



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS
DIVISIÓN DE ESTUDIOS DE POSGRADO



LOS JUEGOS DE ROL COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA PARA IMPULSAR AL ALUMNO EN EL DESARROLLO DE SU HABILIDAD ORAL EN INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA EN EL CENTRO DE IDIOMAS DEL INSTITUTO TECNOLÓGICO DE NUEVO LEÓN.

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA OBTENER EL GRADO DE

MAESTRÍA EN LINGÜÍSTICA APLICADA A LA ENSEÑANZA DE LENGUAS EXTRANJERAS

PRESENTA

LIC. SOFÍA LIZETH MORENO HERNÁNDEZ

A handwritten signature in black ink that reads 'Julio Hernández Maldonado'.

DIRECTOR DE TESIS:

MTRO. JULIO HERNÁNDEZ MALDONADO

Ciudad Universitaria, San Nicolás de los Garza, N.L., a 27 de junio de 2017

CONTENIDO

DEDICATORIA	4
RESUMEN.....	5
INTRODUCCIÓN.....	7
CAPÍTULO 1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	10
Antecedentes	10
1.1 Planteamiento del problema.....	15
1.1.2 Desarrollo	18
1.1.3 Justificación.....	19
1.1.4 Interés científico	21
1.1.5 Interés social.....	21
CAPÍTULO 2. MARCO TEÓRICO	22
2.1 El habla en la lingüística	22
2.1.1 La definición del habla con un enfoque lingüístico.....	22
2.1.2 Los elementos del habla	24
2.1.3 Puntos a considerar sobre el habla.....	26
2.1.4 Tipos de actividades de expresión oral.....	28
2.2 La enseñanza del habla con un enfoque lingüístico en el aprendizaje de una lengua extranjera	28
2.2.1 ¿Qué es la enseñanza del habla?.....	28
2.2.2 Razones para enseñar el habla de la lengua extranjera.....	29
2.2.3 Objetivo para enseñar el habla de la lengua extranjera	30
2.2.4 Tipos de desenvolvimiento del habla dentro del salón de clases.....	31
2.2.5 El rol del maestro durante las actividades orales.....	33
2.3 Definición de juego de rol (role play)	35
2.3.1 Razones para emplear el juego de rol en el aula.....	36

2.3.2 Tipos de rol dentro de los juegos de rol	37
2.3.3 Categorías de los juegos de rol.....	38
2.3.4 Técnicas del control del juego de rol.....	39
2.3.5 El propósito del juego de rol	39
2.3.6 El significado del juego de rol dentro del aprendizaje del inglés como segunda lengua	40
2.4 Desarrollo de la habilidad oral mediante los juegos de rol.....	41
CAPÍTULO 3. METODOLOGÍA	42
3.2 Selección de la muestra.....	45
3.3 Diseño metodológico: Investigación- Acción	46
3.3.1 Instrumentos	51
3.3.2 Recolección de datos	57
3.4 Análisis de datos.....	58
CAPÍTULO 4. PROPUESTA DIDÁCTICA.....	78
4.1 Descripción general.....	79
4.2 Propuesta didáctica.....	80
Datos de identificación.....	81
Presentación.....	81
Propósito.....	82
Planeación	82
Rúbrica de evaluación	84
4.3 Interpretación de resultados.....	85
CONCLUSIONES.....	95
RECOMENDACIONES PARA FUTURAS INVESTIGACIONES	99
REFERENCIAS	100
ANEXOS	104
Anexo 1 Folleto de actividades.	104

DEDICATORIA

A Dios.

Por haberme brindado sabiduría, paciencia y entendimiento, para lograr llegar a culminar esta investigación, además de su infinita bondad y amor.

A mis padres y hermano.

Por haberme apoyado en todo momento, por sus consejos, sus valores, por la motivación constante que me ha permitido ser una persona de bien, por sus ejemplos de perseverancia y constancia, pero principalmente por su amor incondicional.

A mis maestros.

Mtro. Julio Hernández, por su tiempo dedicado a leer esta investigación; a la Dra. Elizabeth Alvarado por su gran apoyo y motivación para la culminación de este producto integrador, así como por sus enseñanzas en el transcurso de esta maestría; a la Dra. María Eugenia Flores por el gran apoyo brindado durante mi estancia en el posgrado y por impulsar el desarrollo de mi formación profesional.

Al personal de servicios escolares del posgrado de la Facultad de Filosofía y Letras.

Por su apoyo y disposición para escuchar y dar respuesta a las dudas que surgieron durante mi estancia en el posgrado.

Al Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACYT).

Por su apoyo y la beca otorgada, la cual fue fundamental para tomar la decisión de iniciar la Maestría en Lingüística Aplicada, así como por la oportunidad brindada para ampliar mis conocimientos en la Universidad de Oviedo, en España.

Finalmente a los maestros que me ayudaron en asesorías y dudas presentadas en la elaboración de esta investigación.

RESUMEN

El siguiente producto integrador de aprendizaje realiza el análisis y evaluación del desempeño de los estudiantes en el desarrollo de su habilidad oral en inglés en el Centro de Idiomas del Instituto Tecnológico de Nuevo León, cuando se hace uso de los juegos de rol como herramienta didáctica dentro del aula.

En el ambiente áulico, es importante que los estudiantes entren en un estado de cohesión grupal el cual les permita tener confianza en ellos mismos y en sus compañeros, es decir brindarles la seguridad necesaria para que no teman a participar en las distintas actividades indicadas por el maestro.

Para aprender un idioma correctamente es primordial que los estudiantes dominen las cuatro habilidades lingüísticas: expresión oral, comprensión auditiva, expresión escrita y comprensión lectora. Este trabajo de investigación se enfoca en el diseño de una propuesta didáctica para lograr que los estudiantes logren el desarrollo de la habilidad oral dentro del idioma Inglés, así como apoyar a los maestros en la creación de actividades que involucren al juego de rol, para el desarrollo de la misma, y para optimizarles el tiempo de enseñanza en el aula.

En el primer capítulo se plantea la problemática, se establecen los objetivos del presente producto integrador, así como la justificación del mismo, y la importancia que tiene el estudio dentro de la sociedad. El segundo capítulo refiere al marco teórico, en el cual se abordan los temas importantes a tratar dentro de esta investigación, citando a diversos autores los cuales nos

orientan a comprender y entender puntos importantes dentro del lenguaje y la herramienta didáctica llamada, juego de rol. En el tercer capítulo se enuncia la metodología implementada y se exponen los instrumentos diseñados para la recolección de datos y realizar el análisis de necesidades. En el cuarto capítulo se expone la propuesta didáctica, con la cual se desea mejorar las necesidades identificadas en el análisis realizado en el capítulo 3, así como la evaluación del desarrollo de la habilidad oral en estudiantes, al hacer uso de los juegos de rol.

Se presentan las conclusiones a las que se llegaron con la investigación y se responde a los objetivos del producto integrador; de la misma manera se enuncian las recomendaciones para los próximos investigadores.

Palabras clave:

Juego de rol

Habilidad oral

Cohesión grupal

INTRODUCCIÓN

Las aulas son entornos sociales, la enseñanza y el aprendizaje se producen a través de la interacción social entre los profesores y los estudiantes. Debido a que la enseñanza y el aprendizaje tienen lugar en las aulas, son procesos complicados y éstos son afectados por las relaciones que se dan entre quienes conforman el grupo.

Las interacciones y relaciones entre profesores - alumnos, y los propios alumnos mientras trabajan juntos, constituyen los procesos grupales del aula. Los procesos de grupo son de suma importancia ya que en la mayoría de los casos es necesario crear un ambiente de solidaridad y empatía, para que una vez logrado, tanto el alumno como el maestro sean capaces de desenvolverse en un ambiente de confidencialidad para que no exista el miedo a fallar cuando el alumno está en su proceso de aprendizaje. El maestro debe ser capaz de lograr, a través de diversas actividades dirigidas por él mismo, que sus alumnos se sientan seguros y así tengan la plena confianza en desenvolverse en el entorno del aula, al poner en práctica lo que han aprendido.

“Las habilidades interpersonales, el trabajo en grupo y la empatía son ingredientes importantes en la adquisición de una segunda lengua, ya que los estudiantes logran tener la confianza suficiente para cuando el maestro quiera que el alumno demuestre sus habilidades lingüísticas” (Fitzgerald, 1996). Ciertamente, cuando un alumno no se siente en plena confianza con sus compañeros y su maestro, no será capaz de desarrollarse, o se le dificultará participar en

las actividades que el maestro le indique, debido al temor a las burlas y comentarios negativos de sus propios compañeros. Es por ello que depende del maestro crear un ambiente agradable, en el cual, los alumnos logren sentir comodidad al estar ahí y así compartir los conocimientos que han adquirido.

Es importante que los alumnos se sientan cómodos en su salón de clase; cuando las personas están bajo estrés o sienten ansiedad, ocurre un bloqueo mental y esto provoca que fallen durante el proceso de adquisición del aprendizaje, en este caso del idioma inglés. Cuanto más los alumnos son capaces de entrar en completa calma en su clase, más fácil será para ellos entender lo que se está diciendo y será posible comenzar el proceso de adquisición del idioma.

El aprendizaje de idiomas inicia cuando los estudiantes comienzan por escuchar a la gente y se les habla de cosas en su entorno inmediato. Cuando el maestro habla con un alumno principiante, la temática de la charla con él o ella, se relacionará a los objetos o eventos que él o ella puede ver, oír, o tocar. Cuando el maestro interactúa cara a cara con un estudiante que justo inicia su relación con el idioma inglés, utiliza vocabulario sencillo, y las expresiones son más dinámicas de lo que serían si se estuviera comunicando con un hablante nativo, o un alumno de nivel avanzado, esto debido a que el maestro tiene deseo de ser comprendido por su estudiante.

El objetivo del maestro de inglés como lengua extranjera al hablar con sus estudiantes es, que ellos entiendan lo que está tratando de comunicar, es por ello que no sólo se comunica con palabras, sino también con objetos, imágenes, y gestos.

Es motivador para los alumnos, darse cuenta de que, incluso si son principiantes en la adquisición del inglés como segunda lengua, pueden comunicar información con éxito en su totalidad en este idioma. Promueve una tremenda sensación de logro y les da una confirmación inmediata de que se están gestando progresos, y esto hace que sientan más seguridad. Esto resulta

importante pues es lo que quieren lograr los maestros, su objetivo no sólo es que los estudiantes aprendan a expresarse en la segunda lengua que están en proceso de adquisición, sino que sean capaces también de alcanzar el desarrollo de las cuatro habilidades lingüísticas por ser un excelente hablante del idioma inglés.

Las relaciones entre los alumnos y los profesores indican la interacción que surge entre ellos mismos, Van Lier (1988, p. 94-120) distingue cuatro tipos básicos de interacción en el aula:

“A). the teacher has no control over the topic and the activity.

B). the teacher controls the topic but not the activity.

C). the teacher controls the topic and the activity.

D). the teacher controls the activity but not the topic.”

En un aula tradicional, donde se prepara a los alumnos para desenvolverse en una segunda lengua, en este caso el idioma inglés, es el maestro quien se encuentra en el centro y, por tanto, se trata principalmente de la interacción profesor-alumno, pero la mejor manera para que logre darse con éxito la adquisición de una segunda lengua es, que los alumnos son quienes deben estar en el centro, para que de esta manera la interacción cambie de profesor-alumno a alumno-profesor y alumno-alumno, y producir de este modo un aprendizaje más eficaz. Esto es lo que volverá más fácil la adquisición de una segunda lengua, porque incluso si los alumnos tienen el control sobre la clase, logran sentirse seguros si tienen dudas de algún tema sobre el que estén debatiendo o practicando, saben que el maestro está junto a ellos para corregir sus errores, y motivarlos a seguir adelante en el aprendizaje, y obtener por lo tanto resultados favorables, principalmente para el alumno, el cual al final del curso se podrá dar cuenta de los avances que ha logrado hasta el momento, esto es un motivo más para que avancen y perfeccionen las cuatro habilidades que lleva consigo el idioma adquirido. Este trabajo de investigación, tiene como objetivo analizar y

comprobar los resultados arrojados de las observaciones realizadas en un grupo de alumnos principiantes en el idioma inglés, pertenecientes al Tecnológico de Nuevo León, dentro del cual sus clases tendrán siempre una participación como, juego de rol, para poner en práctica el material que sea revisado previamente, esto es gramática, vocabulario y nuevas expresiones.

CAPÍTULO 1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Antecedentes

Se hizo una búsqueda de investigación relacionada al tema del uso de los juegos de rol para motivar la participación oral en el idioma inglés como segunda lengua y llevar a cabo un desarrollo satisfactorio en el desempeño de la habilidad oral en el estudiante. Esto con el objetivo de conocer estudios previos que ayuden en el proceso de la investigación que ha sido mencionada con anterioridad. Los estudios se encuentran divididos en tres niveles, según el lugar donde se llevaron a cabo las investigaciones: internacional, y nacional.

A nivel internacional se encuentra el estudio hecho en el departamento de formación de maestros y profesores de educación en la Universidad de Tanjungpura, situada en Indonesia, el cual es denominado “La enseñanza de la habilidad oral a través de juegos de rol”. Dicho trabajo de investigación fue realizado por Sunardi, Zainal Arifin y Eni Rosnija en el año 2013.

La investigación habla sobre el uso de los juegos de rol para conocer el avance de los alumnos en el desarrollo de la habilidad oral. Hace mención a la importancia de que el alumno participe y practique lo aprendido en clase, mediante éste tipo de actividades. Los autores de esta investigación hacen una relación entre la participación oral y el vocabulario que cada alumno es capaz de producir, al señalar que, el número de palabras conocidas por el estudiante es un factor clave para el desempeño oral del inglés como segunda lengua, ya que cuando el aprendiz no tiene

un amplio conocimiento de verbos, adjetivos, sustantivos, entre otros, se limita a expresar sus ideas debido a que no es capaz de producir el mensaje que desea comunicar por desconocer la palabra equivalente en su lengua materna.

La metodología aplicada en esta investigación fue de carácter mixto, es decir se usaron aspectos cuantitativos y cualitativos. Cualitativos porque se hicieron observaciones dentro del aula durante todo el proceso de investigación. Cuantitativo porque se aplicaron dos tipos de exámenes a los estudiantes, uno antes de iniciar cualquier actividad de *role play* para conocer el desempeño oral en inglés de cada alumno y otro después de las actividades que lleva consigo el juego de rol, para conocer los avances logrados y el desempeño del estudiante luego de ser partícipe de esta técnica para fortalecer la habilidad oral.

Los objetivos de la investigación fueron analizar si el juego de rol ayuda en el desarrollo de la habilidad oral de un segundo idioma, en los estudiantes, así como comprobar que los factores que limitan el desarrollo de ésta habilidad son, la confianza que cada alumno tiene en sí mismo, y la falta de vocabulario para expresar cualquier mensaje que el estudiante desee expresar.

Finalizada la investigación, los resultados fueron favorables. Los autores de este trabajo dan a conocer que efectivamente el juego de rol ayuda a que el estudiante pierda el miedo a hablar frente a sus compañeros y maestro, esto es debido a que el alumno ve este tipo de actividades como eso, como un juego, el cual le permite participar sin temor a equivocarse, hay disminución de estrés y el alumno disfruta de practicar lo aprendido en clase, mediante el juego de rol.

En seguimiento a las investigaciones encontradas a nivel internacional, se encuentra otro estudio realizado por el departamento de inglés en la Universidad Stamford de Bangladés, por Priscila Islam y Tazaria Islam, en el año 2012, denominado “La importancia del juego de rol en la

mejora de las habilidades de expresión oral en grupos de enseñanza de inglés con gran cantidad de alumnos”

La investigación habla sobre la mejora de la habilidad oral en el estudiante, a través de los juegos de rol en grupos grandes, analiza también la manera en que el estudiante es evaluado. También hace mención a las ventajas y desventajas del aprendizaje y desarrollo de la habilidad oral al hacer uso de los juegos de rol. Las autoras de esta investigación hacen mención a los factores que inhiben la participación del estudiante en las actividades de juego de rol, la que presume ser más importante es la pena a hablar en público, y peor aún, el temor a equivocarse al momento de participar. Mencionan que el alumno muestra una capacidad positiva de adaptación, sin embargo, es muy difícil para él tener que formar una relación de verdadero compañerismo, debido a que le es difícil expresar sus emociones.

