaire, la prononciation, la fluidité, la cohérence et la cohésion, et la compréhension orale, mais aussi et alternativement, d'autres compétences sont développées, telles que les attitudes, sociales et communicatives, qui jouent un rôle fondamental dans la vie

académique et personnelle de l'étudiant.

Question Principale.

De quelle manière le jeu de rôle peut-il contribuer à renforcer la production orale en anglais chez les étudiants de dixième année?

Le jeu de rôle est une stratégie dynamique et fonctionnelle qui permet de renforcer les aspects linguistiques tels que le vocabulaire, car il nécessite son utilisation dans des contextes réels qui peuvent survenir dans la vie quotidienne des étudiants. C'est ainsi que le fait de se rapprocher de la réalité des élèves facilite leur participation aux activités de jeu de rôle. Les apprenants se sentent en confiance avec leur personnage à jouer, les éléments qu'ils vont utiliser et l'objectif qu'ils doivent atteindre. Par ailleurs, l'enregistrement de ce qui a été observé dans le Journal 1 est évident :

-Este tipo de estrategia pedagógica, como lo es el juego de rol, prácticamente obliga a los estudiantes a hacer uso de la expresión oral, habilidad de la lengua que poco la usan durante la explicación y desarrollo de una temática. No obstante, algo que resalto es la motivación y el esfuerzo que noté en ellos para hacerlo lo mejor posible. Todos estaban nerviosos, pero ninguno se negó a participar. Esto realmente me llenó de satisfacción, porque era la primera vez que realizaban una actividad de este tipo y les gustó.

De cette façon, le jeu de rôle se prête au renforcement de la compétence orale par une interaction directe et constante avec la langue cible. D'autre part, sa diversité de mise en œuvre (différents types de jeux de rôles) motive les élèves et évite que la classe ne tombe dans la monotonie des activités orales. Interrogés sur les aspects positifs de la stratégie du jeu de rôle, les étudiants ont remarqué :

(Questionnaire)

«Se nos hace interesante la clase o ganas de participar»

-«Un mayor compromiso por aprender»

-«Es una manera de crecer en conocimientos de una manera más llamativa, que pone nuestros sentidos a funcionar en conjunto»

-«Las clases se tornan más entretenidas»

- «Nuevas maneras de aprender el idioma»

-«Más participación en clase»

En conclusion, le jeu de rôle se caractérise par sa diversité dans sa mise en œuvre, comme son interaction directe avec la langue cible, ses éléments motivants tels que les types de jeux, sa proximité avec la réalité des étudiants et sa capacité à attirer leur attention. En outre, cette stratégie offre la possibilité d'utiliser des ressources familières et connues avec lesquelles un personnage ou une situation peuvent être interprétés de manière réelle et intéressante. Tous ces éléments facilitent, développent et renforcent la compétence orale en anglais et stimulent la participation constante des élèves à des activités de ce type.

Conclusions

La présente étude a permis de déterminer le niveau de langue des élèves de dixième année, qui ne coïncidait pas avec celui qu'ils étaient censés avoir d'après les critères établis par, ni avec le Ministère de l'Éducation Nationale (MEN), ce qui expose que les compétences en anglais n'étaient pas travaillées de manière pertinente; les élèves montrant des insuffisances dans l'utilisation des structures de base et du vocabulaire simple pour exprimer leurs idées à l'oral.

Ce qui précède a confirmé l'utilité de mettre en œuvre une stratégie pédagogique telle que le jeu de rôle, qui favorise l'utilisation et l'exposition continues de la langue, ce qui permet aux étudiants d'acquérir davantage de vocabulaire, d'améliorer leur prononciation, leur fluidité,

leur cohérence et leur cohésion, ainsi que de renforcer les connaissances préalables qui, lorsqu'elles sont intégrées aux nouvelles, rendent possible un apprentissage pertinent.

Le jeu de rôle est une stratégie dynamique et fonctionnelle qui agit comme un véhicule pour le développement et le renforcement des compétences sociales et émotionnelles car il motive l'élève à être un agent actif et collaboratif dans la classe. Cela crée un environnement scolaire positif qui favorise grandement la réalisation des objectifs d'apprentissage.

Recommandations

Il est recommandé de poursuivre la mise en œuvre des jeux de rôle dans les cours d'anglais, car, d'une part, cela favorise le développement des compétences orales et, d'autre part, ce type de jeu est intéressant, dynamique et fonctionnel pour les élèves, les motivant à s'impliquer dans toutes les activités et moments de la classe, ainsi qu'à faire partie de l'apprentissage collaboratif.

Toutefois, il est suggéré que le niveau de difficulté soit de plus en plus élevé, car, si l'on continue à maintenir la même degré de complexité, les activités deviendront répétitives et ennuyeuses, celles de description par exemple, ce qui affecterait les connaissances acquises précédemment. Il est nécessaire de garder à l'esprit que l'évolution de l'apprentissage se fait par la réalisation de tâches de plus en plus exigeantes par rapport aux précédentes.

Chapitre 4 : Composante Communautaire

Le jeu didactique comme stratégie pédagogique pour l'apprentissage du vocabulaire de base en anglais chez les élèves de quatrième année de l' école primaire Galán.

Introduction

En Colombie, les établissements d'enseignement ne disposent pas de professeurs d'anglais pour la formation linguistique des étudiants dans l'école primaire. Cette situation entrave le processus d'enseignement-apprentissage dans la région, puisque, pour des raisons évidentes, le professionnel n'est pas formé à la discipline pour enseigner une langue étrangère et les étudiants ne reçoivent aucune formation significative à cet égard.

Le travail de sensibilisation réalisé par les étudiants en langues étrangères de l'Université de Pamplona a permis de pallier l'absence d'un professeur d'anglais permanent dans l'école élémentaire. En outre, le processus d'enseignement et d'apprentissage est soutenu par les connaissances disciplinaires de l'anglais en tant que langue étrangère. Les enfants bénéficient ainsi du renforcement de leur connaissance de l'anglais comme langue étrangère.

Par conséquent, cette proposition de sensibilisation à la langue étrangère a adopté le jeu didactique comme stratégie pour l'apprentissage du vocabulaire chez élèves de quatrième année. La mise en œuvre de cette stratégie a été pratique, dynamique et motivante pour les enfants et faisait partie du nombre limité de cours d'anglais (deux heures), offerts chaque semaine.

Justification

Le programme de formation dans l'école primaire, ne comporte que deux heures d'anglais par semaine par conséquent, ces quelques heures d'anglais ne sont pas suffisantes pour combler les besoins d'apprentissage et de maîtrise de la langue de ces élèves. de même, les enseignants de primaire ne disposent pas de formation disciplinaire adaptée à l'enseignement de la langue étrangère, ce qui affecte la prononciation des élèves et le processus de communication en général entre autres par le manque de vocabulaire.

Une fois le processus d'observation terminé dans le quatrième année, il a été constaté que ces apprenants présentent certaines difficultés dans le domaine de l'anglais, qui sont d'ordre motivationnel et linguistique. Conformément à ce qui précède, il a été essentiel de créer et de mettre en œuvre un plan d'action qui couvrirait les besoins fondamentaux de cette population en matière d'apprentissage de l'anglais par l'application de jeux didactiques et d'outils complémentaires qui stimulent le développement des compétences orales.

Sous ce rapport, Tomlinson & Masuhara (2009) souligne que, le jeu est significatif et enrichissant dans l'interaction avec l'environnement, c'est-à-dire qu'en jouant, l'enfant écoute et lit les instructions, interagit avec ses pairs, est motivé pour réaliser l'activité et répète constamment oralement le vocabulaire qui encadre le jeu, ce qui rend l'apprentissage amusant, inconscient et significatif.

Il est essentiel que l'acquisition du vocabulaire de base soit de manière dynamique, motivante et significative, ce qui facilite le développement de l'une des compétences communicatives les plus importantes, l'orale. Pour cette raison, on a proposé une série d'activités centrées sur la mise en œuvre de jeux didactiques articulés avec les contenus programmatiques de l'année respective.

Objectif Général

Utiliser les jeux éducatifs comme stratégie pédagogique pour faciliter l'apprentissage du vocabulaire de base en langue anglaise.

Objectifs Spécifiques

- Sélectionner des jeux didactiques pertinents pour la thématique à enseigner.
- Enseigner le vocabulaire anglais de base par le biais de jeux didactiques.
- Soutenir les processus académiques d'enseignement de l'anglais comme langue étrangère.

Méthodologie

Voici une description des jeux didactiques qui ont été sélectionnés en fonction de l'objectif de faciliter l'acquisition du vocabulaire anglais.

Tabla 12

Jeux Didactiques

JEUX	DESCRIPTION DU JEU
Tingo Tango	Le jeu consiste à choisir un élève qui se tiendra debout, dos aux autres, les yeux bandés. Il ou elle dira à haute voix les mots TINGO TINGO TINGO TINGO, à plusieurs reprises pendant que le groupe se passe une balle, jusqu'à ce que l'élève aux yeux bandés décide de changer la phrase pour le mot TANGO. À ce moment-là, l'étudiant qui reste avec le ballon doit faire pénitence devant tout le groupe. Dans ce cas, la pénitence portera sur le vocabulaire vu en classe. Par exemple, faites une phrase avec le verb « playing ».
La estatua (Red and green lights)	Les étudiants sont placés dans une zone spacieuse. Ils prendront la pose "statue" dès que l'enseignant le dira à haute voix. Pour ce cas particulier, ce jeu sera adapté au vocabulaire vu en classe. Par exemple, on demande aux enfants d'effectuer une action (running) jusqu'à ce qu'on leur dise de rester immobiles comme des statues. Le but de ce jeu est de travailler les compétences de compréhension orale.
Lotería (Lotto)	Ce jeu sera adapté aussi. On y trouve une série d'images du vocabulaire vu en classe, par exemple les verbes -ing, chaque

Caras y gestos (Charades)

enfant aura un carton sur lequel il devra écrire chaque verbe en se guidant sur les images au fur et à mesure que les verbes sont dictés. Consiste à deviner une phrase ou un mot au moyen de gestes. Chaque élève aura un morceau de papier avec un vocabulaire collé sur son front. Son camarade doit le deviner en suivant les gestes faits par l'autre élève. Avec ce jeu didactique, on travaille l'expression corporelle, la mémoire et l'expression orale.

Le tableau suivant détaille la mise en œuvre de la proposition. D'un côté, les informations sur la population cible figurent en haut du tableau. D'un autre côté il identifie les jeux didactiques appliqués, le matériel conçu et/ou les ressources utilisées, le déroulement de l'activité, la thématique abordée selon le syllabus correspondant à la troisième période académique.