Para la investigación, se recogieron datos cualitativos en forma de cuestionarios, entrevistas grupales, observación en el aula, y el resultado de la evaluación del rendimiento de los estudiantes en la habilidad oral. Los objetivos de la investigación fueron analizar si el uso de la técnica de los juegos de rol arroja un impacto positivo dentro del desarrollo de la habilidad oral y si el estudiante muestra una actitud positiva al participar en ellos.

Finalizada la investigación, las autoras de la misma mencionan que efectivamente existe un impacto positivo en la enseñanza de un segundo idioma y del desarrollo de la habilidad oral en el mismo. Aunque también hacen referencia a que en muchas ocasiones el juego de rol puede salirse de control debido a que los estudiantes no llevan el mismo ritmo de trabajo y esto lleva a que exista una situación un tanto caótica porque todos los alumnos necesitan la atención del maestro para recibir la retroalimentación necesaria para continuar cada uno con la actividad en la que desarrollarán la habilidad oral.

A nivel nacional se encuentra el estudio realizado en la Universidad Autónoma de Baja California, México, por Daniel Ordorica Silva, en el año 2010, denominado “Motivación de los alumnos universitarios para estudiar inglés como lengua extranjera”, el cual habla acerca de los factores diversos que motivan al estudiante a aprender inglés. El autor indica que existe una fuerte relación entre los factores afectivos y el éxito del estudiante, señalando a la motivación como el principal factor afectivo. Así mismo hace mención de aspectos como la personalidad del estudiante, intelectuales, el auto –aprendizaje, la competencia existencial, habla también de una situación geográfica, los cuales son determinantes en el interés y motivación del alumno para aprender inglés como segunda lengua.

La metodología utilizada durante esta investigación fue de carácter cualitativo, ya que para obtener resultados positivos o negativos, se aplicaron encuestas a los alumnos, se encuestaron a 30 alumnos de inglés y 30 de otros idiomas (francés e italiano), para conocer mediante ellas, el interés de perseverancia y motivación de cada alumno en el curso de inglés.

El objetivo de esta investigación realizada por Daniel Ordorica fue definir ¿cuáles son los factores que determinan esa motivación o que hacen que el alumno se sienta motivado?; por ejemplo, ¿por qué el alumno estudia inglés?, ¿qué piensa de su entorno en el salón de clase, de sus maestros, de la cultura anglosajona?

El autor de la misma menciona como conclusión que es de suma importancia que exista la motivación, esto con el fin de que el alumno persevere en el aprendizaje de un segundo idioma, menciona que es necesario que el maestro muestre una actitud positiva ante la enseñanza, de modo que el alumno, encuentre al mentor como un motivador, también es importante que se cree un ambiente agradable, de compañerismo y empatía dentro del salón de clases.

Dentro del mismo aspecto, se encuentra también una investigación realizada en la Facultad de Idiomas de la Universidad Autónoma de Baja California, en el campus de Tijuana, por Carolina Bañuelos García, denominada “Un estudio sobre la producción oral del idioma inglés”; ésta investigación trata el tema sobre la producción oral en los cursos de inglés, la cual aborda los diferentes problemas que se le presentan al estudiante de una segunda lengua. Indica que durante el proceso de aprendizaje, el alumno logra el desarrollo de las cuatro habilidades del idioma: comprensión auditiva, expresión oral, lectura y escritura, así como el desarrollo del auto-aprendizaje. Hace mención también acerca de cuando el estudiante ha concluido las horas programadas para los diferentes niveles de aprendizaje señalados por la universidad; en este aspecto hace referencia a que cuando concluye con el curso, el alumno ya no está más en contacto con sus compañeros y maestros, lo cual de cierta manera impide que siga secuencia a la práctica, lo aprendido en clase, en especial al enfocarse enfocándose en la habilidad oral. Esto sucede debido a que ciertamente no es necesario el uso de un segundo idioma para comunicar sus ideas, pues su entorno, las personas con quienes convive son hablantes del español.

Para realizar este estudio se seleccionó una metodología cualitativa debido a que se pretendió explorar una situación a través de la indagación del cómo y por qué suceden las cosas. Para realizar la investigación de campo se utilizaron dos tipos de instrumentos: observaciones y entrevistas.

El objetivo de la investigación fue conocer si dentro del aula, el maestro hacía uso de actividades que realmente promovieran la práctica oral del alumno, es decir, conocer en qué tipos de actividades el alumno lograba seguir el patrón oral que el maestro indicaba, al poner en práctica la gramática aprendida durante la etapa a evaluar.

El análisis de los datos recaudados llevó a la conclusión que las actividades dedicadas a la producción oral en ningún grupo fueron suficientes, las autoras coinciden también en que el maestro debe guiar al alumno para que busque su propio crecimiento como aprendiz del idioma y sus propias oportunidades, que sea consciente de su responsabilidad en este proceso de instrucción y desarrolle la autonomía, pues será él quien recibirá los beneficios de este aprendizaje.

1.1 Planteamiento del problema

El tema del uso de los juegos de rol para impulsar al alumno a la participación oral, se decide abordar desde el momento en que la autora de ésta propuesta didáctica realiza su servicio social y prácticas profesionales dentro de la Preparatoria N° 15, unidad Madero de la Universidad Autónoma de Nuevo León, cuando estuvo a cargo de grupos de tercer y cuarto semestre, una de las tantas problemáticas que nos parece interesante para buscar una solución, es la poca participación que tiene el alumno al momento en que se le pide que lea un texto en la clase, y que entable conversaciones como práctica de la gramática y del nuevo vocabulario adquirido en la clase a participar, y esto, no es porque el alumno no sea capaz de formular oraciones en el idioma inglés que se está aprendiendo, al contrario, reconoce y sabe lo que quieren decir al seguir las reglas gramaticales (aunque surgen ciertas dudas las cuales son resueltas por el maestro), lo que causa que el alumno no participe al hablar en público y frente a sus compañeros de clase, es la falta de confianza que él tiene de sí mismo debido a la cultura social que se vive dentro del aula, pues el alumno indica que no quiere participar no porque no reconozca cómo debe expresarse, sino por el temor a las burlas de sus compañeros si él pronuncia mal una palabra o dice algo sin sentido, lo cual se entiende porque está en plena adquisición del lenguaje, pero el miedo a las burlas permiten que tenga el avance deseado.

Al inicio de cada semestre se observa por primera vez a alumnos que están ahí ansiosos por aprender, y otros quienes sólo están ahí porque el cursar la materia de inglés es un requisito que necesitan cubrir para acreditar el semestre, o el nivel.

Para ambos tipos de estudiantes, es necesario que desde el primer día de clases logren sentirse en un ambiente agradable, el cual los motive a estudiar, a aprender y socializar con sus compañeros y maestros, pues de ésta forma también se adquieren conocimientos y en muchos casos resulta ser un gran impulso para seguir adelante, sin importar las dificultades que se les presenten a lo largo de la educación media superior. Es importante por ello presentarse ante el grupo como se es en realidad, sin máscaras y con disposición para conocer las necesidades que cada alumno tiene; esto es, sin duda una de las mejores estrategias para generar confianza en nuestros estudiantes, lo que se puede realizar al inicio de cada nuevo curso, junto con algunas dinámicas para romper el hielo entre ellos mismos, y el propio maestro. Estas actividades se realizan primeramente en su lengua materna, para después dar paso a realizarlas en el idioma inglés, el cual es en el que ellos trabajarán durante todo el semestre para alcanzar el aprendizaje deseado.

La autora señala que se ha percatado de que en todos los niveles que ha impartido la materia de inglés, y se realizan éste tipo de actividades, cuando llega el momento de hablar y participar en dicho idioma, el alumno se cohibe y se muestra inseguro de sí mismo, y esto es comprensible, pues son personas que justo inician con la formación, y aún no son expertos al hablarlo y expresarse en la lengua extranjera, lo cual se define como un problema grave, pues los alumnos que aprenden una segunda lengua, deben ser capaces de desarrollar las cuatro habilidades, que son: escuchar, hablar, leer, y escribir en inglés, y en la mayoría de los casos es algo difícil hacer que desarrollen su habilidad del habla por el miedo al “¿qué dirán?” de sus compañeros cuando se les pide que participen.

Es por ello que desde el momento en que se ha detectado ésta situación, decidió poner en marcha algunas estrategias, las cuales ayudarían a reafirmar si en verdad, el problema se encontraba en la nula participación de los estudiantes al momento de practicar de manera oral lo aprendido, por el miedo a las burlas del resto de sus compañeros.

Una de las actividades que se llevó a cabo fue, llevar “premios” para aquellos alumnos que participaran de manera oral, pues éstos funcionarían como motivación para querer expresarse, sin duda, sólo funcionó pocos días, lo cual fue signo de alerta para empezar a buscar alguna otra actividad la cual los motivara y lograr así en ellos, el desarrollo de la habilidad del habla en la lengua extranjera, entonces se trabajó en el “juego de roles”, o *‘role play’*. Se implementó una rifa dentro del salón de clases, para conocer qué estudiante o estudiantes serían los participantes de la actividad y cuál sería el personaje que representaría cada uno, pero tampoco funcionó, y esto fue por el hecho de que el resultado final era el mismo, tenían que participar hablando frente a todo el grupo; entonces la autora se percató de que el juego de rol quizá funcionaría si se formaban equipos más pequeños, optó entonces por hacerlos de acuerdo a las habilidades de cada uno de los estudiantes para que de esta manera se apoyaran y complementaran como equipo, sin embargo tampoco resultó porque de igual manera, aunque ya no hablaran frente a todo el grupo, seguían conviviendo con compañeros con los que no tenían confianza, y todavía existía el temor a las burlas, por lo que decidió entonces, que los mismos alumnos tomaran la libertad de elegir a las personas con quienes ellos se sintieran cómodos para trabajar, y de ésta manera resultó apropiado, pues obtuvimos un resultado favorable; los alumnos se sentían con la confianza de charlar y participar de manera oral en el juego de rol, pues los equipos que realizaron los formaron con sus amigos o con las personas que tienen más acercamiento.

1.1.2 Desarrollo

Utilización del método investigación-acción: al utilizar el método mencionado anteriormente para la presente investigación, permitirá a la investigadora involucrarse en la dinámica grupal del centro de estudios donde se lleva a cabo. La investigación-acción, es una forma de estudiar, de explorar, una situación social, con la finalidad de mejorarla, en la que se comprometen como indagadores a los mismos implicados en la realidad investigada. Ésta metodología se centra en la resolución de problemas, los cuales se resuelven mediante una serie de pasos.

El método investigación-acción, dada su naturaleza, centra su aplicación en la indagación de la información que se desea conocer sobre una unidad social determinada. Comenzamos con un finalidad meramente exploratoria, esto es mediante una observación del ambiente áulico para presenciar las situaciones donde el *role play* se lleva a cabo. Se elaborará el instrumento apropiado para la recolección de los datos que serán útiles para comprobar o rechazar las hipótesis expuestas, y se interpretarán y analizarán los datos recabados. Se elaborarán conclusiones a partir del vaciado de datos, el cual será graficado para el análisis del mismo.

Previo a conocer el alcance geográfico de esta investigación, es importante exponer el término “MCER”, las cuales son las siglas que representan al Marco Común Europeo de Referencia, el cual de acuerdo al Consejo de Europa (1997), describe y define lo que tienen que aprender los estudiantes de lenguas con el fin de utilizar una lengua para comunicarse, así como los conocimientos y destrezas que tienen que desarrollar para poder actuar de manera eficaz. De la misma manera, el Marco Común Europeo de Referencias, define los niveles de dominio de la lengua, los cuales permiten comprobar el progreso de los alumnos en cada una de las fases del aprendizaje.

Éste trabajo de investigación, tiene un alcance geográfico en el Instituto Tecnológico de Nuevo León, con alumnos principiantes en el aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera, (grupo A1 del MCER) quienes se encuentran cursando el primer nivel de enseñanza, dichos estudiantes fueron observados desde el primer día de clases hasta el momento en que han sido evaluados en el desarrollo de la habilidad oral, dentro de la adquisición de la lengua extranjera. Durante el nivel que cursan actualmente, la maestra busca la manera de motivar a sus estudiantes a participar oralmente, por el momento sólo lo hace, no tanto como un juego de rol, sino como preguntas y respuestas, cuestiones que ella misma realiza a sus estudiantes, y ellos responden en el orden que la instructora de la segunda lengua, les indica.

Una vez que se ha iniciado a motivar a los alumnos mediante el uso de actividades que funcionan como herramientas didácticas, las cuales les ayudan a desarrollar la habilidad oral en el aprendizaje de la lengua extranjera, se ve reflejado el avance que presentan, de modo que es posible darse cuenta en qué magnitud han desarrollado dicha habilidad y por supuesto, conocer de qué manera el juego de rol es efectivo para el desarrollo de la habilidad oral en inglés.

1.1.3 Justificación

En un mundo cada vez más globalizado, es importante que una persona se encuentre preparada para responder con éxito a todas las circunstancias que se le presenten, tanto en su vida personal, como académica y laboral; es por ello que el aprendizaje de inglés como lengua extranjera ya no es solamente una actividad extracurricular, sino que ahora se busca que los alumnos sean capaces de comunicarse con hablantes de tal idioma.

El propósito de este trabajo de investigación se encuentra en la importancia de conocer el resultado que arroja el estudio de campo realizado en un grupo de principiantes en inglés como lengua extranjera, del Instituto Tecnológico de Nuevo León.

El maestro investiga la manera adecuada de promover la participación de sus alumnos dentro del aula, lo cual le permite entrar en interacción con ellos, a fin de motivarlos a expresarse al utilizar la gramática, vocabulario, expresiones y términos aprendidos previamente con ayuda de su instructor.

Es cierto que cuando se quiere lograr la participación oral de los estudiantes, el maestro juega un rol importante, debido a que es él o ella quien debe motivarlos (Deci and Ryan, 1985). Los juegos de rol ayudan al alumno a perder el temor a expresarse en público, lo cual le brinda la confianza suficiente para hacer uso del aprendizaje adquirido en el aula, no sólo dentro de ella, pues es capaz de aplicar sus conocimientos en una situación en el mundo real.

Dentro de los juegos de rol, no solamente se desarrolla la confianza en el alumno para hablar frente a un tipo de audiencia, sino que logra comprender que todo lo que aprende, va más allá de los libros y material didáctico, el alumno se percató de que a medida que utiliza las estructuras gramaticales y el vocabulario de cada lección, es capaz de mantener una conversación en otro idioma que no es su lengua nativa.

La propuesta que se presenta en esta investigación es conocer el alcance de los juegos de rol como motivador para que el estudiante logre una participación oral activa en el idioma inglés. A continuación se hace mención de tres preguntas junto con su hipótesis y objetivos, las cuales a través de esta investigación serán comprobadas.

La primer cuestión a comprobar es: ¿de qué manera el maestro fomenta la participación oral en sus estudiantes?, para la cual establece la hipótesis a demostrar que el maestro, pide a los alumnos participar mediante relaciones entre miembros como son: las relaciones de aceptación y la de atracción. El objetivo de ésta es demostrar que a través de las actividades de interacción, los

estudiantes entran a un estado de cohesión grupal, al brindarles confianza en ellos mismos de tal modo que participen de las actividades orales.

¿De qué manera el maestro motiva al estudiante en la participación oral en el aula?, ésta pregunta de investigación, tiene como hipótesis comprobar qué tipo de motivación pone en práctica el maestro con sus estudiantes; describiendo la motivación intrínseca y extrínseca, para de esta manera categorizar las actividades de las que hace uso durante la enseñanza. El objetivo que envuelve a esta cuestión es comprobar si los juegos de rol, los cuales son herramientas didácticas funcionan como motivadores para el alumno y el maestro.

La última pregunta sobre la cual se busca comprobar o negar la hipótesis propuesta es conocer ¿cuáles son las estrategias que el maestro usa para que el juego de rol cumpla su finalidad dentro de la habilidad oral?, con la hipótesis planteada de si el maestro usa estrategias de motivación extrínseca, las cuales se ven reflejadas en la premiación de quienes participan en actividades de juego de rol. El objetivo de esta pregunta es demostrar de qué manera el juego de rol , logra su propósito de impulsar al alumno a hacer uso del aprendizaje adquirido, no sólo dentro del aula, también en un ambiente externo a la misma.