Tabla 13

Mise en œuvre de la proposition

	Population	L'âge	Stratégie Pédagogique	
	54 étudiants de 4 ^{ème} année.	8 et 9 ans		Les jeux didactiques
Jeu didactique	Ressource didactique (Voir Annexe 7)	Thématique	Description du cours	Réalisations
Tingo Tango	-Le tableau -Bouteille en plastique	should/shouldn't let's/Don't	<p>La chanson "Save The Earth song" est projetée (1,50 minutes), qui récapitule les sujets et le vocabulaire sur les expressions à aborder. Ensuite, une présentation power point avec les différentes expressions (should/shouldn't/let's/Don't) a été réalisée avec leurs expressions respectives exemples et illustrations. Après, le jeu didactique "Tingo Tango" est joué. Les étudiants utilisent le vocabulaire fourni pour répondre aux questions suivantes questions :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>What should we do to save our planet?</i> - <i>What shouldn't we do to pollute our planet?</i> 	Le jeu didactique n'a pas pu être réalisé dans son intégralité, en raison de certaines observations faites par l'enseignant, qui a déclaré que ce type d'activité n'était pas approprié. Le jeu a donc été suspendu et les activités d'écriture et de transcription ont repris.
Lotería (Lotto)		Verbes-ing	Projection de la vidéo : what are	Le jeu de loterie a été mis en

La estatua (Red and green lights)

-Lotto avec images

Vidéo beam
-Ordinateur
-Baffle

Present
Continuous

you doing ?

Ensuite, des questions et des réponses sur les actions présentées dans la vidéo ont été déroulé.

Puis, l'exercice d'entraînement a eu lieu, il s'agissait d'ajouter le suffixe -ING aux verbes à l'infinitif tirés de la présentation.

À la fin et comme activité de renforcement, le jeu de loterie a été mis en place. Chaque enfant a écrit le verbe sous l'image correspondant à celui que l'enseignante-stagiaire a dit à haute voix.

Projection de la ronde des enfants : let's play in the forest
Une révision des verbes en fonction des actions présentées dans la chanson a été faite oralement.

Ensuite, le jeu didactique de la statue a été appliqué. Au fur et à mesure que la chanson était jouée, les élèves imitaient les actions. Lorsque la chanson était en pause, ils restaient

œuvre avec succès. Les enfants étaient très motivés pour faire l'activité. En fait, ils ont peint et décoré les images avant de commencer le jeu.

Les compétences orales et écrites ont été travaillées, les élèves ont prononcé les verbes, les ont écoutés, les ont écrits et lus, ce qui a permis un apprentissage significatif du sujet.

Le jeu des statues a été très apprécié. En incluant des éléments tels que la musique et la danse, les élèves se sont amusés, ont joué, dansé, chanté et appris.

Les compétences orales ont été travaillées. Les élèves ont répété les verbes et les ont écoutés dans la chanson. De tous les jeux mis en place, c'est celui qui a le plus amusé les

Caras y gestos
(Charades)

Des papiers avec
verbes imprimés.

Verbes-ing
Review

immobiles, et celui qui ignorait la chanson allait au tableau pour écrire un verbe-ing.

Finalement, la structure grammaticale du present continuous a été conceptualisée.

Les enfants ont pris des notes.

-Revue de la chanson, let's play in the forest.

-Application du jeu éducatif : Chaque enfant s'est présenté devant la classe et a reçu un morceau de papier contenant un verbe. Ensuite, les camarades ont fait des gestes ou des mouvements du corps afin de faire deviner l'action à l'enfant.

élèves.

Pour ce dernier jeu didactique, les élèves ont revu le thème du présent continu. L'accent a été mis sur le vocabulaire des verbes à la demande de l'enseignant. Les compétences travaillées étaient l'écoute et l'expression orale. Grâce aux mouvements requis par ce jeu, les élèves ont intériorisé la matière sans aucune difficulté.

Le chronogramme

Tabla 14

Chronogramme

Semaine	Date	Activité
1ère	Du 1 au 9 septembre	L'observation des cours. L'établissement de la stratégie à mettre en œuvre.
2ème	Du 12 au 16 septembre	Rédaction du projet. Conception de la séquence pédagogique pour une revue générale des sujets traités. Conception de matériel didactique lié au jeu pédagogique.
3ème	Du 19 au 23 septembre	Mise en œuvre de « Tingo Tango » Cours de théorie.
4ème	Du 26 au 30 septembre	Conception de la séquence pédagogique de la troisième période académique Conception de matériel didactique lié au jeu pédagogique, lotto, estatuas, caras y gestos.
5ème		Cours de théorie.
6ème	Du 10 au 14 octobre	Semaine de vacances
7ème		Cours de théorie.
8ème	Du 24 au 28 octobre	Mise en œuvre de « La lotería » Mise en œuvre de « estatuas »
9ème	Du 31 octobre au 4 novembre	Mise en œuvre de « caras y gestos »

Conclusions

Considérant que l'objectif principal était la mise en place de jeux didactiques pour faciliter l'apprentissage du vocabulaire en langue anglaise, une acquisition lexicale satisfaisante a pu être mise en évidence lors des différentes activités qui ont amené les enfants à jouer tout en apprenant. De même, trois objectifs ont été fixés, qui ont permis de guider la réalisation de l'objectif global.

L'un d'eux était la sélection de jeux didactiques pour promouvoir l'apprentissage du vocabulaire. Celles-ci se sont avérées pertinentes car chacune d'entre elles comprenait une variété de compétences pouvant être développées, c'est-à-dire pas seulement des compétences orales. De plus, les enfants ont aimé leur dynamisme, leur accessibilité et leur spontanéité lorsqu'ils les jouent.

En ce qui concerne le deuxième objectif spécifique, grâce à la polyvalence de chacun des jeux, le vocabulaire a pu être enseigné oralement, avec l'accompagnement de chansons et de vidéos, par écrit grâce au jeu de loterie, et par des mouvements tels que *caras y gestos*.

Au sujet des processus académiques pour l'enseignement de l'anglais comme langue étrangère en quatrième année, ils ont été soutenus par la conception de séquences pédagogiques et de syllabus, la gestion et l'organisation de la classe, l'accompagnement des enfants dans diverses activités institutionnelles et les tutorats donnés aux étudiants ayant des difficultés d'apprentissage.

Enfin, il est impératif de partager les attentes que j'avais vis-à-vis du stage en école élémentaire. Celles-ci tournaient autour de mon rôle d'enseignante et de la manière dont cette expérience m'aiderait à renforcer mes compétences professionnelles. Ils ont été réalisés, mais pas de la manière attendue, car la leçon que j'ai apprise venait du simple fait de savoir comment être différent dans l'enseignement.

Chapitre 5 : Composante Activités Intra-Institutionnelles.

Introduction

Les défis dans le domaine de l'éducation sont volatiles et entraînent des changements inattendus dans la pratique pédagogique. En d'autres termes, ce qui se faisait il y a 5 ans en classe n'est plus possible aujourd'hui. Il est du devoir de l'enseignant de se tenir au courant et de réfléchir constamment à son rôle, ses pratiques et ses stratégies pédagogiques. Mais les enseignants ne peuvent être définis uniquement par leurs connaissances disciplinaires ; il est essentiel de prendre en compte l'ensemble pour savoir qui est un enseignant et ce qu'il fait.

Le rôle de l'enseignant dans la société englobe de nombreux environnements. L'un d'entre eux est le domaine humain, où les valeurs et les principes sont essentiels pour se développer dans le monde de l'éducation. Un autre est l'institutionnel, qui influence leur profession, en leur fournissant des valeurs institutionnelles telles que le sentiment d'appartenance aux activités qui se déroulent à l'intérieur et à l'extérieur de la classe. Dans ce dernier domaine, la stagiaire acquiert les bases pour continuer à renforcer sa formation professionnelle de futur enseignante.

Cette section détaille les activités interinstitutionnelles correspondant à la troisième et dernière période de l'année scolaire à laquelle l'enseignante stagiaire a participé dans l'espoir de consolider sa identité professionnelle.

Objectif Général

Renforcer l'identité de l'enseignant en participant aux activités intra-institutionnelles.

Objectifs Spécifiques

- Participer de manière active aux activités organisées dans le calendrier institutionnel.
- Faire preuve d'engagement dans les activités proposées par l'établissement éducatif.

Description des activités intra-institutionnelles auxquelles j'ai participé.

Les activités auxquelles l'enseignante stagiaire a participé se répartissent en deux catégories.

La première catégorie comprend les activités qui favorisent la coexistence et les loisirs sains. Il s'agit de la journée de l'étudiant et de l'élaboration des cartes avant le jour de l'amour et de l'amitié. La première activité s'est déroulée en dehors des locaux de l'école, c'est pourquoi il était impératif d'apporter un soutien en termes de surveillance de la discipline et du bon comportement des élèves. La deuxième activité s'est déroulée dans la salle de classe. Le stagiaire a soutenu l'élaboration des détails de la journée d'amour et d'amitié en guidant quelques techniques de décoration et de filigrane. En outre, une aide a été fournie pour la réalisation de toutes les œuvres d'art.

La deuxième est liée au projet «Senderos de Paz y Bien». Parmi ceux-ci, nous pouvons citer la foire scientifique, la créativité et l'esprit d'entreprise et son ouverture respective (Hissé du drapeau) où toute la communauté éducative a été impliquée à travers la présentation

d'expériences scientifiques par les étudiants, le développement d'entretiens sur l'esprit d'entreprise par des enseignants et des entrepreneurs de la ville de Pamplona, des échantillons de créativité et de talents par les parents.

Dans ce grand événement qui a duré un mois, la stagiaire était chargé de la gestion des cours, de la discipline, de l'ordre, et du soutien aux enseignants dans leurs différentes tâches et activités pour assurer le succès du projet.

Description des activités intra-institutionnelles auxquelles j'ai organisé

Compte tenu de l'engagement et du sentiment d'appartenance aux processus académiques et personnels des élèves, le stagiaire a organisé un tutorat pour un élève de onzième année afin de soutenir son processus avant d'entrer à l'université de Pamplona. Le soutien pédagogique a consisté en la conception de séquences didactiques pour l'enseignement du français, l'attribution d'exercices en ligne et dans son cahier, ainsi que leur révision et correction. L'étudiant a également reçu du matériel d'entraînement, comme deux histoires de niveau A1, ainsi que du matériel audiovisuel contenu dans des sites web tels que Tv5 Monde, et de cette manière, les quatre compétences ont été travaillées ensemble.

Il me semble important de mentionner que ce processus de tutorat est toujours en cours. L'engagement envers cet étudiant et pour l'enseignement s'est poursuivi même après la fin de pratique Intégrale.

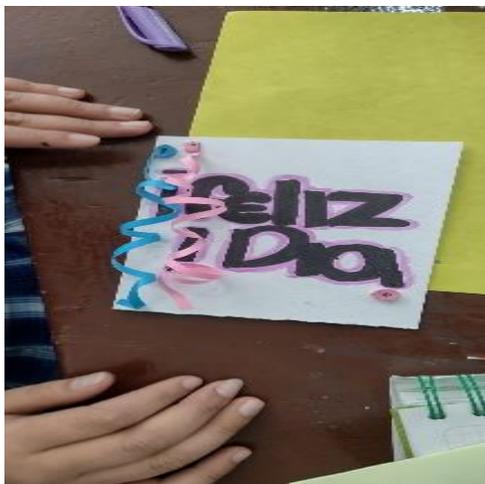
Les activités intra-institutionnelles, et les preuves photographiques dans les différentes catégories sont détaillées ci-dessous.

Tabla 15

Activités Intra-institutionnelles

La participation aux activités intra-institutionnelles
Catégories Preuve photographique

la coexistence
et les loisirs
sains



Fabrication de cartes : journée de l'amour et de l'amitié.