1.1.4 Interés científico

El interés científico que tiene esta investigación es, dar a conocer a otros investigadores los resultados arrojados dentro de este trabajo, para que a partir de éste les permita realizar nuevas investigaciones, y ayudar a quienes se encuentren en camino de aprender el idioma inglés como lengua extranjera.

1.1.5 Interés social

El interés social de conocer si los juegos de rol cumplen su función para impulsar al alumno a desarrollar la habilidad oral dentro del idioma que se está adquiriendo es, que partir de los

resultados, se buscará apoyar al alumno en el uso de esta estrategia (juego de rol) para que logre el desarrollo de la oralidad.

CAPÍTULO 2. MARCO TEÓRICO

2.1 El habla en la lingüística

2.1.1 La definición del habla con un enfoque lingüístico

Una de las formas en que los seres humanos se diferencian de los animales es por la creación y el uso del lenguaje. La habilidad oral es una de las cuatro habilidades básicas del ser humano y es de suma importancia debido a que es utilizada para comunicar y expresar ideas y pensamientos que le aquejan al individuo, de manera que irá abriendo así su camino al mundo, pues el ser humano es sin duda un ser social y necesita estar en constante comunicación con quienes lo rodean, por ello es que la habilidad oral juega un papel significativo importante dentro del desarrollo de cada persona.

Desde el punto de vista de Jones (1989), *speaking is a form of communication, so it is important that what you say is conveyed in the most effective way. How you say something can be as important as what you say in getting meaning across.* Con base en esta opinión, el habla se lleva a cabo como un proceso de comunicación, por lo tanto los hablantes requieren ser capaces de expresar el mensaje que quieren dar a conocer de la manera más efectiva posible con el fin de transmitirlo.

Bygate (1997) menciona que:

Speaking is a skill which deserves attention every bit as much as literary skills, in both first and second language. It is the skill which the students are

frequently judged. It is also the vehicle per excellent of social solidarity, of social ranking, of professional advancement and of business (p.8).

Esto indica que como una de las habilidades del lenguaje, el habla debe llamar la atención de los maestros y los alumnos, ya que su uso es vital dentro de nuestra sociedad, de modo que debe ser enseñada y aprendida en sentido favorable a la educación de cada individuo pues de acuerdo a lo mencionado anteriormente por Bygate, la manera en que se expresa oralmente una persona es crucial para obtener información acerca del nivel educativo de cada uno, lo cual genera un impacto positivo o negativo dentro de la sociedad.

Por otra parte, Donough y Shaw (2003) indican que,

There are some reasons for speaking involved expressing ideas and opinions: expressing a wish or a desire to do something; negotiation and/or solving a particular problem; or establishing and maintaining social relationships and friendships. Besides fluency, accuracy, and confidence are important goals in speaking (p.134)

De acuerdo a lo decretado anteriormente se conoce que como una habilidad del lenguaje, el habla se convierte en un componente importante para dominar por los estudiantes como la principal herramienta de la comunicación verbal, ya que es un vehículo mediante la cual los seres humanos expresan ideas y opiniones.

Con base en las previas definiciones, se concluye que el habla es el proceso de usar el impulso de expresión para pronunciar símbolos vocales con el fin de compartir la información, el conocimiento, las ideas, y la opinión a otra persona. Por otra parte, hablar no se puede disociar del aspecto de escuchar, pues el proceso del habla implica la participación del emisor y receptor.

2.1.2 Los elementos del habla

El habla es una habilidad compleja que requiere del uso simultáneo de distintas capacidades, las cuales se llevan a cabo en tiempo variable unas de las otras. El habla se utiliza para diversos fines y cada uno implica diferentes habilidades. Por ejemplo, cuando se utiliza en un marco de debate, el objetivo es el de expresar opiniones o persuadir a alguien, por lo tanto se debe hacer uso del habla de manera correcta. Cada persona es capaz de utilizar el idioma con fluidez, precisión, y de una manera apropiada de acuerdo a todos los niveles, y ajustarse a la necesidad de conversación entre los individuos.

Los estudiantes deben practicar el habla en inglés tan frecuente como sea posible, de modo que se vuelvan capaces de hablar en tal idioma con fluidez y precisión. Para hablar inglés, se tiene que saber de la existencia de diferentes componentes del idioma, los cuales influyen en la forma en que las personas hacen uso del mismo y les permite desarrollarlo de una manera favorable, al brindarle mayor confianza para expresar ideas, opiniones y emociones en un idioma diferente al materno. De acuerdo a Syakur (1987), *speaking is a complex skill because at least it is concerned with components of grammar, vocabulary, pronunciation, and fluency.* (p.5) En el mismo autor encontramos que los componentes de la habilidad oral se definen como:

a) Gramática:

Es necesaria para organizar una oración gramaticalmente correcta en una conversación. Heaton (1978) menciona, “*student’s ability to manipulate structure and to distinguish appropriate grammatical form in appropriate on*”. La utilidad de la gramática es importante para aprender la forma adecuada del uso de las palabras en el lugar que se sitúan dentro de la oración tanto en la lengua madre como en una lengua extranjera en forma oral y escrita.

b) Vocabulario:

Es la dicción apropiada que se utiliza en la comunicación. Sin tener un vocabulario suficiente, no se puede comunicar con eficacia o expresar ideas en forma oral y escrita. Tener un vocabulario limitado es también una barrera que se opone a los estudiantes de aprender un idioma. Los profesores de idiomas, por lo tanto, deben procesar un considerable conocimiento sobre cómo crear una clase que mantenga interesados a los alumnos al hacer que los estudiantes logren obtener con éxito el aprendizaje del vocabulario de una segunda lengua. Keith S. Folse (2004) indica que, “*vocabulary is single words, set phrases, variable phrases, phrasal verbs, and idioms*”, por consiguiente se sabe que sin gramática resulta difícil transmitir ideas y sin el vocabulario necesario es imposible expresar lo que se desea dar a conocer al resto del mundo. Para mejorar el dominio de una segunda lengua, los estudiantes del idioma inglés necesitan un conocimiento sólido de vocabulario.

c) Pronunciación:

Es el componente que ayuda a los estudiantes de inglés como segunda lengua a lograr expresarse de manera clara cuando hablan. Según lo indicado por Harmer (2007, p.343), si los estudiantes quieren desarrollar la habilidad de hablar con fluidez en inglés, necesitan ser capaces de pronunciar los fonemas correctamente, y usar patrones de acentuación y entonación adecuadas.

El orador debe ser capaz de articular las palabras, y crear sonidos físicos que llevan significado. Cuando se trata de la pronunciación de las palabras de un segundo idioma, los aprendientes presentan con regularidad problemas para distinguir la pronunciación y los sonidos del nuevo idioma, debido a que tales sonidos no existen en los idiomas que ya conocen.

d) Fluidez:

En términos simples, para David Riddell (2001, p.118), la fluidez es definida como la habilidad de hablar libremente sin hacer demasiadas pausas. Mientras que Gower et-al (1995, p.100), indican que la fluidez es pensada como la capacidad de mantener el ritmo dentro de una conversación y hablar de manera espontánea. Cuando el estudiante se expresa oralmente con fluidez, debe ser capaz emitir y recibir el mensaje, sin tomar en cuenta los errores gramaticales.

e) Comprensión:

El último elemento del habla es la comprensión, ésta es la parte que le permite al emisor y al oyente captar el mensaje al obtener la información que cada persona necesita. La comprensión se define como la habilidad de entender algún mensaje, por medio de la situación que lo rodee. Este elemento del habla es crucial para los estudiantes, ya que es, junto con los demás, el que les permite pensar, entender y crear un mensaje de manera gramaticalmente correcta.

2.1.3 Puntos a considerar sobre el habla

El habla es una de las habilidades más importantes del ser humano, pues como se ha mencionado anteriormente, es mediante ésta que las personas son capaces de exponer sus ideas y sentimientos ante el mundo, al hacer posible una conversación entre otros individuos con el fin de obtener una retroalimentación y lograr la creación de vínculos entre ellos. Es importante saber que de la manera en que se dice algo puede ser tan importante como la forma en que lo interprete el receptor del mensaje, de acuerdo a esta idea, Jones (1989, p.14) declara que existen algunos puntos a considerar dentro del lenguaje, y estos son:

➤ Claridad:

Las palabras y frases que sean expuestas por cada persona, deben ser claras para el oyente, a modo que al escuchar lo propuesto por el hablante sea capaz de entablar una conversación dentro

de la misma línea de interés, pues es él quien recibe el mensaje. Esto significa que el emisor debe hablar de manera clara y concisa, de manera que no altere el mensaje que se desea compartir.

➤ Variedad:

El habla tiene su propio ritmo. La voz se eleva por lo general, por ejemplo para hacer una pregunta. Dentro de una frase u oración, algunas palabras requieren más énfasis que otras, para que el significado sea claro. Hay palabras dentro del mensaje del emisor que son de más importancia que otras, lo cual puede generar confusión pues éstas son habladas a ritmo diferente, incluso en otras ocasiones se omiten debido a su mínima importancia dentro de la expresión. Es por esto que hay que tener en cuenta los aspectos como el tono, énfasis, la velocidad y las variaciones en el volumen.

Este punto es de suma importancia para los aprendientes de inglés como lengua extranjera, pues el tono y velocidad que lleva cada frase, cada expresión, es diferente en su lengua madre, lo cual ocasiona confusión dentro de los estudiantes, y es por ello que el maestro debe trabajar en diversas actividades orales para hacer notar la diferencia entre las expresiones tanto en un idioma, como en el otro.

➤ Audiencia y tono

La manera en que habla una persona y el tono que usa para emitir el mensaje, varía de acuerdo a la audiencia que es dirigido. Entonces se puede decir que el estudiante de inglés como lengua extranjera, debe ser capaz de reconocer el momento adecuado hacer cambios en el tono de la transmisión del mensaje, pues de esto depende la retroalimentación que el receptor le ofrezca.

En pocas palabras, al hablar, los emisores deben tomar en cuenta los puntos anteriores para que logren con éxito la transmisión del mensaje y que éste no pierda su significado ni su intención.

2.1.4 Tipos de actividades de expresión oral

La característica más importante de la actividad oral es proporcionar una oportunidad para que los aprendientes de una lengua extranjera desarrollen todas las áreas de conocimiento que han adquirido a través de su vida estudiantil. De acuerdo a Riddel (2001, p.117), existen diversos tipos de actividades las cuales pueden ser implementadas por los docentes con el fin de estimular a los estudiantes para hablar en inglés.

Entre estas actividades se encuentran los debates, descripción de objetos relacionados al vocabulario adquirido, conversaciones entre los estudiantes y el profesor, así como discusiones sobre tópicos de interés común entre los alumnos, y los juegos de rol. Este trabajo de investigación está precisamente enfocado a la técnica del uso de los juegos de rol para promover la participación oral dentro de los miembros del salón de clases, y fue elegida debido a que los alumnos de nivel superior, resulta difícil tomar la iniciativa para expresar sus ideas en un idioma extraño para ellos, y se desea comprobar que el uso de esta técnica resulta favorable para el desarrollo de los mismos.

2.2 La enseñanza del habla con un enfoque lingüístico en el aprendizaje de una lengua extranjera

2.2.1 ¿Qué es la enseñanza del habla?

De acuerdo a Hayriye Kayi en *Activities to Promote Speaking in a Second Language* (<http://iteslj.org/Techniques/Kayi-TeachingSpeaking.html>), lo que se entiende por enseñanza del habla es enseñar a los estudiantes de inglés a:

- a) Producir los patrones de sonidos del habla en inglés.
- b) Usar la entonación y el ritmo de la segunda lengua en cada palabra.

- c) Seleccionar las palabras y frases apropiadas de acuerdo al entorno en que se lleva a cabo la conversación, también se debe tomar en cuenta la situación y la audiencia que dentro de la misma.
- d) Organizar sus pensamientos en una secuencia significativa y lógica.
- e) Utilizar el lenguaje como un medio para expresar valores y juicios.
- f) Hacer uso del idioma con rapidez y confianza, con pocas pausas, es decir llevar fluidez en la conversación.

En los puntos desarrollados anteriormente, los cuales definen la enseñanza del habla, es claro que, el maestro debe prestar atención en especiales aspectos importantes, como son: la producción de las palabras y frases, el ritmo, así como la entonación que se le otorgue a cada una. La producción de los sonidos expuestos por el emisor debe ser significativa, pues éstos se producen de la lógica del pensamiento.

2.2.2 Razones para enseñar el habla de la lengua extranjera

Harmer (2007, p.123) afirma que, existen tres razones principales para lograr que los aprendientes del idioma inglés logren hablar en el aula:

- 1) Las actividades orales proporcionan al estudiante oportunidades de error, y le permiten ensayar para cuando se enfrente a situaciones de la vida real, brindándole la confianza necesaria dentro del salón de clases para lograr desarrollar la habilidad oral fuera del mismo.
- 2) Las actividades para motivar al alumno a desarrollar la habilidad oral, le permiten intentar hacer uso de todo el lenguaje que han adquirido, y recibir así retroalimentación por parte de sus maestros y compañeros de aula.

3) Al hacer uso del habla, los estudiantes tienen la oportunidad de activar los diversos elementos del lenguaje que han ya almacenado en sus cerebros, volviéndolos más automáticos en cuanto al uso de cada uno de ellos. Como resultado, los estudiantes poco a poco se convierten en usuarios autónomos de la lengua. Esto significa que serán capaces de utilizar palabras y frases con fluidez, y conscientes del uso de cada una.

De acuerdo a lo que Harmer ha afirmado, se puede decir entonces que, las actividades orales proporcionan oportunidades para el ensayo-error de los alumnos, y le permiten recibir retroalimentación por parte de sus maestros, lo cual les hace sentir confianza y el apoyo de los mismos, animándolo a seguir adelante a pesar de los errores que cometa en el trayecto del aprendizaje. Por encima de todo, las actividades orales, ayudan a que los estudiantes sean capaces de producir el lenguaje de manera automática.

2.2.3 Objetivo para enseñar el habla de la lengua extranjera

Decretado por *The British Council* (<https://www.teachingenglish.org.uk/article/goal>), el objetivo de la enseñanza de la habilidad oral es la eficiencia comunicativa, esto significa que el alumno es capaz de hacerse entender, al lograr el dominio del idioma inglés. Los aprendientes de la nueva lengua procurarán evitar confusión en el mensaje, al cumplir con las reglas gramaticales, el vocabulario adecuado para cada situación y la pronunciación correcta. Las metas son los objetivos que los alumnos y los profesores tienen en el aprendizaje de idiomas, éstos pueden ser a corto y largo plazo. Entre los objetivos de la enseñanza del habla en inglés se enumeran los siguientes:

1._El alumno será capaz de ofrecer una presentación oral en inglés frente a personas a las que el inglés es su lenguaje nativo.

2._ Una persona que está aprendiendo a desarrollar la habilidad oral en inglés, será capaz también de, expresar sus ideas, opiniones y sentimientos en un idioma diferente, lo cual le permitirá obtener grandes oportunidades académicas y laborales.

Por lo tanto, sabemos ya que, como todas las actividades, la enseñanza y el aprendizaje de la habilidad oral en el idioma inglés tienen también objetivos que cumplir con el fin de que el maestro y el aprendiente mantengan fija su mirada en el o los objetivos deseables para lograr el desarrollo de la habilidad oral.