Organisation d'activités intra-institutionnelles.
Activité Preuve Photographique

Soutien
pédagogique

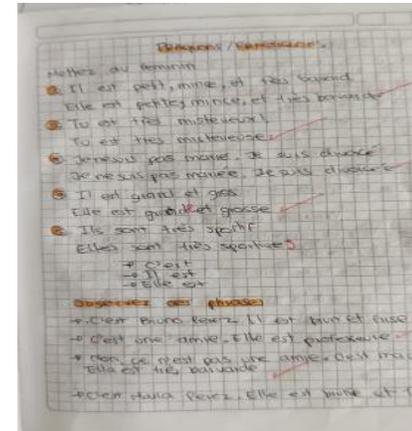
Exercices en
ligne

Exercices dans
le cahier





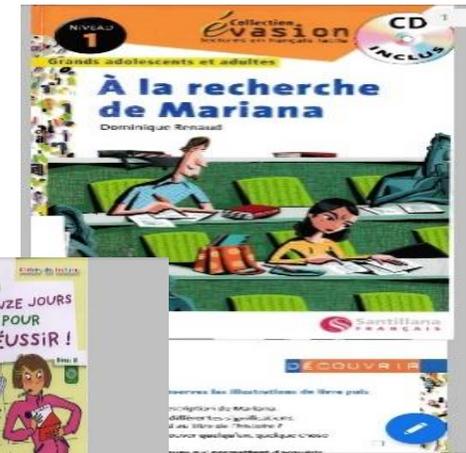
Journée des étudiants



«Senderos de Paz y Bien»



Hissé du drapeau : début de la semaine de la créativité et de la science.



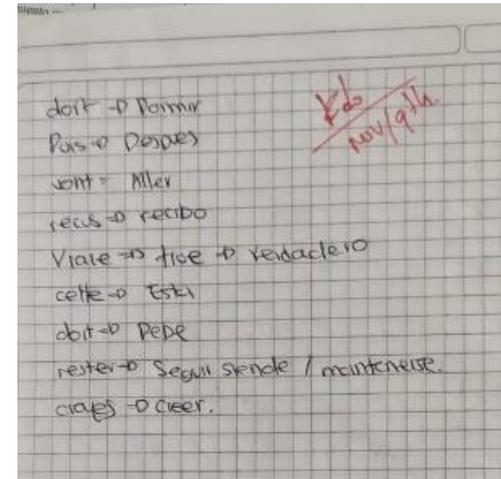
Des histoires niveau A1



Foire de la créativité et la science



Discussion sur l'esprit d'entreprise



Le chronogramme

Tabla 16

Chronogramme

Activité	septembre	octobre	novembre	décembre
Elaboración de tarjetas Día del amor y amistad	22			
Apertura Feria de la ciencia, la creatividad, y el emprendimiento.	29	27		
Feria de la creatividad y ciencia		24-27		
Charlas de emprendimiento	14-16			
Día del estudiante		28		
Tutorías		10-31	1-30	1, 2...

Conclusions

Après avoir participé aux activités intra-institutionnelles, le stagiaire a identifié deux points en guise de conclusion :

Le première concerne le véritable rôle de l'enseignant. Le professeur est un agent social qui incite les élèves à imiter ses actions à l'intérieur et à l'extérieur de la classe. En outre, leur formation disciplinaire l'amène à guider correctement les étudiants dans l'élaboration de leurs projets professionnels. C'est pourquoi il est essentiel d'avoir un sentiment d'appartenance au travail, au lieu et aux personnes qui le composent.

Le deuxième point porte sur le fonctionnement interne de l'établissement d'enseignement. Le stage et la participation aux différentes activités intra-institutionnelles nous permettent d'observer et d'apprendre comment fonctionne un établissement éducatif public. Il ne s'agit pas de faire un travail académique. Il s'agit d'un ensemble d'éléments sociaux, communautaires, administratifs et autres qui doivent fonctionner simultanément pour

promouvoir des espaces de transformation au sein de l'institution et pour que ceux-ci se reflètent dans la société.

Enfin, en tenant compte des aspects disciplinaires, sociaux et administratifs ci-dessus, je considère que l'identité enseignante peut être renforcée pour notre propre bénéfice et pour ces êtres humains en formation.

Chapitre 6 : Approche Réflexive de la Pratique Intégrale

Au cours de la pratique pédagogique, l'enseignante stagiaire a vécu des situations diverses. En écrivant ces récits, elle a trouvé un refuge et un confident, ce qui l'a aidée à réaliser que chaque situation, soit positive ou négative, laisse toujours une leçon. Une leçon à prendre comme une qui enrichit la vie personnelle et professionnelle.

C'est pourquoi, jour après jour, la stagiaire notait tout ce qui se passait dans la journée. Elle a souligné avec un marqueur rouge les situations désagréables et avec un marqueur vert les situations agréables. À la fin de la semaine, elle prenait son ordinateur et, à huis clos dans sa chambre, elle examinait les notes, se souvenait de ces moments et commençait à écrire.

Au cours du processus d'écriture, les récits ont permis non seulement de rappeler des événements bons ou mauvais, mais aussi de réfléchir au rôle d'enseignant. Des questions telles que : Est-ce que je fais bien les choses ? Est-ce que j'aime vraiment ce que je fais ? Que dois-je faire pour ne pas refaire la même erreur ? Pourquoi n'ai-je pas aimé les activités que j'ai conçues, etc... ?

Toutes ces questions ont éveillé la réflexion et renforcé la pratique de l'enseignement, consolidé l'identité, la passion et l'amour pour cette profession, et ont permis de prioriser et d'établir l'évaluation constante comme un instrument fondamental pour le développement des compétences socio-émotionnelles, qui me permettent d'être un exemple en tant qu'être humain et professionnel pour mes élèves, et des compétences disciplinaires qui garantissent l'efficacité et

Conclusions

Ce projet de stage a permis à la stagiaire de tirer quelques conclusions face à chacune des composantes. Quant à celle de recherche et l'objectif général, nous concluons que pour mettre en œuvre le jeu comme stratégie pédagogique pour améliorer la compétence orale, il est nécessaire de réaliser un diagnostic détaillé qui amène le chercheur à concevoir des activités qui exposent l'élève à la langue de manière directe. Il est également essentiel de sélectionner des instruments de collecte de données pertinents qui permettent une analyse approfondie des données. Ce n'est que de cette manière que les résultats peuvent être observables et évalués par la suite.

Par rapport la composante communautaire, l'expérience a montré que l'intégration de jeux didactiques dans les cours d'anglais favorise l'apprentissage du vocabulaire. D'autre, il est important de sélectionner les types de jeux de manière objective, car l'influence sur l'objectif proposé en dépend. Dans ce cas, on peut assurer que l'ensemble des jeux didactiques collectés et mis en œuvre avec les élèves de quatrième année a eu un impact positif sur l'apprentissage du vocabulaire et le développement des compétences orales.

Pour conclure, la composition intra-institutionnelle, les activités auxquelles on participe, sont des espaces vitaux pour le renforcement de l'identité enseignante. Comme mentionné ci-dessus, il est essentiel de s'engager auprès de l'institution éducative et des actions qui sont menées, car l'enseignant stagiaire n'est pas étranger au contexte éducatif, mais plutôt un acteur actif qui peut contribuer aux différents processus menés par l'établissement d'enseignement.

Références

Andreu, A., García, M., & Mollar, M. (2005). *La simulación y juego en la enseñanza-aprendizaje de lengua extranjera*. Cuadernos Cervantes, 11(55), 34-38. Récupéré de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1125571>

Bachman, L. F., & Palmer, A. S. (1982). The Construct Validation of Some Components of Communicative Proficiency. Teachers of English to Speakers of Other Languages, Inc. Revista TESOL QUARTERLY, 16 (4), 449-465.

Berrabeh, A. (2017). *La stratégie de reproduction orale des enregistrements audiovisuels pour l'acquisition de la compétence d'expression orale (Etude d'un cas des étudiants de 1ère année universitaire, Université Mohamed Boudiaf à M'sila)* (Doctoral dissertation, Université Mohamed Khider-Biskra). Récupéré de http://thesis.univ-biskra.dz/2822/1/Th%C3%A8se_20_2017.pdf

Bohórquez Alba, M. Y., & Rincón Moreno, Y. A. (2018). *La expresión oral: estrategias pedagógicas para su fortalecimiento* (Doctoral dissertation, Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia). Récupéré de <https://repositorio.uptc.edu.co/handle/001/2345>

Bonilla, E. & Rodríguez, P. (1997). *Más allá de los métodos. La investigación en ciencias sociales. Colombia*. Editorial Norma.

Brown, G. et G. Yule. (1983). *Teaching the Spoken Language*. Cambridge: Cambridge University Press. Récupéré de https://assets.cambridge.org/97805212/73848/excerpt/9780521273848_excerpt.pdf

Brenes, F. (2006). *Evaluación diagnóstica, formativa y sumativa de los aprendizajes*. Costa Rica: Editorial EUNED

Brewster, J., Ellis, G. & Girard, D. (2002). *The Primary English Teacher's Guide* [La guía para el profesor de inglés de primaria]. Harlow: Pearson, Longman.

Castañeda, H. (2012), *Task Based Language Teaching*. Centro de Lenguas, Universidad de La Salle. Bogotá Colombia.

Centro virtual cervantes (2002) Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación. Recuperé de http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/cvc_mer.pdf

Chavva, T. (2009). *Jeu De Role Dans L'apprentissage Des Langues Etrangeres*. Вісник, 105. Recuperé de

https://dspace.lgpu.org/bitstream/123456789/184/1/%E2%84%96%2013_176_2009_%D0%A4%D0%9D.pdf#page=106

Creswell, J. (2014). *Research Design; Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (fourth Ed.). US: SAGE Publications.

Guzmán, I., & Marín, R. (2011). *La competencia y las competencias docentes: reflexiones sobre el concepto y la evaluación*. Revista electrónica interuniversitaria de formación del profesorado, 14(1), 151-163. Recuperé de

<https://revistas.uniandes.edu.co/doi/pdf/10.18175/vys3.1.2012.02>

Hatch, J.A (2002) *Doing qualitative research in education settings*.

<https://muse.jhu.edu/book/4583#:~:text=In%20this%20Book&text=New%20York%20Press-,J.,how%20to%20do%20qualitative%20work>

Hugues, R. (2011). *Teaching and Researching Speaking*. Harlow, Reino Unido: Pearson Education.

Kusnierek, A. (2015). *Developing students' speaking skills through role-play [Desarrollando las habilidades de producción oral de los estudiantes a través del juego de roles*. World Scientific News. Récupéré de <http://www.worldscientificnews.com/wp-content/uploads/2015/06/WSN-7-2015-73-111.pdf>

Johnson, R., & Christensen, L. (2014). *Educational Research: Qualitative, quantitative, and mixed approaches* (5. ed.). US: SAGE Publications.

Macias Torres, C. (2017). *Desarrollo de la expresión oral en inglés a través del juego de roles en estudiantes en situación de riesgo*. Universidad de La Sabana. Récupéré de

<https://repositorios.educacionbogota.edu.co/bitstream/handle/001/2824/Carolina%20Macias%20Torres%20%28Tesis%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Maarof, N. (2018). *The effect of role-play and simulation approach on enhancing ESL oral communication skills*. International Journal of Research in English Education, 3(3), 63-71. Récupéré De <https://ijreeonline.com/article-1-121-en.pdf>

Moreno Restrepo, M. F., & Soto Triana, J. S. (2019). *Planeación de estrategias de enseñanza y sus procesos cognitivos subyacentes en un grupo de docentes de básica*

primaria. Revista Educación, 43(1). Récupéré de
<https://pdfs.semanticscholar.org/27b0/f06b6aa4dd1dda59b9c1ea50b5ccadb40c88.pdf>

Oduke, O. (2014). *Learning French oral skills using role play as a learning strategy*: The kenyan experience: Anchor Academic Publishing.

O'MALEY ET VALDEZ. (1996). *Mejorar la producción oral de estudiantes de inglés como lengua extranjera en el centro de idiomas de UABC-Tijuana*. Récupéré de

[http://www.amazon.com/Authentic-Assessment-English
LanguageLearners/dp/0201591510](http://www.amazon.com/Authentic-Assessment-English-LanguageLearners/dp/0201591510)

ORELLANA GUEVARA, Catty. *La estrategia didáctica y su uso dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje en el contexto de las bibliotecas escolares*. *E-Ciencias de la Información* [online]. 2017, vol.7, n.1, pp.134-154. ISSN 1659-4142. <http://dx.doi.org/10.15517/eci.v7i1.27241>

Pomposo, M. (2016). La evaluación de la competencia oral en segundas lenguas. El caso del inglés en el mundo profesional. Récupéré de
[https://redined.mecd.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/179215/54091-103580-2-
PB.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://redined.mecd.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/179215/54091-103580-2-PB.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Proyecto Educativo Institucional P.E.I. (2021). *para una comunidad incluyente*. ITASFA

Sampieri, R. H., Collado, C. F., & Lucio, P. B. (2010) *Metodología de la investigación*. (5ta Ed). Mcgraw-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.

Santos, M. (1995). *La evaluación: un proceso de diálogo, comprensión y mejora*. España: Ediciones Ajibe.

Tipmontree, S., & Tasanameelarp, A. (2020). *Using role playing activities to improve Thai EFL students' oral English communication skills*. *International Journal of Business and Society*, 21(3), 1215-1225. Récupéré de

<https://pdfs.semanticscholar.org/1a07/9545dc7d46d91a5e70438727e9cad720a123.pdf>

Trujillo Roa, D. H., & Bedoya Vargas, M. (2021). *El juego de roles y las habilidades comunicativas para la resolución de situaciones de conflicto en las clases de inglés de los estudiantes de grado octavo de las IEDR el Altico de Cagua Cundinamarca y Presbítero Luis Eduardo Pérez Molina de Barbosa Antioquia*.

Récupéré de

https://ciencia.lasalle.edu.co/cgi/viewcontent.cgi?article=1032&context=maest_didactica_lenguas

Weiss, F. (2002). *Jouer, communiquer, apprendre* [Jugar, comunicar, aprender]. Paris: Hachette. Récupéré de

<https://www.hachettefle.com/formation/pratiques-de-classe/pratiques-de-classe-jouer-communiquer-apprendre>

ANNEXES

Annexe 1 : Test de diagnostic

Pré Test

1. What is your first name?
2. Could you spell your name?
3. What is your last name?
4. Could you spell your last name?
5. How old are you?
6. Where are you from?
7. What is your phone number ?
8. Mention three occupations or professions and describe what they do, and state the importance of them.
9. Describe yourself.
10. Describe one of your classmates.

Post Test

1. Introduce yourself.
2. Could you spell your first and last name, please?
3. What is your phone number ?
4. Describe yourself.
5. Describe one of your classmates.
6. Mention a profession and state its importance in society.
7. Describe a device and say its impact on our society.

Transcription du prétest	
Subject	Personal information
Date	September 30th, 2022
Recording time	3 :19 minutes.

Researcher: Hello Oliver. What's your name?

Student : ...eh, my name is Oliver and second fir...name is Daniel.

Researcher: Could you spell your name, please ?

Student :....

Researcher: Spell your name.

Student : Spell your name ? Eh...Oliver

Researcher: Now, spell your last name.

Student: eh...cómo asi teacher, no entiendo...

Researcher: spell.

Student : spell ?

Researcher: hmmm. For example, I spell my name : It´s s-a-n-d-r-a.

Student : Aaaaaah !...Is O-l-i-viu-e-r

Researcher: Ok. Tell me, How old are you ?

Student : How old are you ?...No entiendo teacher.

Student : How old are you ? (*Se pronuncia más despacio*)

Researcher: Aaaaaah...Very good!

Researcher: What are you from?

Student : I'm from to venezuela...y ...Táchira.

Researcher: What is your phone number ?

Student : Eeeeeeh...is....

Researcher: your phone number, What is your phone number ?

Student :eeeh...no teacher, no, no...

Researcher: ok. Tell me three professions.

Student : esss...arquitectik, aaaaamm...ingenieris, and science of match, and english and french speaker.

Researcher: Ok. Now describe them

Student :mmmmh...h...h...h...

Researcher: Describe one of them.

Student : eeehhh...I , I, I, I...will to....and...an ingenieris in....in... no sé cómo se dice ingeniería en sistemas...o similar.....hmmmm...

Researcher: Ok. Describe yourself.

Student : mi..mi mismo....eeeeeh.... I am good student, I like to maths, and english, eeeeeeh...I like to....mmmmmmh....eeeeeeeh....(...) and oranges, and....ya...je je.

Researcher: Describe one of your classmates.

Student : aaaaaam...eeeeeeeh...he is Jordan, It is...eeeh. I ...ehhh..he, he like to drawf and play..plays to football and voleyball.

Researcher: Okay. Oliver thank you so much.

Annexe 2 : Le journal de bord

Journal de bord 1

Título del proyecto	Le Jeu de Rôle comme Stratégie Didactique pour Renforcer la Production Orale en Anglais Chez les Étudiants de Dixième Année à l'Institution Éducative Instituto Técnico Arquidiocesano San Francisco de Asís à Pamplona, Norte De Santander.
Tipo	Observación Participante
Sesión	Aplicación del primer juego de rol de tipo “tarjeta de rol”
Tiempo de la clase	120 minutos
Temática	Relative Clauses (which, who, that, where)
Objetivo	Evidenciar el uso de la expresión oral para dar y pedir información de algo o alguien a través del juego rol.
Fecha	5 de octubre de 2022
Observador	Sandra Salazar Cordero

Descripción de actividades	Notas personales (percepciones, reflexiones, preguntas, hipótesis...)
Luego de dar las indicaciones de cómo se estructuraba el juego de rol, los estudiantes buscaron a su amigo y/o compañero de mayor confianza para realizar la actividad juntos, de manera que, al organizar las hileras, cada pareja se acomodó de manera intencional. La presentación se realizó de manera organizada, siguiendo la secuencia de descripción, uso de expresiones corporales, uso de las expresiones para pedir más información sobre el objeto o sujeto a adivinar. Sin embargo, en cuanto al orden lógico y ordenado, la mayoría de los estudiantes optaron por hacer uso de todas las expresiones de pedir más información antes que tratar de adivinar el objeto/persona con las primeras descripciones dadas por su compañero de al frente.	Dado que era la aplicación del primer juego de rol, los estudiantes no comprendían en qué consistía un juego de rol, ya que todos manifestaron NUNCA haber realizado uno durante el transcurso escolar hasta ese momento. La explicación tomó más tiempo de lo establecido, pero tenía que hacerse para que los chicos comprendieran claramente lo que debían hacer. Al no seguir el orden lógico de primero tratar de adivinar con las primeras informaciones, si no que inmediatamente pedir más y más información, pude percibir un ambiente de competencia. A los estudiantes les interesaba más ser los primeros en adivinar y en el menor tiempo posible que realizar de manera ordenada y consciente la actividad.
Durante la actividad, la mayoría de los estudiantes se distrajeron con el material escrito de sus descripciones, ya que no siguieron las indicaciones y leyeron todo el	El hecho de realizar por primera vez un juego de rol, intimidó a más de un estudiante. Todo el tiempo estuvieron más enfocados en pronunciar correctamente y adivinar en el menor tiempo posible que en el desarrollo ordenado de la actividad. Al finalizar la actividad, la mayoría de los estudiantes no desarrolló correctamente ninguna de las anteriores.

<p>tiempo las líneas. Solo dos parejas siguieron las pautas. Además, muchos participantes no mantuvieron la atención en el momento de escuchar la descripción que hacía su compañero de al frente ya que tenían más interés en pedir más información, y otras veces se dedicaban a repasar sus líneas, es decir, seguían practicando la pronunciación de sus escritos.</p>	<p>El mayor número de estudiantes no fue capaz de dejar a un lado la descripción escrita y expresarse de manera espontánea. Realmente se notaba el hecho de depender demasiado de algo escrito para tratar de utilizar el oral.</p>
<p>Los estudiantes se esforzaron mucho por tratar de hacerse comprender. No obstante, en el afán de pronunciar bien, y el hecho de prácticamente memorizar las frases, y en ocasiones de leerlas resultó mucho más dificultosa entender lo que estaban diciendo. Muchos chicos, por tratar de ocultar los errores que cometían utilizaron un tono de voz bajo y nervioso. Sólo dos parejas lograron mantener la calma, hablar en voz alta, pero al final los dominó la timidez.</p> <p>En muchas ocasiones les permití a los estudiantes comenzar de nuevo el diálogo de descripción. Entre más oportunidad se les daba de volver a iniciar, más errores cometían.</p>	<p>Este tipo de estrategia pedagógica, como lo es el juego de rol, prácticamente obliga a los estudiantes a hacer uso de la expresión oral, habilidad de la lengua que poco la usan durante la explicación y desarrollo de una temática. No obstante, algo que resalto es la motivación y el esfuerzo que noté en ellos para hacerlo lo mejor posible. Todos estaban nerviosos, pero ninguno se negó a participar. Esto realmente me llenó de satisfacción, porque era la primera vez que realizaban una actividad de este tipo y les gustó.</p> <p>De este primer desarrollo del juego de roles, comprendí aún más que la mejor forma de aprender, de superarse es enfrentando los miedos y los chicos lo demostraron. Debo añadir, la importancia de insistir en el uso de la habilidad oral en las clases, no se debe limitar a una o dos competencias. A los estudiantes les gusta salir de su zona de confort, al principio les da miedo, pero a medida que se dan cuenta que lo pueden hacer, los chicos descubren su potencial y la aprovechan.</p>
<p>En cuanto la pronunciación, los estudiantes presentaron serias falencias. Desde monosílabos hasta polisílabos. Antes, durante y después se les orientó la pronunciación de ciertas palabras; además hicieron uso de la aplicación diccionario «word reference» para escuchar la pronunciación también.</p> <p>La mayoría de los estudiantes no lograron pronunciar</p>	<p>Muchos estudiantes me preguntaron más de 4 veces cómo se pronunciaba una palabra. La que más me llamó la atención fue la dificultad que tuvieron con el pronombre It y su respectivo verbo to be conjugado de manera abreviada: «It's». Se supone que es una palabra que la vienen trabajando desde básica primaria; aun así, no lograron hacerlo de manera fluida y natural.</p> <p>Recalco nuevamente el interés por tratar de pronunciar bien. Su consulta, búsqueda y apoyo en mí e incluso en el supervisor fue satisfactorio.</p> <p>Este tipo de actividades motiva a los estudiantes a interesarse por mejorar la pronunciación. Aunque no se logró después de</p>