2.2.4 Tipos de desenvolvimiento del habla dentro del salón de clases

Brown (2001, p.271-274) ofrece seis categorías que se aplican a los tipos de producción oral que los aprendientes deben llevar a cabo en el aula:

- A) Imitativa: una porción limitada de tiempo de intervención en clase puede ser empleada para que los aprendientes tengan la oportunidad de practicar la entonación mediante una grabación hecha previamente por el maestro, los mismos alumnos, éste tipo de material le permiten al alumno localizar los sonidos vocálicos e imitar el sonido cuantas veces sea necesario hasta alcanzar la pronunciación deseada para cada palabra.
- B) Intensivo: el habla intensivo va un paso más allá de la imitación donde se incluye la actuación para cada palabra y frase, la imitación está diseñada para practicar algunos aspectos gramaticales y fonológicos de la lengua, mientras que el habla intensiva se desarrolla por iniciativa propia, o puede incluso formar parte de las actividades que los aprendientes usan para repasar diversas formas del lenguaje.
- C) Receptivo: gran parte de la expresión oral del estudiante en el aula es receptivo en cuanto al hecho de que no sólo es el maestro quien debe participar oralmente en la clase, sino que promueve la participación del alumno, al hacerle preguntas que requieren respuestas cortas

estructuradas gramaticalmente de acuerdo a lo que ha aprendido para lograr que practique gramática, vocabulario y pronunciación, y lo más importante, que no tenga temor de contestar en un idioma diferente al materno.

- D) Diálogo transaccional: el lenguaje transaccional, se lleva a cabo con el propósito de transmitir o intercambiar información específica, es una forma extendida del lenguaje receptivo, el cual se ha expuesto con anterioridad.
- E) Diálogo interpersonal: esta categoría se lleva a cabo más con el propósito de mantener las relaciones sociales que para la transmisión de datos.
- F) Monólogo extensivo: por último, los estudiantes de niveles intermedios a avanzados, están llamados a producir largos monólogos en forma de informes orales, resúmenes e incluso, discursos cortos. En esta etapa el registro del diálogo es más formal y deliberativo, estos monólogos pueden planificarse, o resultan también de manera improvisada.

Cada categoría señalada previamente se lleva a cabo al tomar en cuenta el nivel aprendizaje de los estudiantes, y el grado de las capacidades del lenguaje que han logrado desarrollar a través de su vida estudiantil en el área de inglés como lengua extranjera. A continuación se muestra el resumen de cada categoría descrita previamente: la imitativa se centra en algún elemento particular del lenguaje; desde la intensiva se practican aspectos fonológicos o gramaticales del lenguaje; la categoría del lenguaje receptivo estimula a los estudiantes para hablar, mientras que el diálogo transaccional invita a los estudiantes a participar en una conversación, por último se han de resumir los diálogos interpersonal y el monólogo extensivo, el primero motiva a los estudiantes a aprender características como la relación de la conversación, y el monólogo extensivo, es la práctica a manera de informes orales, resúmenes, o discursos cortos, en los cuales

el estudiante de inglés como lengua extranjera tiene la oportunidad de desarrollar la habilidad oral de una manera exitosa.

2.2.5 El rol del maestro durante las actividades orales

Durante las actividades orales, los maestros desempeñan una serie de diferentes funciones dentro del aula. En algunos casos son apuntadores, otras ocasiones son partícipes de las mismas actividades orales, e incluso proveen la retroalimentación necesaria a cada estudiante, Harmer (2007, p.347-348) define las actividades del maestro durante las actividades orales, de la siguiente manera:

1. El maestro como apuntador: cuando los estudiantes se pierden en el discurso, el instructor de la segunda lengua opta por dejar que los alumnos salgan delante de las situaciones por su propia cuenta, de hecho en la mayoría de los casos resulta ser la mejor opción. Sin embargo, el maestro puede ayudar a los estudiantes haciéndoles sugerencias discretas de modo que la actividad logre progresar.
2. El maestro como participante: los profesores deben ser buenos animadores para motivar a los estudiantes a producir el lenguaje. Esto se logra cuando las actividades orales son claras, y de esta manera mantienen el entusiasmo e interés a participar de ellas, en el alumno. En otras ocasiones, el maestro participa en las discusiones que se llevan a cabo en el aula, así como tomar su papel en el juego de rol para ayudar al alumno en la producción oral.
3. El maestro como proveedor de retroalimentación: cuando los estudiantes se encuentran en pleno desarrollo de las actividades orales, la corrección excesiva puede inhibir su desempeño y evita también que exista una comunicación fluida. Por otro lado, la corrección sutil y suave, evita que los estudiantes tengan problemas de comprensión, así como vacilaciones.

En resumen, cuando el maestro juega el papel de apuntador, participante, y de proveedor de retroalimentación, debe procurar no obligar a los estudiantes a permanecer en actividades en las que no quiere estar, evitará participar demasiado para no afectar el desempeño del aprendiente, y sus correcciones serán moderadas, haciendo usos de palabras suaves para no crear confusiones ni desmotivación en el estudiante.

Es importante señalar que para que se logre la participación de los estudiantes dentro de las actividades orales, el maestro considere desenvolver el rol de motivador en el aprendizaje de los estudiantes, esto quiere decir que de acuerdo a las necesidades de los mismos, el maestro debe ser capaz de identificar el tipo de motivación necesaria en sus grupo, entre las cuales se encuentran la motivación intrínseca y extrínseca, para las cuales se considera la siguiente definición para el término “motivación”; el cual de acuerdo con Gardner (1985), es un impulso interno que mueve a las personas a actuar de un modo determinado, lo que refiere a que ordinariamente cada individuo presenta una actitud positiva hacia el aprendizaje de una lengua extranjera, la cual se alcanza a percibir por el docente. La motivación puede o no existir en el grupo de estudiantes con quienes se esté trabajando en la enseñanza del inglés y es de suma importancia saber si ésta es negativa o positiva, pues es allí cuando actúa el maestro, generando en los estudiantes una motivación intrínseca o extrínseca para facilitar el aprendizaje de los mismos, según las necesidades que presenten.

La motivación intrínseca de acuerdo a Deci y Ryan (2000), es la inclinación innata de comprender los intereses propios y ejercitar las capacidades personales para buscar los desafíos máximos, en otras palabras esta motivación nace del placer que se obtiene al realizar una tarea. Por otro lado, la motivación extrínseca para Mowrer (1960), es la que funciona mediante incentivos para lograr un aprendizaje.

Es importante que el maestro, investigue las razones que llevan a sus alumnos al aprendizaje de una lengua extranjera, para de esta manera trabajar sobre el tipo de motivación que se adecúe al grupo de estudiantes, y de esta manera facilitar su aprendizaje.

De manera específica, hablando sobre el juego de rol, el cual se clasifica como una actividad lúdica de tipo oral, presume ser un gran motivador para los universitarios aprendientes del inglés como lengua extranjera, pues beneficia su proceso educativo, ya que de acuerdo con Schaap (2005), el juego de rol permite que los estudiantes interactúen y colaboren todos juntos para completar una tarea asignada. Porter (2008) hace mención a las múltiples motivaciones que las actividades de juego de rol llevan consigo a los estudiantes, entre éstas resaltan, el empoderamiento en la toma de decisiones y el trabajo en equipo, lo cual de acuerdo con Porter (2008) le permiten al alumno comprometerse y sentirse motivado a participar en las actividades que además de diversión, le traerán beneficios en el aprendizaje.

Una vez que se ha abordado el tema de los juegos de rol, a continuación se presenta la definición del mismo, así como las diferentes opiniones a favor y en contra del uso del mismo dentro del aula.

2.3 Definición de juego de rol (role play)

Muchos expertos tienen diferentes opiniones en la definición del juego de rol. Los siguientes son algunos de los puntos de vista sobre el mismo. Ur (1981) declara que, *“role play is giving students a suitable topic provides interest and subject- matter of discussion, dividing them into groups improves the amount and quality of the verbal interaction”* p. 9. Con esta definición, el autor llega a la conclusión de que los estudiantes se comunican con mayor libertad si se encuentran tras el papel de otra persona. De acuerdo a Gower et-al (2005):

A role play is when students take the part of a particular person: a customer, a manager, a shop assistant, for example. As this person, they take part in a situation, acting out a conversation. It is unscripted, although general ideas about what they are going to say might be prepared beforehand. These might well come out of a text or a previous context (p.105).

Esto significa que el juego de rol es de suma importancia dentro de las prácticas de comunicación. Los estudiantes ya no se limitan al tipo de lenguaje utilizado por los mismos dentro del aula, si no que amplían su vocabulario de acuerdo a la identidad del personaje que les ha indicado actuar.

Mientras tanto, de acuerdo con Revell (1994, p.60-61), los juegos de rol se definen como el comportamiento espontáneo de un individuo ante una situación hipotética. El núcleo central de la actividad es la comprensión de la situación de otra persona, y para ello el “jugador” tiene que estar alerta de los roles del resto de los participantes en esta actividad oral, y no sólo del suyo propio. Se ilustra que, en el juego de rol, un jugador obtiene la información básica acerca de ¿quién es?, ¿cómo es?, y de lo que quiere hacer. Un jugador debe interactuar con el rol que emplean los demás participantes, y no trabajar de manera individual.

El autor concluye que, el juego de rol es una técnica en la enseñanza de inglés, en la cual los estudiantes aprenden de situaciones imaginarias adoptando roles ficticios con el fin de desarrollar la fluidez de los estudiantes. Las situaciones y los diferentes roles se crean como una situación de la vida real, con el propósito de que los estudiantes conozcan las funciones del idioma (inglés) en la vida real.

2.3.1 Razones para emplear el juego de rol en el aula

Existe una gran cantidad de razones por las cuales los profesores deben utilizar la técnica del

juego de rol en la enseñanza oral, así lo indican Nation and Thomas (1998, p.21) en *Communication Activities*, señalando también cuatro razones importantes:

1. El juego de rol muestra una gama más amplia de las funciones del lenguaje y de las variedades lingüísticas y promueve que se utilicen más de lo normal dentro del aula.
2. Permite la exploración de cuestiones culturales, en particular, las formas adecuadas de comportarse en determinadas situaciones, por ejemplo: cuando se ofrece comida o bebida.
3. Es una técnica que resulta de gran interés para los estudiantes, al mismo tiempo que los motiva y asegura la participación de todos los aprendientes.

El juego de rol da lugar al fenómeno de repetición oral, lo que permite hacer cambios en las líneas de los diálogos e ir practicando nuevo vocabulario y pronunciación.

En resumen, el juego de rol cubre una amplia gama de posibilidades, porque los estudiantes se adentran en situaciones diferentes, y esto permite a los aprendientes que logren el punto máximo en la comunicación oral.

2.3.2 Tipos de rol dentro de los juegos de rol

Ladousse (1997, p.13) señala que dentro de las actividades de juego de rol, el estudiante experimenta diferentes personalidades:

- A. Uno de los papeles que se experimenta en el juego de rol es el que corresponde a cubrir una necesidad real en la vida de los estudiantes. Esta categoría envuelve las personalidades de los médicos cuando interactúan con los pacientes, vendedores, recepcionistas de hoteles, entre otros.
- B. La segunda clase de papel es el que permite a los estudiantes colocarse a ellos mismos en una variedad de situaciones de las que pueden o no haber tenido una experiencia directa. Algunos

ejemplos de esta categoría son: cuando un vendedor de alguna tienda departamental tiene que lidiar con clientes inconformes, recibiendo quejas y dándoles soluciones.

C. Otra clase de personalidad, es la que difícilmente podrán experimentar de manera directa todos los participantes de la actividad, pero es fácil jugar porque los maestros tienen una experiencia indirecta con esta clase de papel dentro del juego y esto les ayuda a mantener la comunicación dentro de la actividad. El conductor de televisión, es un ejemplo de esta personalidad y es un papel extraído de la vida real, por lo cual será importante para el desarrollo de los juegos de rol.

D. El último papel que juega el estudiante dentro de esta clase de actividades es el de fantasía, el alumno toma posesión de personalidades ficticias, imaginarias, e incluso absurdas.

En resumen, el objetivo general de este tipo de papeles dentro del juego de rol es muy similar entre ellos: formar a los estudiantes para hacer frente a la naturaleza impredecible de la lengua.

2.3.3 Categorías de los juegos de rol

De acuerdo con Littewood, citado por Revell (1994, p.61), hay cinco categorías del juego de rol, que son:

1. El juego de rol inherente, tales como los roles de género o edad.
2. Juego de rol adscrito: relacionado con la clase o la nacionalidad
3. Los papeles adquiridos: de un puesto de trabajo, por ejemplo.
4. El rol de acción: en esta categoría entran los diversos papeles que ejercen los estudiantes dentro del juego, como lo son: un paciente, un entrenador, o un cliente en un restaurante, todos los que llegan a producirse en el curso de nuestra vida activa, y que resultan ser temporales.
5. Los roles funcionales: aquí el papel que juegan los involucrados dentro de las actividades orales es el de expresar sus ideas, creencias y opiniones acerca del tema a tratar en el juego.

Para los alumnos, los papeles de acción y los funcionales serán los de más ayuda para alcanzar el desarrollo oral dentro de las actividades del juego de rol. Hay un núcleo común en los roles de acción que los alumnos deben realizar de manera creativa, tales como preguntar por direcciones o la compra de un periódico. Mientras tanto, en los roles funcionales, los aprendientes entran en muchas situaciones diferentes y debido a esto, deben dedicar una gran cantidad de tiempo a la práctica de las actividades con esta categoría, con el fin de perfeccionar la manera de entablar una conversación con fluidez.

2.3.4 Técnicas del control del juego de rol

Existen diferentes técnicas que son empleadas por los maestros para controlar a la clase durante el tiempo en que se llevan a cabo los juegos de rol. Ladousse (1997, p.35), propone cuatro técnicas que pueden ser utilizadas por los instructores de la lengua, en el control de su clase, estos son:

1. El juego de rol controlado a través de los diálogos con pautas.
2. El juego de rol controlado a través de señales e información.
3. El juego de rol controlado a través de situaciones y objetivos.
4. El juego de rol llevado a cabo y controlado en forma de debate o discusión.

Al haber mencionado las cuatro técnicas mencionadas por Littlewood, podemos señalar que el juego de rol es controlado por diálogos, con la información de cada estudiante, a manera de que sean activos y participen creando sus propias oraciones, y practicar el vocabulario adquirido, haciendo uso de las reglas gramaticales.

2.3.5 El propósito del juego de rol

Ladousse (1997, p.6-7) indica que, los juegos de rol ayudan al estudiante a tener contacto con el inglés, y el emplear este tipo de actividades les brinda un poco de experiencia del uso del lenguaje como un medio de comunicación. Por lo tanto, el objetivo principal del juego de rol es desarrollar una o varias situaciones de comunicación. La situación de comunicación real permite a los alumnos experimentar una nueva etapa en el uso de la lengua que han aprendido, y reforzar al mismo tiempo, el vocabulario y expresiones adquiridas.

Por lo tanto, el autor concluye que el objetivo de enseñar a hablar es similar a la meta de la técnica del juego de rol, que es la comunicación. Esto quiere decir que, el juego de rol, sin duda ayuda a la enseñanza del habla y motiva a los estudiantes a mejorar su habilidad oral.

2.3.6 El significado del juego de rol dentro del aprendizaje del inglés como segunda lengua

Se ha mencionado ya que, el juego de rol es una de las actividades particularmente adecuada para la práctica de las variaciones socioculturales en los acentos del habla. De acuerdo con Ladousse (1997, p.7) el juego de rol hace uso de diferentes técnicas comunicativas y ayuda a desarrollar la fluidez en el idioma, promueve la interacción en el aula y aumenta la motivación. Incluso, los juegos de rol son de gran ayuda para los estudiantes tímidos, proporcionándoles la seguridad de llevar una “máscara” la cual le permite ocultar su identidad personal. Además, resulta divertido y la mayoría de los alumnos logran un aprendizaje por medio del goce de la actividad.

Con base en esta declaración, el autor afirma que el juego de rol trae consigo muchas ventajas como: la mejoría de la habilidad oral de los aprendientes, motivándolos a practicar su inglés, y lo más importante es que los estudiantes se divierten a través del aprendizaje del nuevo idioma, porque el juego de rol es también una clase de juegos.

2.4 Desarrollo de la habilidad oral mediante los juegos de rol

El uso de los juegos de rol permite a los estudiantes el desarrollo de la habilidad oral, pues les ayuda a crear conversaciones de acuerdo a los tópicos que se les indiquen para el desarrollo de dichas actividades. El alumno es capaz de pedir y dar opiniones de acuerdo a cada tema, haciendo uso del aprendizaje adquirido en sus clases.

Para que los juegos de rol mantengan la fluidez y coherencia en los diálogos, es necesario que el maestro siga una serie de pasos para lograr un buen rendimiento de los aprendientes durante el tiempo en que se lleve a cabo el juego. A continuación se muestran las etapas de la actividad oral, juego de rol expuestas por Ladousse (1997, p.9-10):

1. El maestro organiza o prepara el escenario en que se llevará a cabo el juego de rol. Este escenario es importante para que los alumnos conozcan sus funciones dentro de la situación a exponer.
2. El maestro llama a algunos de los participantes para que estén previamente en contacto con el escenario y la situación que se desarrollará, dándoles tiempo para que se preparen y ensayen el papel que cada uno actuará.
3. El maestro forma los grupos de estudiantes que llevarán a cabo la actividad, cada uno conformado por alrededor de cinco personas, y presta especial atención en tener variación en las habilidades de los estudiantes, es decir, los equipos se combinan por alumnos que han logrado desarrollar habilidades que otros no, esto con el fin de complementarse unos a otros, obteniendo un resultado favorable en el juego de rol.
4. El profesor explica el objetivo y la competencia o competencias a desarrollar en el juego de rol.
5. El maestro invita a un grupo de estudiantes a exponer frente a sus compañeros, el juego que han ensayado previamente.

6. Cada alumno, dentro de su grupo, observa el desempeño de sus compañeros y el escenario en que se desenvuelven, con el fin de aprender de ellos.
7. Al término de la actuación, el maestro entrega una hoja de trabajo a cada estudiante, para hacer anotaciones sobre el desempeño de sus compañeros, según lo que ellos perciban en su participación.
8. Al término de la exposición de cada grupo, los miembros de este dan una conclusión acerca del trabajo realizado en el escenario.
9. Una vez terminadas las presentaciones de todos los equipos, el maestro concluye explicando el material que ha sido utilizado en los juegos de rol.
10. La evaluación se lleva a cabo mediante un examen para saber si la comprensión del material ha sido exitosa.
11. Por último se tiene el cierre de la actividad.

Esta investigación se realiza con el fin de conocer la influencia que tiene la técnica del juego de rol dentro de la motivación de los estudiantes del Centro de Idiomas del Instituto Tecnológico de Nuevo León, para desarrollar su habilidad oral en el idioma inglés. La función del habla en la vida diaria es, comunicarse oralmente, ya sea fuera o dentro de un salón de clases, por lo cual de acuerdo a lo expuesto anteriormente, los autores concluyen en que es importante el uso de los juegos de rol para hacer que los aprendientes desarrollen la habilidad oral y que logren mantener una conversación con fluidez.

CAPÍTULO 3. METODOLOGÍA

En este capítulo se presenta una descripción detallada de la metodología empleada para llevar a cabo el presente estudio de caso, así como los instrumentos implementados para la recolección de datos. El presente trabajo de investigación muestra el análisis de datos obtenido de la

implementación de encuestas aplicadas a la población estudiantil y docente seleccionada del Instituto Tecnológico de Nuevo León.

3.1 Contexto de estudio

El presente estudio se realiza con estudiantes del Instituto Tecnológico de Nuevo León, el cual tiene una población estudiantil cercana a los tres mil estudiantes quienes cursan una de las ingenierías y posgrados que ofrece dicha institución, las cuales son:

- Ingeniería Industrial
- Ingeniería Ambiental
- Ingeniería en Gestión Empresarial
- Ingeniería en Sistemas Computacionales (Virtual y Presencial)
- Ingeniería Eléctrica
- Ingeniería Electromecánica
- Ingeniería Mecatrónica
- Posgrado: Especialización y Maestría en Ingeniería Mecatrónica

El objetivo de la fundación de este instituto es difundir en el país los beneficios de la Educación Tecnológica y crear polos de desarrollo de acuerdo a las necesidades regionales convirtiéndose en la primera Institución Federal de Educación Superior en el Estado de Nuevo León y la número 48 del Sistema Nacional de Institutos Tecnológicos.

El Instituto Tecnológico de Nuevo León se encuentra situado en Cd. Guadalupe, Nuevo León y cuenta con una planta de docente altamente capacitada con estudios de Maestría y Doctorado en áreas afines a las carreras que ofrece, lo que los acredita como profesores e investigadores conscientes de la responsabilidad que tienen hacia los sectores sociales en la formación de

recursos humanos con una visión integral de calidad, confiabilidad y de cuidado del medio ambiente.

La visión del Instituto Tecnológico de Nuevo León es ser una institución responsable que fortalezca su papel estratégico en la transformación de la sociedad a través de una educación de excelencia fundamentada en la investigación y la innovación. Su misión es mantener el nivel de calidad educativa que permita a los estudiantes integrarse a la sociedad mundial del conocimiento. El ITNL se caracteriza por sembrar en sus alumnos un espíritu de servicio, se preocupa por fomentar el trabajo en equipo, y formar profesionales con liderazgo y de calidad.

El ITNL cuenta además, con el departamento de Centro de Idiomas, siendo la encargada del mismo, la M.E. Ivonne Haydé Tretto García.

El Centro de Idiomas fue fundado con la finalidad de facilitar a sus estudiantes la acreditación en el idioma inglés, y obtener el título de licenciatura, esto es porque comprobar que son hablantes de un segundo idioma, en este caso inglés, es requisito de acreditación de lengua extranjera para titulación. También fue creado para facilitar al alumno su contratación en el mundo laboral e incrementar las posibilidades de obtener un empleo mejor remunerado.

El Centro de Idiomas del ITECNL, ofrece: examen de ubicación gratuito, examen diagnóstico TEOFL gratuito, posibilidad de intercambio académico en universidades de Estados Unidos de América, acreditación de actividades complementarias y constancia por cada nivel de inglés cursado.

El objetivo del Centro de Idiomas del ITNL es apoyar a los alumnos a cubrir su requisito de conocimiento de una lengua extranjera para su titulación, así como orientar a los estudiantes hacia la obtención de la certificación de una lengua extranjera.

El perfil de egreso de los estudiantes del Centro de Idiomas del Instituto Tecnológico de Nuevo León es poseer habilidades para comunicarse en una lengua extranjera para desarrollarse integralmente en su entorno laboral.

El Centro de Idiomas del ITNL inició sus operaciones en el año 2013 y la población estudiantil se encuentra aproximadamente entre 200 y 250 alumnos, el 99% de éstos toman cursos de inglés, y el 1% cursos de francés. Los cursos de inglés que se imparten en esta institución, se encuentran divididos en 10 niveles, con una duración de 2 meses cada uno, las clases son sabatinas y su horario es de 9:00 A.M a 2:00 P.M. El docente encargado de cada grupo, tiene la libertad de evaluar a los estudiantes de la manera que él o ella considere apropiada, es decir, no hay una rúbrica de evaluación definida por el centro de idiomas, sino que de acuerdo a las necesidades de los alumnos, el maestro los evalúa. La calificación mínima aprobatoria es setenta, si el alumno no alcanza dicha calificación, no podrá avanzar al siguiente nivel, tendrá entonces que volver a cursar el que no aprobó.

3.2 Selección de la muestra

La muestra seleccionada para el presente trabajo de investigación, está conformada por los alumnos que actualmente cursan el tercer nivel de los diez que ofrece el Centro de Idiomas del Instituto Tecnológico de Nuevo León. En este trabajo de investigación, como su título lo indica, la investigadora busca darle seguimiento a un grupo A1 en esta institución, es por ello que desde el inicio de este trabajo se seleccionaron alumnos de primer nivel, los cuales han avanzado al nivel tres, siendo ésta población la seleccionada para recolectar la información necesaria para esta investigación.

Han sido seleccionados diez estudiantes: cinco del grupo 3 A y cinco del grupo 3 B, ambos grupos de tercer nivel, como se ha mencionado anteriormente; además de haber seleccionado a

los docentes de cada grupo para conocer las estrategias de las que hacen uso para ayudar a sus alumnos a desarrollar la habilidad oral de manera natural y sin temor a equivocarse. El objetivo de un 99% de la población estudiantil del Centro de Idiomas del Instituto Tecnológico de Nuevo León que estudia inglés es, graduarse y obtener su título, pues como se mencionó anteriormente, aprobar los cursos es un requisito para ello.

3.3 Diseño metodológico: Investigación- Acción

La metodología empleada para desarrollar este trabajo de investigación es la Investigación-acción, la cual es una forma de estudiar, de explorar, una situación social, con la finalidad de mejorarla, en la que se implican como indagadores a los mismos implicados en la realidad investigada. Ésta metodología se centra en la resolución de problemas, resolviéndose mediante una serie de pasos.

Existen diversas definiciones para el término investigación-acción. Para Kemmis (1994), referenciado por Hammersely (2000), éste método es:

Investigación- acción es una forma de indagación autor reflexiva realizado por quienes participan (profesorado, alumnado, o dirección) en las situaciones sociales (incluyendo las educativas) para mejorar la racionalidad y la justicia de (a) sus propias prácticas sociales o educativas; b) su comprensión sobre las mismas y c) las situaciones e instituciones en que estas prácticas se realizan (aulas, o escuelas) (p. 177).

La definición expuesta anteriormente indica que, para llevar a cabo la investigación son los participantes quienes se encuentran inmersos en la situación que se quiere abordar para lograr identificar el problema, y plantear posibles soluciones. Bartolomé (1990), se refiere a la investigación- acción como un proceso reflexivo que vincula a la investigación, la acción y la

formación, llevada a cabo por profesionales de las ciencias sociales, acerca de su propia práctica, refiere también a que este método se realiza en equipo, con o sin ayuda de un facilitador externo al grupo. La investigación- acción une, entonces a la teoría y la práctica, el conocimiento y la acción.

Para Elliot (1993), la investigación-acción interpreta lo que ocurre desde el punto de vista de quienes actúan e interactúan en la situación problema, por ejemplo, profesores y alumnos. Es por ello que, se ha decidido emplear esta metodología en el presente trabajo de investigación debido a que, la autora del mismo tiene contacto cercano con los estudiantes quienes serán la muestra de este proyecto.

Una vez expuestas diferentes definiciones sobre la metodología, la cual será de utilidad para llevar a cabo esta investigación, es importante señalar que fue elegida por la cercanía de la autora de la misma, con los estudiantes y maestros seleccionados para el desarrollo de este proyecto.

Para el psicólogo social Lewin (1946), la investigación- acción fue descrita como un espiral de pasos que van desde la planificación, la implementación y evaluación del resultado de la acción. Lewin menciona también que esta metodología se entiende como la unión de ambos términos y cumple la función de un doble propósito, de acción para cambiar una organización o institución, y de investigación para generar conocimiento y comprensión.

La investigación-acción conlleva entonces, a comprobar las ideas en la práctica como medio para mejorar las condiciones sociales, en este caso, comprobar la idea de que el juego de rol es una técnica eficaz que motiva a los estudiantes del centro de idiomas del ITNL, en el desarrollo de la habilidad oral.

La investigación-acción, de acuerdo a Kemmis y McTaggart (1990), referenciados por Latorre (2008), lleva consigo una serie de propósitos a cumplir durante su desarrollo:

- A) Mejorar y/o transformar la práctica educativa, al mismo tiempo que procurar una mejor comprensión de la práctica.
- B) Articular de manera permanente la investigación, la acción y la formación.
- C) Hacer un acercamiento a la realidad, vinculando el cambio y el conocimiento.
- D) Hacer protagonistas de la investigación al profesorado.

Durante el desarrollo de éste trabajo de investigación, se ha buscado cumplir con los propósitos anteriormente señalados, es importante hacer mención de que este método permite la cercanía con la muestra seleccionada para el desarrollo de este proyecto, de manera que será posible conocer si los juegos de rol tienen un papel importante dentro de la motivación para el desarrollo de la habilidad oral, logrando poner en práctica la propuesta y conocer los alcances de la funcionalidad que esta técnica (juego de rol) tiene dentro del desarrollo de la habilidad oral de los estudiantes del tercer nivel del centro de idiomas del ITNL.

Tres clases de investigación-acción envuelven ésta metodología, la técnica, la práctica y la crítica emancipadora, las cuales brindan tres versiones diferentes de la investigación-acción y serán descritas a continuación de acuerdo a Latorre (2009):

- A) Investigación-acción como técnica; la meta de esta clase de investigación es hacer eficaces las prácticas sociales, mediante la participación del personal docente e programas diseñados por expertos en el tema a investigar.
- B) Investigación-acción como práctica; confiere un protagonismo activo y autónomo al docente siendo éste quien selecciona los problemas de investigación y quien lleva el control del propio proyecto; de esta manera, la investigación-acción le permite a la autora de este trabajo ser parte del mismo, es decir que, al estar en contacto con la situación que viven los grupos del tercer nivel del ITNL, se vuelve más fácil la identificación del problema, la posible solución y de la misma

manera, aplicar la solución que se desea y a partir del resultado arrojado de la misma, comprobar las hipótesis descritas en el capítulo primero.

C) Investigación-acción como crítica; ésta clase de investigación-acción está comprometida con la transformación de la práctica educativa, y también con la organización y la práctica social, es decir, es un proceso de indagación y conocimiento, un proceso práctico de acción y cambio, es por ello que ha sido seleccionado para este trabajo de investigación ya que, permite detectar un problema, plantear posibles soluciones, aplicarlas y conocer el resultado de las mismas.

Entonces, la investigación-acción pretende construir y formular nuevas alternativas de acción, para la solución de problemas.

La investigación-acción constituye un proceso continuo, una espiral, donde se van dando los momentos de problematización, diagnóstico, diseño de una propuesta de cambio, aplicación de la propuesta y evaluación, para luego reiniciar un nuevo circuito partiendo de una nueva problematización. De acuerdo a Latorre (2009), el proceso de investigación-acción fue ideado por Lewin en el año 1946 como un proceso de espiral de ciclos constituido por cuatro fases: planificar, actuar, observar y reflexionar, véase figura 1.

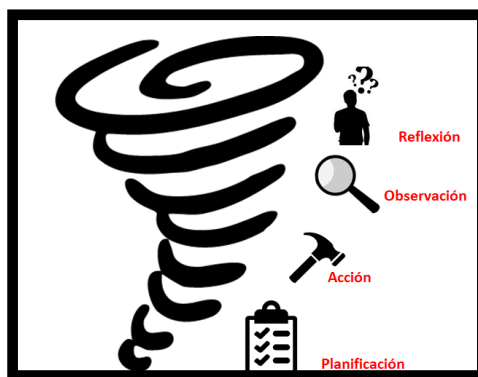


Figura 1 Momentos de la investigación-acción.

Se debe tomar a consideración que se requiere de cierto tiempo para llevar a cabo una implementación satisfactoria de un plan de acción, pues de éste dependerá el análisis de la

situación a la cual se desea encontrar solución. El espiral de la investigación-acción, supone desarrollar un plan de acción para mejorar la práctica actual, en este trabajo de investigación se desea poner en práctica actividades como el juego de rol, para conocer el alcance que tiene en los alumnos como motivador para ayudarles a desarrollar la habilidad oral del idioma inglés.

Los distintos modelos de investigación-acción, de acuerdo a Latorre (2009), el modelo de Lewin (figura 1.1) describe a la investigación-acción con ciclos de acción reflexiva, y subraya que cada ciclo se compone de diversos pasos, tales como la planificación, la acción y la evaluación de la acción. Este modelo, da inicio con una idea general sobre un tema de interés sobre el cual se elabora un plan de acción, se hace un reconocimiento del plan, se señalan sus posibilidades así como sus limitaciones, se lleva a cabo el primer paso de acción y se evalúa su resultado, al término de este ciclo, se revisa y se planifica el segundo ciclo en base a los resultados obtenidos del primero.