<p>correctamente las palabras, mucho menos tener fluidez a la hora de hablar.</p>	<p>reiteradas orientaciones, considero que es un comienzo. Espero que en la segunda aplicación del juego de rol se vea un avance.</p> <p>Los estudiantes, durante la evaluación y socialización de la actividad, manifestaron hacerlo mucho mejor en la próxima actividad, lo que me dio a entender que les gustó el juego de rol</p>
<p>El aprendizaje (temática) a afianzar fue la de las cláusulas relativas. En la primera hora de clase se realizó la estructuración y práctica del contenido con el fin de interiorizar el concepto y uso de esta temática. Así que, con el juego de rol se pretendía poner en práctica este tema.</p> <p>Los estudiantes se apoyaron en sus apuntes y material de gramática entregado previamente para realizar las descripciones de las imágenes.</p> <p>La mayoría de los estudiantes, me solicitaron poder escribir las ideas primero en español y luego traducirlas al inglés manifestando que esa es la manera en que se han acostumbrado. El permiso se les dio, teniendo en cuenta que era la primera vez que después de hacer un escrito tenían que sustentarlo al oral.</p> <p>Efectivamente, cada uno se acercó para la corrección respectiva del material escrito, y durante ese proceso pude observar, de un lado que tienen muchas limitaciones a la hora de usar estructuras complejas. Simplemente se ciñeron a las estructuras y expresiones facilitadas anteriormente y a otras estrictamente básicas, como por ejemplo: «and, very, beautiful, he likes to write».</p> <p>Por otro lado, poseen serias limitaciones de vocabulario.</p>	<p>Bien que la temática de las cláusulas relativas es relativamente fácil para estudiantes de décimo año, esta resultó complicada para los chicos ya que, para hacer uso de estos pronombres relativos, se necesitan los diferentes tiempos verbales que los estudiantes deben ya tener claros. Sin embargo, los chicos solo utilizaron el presente simple para describir las imágenes. Se esperaba que en sus escritos las descripciones fuesen más profundas, recurriendo a tiempos verbales compuestos.</p> <p>Es cierto que la estrategia pedagógica del juego de rol favorece el mejoramiento de la expresión oral, pero en este caso evidenció, primero la falencia en la competencia escrita, y segundo ayudó a reforzar esta habilidad, además de la adquisición de vocabulario.</p>

<p>Absolutamente todo lo buscaban en el diccionario. Algunos estudiantes fueron sorprendidos traduciendo los escritos. Se les llamó la atención de manera individualizada haciendo énfasis en la necesidad de realizar la actividad a consciencia y en beneficio propio.</p>	
<p>Los estudiantes realizaron movimientos y gestos para tratar de complementar sus descripciones de las imágenes al oral. Algunos hasta emitieron sonidos y actuaron tal cual fueran ese objeto, persona, o lugar. La mayoría de las parejas lograron adivinar la foto gracias a este recurso.</p>	<p>Los estudiantes parecen ser buenos actores. Al recurrir a la expresión corporal su timidez se opacaba. Realmente disfrutaron esta parte de la actividad. Todos los estudiantes usaron este apoyo.</p> <p>Algunos chicos que tenían la misma imagen, por ejemplo, la gallina, realizaban otros movimientos y gestos para no repetir el de su compañero.</p> <p>El juego de rol ofrece la oportunidad de olvidarse por un momento de las otras personas y sus burlas, sus comentarios, etc...Esta estrategia les permitió a los jóvenes de décimo grado dejar sus miedos, e inseguridades y simplemente actuar como gallinas, como princesas, mamás, poetas, entre otros roles de acuerdo a las imágenes correspondientes.</p>

Journal de board 2

Título del proyecto	Le Jeu de Rôle comme Stratégie Didactique pour Renforcer la Production Orale en Anglais Chez les Étudiants de Dixième Année à l'Institution Éducative Instituto Técnico Arquidiocesano San Francisco de Asís à Pamplona, Norte De Santander.
Tipo	Observación Participante
Sesión	Aplicación del segundo juego de rol de tipo "Real Play"
Tiempo de la clase	120 minutos
Temática	Passive voice (Present and Past)
Objetivo	El estudiante es capaz de usar oraciones simples y complejas para describir su artefacto favorito.
Fecha	26 de octubre de 2022
Observador	Sandra Salazar Cordero

Descripción de la actividad	Notas personales (percepciones, reflexiones, preguntas, hipótesis...)
<p>Al iniciar la sesión de clase se realizó el saludo, salvo que para esta ocasión la profesora en formación utilizó otras expresiones a las habituales.</p>	<p>Los estudiantes tomaron notas de las nuevas expresiones de saludos que resultaron nuevas y llamativas para todos excepto por uno que expresó haberlas escuchado y visto en canciones y películas. Los chicos practicaron su pronunciación y se las decían a sus compañeros mientras la docente practicante</p>

<p>Tales como: “What’s it going? Are you ok today? Tell me, How has your day been today?” Lo anterior con el fin de enseñarles otras formas de saludar diferentes al típico: How are you?</p> <p>En seguida se llevó a cabo el warm-up activity, que para esta clase era hacer el juego de chinese whisper o teléfono roto. El mensaje fue: «<i>George Washington was elected president in 1788</i> » Todos los chicos participaron entusiasmados en sus respectivos grupos. Al terminar, un representante del grupo decía y escribía la frase escuchada en el tablero. Se trataba de una actividad inicial a la que ya la practicante los tenía acostumbrados con el fin de introducirlos al tema y de motivarlos.</p> <p>De acuerdo a la planeación de clase para este día, la primera hora se utilizó para la conceptualización de la temática. De modo que, se realizó la respectiva explicación de la estructura gramatical y usos de la voz pasiva en presente con sus respectivos ejemplos y ejercicios de práctica. Para lo anterior se hizo uso de videos, diapositivas y talleres de práctica.</p> <p>Durante la segunda hora se desarrolló el segundo juego de rol. Para llevar a cabo esta actividad, los estudiantes habían desarrollado una consulta previa (Tarea) sobre su artefacto o invento favorito,</p>	<p>organizaba la actividad de warm-up.</p> <p>El teléfono roto resultó muy divertido y a la vez desafiante para los estudiantes. Para recibir el mensaje se observó que cada grupo ubicó a cada integrante de manera estratégica. Por ejemplo, aquellos que tenían buena habilidad de escucha en inglés ocuparon el primer y último puesto en la hilera. Del mismo modo se evidenció una buena receptividad en cuanto al vocabulario que componía la frase. Identificaron, pronunciaron y escribieron la mayoría de las palabras de la frase. Tuvieron dificultades con el año, es decir los números. Ningún grupo acertó en este aspecto.</p> <p>Otro aspecto a resaltar es que, los estudiantes nuevamente manifestaron agrado por este tipo de actividades antes de comenzar la explicación de los temas. Siempre pedían repetición del juego, pero ellos sabían perfectamente que se tenía un tiempo estimado para el desarrollo del mismo. Otros chicos preguntaron cuál sería el juego de la siguiente clase con el objetivo de prepararse.</p> <p>Con respecto a la explicación de la temática, se consolidó más el hecho de que el uso de material audiovisual, el uso de ejemplos contextualizados ayuda a una mejor comprensión del tema (Voz pasiva). Durante esta parte, el uso del español fue necesario. Resultó imperativo hacer aclaraciones en lengua materna. Los chicos continuaron con el uso excesivo del español. Aunque se destaca el uso de expresiones básicas como: “<i>I (don’t) understand, I have a question, What is that, I think that, may I go to the bathroom...</i>” Además que, la docente practicante ya no tenía que repetir más de dos veces alguna instrucción.</p> <p>Lo anterior resulta positivo en la medida de que surte efecto el uso constante de la lengua inglesa durante los diferentes momentos de la clase. Los chicos al escuchar de manera constante el inglés mejoran considerablemente la pronunciación y utilizan las expresiones utilizadas por la docente practicante.</p> <p>Antes de la aplicación del juego de rol, la docente en formación habló en inglés todo el tiempo. Por lo que se evidenció, en primera instancia, la falta de comprensión a la explicación dada sobre el desarrollo de la actividad a pesar de que se habló de manera pausada. Pero entre ellos mismos clarificaban las</p>
--	--

<p>en la cual investigaron aspectos como el nombre del inventor, año de invención, el uso principal, y los pasos para una utilización correcta. Todo esto en inglés.</p> <p>Se realizó la revisión y corrección de la tarea. Algunos estudiantes no cumplieron con la actividad, sin embargo, pidieron una segunda oportunidad para hacer la consulta. La docente en formación se las cedió.</p> <p>Posteriormente cada estudiante tenía que pasar toda la información consultada sobre su artefacto favorito en voz pasiva. Mientras tanto se escribió en el tablero las instrucciones para ejecutar el juego de rol de tipo “real play”. Los chicos atendieron la explicación de la actividad y los pasos a seguir, las cuales consistían en presentar su invento favorito bajo los siguientes los ítems que previamente habían consultado como tarea.</p> <p>Finalmente, cada estudiante salió al frente de la clase a representarse a sí mismo como fanático de los artefactos hablando y describiendo su favorito.</p>	<p>dudas. Cada uno aportaba lo que había comprendido y así todos terminaban entendiendo.</p> <p>En cuanto a la revisión de la consulta sobre el artefacto favorito en aspectos gramaticales no hubo muchos errores. Esto porque tal vez hicieron uso del traductor ya que la consulta se dejó como tarea para la casa. Sin embargo, se hizo necesario la corrección de la producción escrita durante la estructuración de lo investigado en voz pasiva.</p> <p>Durante dicha actividad, los chicos pusieron en práctica la temática explicada (voz pasiva) y se evidenció el aprendizaje de la estructura gramatical y uso de este. Igualmente se reflejó una mejora satisfactoria en sus escritos. Casi no recurrían a que la docente en formación o el docente del área (mi supervisor) deletreara cada vocabulario o lo escribiera en el tablero. Con el texto investigado y vocabulario aprendido en otras sesiones completaron su discurso.</p> <p>La docente en formación escribió en el tablero algunas expresiones que los estudiantes podían utilizar a la hora de preparar y/o complementar su discurso tales como: <i>“I am going to talk about, to present to you....it is used to...thank you for listening to me...”</i> Los jóvenes tomaron nota y pidieron escuchar y corregir su pronunciación.</p> <p>Durante la presentación de cada estudiante se pudo constatar, que:</p> <ul style="list-style-type: none"> -El uso de gestos y mímicas es una estrategia que seguía siendo muy utilizada por los chicos. Esto les ayudaba a complementar las descripciones de sus artefactos favoritos y mediante el uso de estas se notó más seguridad a la hora de hablar. Los chicos no estaban parados de manera estática e intimidados, sino que al moverse y hacer gestos transmitieron mayor confianza. -La participación y motivación fue absoluta. Incluso aquellos jovencitos que no habían realizado la tarea, la hicieron en clase y sorprendentemente alcanzaron a preparar la presentación. Uno de ellos expresó el interés por hacer parte de la actividad ya que él quería que sus compañeros supieran cuál era su invento favorito. <p>Durante el juego de rol algunos estudiantes, en su afán por hacer una excelente presentación, interrumpían las de sus compañeros ensayando el discurso. Se hace necesario la búsqueda e implementación de estrategias para que este tipo de desorden no se vuelva a presentar.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Al expresarse, se reflejó mayor fluidez que en el primer juego de rol. Se tuvo inconvenientes con los números. Algunos tuvieron que recurrir a leerlos textualmente, otros no los pronunciaron correctamente, otros los mencionaron en español
---	---

	<p>al verse incapaces de decirlos adecuadamente.</p> <p>-La lectura textual de sus escritos continuó como en la aplicación del primer juego de rol. Pero, esta vez fueron menos los que lo hicieron, especialmente aquellos que se atrevieron a salir al frente sin ningún papel o cuaderno en la mano. Y estos fueron los que tuvieron menos errores en su pronunciación, fluidez, tono de voz y performance.</p> <p>- Durante el desarrollo del juego de rol, la docente en formación tomo atenta nota de los aspectos relevantes y se realizó varias grabaciones de voz, los cuales fueron tomados como soporte para la posterior evaluación de la actividad teniendo en cuenta los criterios consignados en la rejilla. Al terminar la actividad, se realizó un corto conversatorio para conocer las impresiones y reflexiones de los estudiantes.</p>
--	--

Journal de board 3

Título del proyecto	Le Jeu de Rôle comme Stratégie Didactique pour Renforcer la Production Orale en Anglais Chez les Étudiants de Dixième Année à l’Institution Éducative Instituto Técnico Arquidiocesano San Francisco de Asís à Pamplona, Norte De Santander.
Tipo	Observación Participante
Sesión	Aplicación del tercer juego de rol de tipo “Role Cards”
Tiempo de la clase	120 minutos
Temática	Conocimientos previos
Objetivo	El estudiante es capaz de hablar sobre los inventos tecnológicos más importantes de la historia.
Fecha	2 de noviembre de 2022
Observador	Sandra Salazar Cordero

Descripción de la actividad	Notas personales (percepciones, reflexiones, preguntas, hipótesis...)
En primera instancia se planteó el warm-up activity. Para esta ocasión estaba planeado decir trabalenguas. Este se escribió en el tablero, se realizó la respectiva pronunciación; los chicos	Se evidenció una mejor pronunciación al realizar el trabalenguas. Los chicos se dieron cuenta que poco o nada les costaba decir un trabalenguas, a pesar del miedo que sintieron cuando supieron sobre la actividad a desarrollar. Con práctica y motivación lograron decir el trabalenguas. No con la velocidad que se esperaba, pero si con el acierto en la pronunciación de cada palabra, el cual era el objetivo de la misma.

<p>tomaron nota y se les dio un tiempo de 3 minutos para practicar antes de pasar al frente.</p> <p>Luego de esto, la docente en formación dio las instrucciones para el desarrollo del tercer y último juego de rol. Este consistía en dos roles, visitante e historiador, para lo cual uno de ellos (El visitante) tenía que realizar ciertas preguntas para conocer más sobre un invento y el otro (historiador) responder a ellas. Los estudiantes tuvieron que hacer uso de las diferentes temáticas abordadas durante el año escolar (tiempos verbales simples y compuestos, el condicional, verbos modales, pronombres reflexivos, cuantificadores, cláusulas relativas, y voz pasiva, y otras vistas en años anteriores, es decir recurrir a sus conocimientos previos) para estructurar el diálogo.</p> <p>A continuación, se realizó la respectiva revisión y corrección de los textos. Al mismo tiempo se realizó una breve explicación de aquellos temas que no recordaban muy bien. Se dio un tiempo prudencial para la preparación de la presentación.</p> <p>Finalmente, cada pareja salió a desarrollar la actividad en frente de los demás compañeros.</p>	<p>Las instrucciones y explicación de la actividad fueron dadas en inglés. Esta vez las entendieron sin necesidad de pedir que la docente en formación las repitiera. Un aspecto a resaltar es que, a diferencia de las otras sesiones donde las instrucciones fueron dadas en voz pausada, esta vez la docente en formación las suministró de manera normal, rápida, sin detenerse a pronunciar lentamente cada frase.</p> <p>Las expresiones en sus caras me hicieron creer que no entendían en lo absoluto. Sin embargo, cuando se les preguntó que explicaran (en lengua materna) en qué consistía el juego de rol, quedé sorprendida ya que lo habían comprendido. Nuevamente cada estudiante hizo su aporte y se complementaban al decir qué y cómo se debía desarrollar la actividad.</p> <p>Tampoco en esta oportunidad se les suministró expresiones, ni ningún tipo de vocabulario. Por lo tanto, los chicos recurrieron a sus notas para estructurar algunas frases, entre ellos los saludos, despedidas, agradecimientos, y el relacionado con los artefactos.</p> <p>Se empleó un poco más de tiempo en la explicación de aquellos temas vistos en periodos académicos anteriores. Pero, al hacerlo se realimentó ese conocimiento. Así mismo se tomó el tiempo para corregir errores de estructuración gramatical que esta vez fueron muy pocos con respecto a los anteriores.</p> <p>Durante la presentación de los pares sucedió algo que no había ocurrido. Unos chicos olvidaron sus líneas (ya que las memorizaban) o se quedaban en silencio sin saber qué más decir y su compañero le recordaba o ayudaba e inmediatamente seguía el discurso. Con lo anterior se pudo observar el trabajo en equipo. Ambos conocían el diálogo y los roles que habían preparado. No obstante, lo negativo fue que recurrieron a la memoria.</p> <p>A pesar de la prohibición del uso de notas, algunos hicieron caso omiso y nuevamente terminaron leyendo el texto. De la misma manera que en las sesiones anteriores, estos chicos fueron los que más errores de pronunciación cometieron. Además, se concentraron más en leer que en ejecutar su performance. Por lo que terminaron su presentación con inseguridad. Mientras que la mayoría de los estudiantes, quienes lo hicieron sin recurrir a ayudas extras (Textos, notas, memoria...), lo hicieron de manera satisfactoria. Los errores en pronunciación y fluidez fueron pocos. Se evidenció mayor calidad en la organización y presentación del juego de rol.</p> <p>Resulta vital mencionar que muchos chicos que eran introvertidos, tímidos en las primeras representaciones, esta vez actuaron de manera natural, sin pena, seguros y activos. Estos</p>
---	---

	<p>mismos hicieron uso de un vocabulario variado, no repetían las mismas expresiones.</p> <p>Todos los chicos participaron nuevamente. Se reflejó una excelente actitud frente a todas las etapas de desarrollo de la actividad. Se evidenció motivación e interés por la actividad del juego de rol de tipo “Role Cards”.</p> <p>Muchos chicos manifestaron sentir nostalgia ya que era el último juego de rol.</p> <p>Durante el desarrollo del juego de rol, se tomaron nota de los aspectos relevantes y se realizó una grabación de voz, los cuales fueron tomados como soporte para la posterior evaluación de la actividad teniendo en cuenta los criterios consignados en la rejilla.</p> <p>Al terminar la actividad, se realizó un corto conversatorio para conocer las impresiones y reflexiones de los estudiantes como era lo habitual. Durante este, algunos chicos compartieron experiencias de sus visitas a museos y cómo esto les ayudo a estructurar el juego de rol. Otros manifestaron “copiarse” de las expresiones de saludos y atención que habían recibido en los museos.</p> <p>Finalmente, se enfatiza en la necesidad de realizar más actividades de juego de rol para mejorar esos aspectos persistentes, tales como la memorización, la lectura textual de los diálogos, etc...Desafortunadamente, por la falta de tiempo no se pudo realizar más juegos de roles. Durante las últimas semanas del tercer periodo académico resultaron diversas actividades interinstitucionales que obligaron a reducir el número de sesiones para aplicar la estrategia.</p>
--	--

Annexe 3:

La grille d'évaluation de la compétence orale (pré-post test).

Achievement/ Criteria	Low	Basic	High	Superior
Vocabulary	Apenas utiliza vocabulario relacionado para dar respuesta a la pregunta.	Utiliza parte del vocabulario relacionado con la pregunta para darle respuesta. Las repeticiones son constantes.	Utiliza variedad de vocabulario para dar respuesta a la pregunta pero las repeticiones persisten.	Utiliza una gran variedad de vocabulario para dar respuesta a la pregunta y evita repeticiones.
Grammar	Muestra un control	Muestra un control de	Muestra un control	Muestra un buen control

	insuficiente de estructuras simples y básicas como el uso del presente simple y pronombres.	estructuras simples y básicas, pero a veces tiene algunos errores.	gramatical razonable, comete errores que no interfieren con la comprensión del mensaje.	gramatical razonable, emitiendo un mensaje claro, usando estructuras apropiadas.
Coherence & cohesion	No muestra coherencia y cohesión en su discurso, ni uso apropiado de las reglas gramaticales.	Muestra poca coherencia y cohesión en su discurso, aplica y corrige algunas reglas gramaticales.	Muestra coherencia y cohesión en su discurso, utilizando conectores y aplicando reglas gramaticales.	Muestra coherencia y cohesión en su discurso, utilizando apropiadamente conectores y las reglas gramaticales.
Fluency	No puede expresar el mensaje fácil y articuladamente.	Expresa alguna parte del mensaje de manera fácil y articulada.	Puede expresar la mayor parte del mensaje de manera fácil y articulada.	Puede expresar, fácil y articuladamente todo el mensaje.
Pronunciation	Pronuncia con poca claridad y tiene dificultad para modular palabras.	Es capaz de pronunciar y modular palabras.	Es capaz de pronunciar y modular bien las palabras.	Es capaz de pronunciar y modular las palabras de manera correcta.

Annexe 4:

LE QUESTIONNAIRE

CUESTIONARIO

Objetivo: En qué medida el juego de roles como estrategia didáctica contribuye en el fortalecimiento de la producción oral del inglés de los estudiantes de décimo grado de la Institución Educativa ITASFA.

Conteste verazmente el siguiente cuestionario. La información que proporcione será usada con fines investigativos y será de carácter confidencial. Es muy importante que conteste el cuestionario completo y con honestidad.

1. ¿Cómo califica su comprensión oral en las clases de inglés?

- Muy buena
- Buena
- Regular
- Mala

2. ¿Cómo califica su participación de manera oral en las clases de inglés?

Muy buena

- Buena
- Regular
- Mala

3. ¿Cree que el juego de roles contribuyó a fortalecer su participación de manera oral en las clases de inglés?

- Sí
- No

4. Cree que el aporte de la estrategia del juego de roles para su participación de manera oral fue:

- Muy importante
- Un poco importante
- Ligeramente importante
- Nada importante

5. De acuerdo a la pregunta anterior, mencione los aportes del juego de rol para su participación oral durante las clases.

Muy didácticos, divertidos y sobre todo que gracias a él se mejoró en cuanto a mi pronunciación oral dentro y fuera del aula.

6. Durante las clases de implementación de la propuesta del juego de roles ¿Qué aspectos del aprendizaje de la lengua se le han facilitado?

- Vocabulario
- La pronunciación
- La escritura
- La escucha
- La lectura
- El habla
- Otro _____

7. ¿Qué aspectos positivos puede usted resaltar de la implementación del juego de rol en las clases de inglés?

- Mejora de ánimo en los estudiantes. - Mejor pronunciación.

- Forma más divertida de aprender.

- Mejora el vocabulario, escucha y habla.

8. ¿Qué aspectos por mejorar puede usted resaltar de la implementación del juego de rol en las clases de inglés?

- Ninguno todo está perfectamente bien elaborado y aplicado.

CUESTIONARIO

Objetivo: En qué medida el juego de roles como estrategia didáctica contribuye en el fortalecimiento de la producción oral del inglés de los estudiantes de décimo grado de la Institución Educativa ITASFA.