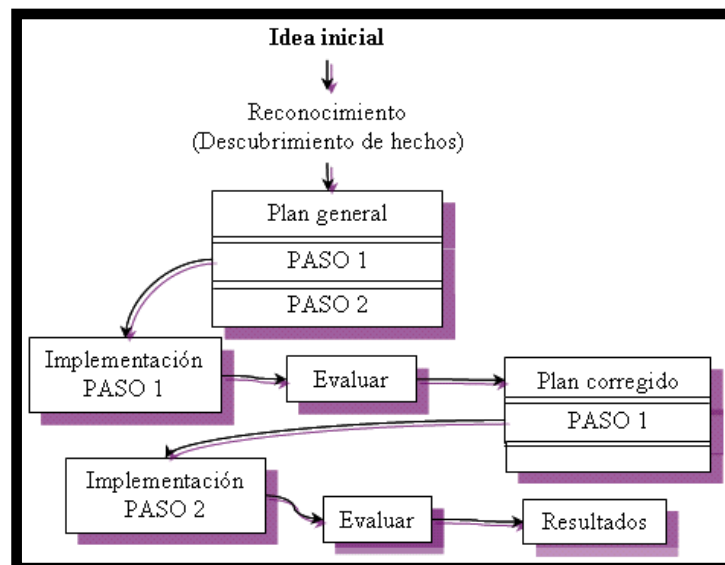


Fig. 1.1 Modelo de Investigación-acción por Lewin.

El modelo de Lewin descrito con anterioridad, ha sido el seleccionado para llevar a cabo este trabajo de investigación debido a que la autora considera importante seguir cada uno de los pasos

propuestos por Lewin, pues es esencial que se reconozca la situación sobre la cual se desea trabajar para luego, crear un plan que le permita poner en práctica los pasos de la acción que se considere necesaria para comprobar las hipótesis descritas en el capítulo primero, evaluar luego el plan llevado a cabo, corregir la propuesta implementando los pasos que sean necesarios, evaluar y llegar de esta manera al resultado que será de utilidad para mejorar la situación identificada al principio, la cual es que el juego de rol funcione como motivador para que los alumnos logren desarrollar la habilidad oral dentro y fuera del ambiente áulico. La investigación acción tiene un carácter cualitativo, pues de acuerdo a la teoría de Creswell (1998), referenciado por Vasilachis (2006) considera que, la investigación-acción es un proceso interpretativo de indagación basado en distintas tradiciones metodológicas tales como, el estudio de casos y la etnografía, las cuales examinan un problema humano o social. De acuerdo a la anterior definición se dice que, los investigadores indagan en situaciones naturales, recolectan datos y buscan mejorar la situación que se han planteado al principio.

3.3.1 Instrumentos

El instrumento que se utiliza para este trabajo de investigación es la encuesta, la cual es un método que se lleva a cabo por medio de técnicas de interrogación, procurando conocer aspectos relativos a los grupos. La encuesta, de acuerdo a Fernando García (2010) es útil para la recolección de datos, tales como: conocimientos, ideas y opiniones de determinados grupos, en este caso, la población que será la muestra de esta investigación, permite además, conocer rasgos y características de las personas a ser investigadas, la encuesta no proporciona información acerca de los sentimientos, motivaciones, aspiraciones y conductas de las personas. La autora de esta investigación ha decidido utilizar al cuestionario para la recolección de datos, los cuales le ayudarán a comprobar las hipótesis planteadas, las cuales pueden ser vistas en el

capítulo 1 de este trabajo. El cuestionario es un instrumento de la encuesta el cual es un sistema de preguntas ordenadas con coherencia, con sentido lógico, las cuales son expresadas con un lenguaje sencillo y claro.

Fernando García (2010) indica que el cuestionario permite la recolección de datos y que su modelo uniforme, favorece la contabilidad y la comprobación de los mismos. Menciona además que, este instrumento vincula el planteamiento del problema con las respuestas que se obtienen de la muestra. Se puede decir entonces que, este instrumento fue seleccionado con la finalidad de obtener los datos necesarios, de manera concreta y eficaz. Algunos de los objetivos del cuestionario, de acuerdo a este autor son:

A) Obtener información pertinente al propósito de la investigación; este objetivo, ayudará a la autora de esta investigación a encontrar la información necesaria de acuerdo a lo que se desea, es decir, ir al punto exacto del problema para que no exista la posibilidad de desvío de información.

B) Conformar una herramienta que refleje lo mejor posible la posición de los sujetos, con poca distorsión; esto facilitará que cada participante se enfoque solamente a lo que sea de su área, es decir, no habrá desvío de información de maestro y alumno, cada uno contestará el cuestionario indicado según su papel en el ambiente áulico.

C) Propiciar calidad en la información obtenida; esta permitirá que los resultados sean certeros descartando errores en los mismos.

A continuación se adjuntan los instrumentos que se aplicarán a la muestra seleccionada para llevar a cabo este trabajo de investigación-acción, con la finalidad de recolectar la información deseada para comprobar o rechazar las hipótesis expuestas con antelación.

Figura 1.2 Cuestionario aplicado a docentes del Centro de Idiomas del ITNL.

En la siguiente encuesta se tomarán en cuenta los conocimientos que usted tiene acerca de ciertos conceptos aplicados dentro de la enseñanza y específicos para el área de la enseñanza del inglés; la información recabada es estrictamente anónima y será utilizada con propósitos de investigación, así que es necesario que usted conteste honestamente a cada una de las preguntas.

1. De acuerdo con el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas, señale el nivel de referencia en que se encuentran ubicados sus alumnos.
A1 A2 B1 B2 C1 C2
2. Señale el rango de edad de los alumnos con quienes se encuentra trabajando actualmente.
Entre 15 y 20 Entre 20 y 25 Entre 25 y 30
3. ¿Considera que en las clases que imparte, usted crea un ambiente de cohesión grupal?
Sí No
4. Durante el desarrollo de la clase, ¿usted trabaja con sus alumnos en el desarrollo de las cuatro habilidades lingüísticas (escuchar, hablar, leer y escribir)?
Sí No Sólo con algunas
5. En caso de haber señalado la opción de “sólo algunas” en la pregunta anterior, señale cuáles de ellas son.
Escuchar Hablar Leer Escribir
6. Durante la clase, ¿promueve usted la participación de los estudiantes dentro del aula?
Sí No A veces
7. Señale de qué manera promueve la participación de sus estudiantes:

8. Para usted, ¿es importante que sus alumnos desarrollen la habilidad oral?

Si

No

9. ¿Por qué considera importante que sus alumnos logren desarrollar la habilidad oral?

10. ¿De qué herramientas hace uso para lograr que sus alumnos desarrollen la habilidad oral?

Leer en voz alta frente a la clase

Conversar sobre lo que han hecho antes de llegar a clase

Hacerlos partícipes de actividades como el juego de rol

Otras

11. Alguna vez, ¿ha hecho uso de los juegos de rol (herramienta de aprendizaje) para que sus alumnos participen oralmente?

Si

No

12. ¿Los juegos de rol han arrojado un resultado favorable en el desarrollo oral de sus alumnos?

Si

No

Figura 1.3 Cuestionario aplicado a estudiantes del Centro de Idiomas del ITNL.

La presente encuesta fue elaborada para descubrir la percepción que tienen los estudiantes con respecto al desempeño de su profesor, los resultados de las mismas serán totalmente confidenciales.

En base al contenido de tu clase y la actitud de tu profesor, marca con una ✓ la respuesta más cerca sobre lo que se te plantea.

1. Señale ¿qué nivel, de sus clases de Inglés, cursa actualmente?

- 1 2 3 4 5
6 7 8 9 10

2. ¿Por qué toma clases de inglés?

- ✓ Porque es un requisito para graduarme
- ✓ Porque mis papás me obligan
- ✓ Para tener mejores oportunidades de empleo
- ✓ Otro

3. ¿Las clases de inglés que toma en esta escuela le parecen divertidas?

- Sí No

4. ¿Por qué le parecen divertidas?

- ✓ Porque participamos en actividades dinámicas respecto a los temas que vemos
- ✓ Porque el maestro lleva material de apoyo extra y no sólo tenemos contacto con el libro
- ✓ Porque el maestro hace uso del vocabulario y estructuras que se han adquirido en la clase, en situaciones de la vida real.
- ✓ Otro

5. ¿Consideras que en las clases de inglés existe un ambiente de respeto y cordialidad con tu maestro y el resto de tus compañeros?

- Sí No

6. ¿Qué hace tu maestro para motivarte a aprender en cada clase?

7. ¿Cuáles de las siguientes habilidades te motiva el maestro a desarrollar?

- Escuchar Hablar Leer Escribir

8. De las siguientes actividades, señala cuál o cuáles de ellas son las que te motivan a participar oralmente en el aula:

- ✓ Juego de rol
- ✓ Cantar canciones con la estructura gramatical aprendida
- ✓ Platicar con el maestro y compañeros acerca de lo que hice antes de ir a clases
- ✓ Otra _____

9. ¿Con qué frecuencia tu maestro usa el juego de rol para que participes oralmente?

Mucho Regular Poco Nada

10. ¿Cuál es tu opinión referente al uso del juego de rol?

11. ¿Cómo es que juego de rol te ha ayudado a desarrollar tu habilidad oral en inglés?

Se han elaborado dos cuestionarios, el representado con la **figura 1.2** es el que ayudará a la investigadora a conocer a cerca de las características que el maestro de inglés presenta en cuanto al uso del juego de rol y actividades distintas a éste, para motivar a sus alumnos en la participación oral dentro del aula. En cuanto a la **figura 1.3**, se perciben las preguntas realizadas para conocer los pensamientos de los alumnos a cerca del uso de los juegos de rol y otras actividades que los motivan a desarrollar la habilidad oral en inglés.

Ambos cuestionarios tienen el objetivo de ayudar a la investigadora a comprobar las hipótesis expuestas al inicio de ésta investigación, las cuales son:

- ✓ Demostrar que a través de las actividades de interacción, los estudiantes entran a un estado de cohesión grupal, al brindarles confianza en ellos mismos de tal modo que participen de las actividades orales.
- ✓ Comprobar ¿qué tipo de motivación pone en práctica el maestro con sus estudiantes?
- ✓ Conocer ¿cuáles son las estrategias que el maestro usa para que el juego de rol cumpla su finalidad dentro de la habilidad oral?

El cuestionario como se mencionó anteriormente, tiene como función recolectar datos precisos y necesarios los cuales serán de utilidad para comprobar o rechazar las hipótesis expuestas, más adelante se presentará la forma en que se llevó a cabo la recolección de datos y el análisis de los mismos.

3.3.2 Recolección de datos

Para la recolección de datos se tuvo un acercamiento con la coordinadora del Centro de Idiomas del Instituto Tecnológico de Nuevo León, a la M.E Ivonne Tretto García, para tener la autorización y el consentimiento de la aplicación de las encuestas necesarias para este trabajo de investigación. Como se mencionó anteriormente, se han seleccionado diez estudiantes de tercer

nivel; además de haber elegido a dos docentes para conocer las estrategias de las que hacen uso para ayudar a sus alumnos a desarrollar la habilidad oral de manera natural y sin temor a equivocarse.

Para la aplicación de este instrumento, se pidió apoyo al asesor de este proyecto de investigación, para que verificara y validara las encuestas con las cuales se trabajaría. Luego de la creación y revisión de los dos instrumentos (el dedicado para alumnos y el correspondiente a los maestros), se procedió a platicar con la Maestra Ivonne Tretto García, directora del Centro de Idiomas del ITNL para que otorgara el permiso de poder aplicar las encuestas a la muestra seleccionada con antelación; el permiso se obtuvo y se llevó a cabo el acercamiento con los alumnos seleccionados como muestra y se aplicaron las encuestas, de la misma manera ocurrió con los docentes seleccionados para el desarrollo de este estudio de caso.

Durante la aplicación de las encuestas, tanto entre docentes como entre alumnos se entabló un diálogo, permitiendo conocer más sobre sus opiniones acerca del uso de actividades como el juego de rol para motivarlos a la participación oral dentro del aula. La aplicación de esta encuesta permitió la recolección de datos que a continuación serán analizados. Cabe mencionar que, no se presentó ninguna dificultad para la realización de este estudio, tanto docentes como alumnos accedieron a participar sin algún inconveniente.

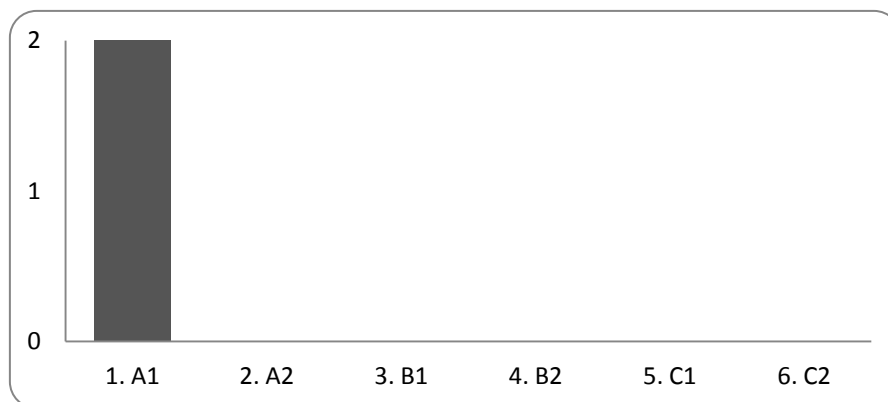
3.4 Análisis de datos

Para el análisis de los datos recabados se utilizó la realización de gráficas para organizar y reunir la información recogida de las encuestas, las cuales, como se mencionó con anterioridad, tienen como objetivo recoger la información de los alumnos y maestros de manera general para poder compararla, analizarla y verificarla de acuerdo a los objetivos de las hipótesis planteadas en el capítulo 1 de ésta investigación. A continuación se presentan las gráficas que representan los

resultados de los datos recabados en las encuestas realizadas a los dos docentes responsables de del grupos de donde se seleccionó la muestra estudiantil.

Según los datos obtenidos en la encuesta aplicada a los dos docentes seleccionados, quienes están a cargo de los dos grupos de donde se seleccionó la muestra de estudiantes, indican que, de acuerdo con el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas, sus alumnos se encuentran en el nivel A1 (**gráfica1**), el cual indica que, la persona es capaz de comunicarse en situaciones cotidianas, con expresiones de uso frecuente y utilizando vocabulario y gramática básica. Este resultado refleja el nivel de preparación que han alcanzado los alumnos a través de los niveles que ha cursado. Es importante recordar que, la población muestra de estudiantes ha sido observada a través de los niveles anteriores al que ahora se encuentran (nivel 3).

Gráfica 1. De acuerdo con el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas, señale el nivel de referencia en que se encuentran ubicados sus alumnos.



La edad de los alumnos quienes están en el proceso de aprendizaje del idioma inglés puede ser un parteaguas para el aprendizaje del mismo pues, se sabe que durante la infancia, nuestra habilidad cognitiva nos permite aprender rápidamente, sin embargo en diversos estudios se ha demostrado que no es precisamente un factor que pueda detener o retardar el aprendizaje, debido

a que se ha comprobado también que entre más adulta es la persona, tiene mayor disciplina y perseverancia en el estudio. Es importante conocer la edad de los estudiantes para llevar a cabo este estudio de caso pues, se tendrá un panorama más amplio sobre el uso de actividades como el juego de rol para motivarlos a desarrollar su habilidad oral.

Los datos recolectados en esta pregunta en que se pide a los docentes señalar el rango de edades entre las cuales se encuentran sus alumnos, se percibe que la edad promedio es de entre los 15 y 20 años (**gráfica 2**). Los docentes encuestados señalaron que en el rango de edades en que se encuentran sus alumnos es complicado hacer que participen en cualquiera de las actividades propuestas por los mismos, pues se niegan a practicar el conocimiento adquirido por temor a equivocaciones, burlas y críticas de parte de sus compañeros.

Gráfica 2. Señale el rango de edad de los alumnos con quienes se encuentra trabajando actualmente.



Relacionado a que a los docentes informan que la participación de sus alumnos dentro de las distintas actividades es muy poca, se buscó la manera de investigar también acerca de uno de los factores que podrían tener cabida dentro de la escasa participación de los alumnos, este es, la inexistencia de un ambiente cómodo para ellos, es decir que no se desarrolle la cohesión grupal

dentro del aula. Sin duda, este factor influye dentro del desarrollo de la habilidad oral y el desenvolvimiento en general de los estudiantes, puesto que como se vio en la gráfica anterior, los comentarios de los maestros fueron que los estudiantes no participaban por temor a burlas y críticas de sus compañeros. Recordemos que la cohesión grupal, como se mencionó en el capítulo 2 de esta investigación es, uno de los valores necesarios para la formación de equipos de trabajo, es decir que es fundamental para el desarrollo de los estudiantes para que dentro del aula tengan la confianza de participar en las diferentes actividades propuestas por sus maestros, en este caso, las que refuercen y le ayuden al desarrollo de la habilidad oral.