Conteste verazmente el siguiente cuestionario. La información que proporcione será usada con fines investigativos y será de carácter confidencial. Es muy importante que conteste el cuestionario completo y con honestidad.

1. ¿Cómo califica su comprensión oral en las clases de inglés?

- Muy buena
- Buena
- Regular
- Mala

2. ¿Cómo califica su participación de manera oral en las clases de inglés?

Muy buena

- Buena
- Regular
- Mala

3. ¿Cree que el juego de roles contribuyó a fortalecer su participación de manera oral en las clases de inglés?

- Sí
- No

4. Cree que el aporte de la estrategia del juego de roles para su participación de manera oral fue:

- Muy importante
- Un poco importante
- Ligeramente importante
- Nada importante

5. De acuerdo a la pregunta anterior, mencione los aportes del juego de rol para su participación oral durante las clases.

Este método es muy eficaz, pues nos ayuda a fortalecer cierto vocabulario, mejorar en la pronunciación e interpretación, además de ser entretenido y didáctico.

6. Durante las clases de implementación de la propuesta del juego de roles ¿Qué aspectos del aprendizaje de la lengua se le han facilitado?

- Vocabulario
- La pronunciación
- La escritura
- La escucha
- La lectura
- El habla
- Otro observador

7. ¿Qué aspectos positivos puede usted resaltar de la implementación del juego de rol en las clases de inglés?

es una manera de crear en conocimientos de una manera más llamativa, que pone nuestros sentidos a funcionar en conjunto

8. ¿Qué aspectos por mejorar puede usted resaltar de la implementación del juego de rol en las clases de inglés?

buscar la manera que todos participen de una u otra manera.

Annexe 6

Matrice d'analyse

Catégories	Sous-catégories	Éléments à analyser	Extraits des données	Instrument de collecte de données
La compétence Orale	Niveau de la Production Orale	Grammaire	<p>Q10 Researcher: Describe one of your classmates. Student : aaaaaah.... nooo Researcher: for example describe Mauricio. Student: aaaa.. ssss....He iseeeeeh...the from Venezuela...He is seventeen. Student:aaaaaaam....eeeeeeeh Jordan, he like to drawf and play... to football and voleyball. Student: mi compañero Mauricio is intellin, una person my bue...good.</p> <p>Q7 Researcher: What is your phone number ? Student : is 321 52....</p> <p><i>Muestra un control insuficiente de estructuras simples y básicas como el uso del presente simple y pronombres.</i> <i>-Achievement: Low</i></p>	-Pré Test- La grille d'évaluation de la compétence orale
		Vocabulaire	<p>Q8 Researcher: Describe one of them (professions). Student : eeehhh....I , I, I, I...will to....and...an ingenieris in....in... no sé cómo se dice ingeniería en sistemas...o similar.....hmmmmm...</p> <p>Student : la medicina like...mmm...ayudar a las personas..no sé cómo se dice...</p>	

		<p>Q9 Researcher: Ok. Describe yourself. Student : mi..mi mismo....eeeeeh.... I am good student, I like to maths, and english, eeeeeeh...I like to....mmmmmmh....eeeeeeeh..... and oranges, and....ya...je je.</p> <p>Q10 Researcher: Describe one of your classmates. Student : she is Evelyn, she has glasses too, she has long hair.</p> <p>- Utiliza parte del vocabulario relacionado con la pregunta para darle respuesta. Las repeticiones son constantes. Achievement: Basic</p>	
	L'aisance	<p>Q8 Researcher: Describe one of the professions. Student : mmm—Teacher...he is a teaching student in at school.</p> <p>Q9 Researcher: Describe yourself. Student : ehhh..describir? My person is smile...alegre... no se cómo decir...</p> <p>Researcher: tell me your phone number Student : mmm three, ten...mmm Oh I forgot it...aaah.. fifty one..thirty one...</p> <p>- Expresa alguna parte del mensaje de manera fácil y articulada. Achievement: Basic</p>	
	Cohérence et cohésion.	<p>Q10 Researcher: Describe one of your classmates. Student :aaaaaaam....eeeeeeeh....he is Jordan, It is...eeeeh. I ...ehhh..he, he like to drawf and play... to football and voleyball.</p> <p>Student : Freider. He is person creativo...play soccer...mmm ya...</p> <p>- No muestra coherencia y cohesión en su discurso, ni uso apropiado de las reglas gramaticales. Achievement: Low</p>	

		<p>Prononciation</p>	<p>Q8 Researcher: <i>ok. Tell me three professions.</i> Student : <i>esss...arquitectik, aaaaamm...ingenieris, and science of match, and english and french speaker.</i></p> <p>Student : <i>Doctor, teacher....ehhh and Policeman (poliseman)</i> Student : <i>like profession, mmm....medicina, ginecología y pediatría</i></p> <p>Q9 Researcher: <i>Describe yourself.</i> Student : <i>eeeh... I am simpatic, intelillint, and chort and nice.</i></p> <p>Student : <i>My number is tre, one, tu, fai, seven, ...</i></p> <p>.</p> <p><i>-Pronuncia con poca claridad y tiene dificultad para modular las palabras.</i> <i>Achievement: Low</i></p>	
		<p>Compréhension orale</p>	<p>Q5 Researcher: <i>Ok. Tell me, How old are you ?</i> Student : <i>How old are you ?...No entiendo teacher.</i> Student : <i>How old are you ? (Se pronuncia más despacio)</i> Student: <i>Aaaaaah...Very good!</i></p> <p>Q4 Researcher: <i>Now, spell your last name.</i> Student: <i>eh...cómo asi teacher, no entiendo...</i></p> <p>Student : <i>No entiendo lo que me dice profe...</i></p> <p>Q2 Researcher: <i>What is your last name.</i> Student: <i>Gleidimar</i></p> <p>Q8 Researcher: <i>Describe one of the professions.</i> Student : <i>aaaaah...aaaaam...¿es la de describir a un compañero?</i></p> <p>Student : <i>ahhh... ?</i></p>	

			<p>Researcher: Describe one of them, the professions. Student : aaaaah yaaa...</p> <p>Researcher: no, describe a profession...describe... Student : mmmmmm....no</p>	
Le Jeu de Rôle	Types de Jeux de Rôle	Fiche de Rôle	<p><i>Luego de dar las indicaciones de cómo se estructuraba el juego de rol, los estudiantes buscaron a su amigo y/o compañero de mayor confianza para realizar la actividad juntos, de manera que, al organizar las hileras, cada pareja se acomodó de manera intencional. La presentación se realizó de manera organizada, siguiendo la secuencia de descripción, uso de expresiones corporales, uso de las expresiones para pedir más información sobre el objeto o sujeto a adivinar. Sin embargo, en cuanto al orden lógico y ordenado, la mayoría de los estudiantes optaron por hacer uso de todas las expresiones de pedir más información antes que tratar de adivinar el objeto/persona con las primeras descripciones dadas por su compañero de al frente.</i></p> <p><i>Este tipo de estrategia pedagógica, como lo es el juego de rol, prácticamente obliga a los estudiantes a hacer uso de la expresión oral, habilidad de la lengua que poco la usan durante la explicación y desarrollo de una temática. No obstante, algo que resalto es la motivación y el esfuerzo que noté en ellos para hacerlo lo mejor posible. Todos estaban nerviosos, pero ninguno se negó a participar. Esto realmente me llenó de satisfacción, porque era la primera vez que realizaban una actividad de este tipo y les gustó.</i></p> <p><i>Todos los chicos participaron nuevamente. Se reflejó una excelente actitud frente a todas las etapas de desarrollo de la actividad. Se evidenció motivación e interés por la actividad. Muchos chicos manifestaron sentir nostalgia ya que era el último juego de rol.</i></p> <p><i>Al terminar la actividad, se realizó un corto conversatorio para conocer las impresiones y reflexiones de los estudiantes como era lo</i></p>	<p>Journal de Bord 1</p> <p>Journal de Bord 3</p>

			<p><i>habitual. Durante este, algunos chicos compartieron experiencias de sus visitas a museos y cómo esto les ayudo a estructurar el juego de rol. Otros manifestaron “copiarse” de las expresiones de saludos y atención que habían recibido en los museos.</i></p>	
		Jeu Réel	<p><i>Durante la actividad, la mayoría de los estudiantes se distrajeron con el material escrito de sus descripciones, ya que no siguieron las indicaciones y leyeron todo el tiempo las líneas. Solo dos parejas siguieron las pautas. Además, muchos participantes no mantuvieron la atención en el momento de escuchar la descripción que hacía su compañero de al frente ya que tenían más interés en pedir más información, y otras veces se dedicaban a repasar sus líneas, es decir, seguían practicando la pronunciación de sus escritos.</i></p> <p><i>Durante la presentación de cada estudiante se pudo constatar, que:</i></p> <p><i>-La participación y motivación fue absoluta. Incluso aquellos jovencitos que no habían realizado la tarea, la hicieron en clase y sorprendentemente alcanzaron a preparar la presentación. Uno de ellos expresó el interés por hacer parte de la actividad ya que él quería que sus compañeros supieran cuál era su invento favorito.</i></p>	Journal de Bord 2
	L'attitude en Cours	Motivation/intérêt	<p><i>-Q7. ¿Qué aspectos positivos puede usted resaltar de la implementación del juego de rol en las clases de inglés?</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <i>-“Se nos hace interesante la clase o ganas de participar”</i> <i>-“Un mayor compromiso por aprender”</i> <i>-“Es una manera de crecer en conocimientos de una manera más llamativa, que pone nuestros sentidos a funcionar en conjunto”</i> <i>-“Las clases se tornan más entretenidas”</i> <i>-“ Nuevas maneras de aprender el idioma”</i> <i>-“Más participación en clase”</i> <p><i>- No obstante, algo que resalto es la motivación y el esfuerzo que noté en ellos para hacerlo lo mejor posible. Todos estaban nerviosos, pero ninguno se negó a participar. Esto realmente me</i></p>	<p>Questionnaire</p> <p>Journal de Bord 1</p>

		<p><i>parados de manera estática e intimidados, sino que al moverse y hacer gestos transmitieron mayor confianza. (JB2)</i></p> <p><i>-Al recurrir a la expresión corporal su timidez se opacaba. Realmente disfrutaron esta parte de la actividad. Todos los estudiantes usaron este recurso. (JB1)</i></p> <p><i>- Los estudiantes no temen en salir de su zona de confort; al principio les dio miedo, pero a medida que se dieron cuenta que lo podían hacer, los chicos descubrieron su potencial y lo aprovecharon.</i></p> <p><i>- Resulta vital mencionar que muchos chicos que eran introvertidos, tímidos en las primeras representaciones, esta vez actuaron de manera natural, sin pena, seguros y activos.</i></p> <p><i>- Durante la presentación de los pares sucedió algo que no había ocurrido. Unos chicos olvidaron sus líneas (ya que las memorizaban) o se quedaban en silencio sin saber qué más decir y su compañero le recordaba o ayudaba e inmediatamente seguía el discurso. Con lo anterior se pudo observar el trabajo en equipo. Ambos conocían el diálogo y los roles que habían preparado. No obstante, lo negativo fue que recurrieron a la memoria.</i></p>	Journal de Bord 3
Renforcement de la Compétence Orale	Compréhension orale	<p>Q2 Researcher : <i>Could you spell your first and last name, please?</i> Student: <i>Yes, it's SULEY: es-iu-el-i-uay and SUAREZ: es-iu-ei-ar-ized</i></p> <p><i>Las instrucciones y explicación de la actividad fueron dadas en inglés. Esta vez las entendieron sin necesidad de pedir que la docente en formación las repitiera. Un aspecto a resaltar es que, a diferencia de las otras sesiones donde las instrucciones fueron dadas en voz pausada, esta vez la docente en formación las suministró de manera normal, rápida, sin detenerse a pronunciar lentamente cada frase (...) cuando se les preguntó que explicaran (en lengua materna) en qué consistía el juego de rol, quedé</i></p>	-Post Test- Journal de Bord 3