A los dos docentes se les cuestionó acerca de que si en las clases que imparten crean un ambiente de cohesión grupal y la respuesta de ambos fue que sí son capaces de crear un ambiente donde sus alumnos se sientan con la confianza de participar, donde se sientan cómodos y sin temores a burlas y críticas, al momento del desarrollo de la encuesta, los maestros indicaron que aunque las clases se lleven a cabo en un ambiente donde todos se respetan, resulta difícil la participación de los estudiantes debido a que les da pena hablar en público, sin embargo mencionaron también que es indispensable desde el primer día de clases, establecer las normas necesarias para que el curso se lleve a cabo en un ambiente de solidaridad y empatía (**gráfica3**).

Gráfica 3. ¿Considera que en las clases que imparte, usted crea un ambiente de cohesión grupal?

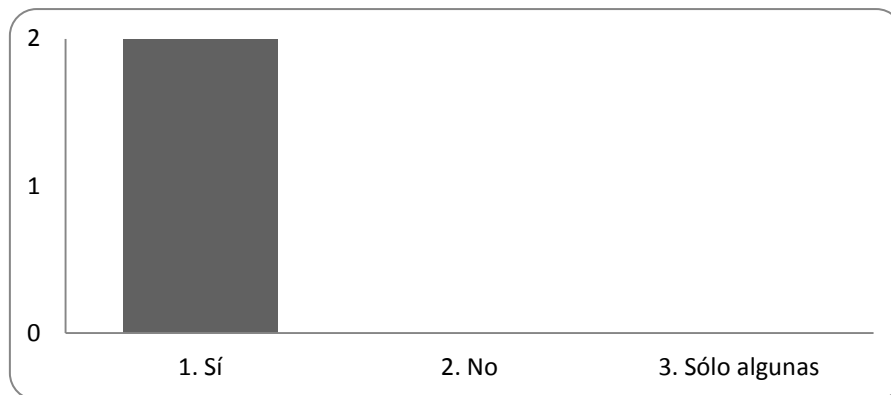


Para que el aprendizaje de inglés se lleve a cabo de una manera apropiada, es indispensable que se trabaje en las cuatro habilidades lingüísticas, esto con el fin de lograr que el estudiante sea capaz de usar el lenguaje apropiadamente en las diversas situaciones sociales que se presentan día a día. En la siguiente gráfica (**gráfica 4**) se muestra el resultado ante la cuestión hacia los docentes para conocer si ellos trabajan con sus alumnos en el desarrollo de las cuatro habilidades lingüísticas, ambos docentes coinciden en que dentro de sus clases ayudan a sus alumnos a que desarrollen dichas actividades. La habilidad que tiene mayor importancia dentro de este trabajo de investigación es la habilidad oral, pues hay que recordar que la finalidad del mismo es saber si el juego de rol cumple la función como motivador para que los alumnos logren desarrollar dicha habilidad.

La habilidad oral, al igual que las otras tres, se desarrolla a través de la práctica apropiada para la misma es decir, si el maestro quiere ayudar a sus alumnos en el lenguaje oral, debe hacer uso de las herramientas y actividades necesarias para ello; en este trabajo de investigación se propone al juego de rol como motivador para desarrollo oral del idioma en los estudiantes, pero es

indispensable conocer si el maestro ayuda a sus alumnos a desenvolverse o practicar el aprendizaje adquirido, en las próximas gráficas nos daremos cuenta de si el maestro motiva a sus alumnos a participar en actividades que les sean de ayuda en el desarrollo de la habilidad oral, y la manera en que lo logran.

Gráfica 4. Durante el desarrollo de la clase, ¿usted trabaja con sus alumnos en el desarrollo de las cuatro habilidades lingüísticas (escuchar, hablar, leer y escribir)?

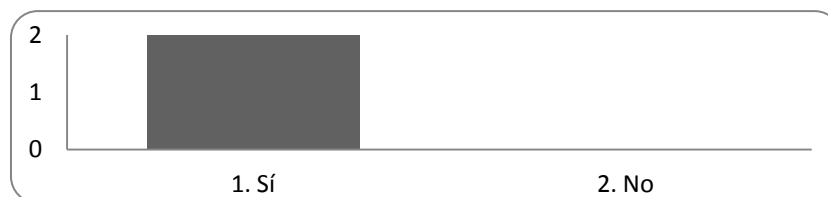


Como se ha mencionado anteriormente, el papel que juega el maestro dentro del desarrollo de las habilidades lingüísticas de los estudiantes es de gran importancia, pues es él o ella el responsable de apoyar a sus alumnos en el desarrollo de las mismas. En la siguiente grafica (**gráfica 5**) se muestra el resultado obtenido a la pregunta de si los docentes promueven la participación de sus estudiantes dentro del aula; para esa cuestión ambos maestros mostraron una respuesta afirmativa. Cada uno de los docentes concluyó en que es importante que los alumnos se sientan motivados a participar en clase, para que de esta manera completen su proceso de aprendizaje. Pero es importante conocer también acerca de la manera en que los maestros promueven la participación dentro del aula, en la **gráfica 6** se observan los resultados a esta

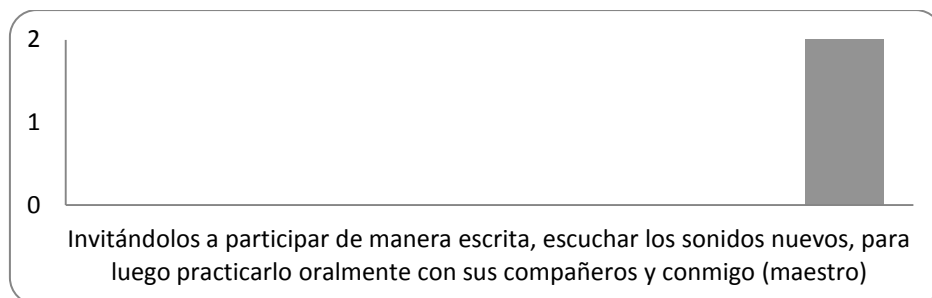
incógnita, señalando que promueven la participación de sus estudiantes mediante la invitación a poner atención en clase para que con ayuda de diversas actividades participen de manera escrita, luego escuchando los sonidos nuevos, para que de esa manera puedan practicar oralmente con sus compañeros de clase y con el mismo maestro.

En todo proceso de aprendizaje es importante que el maestro promueva la participación de sus estudiantes, pues de esta manera se podrá reforzar el aprendizaje adquirido, lo mismo ocurre en el proceso de adquisición de un nuevo idioma, es necesario poner en práctica la gramática y vocabulario adquirido. Cada maestro tiene su propio estilo de enseñanza, lo mismo que cada estudiante su estilo de aprendizaje, es por ello que el docente necesita conocer a su clase para conocer qué actividades son las que mejor se adecúan al grupo con el que se encuentra trabajando y de esa manera saber cómo es que puede ayudar a los alumnos para que sean partícipes de las mismas, practicando las enseñanzas adquiridas.

Gráfica 5. Durante la clase, ¿promueve usted la participación de los estudiantes dentro del aula?



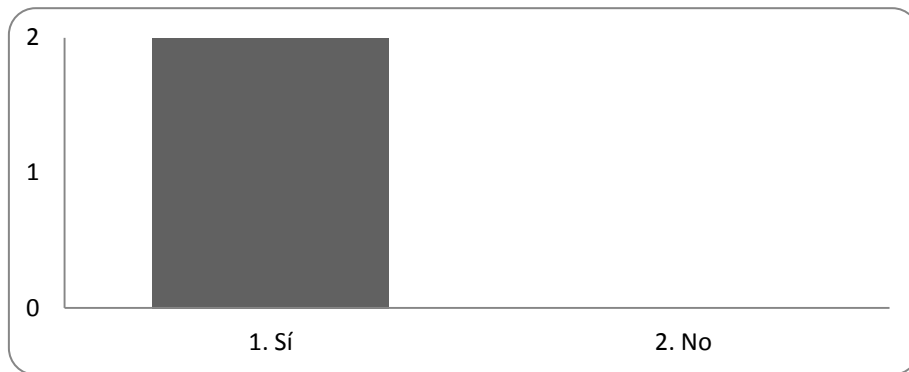
Gráfica 6. Señale de qué manera promueve la participación de sus estudiantes:



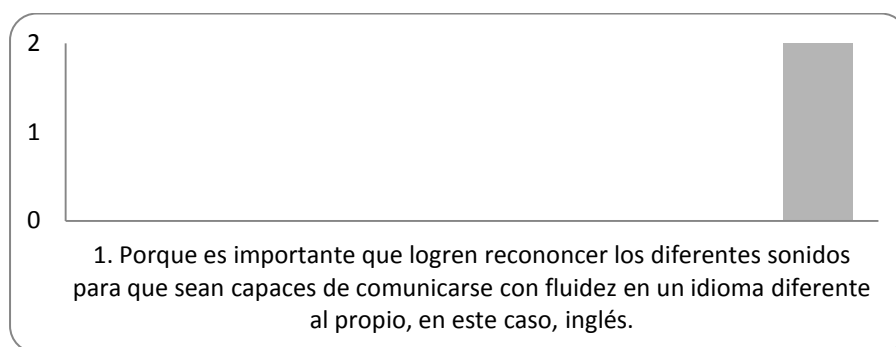
Como se ha mencionado con anterioridad, para que el proceso de aprendizaje del idioma inglés resulte efectivo, es necesario que los estudiantes logren el desarrollo de las cuatro habilidades lingüísticas, sin embargo se mencionó también que la principal en este trabajo de investigación es la habilidad oral, las actividades empleadas para el desarrollo de la misma, sin embargo, ¿los docentes consideran importante que sus alumnos desarrollen la habilidad oral? y, ¿por qué lo consideran de tal manera?

En la gráfica 7 y 8 se muestran los datos recolectados por parte de los dos maestros encuestados, quienes hacen referencia a que para ellos es importante que sus alumnos desarrollen la habilidad oral, justificando su respuesta al mencionar que es primordial que logren reconocer los diferentes sonidos para que sean capaces de comunicarse con fluidez en un idioma diferente al propio, en este caso, inglés. Mientras los maestros contestaban estas preguntas, se referían a que en el proceso de aprendizaje del idioma, los alumnos son expuestos a distintas variaciones de sonidos lo cual, en la mayoría de los casos les ocasionaba frustración al no poder reproducirlos, siendo éste un factor limitante para la producción oral del inglés, tanto dentro como fuera del aula. Estas dos preguntas funcionan como un canal para conocer las herramientas de las que hacen uso los maestros para desarrollar la habilidad oral, brindándole un panorama más amplio a la investigadora para conocer si los maestros alguna vez han hecho uso del juego de rol para ayudar a sus alumnos en el desarrollo de la habilidad de la que se ha hablado anteriormente.

Gráfica 7. Para usted, ¿es importante que sus alumnos desarrollen la habilidad oral?



Gráfica 8. ¿Por qué considera importante que sus alumnos logren desarrollar la habilidad oral?



Las siguientes **gráficas 9, 10 y 11**, muestran los resultados obtenidos a las preguntas: ¿de qué herramientas hace uso para lograr que sus alumnos desarrollen la habilidad oral?, ¿alguna vez ha hecho uso de los juegos de rol para que sus alumnos participen oralmente?, y ¿los juegos de rol han arrojado un resultado favorable en el desarrollo oral de sus alumnos?, estas cuestiones fueron expuestas a los docentes debido al enfoque que tiene esta investigación, el cual tiene como objetivo conocer si los juegos de rol fomenta o promueve la participación oral dentro del salón de clases, funcionando así como apoyo para que los alumnos desarrollen la habilidad oral.

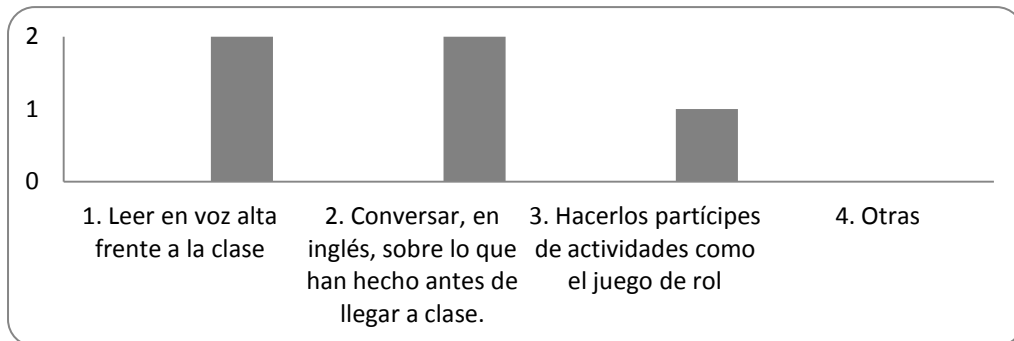
En los datos recolectados, se observa que de acuerdo a la pregunta anterior, los maestros sí consideran importante el desarrollo de la habilidad oral y que para el mismo, se apoyan de diversas herramientas para hacer que sus alumnos logren hablar con fluidez y principalmente sean capaces de entablar conversaciones en el idioma inglés. Ambos maestros coinciden en que

el desempeño de actividades como lectura en voz alta frente a la clase, así como conversar en inglés sobre lo que los alumnos han hecho previo a llegar a clases, ayudan a sus alumnos a desarrollar la oralidad y practicar lo aprendido durante los niveles que han cursado anteriormente.

Uno de los maestros encuestados hace referencia a que dentro de sus clases promueve el desarrollo de la habilidad oral por medio del juego de rol, el maestro que no hace uso del mismo en sus clases indica que sí lo ha puesto en práctica, sin embargo considera que es una pérdida de tiempo debido a que es difícil organizar los equipos a participar, los alumnos se avergüenzan cuando tienen un tipo de actuación frente a sus compañeros, haciendo que la actividad no cumpla su objetivo. En la gráfica 10 se observa que como se ha mencionado anteriormente, ambos maestros han hecho uso de los juego de rol para que sus alumnos participen oralmente en las clases, sin embargo recordemos que par uno de ellos es difícil la organización, y prefiere poner en práctica otras actividades que requieran menor organización para aprovechar el tiempo de la clase.

Los docentes encuestados coinciden en que los juegos de rol son actividades que favorecen el desarrollo oral de sus alumnos es decir que, los estudiantes muestran avances en su desenvolvimiento oral y mencionan que, este tipo de actividades les ayuda a perfeccionar pronunciación, y refuerza la confianza en ellos mismos, lo mismo sucede con que debido a que los juegos de rol los llevan a un ambiente más real de las situaciones, les permite actuar casi igual que como lo harían en la vida real, para los maestros estas actividades son de gran apoyo pues, a pesar de que llevan mayor tiempo que otras, les permite a los estudiantes visualizar y llevar a la práctica la gramática y vocabulario adquirido en situaciones que realmente suceden.

Gráfica 9. ¿De qué herramientas hace uso para lograr que sus alumnos desarrollen la habilidad oral?



Gráfica 10. ¿Alguna vez ha hecho uso de los juegos de rol para que sus alumnos participen oralmente?



Gráfica 11. ¿Los juegos de rol han arrojado un resultado favorable en el desarrollo oral de sus alumnos?



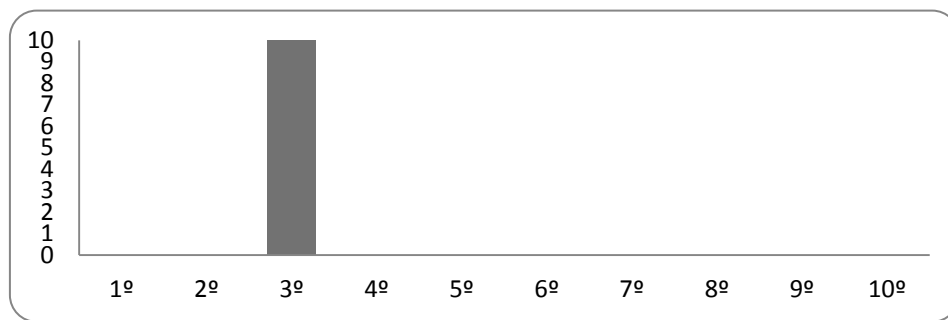
Tras el análisis de la encuesta realizada a los docentes, se confirma que sí es importante el uso de actividades como el juego de rol para el desarrollo de la habilidad oral de los estudiantes, sin embargo debido al tiempo que lleva la organización de las mismas, resulta difícil que se practiquen con frecuencia.