			<p><i>sorprendida ya que lo habían comprendido. Nuevamente cada estudiante hizo su aporte y se complementaban al decir qué y cómo se debía desarrollar la actividad.</i></p>	
		Production Orale	<p style="text-align: center;">Vocabulaire</p> <p>Q4. Researcher : <i>Describe yourself.</i> Student: <i>I am black skinned, I wear glasses, have black hair, aaaah..not very tall, and I'm a good person.</i></p> <p>Q5 Researcher : <i>Describe one of your classmates.</i> Student: <i>Ginet. She is tall, a beautiful ,intelligent, and charismatic girl.</i></p> <p>Student: <i>He's name is Deivy. He has also glasses. He's taller than me, mmm..he's strong (...) Is a good friend and good representative of our class.</i></p> <p>Student: <i>Suley is pretty intelligent, sometimes she is shy...</i></p> <p><i>- Utiliza variedad de vocabulario para dar respuesta a la pregunta, pero las repeticiones persisten.</i> <i>Achievement: High</i></p> <p><i>(...) los chicos pusieron en práctica la temática explicada (voz pasiva) y se evidenció el aprendizaje de la estructura gramatical y uso de este. Igualmente se reflejó una mejora satisfactoria en sus escritos (...) Con el texto investigado y vocabulario aprendido en otras sesiones completaron su discurso.</i></p> <p><i>(...) Tampoco en esta oportunidad se les suministró expresiones, ni ningún tipo de vocabulario. Por lo tanto, los chicos recurrieron a sus notas para estructurar algunas frases, entre ellos los saludos, despedidas, agradecimientos, y el relacionado con los artefactos.</i></p>	<p>-Post Test-</p> <p>La grille d'évaluation de la compétence orale.</p> <p>Journal de Bord 2</p> <p>Journal de Bord 3</p>

		<p><i>-Q7. ¿Qué aspectos positivos puede usted resaltar de la implementación del juego de rol en las clases de inglés?</i> <i>- “Que uno aprende vocabulario nuevo (...)”</i> <i>- “(...) Mejoramiento del vocabulario”</i> <i>- “ (...) fortalecer cierto vocabulario (...)”</i></p>		Questionnaire
			<p style="text-align: center;">Prononciation</p> <p>Q3 Researcher: What is your phone number ? Student: <i>my pone number is three-one-óu-two-two-óu-fifty one-forty one.</i></p> <p>Q7 Researcher: Describe a device and say its impact on our society. Student: <i>the telephone. It shorterns distance...and..opens up a new possibilities to conect people.</i></p> <p>Student: <i>eeeh...I think the most important in our society is the computer because is one revolutionary machine that...mmm... changed all the furer...the future.</i></p> <p><i>-Es capaz de pronunciar y modular bien las palabras.</i> Achievement: High</p> <p><i>-Pronuncia de manera correcta y fluida la mayoría de palabras trabajadas en clase.</i> Desempeño: Alto</p> <p><i>- La lectura textual de sus escritos continuó como en la aplicación del primer juego de rol. Pero, esta vez fueron menos los que lo hicieron, especialmente aquellos que se atrevieron a salir al frente</i></p>	<p>-Post Test-</p> <p>La grille d'évaluation de la compétence orale.</p> <p>La Grille d'évaluation d'activités du jeu de rôle.</p> <p>Journal de Bord 2</p>

		<p><i>sin ningún papel o cuaderno en la mano. Y estos fueron los que tuvieron menos errores en su pronunciación, fluidez, tono de voz y performance.</i></p> <p><i>- Los chicos al escuchar de manera constante el inglés mejoran considerablemente la pronunciación y utilizan las expresiones utilizadas por la docente practicante.</i></p> <p><i>-(...) Mientras que la mayoría de los estudiantes, quienes lo hicieron sin recurrir a ayudas extras (Textos, notas, memoria...), lo hicieron de manera satisfactoria. Los errores en pronunciación y fluidez fueron pocos. Se evidenció mayor calidad en la organización y presentación del juego de rol.</i></p> <p><i>-Q4 Cree que el aporte de la estrategia del juego de roles para su participación de manera oral fue:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <i>o Muy importante</i> <p><i>-Q5 De acuerdo a la pregunta anterior, mencione los aportes del juego de rol para su participación oral durante las clases.</i></p> <p><i>- “La pronunciación y la escucha mejora el vocabulario”.</i></p> <p><i>- “Mejor pronunciación, el vocabulario, la escritura”</i></p> <p><i>- “(...) gracias a él he mejorado en cuanto a mi pronunciación oral dentro y fuera del aula”</i></p> <p><i>- “Este método es muy eficaz, pues nos ayudó a fortalecer cierto vocabulario, mejorar en la pronunciación e interpretación, además de ser entretenido y didáctico”.</i></p> <p><i>- “Lo aportó para mejorar la pronunciación del inglés y mejorar el habla”.</i></p>	<p>Journal de Bord 3</p> <p>Questionnaire</p>
--	--	---	---

			- “(...) se mejora la pronunciación y lectura, por lo menos cuando se usa el trabalenguas”.	
			<p>L’aisance</p> <p>Q1 Researcher: Introduce yourself.</p> <p>Student: my name is Mauricio, I’m seventeen years old, mmm...I was born in Venezuela more specifically in Anaco, a city from...no... in the East.</p> <p>Student: my name is Suley, I’m sixteen years old, I am from Pamplona.</p> <p>-Puede expresar la mayor parte del mensaje de manera fácil y articulada.</p> <p>Achievement: High</p> <p>Grammaire</p> <p>Q6 Researcher: Mention a profession and state its importance in society.</p> <p>Student: eeeeh...the doctors are very important in our society because they help people, they help to be better.</p> <p>Student: the engineers because..they contribute the construction and the creation of devices.</p> <p>Student: the headphones...eeeeeh..impact in prevent about the listening to music without (...) noise....</p> <p>-Muestra un control de estructuras simples y básicas, pero a veces tiene algunos errores.</p> <p>Achievement: Basic</p>	-Post Test-
			<p>Cohérence et cohésion</p> <p>Q5 Researcher : Describe one of your classmates.</p> <p>Student: He’s name is Deivy. He has also glasses. He’s taller than me, mmm..he’s strong...mmmm..I don’t know..He is he....</p>	La grille d’évaluation de la compétence orale.
				Post Test

			<p>Q1 Researcher: <i>Introduce yourself.</i> Student: <i>My name is Oliver...I have sixteen...no...I am sixteen years old....</i></p> <p><i>-Muestra poca coherencia y cohesión en su discurso, aplica y corrige algunas reglas gramaticales.</i> Achievement: <i>Basic</i></p> <p>Q5. <i>De acuerdo a la pregunta anterior, mencione los aportes del juego de rol para su participación oral durante las clases.</i> <i>- “Me ayudó a pensar más a la hora de acomodar una frase en inglés”</i></p>	<p>La grille d'évaluation de la compétence orale.</p> <p>Questionnaire</p>
--	--	--	---	--

Annexe 7.

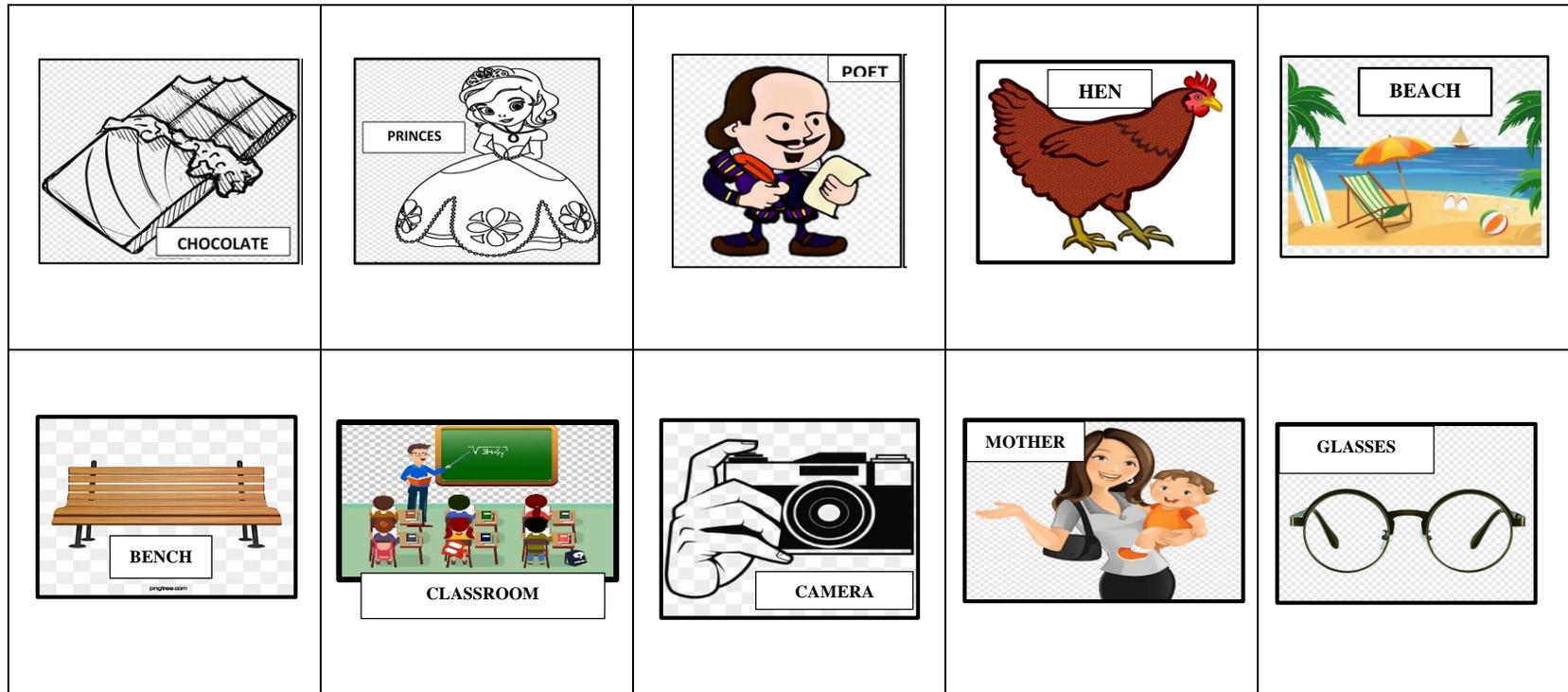
Ressource didactique pour la mise en œuvre de la «Lotería»

LOTTO



Annexe 9: Preuve photographique de la mise en œuvre du Jeu de Rôle

- Images à décrire dans le premier jeu de rôle



- Des images du jeu de rôle