A continuación se presentan las gráficas que representan los resultados de los datos recabados en las encuestas realizadas a los diez estudiantes tomados como muestra para este trabajo de investigación. La **gráfica 12** demuestra que los diez estudiantes encuestados, cursan el nivel tres de los diez que ofrece el Centro de Idiomas del ITNL, fue este nivel el que se decidió encuestar debido a que el inicio de este trabajo de investigación se decidió darle seguimiento a un grupo con nivel A1, y con estos diez estudiantes se ha estado en contacto, observando el crecimiento y avance que han tenido en el transcurso de los niveles anteriores, y ahora que se encuentran cursando el nivel tres. Recordemos que el rango de su edad va de entre los 15 hasta los 20 años, el 100% de los estudiantes encuestados cursan una de las ingenierías en el ITNL.

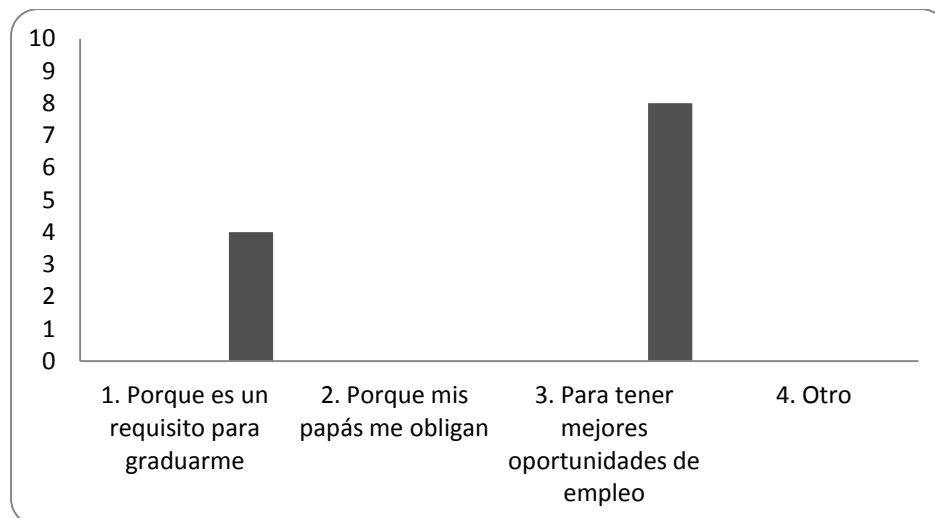
A la población estudiantil encuestada se le cuestionó sobre las razones por las cuales toma clases de inglés, a la que 8 de 10 estudiantes indicaron que es para tener mejores oportunidades de empleo, lo cual resulta ser un reto para los maestros que les imparten clases debido a que, mientras los alumnos contestaban a esta pregunta, indicaban que realmente el inglés no era de su agrado, pero que debían tomar clases y aprender para cumplir con los requisitos indispensables para poder ingresar a laborar a las instituciones que así deseen, lo mismo que para ser competentes y tener un extra sobre los aspirantes al mismo puesto de trabajo. El reto para los maestros es que, debido a que la mayoría de la población estudiantil está aprendiendo inglés con el objetivo de buscar mejor oportunidades de empleo, no asisten a las clases con entusiasmo de aprender, es decir, asisten para aprender lo que es necesario y no están dispuestos a participar en

las actividades que les indique el maestro, pues para ellos es perder tiempo, los estudiantes no visualizan a las actividades como un refuerzo de lo aprendido, sino como actividades para perder el tiempo. En las siguientes gráficas (12 y 13) se demuestran los resultados obtenidos a estas cuestiones y posteriormente, se indicará si las clases que se imparten en el centro de idiomas son divertidas y lo que les parece interesante de cada una.

Gráfica 12. Señale ¿qué nivel de sus clases de inglés cursa actualmente?



Gráfica 13. ¿Por qué toma clases de inglés?

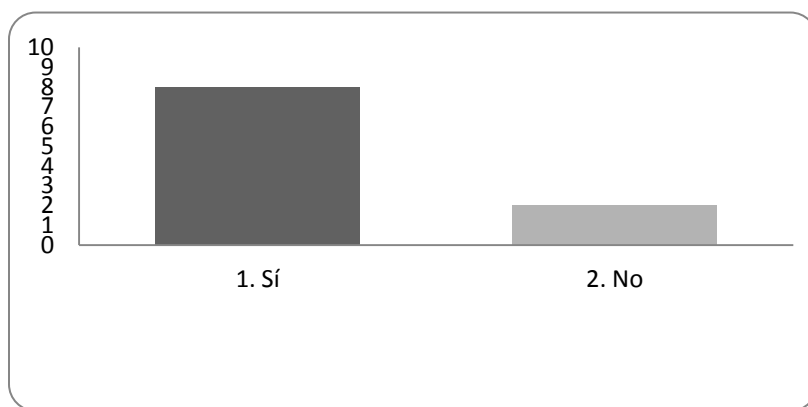


Como se mencionó con anterioridad, es importante conocer la opinión que los alumnos tienen sobre las clases de inglés que toman en el centro de idiomas del ITNL, pues como se mostró en la encuesta con los maestros, es primordial que los alumnos se sientan en un ambiente cómodo para trabajar, donde exista la empatía y respeto entre sus compañeros, para que de esta manera se sienta libre de expresar sus ideas y participar sin temor a burlas y críticas por parte de sus compañeros ni maestro.

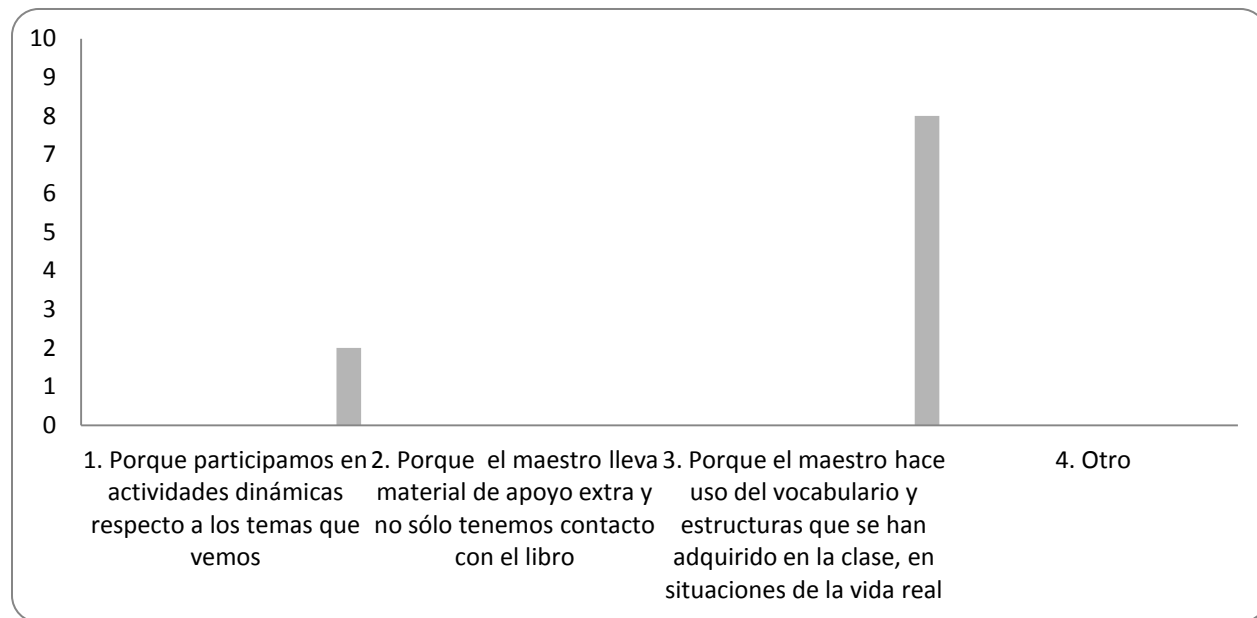
Los estudiantes fueron cuestionados acerca de si sus clases de inglés les parecen divertidas, a lo cual 8 de los 10 respondieron con una respuesta afirmativa, mientras que 2 de los 10 respondieron que no (**gráfica 14**), al preguntarles también el por qué les parecían divertidas (**gráfica 15**), la mayoría de los estudiantes contestó que porque el maestro hace uso del vocabulario y estructuras que se han adquirido en la clase en situaciones de la vida real, tras contestar esta pregunta los estudiantes externaron que los ejemplos que el maestro brinda a la clase luego de haber explicado el tema, son de gran ayuda porque pueden darse cuenta de qué manera pueden ser empleadas las estructuras que recién aprendieron; dos de los estudiantes reconocieron que aunque es importante que el maestro ejemplifique con situaciones de la vida real, mencionaron que para ellos, la clase resulta más divertida si participan en actividades dinámicas respecto a los temas vistos en clase, mencionaron algunos ejemplos de este tipo de actividades y entre ellos se encuentra el juego de rol, sin embargo anexaron también que les resulta difícil participar debido al temor a equivocarse y a ser criticados por sus compañeros. Por ello surge la pregunta representada en la **gráfica 16**, para conocer si dentro del aula existe un ambiente de respeto y cordialidad con su maestro y compañeros, a lo cual los 10 estudiantes encuestados afirmaron que en su salón de clases existe la empatía y el respeto por parte del maestro y compañeros. Informaron que aún y exista ese respeto, al momento de participar en

actividades frente a sus compañeros resulta difícil porque se encuentran practicando algo que recién aprendieron, sin embargo coinciden en que es importante estar expuestos a actividades de ese tipo pues de esa manera tendrán más confianza en ellos mismos y mencionaron también que el salón de clases es para ello, para aprender y que no importa si cometen errores, el maestro siempre les ha mostrado respeto y apoyo para corregirlos de manera apropiada.

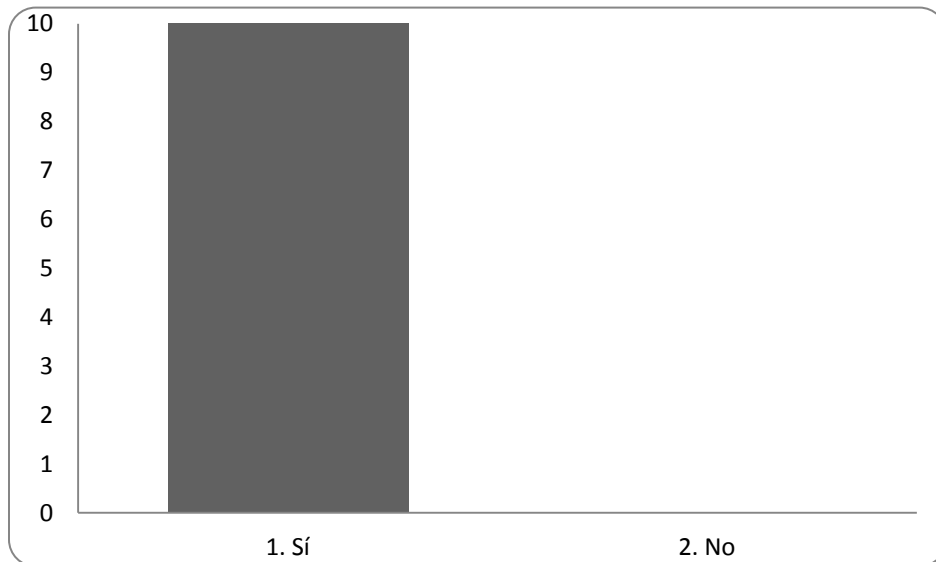
Gráfica 14. ¿Las clases de inglés que toma en esta escuela te parecen divertidas?



Gráfica 15. ¿Por qué le parecen divertidas?



Gráfica 16. ¿Considera que en las clases de inglés existe un ambiente de respeto y cordialidad con su maestro y el resto de sus compañeros?

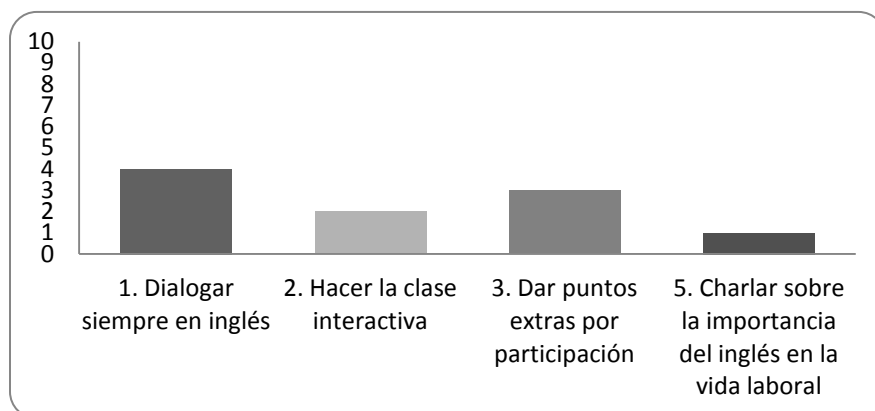


Como se ha visto ya en los resultados de las encuestas realizadas a los maestros, es importante que los estudiantes se sientan motivados, esto con la finalidad de que participen en las actividades que se les indique y de esa manera pongan en práctica el aprendizaje adquirido previamente, a los alumnos se les cuestionó a cerca de qué es lo que hace su maestro para motivarlos a aprender inglés y cuáles de las cuatro habilidades lingüísticas que el maestro les motiva a desarrollar dentro del salón de clases. En la **gráfica 17**, cuatro de los alumnos refieren a que se sienten motivados a aprender cuando su maestro les pide dialogar en todo momento haciendo uso del idioma inglés, mencionaron que esa acción es motivadora para ellos ya que, más que sentirse obligados a comunicarse en el idioma que están aprendiendo, sienten el apoyo del maestro, pues indican que cuando no recuerdan la estructura o el vocabulario apropiado a utilizar, el maestro siempre está pendiente de ellos y reciben su apoyo cuando lo necesitan. Los alumnos también se sienten motivados cuando el maestro utiliza factores de la motivación extrínseca, en este caso señalan que participan cuando se indica que habrá puntos extras sobre algún examen o tarea, para la persona que participe.

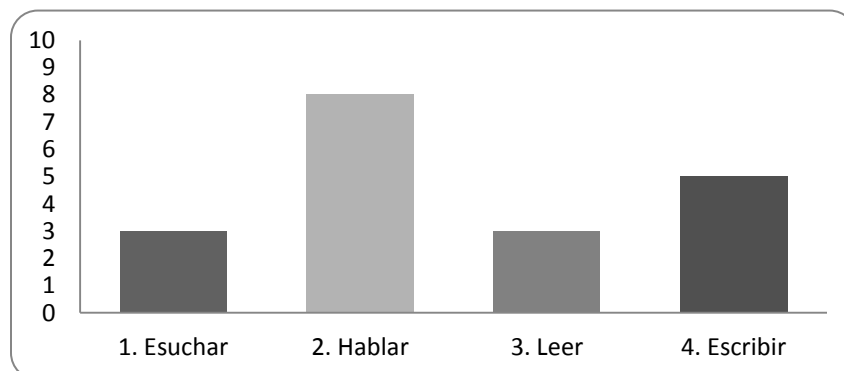
Cuando se les cuestionó sobre las habilidades que el maestro les motiva a desarrollar (**gráfica 18**), la mayoría de los estudiantes señaló que la habilidad orales en la que sienten más apoyo para

desarrollar, por parte de sus maestros, a lo cual refieren que es la principal dentro del aprendizaje de un idioma, pues es necesario saber cómo comunicarse correctamente; retomando los datos recolectados, cuando los estudiantes indicaron que se encontraban estudiando inglés para tener mejores oportunidades de empleo, señalaron que la comunicación oral es una de las principales para poder conseguir el empleo deseado, pues el primer paso es saber expresarse de manera adecuada en las entrevistas, y que en caso de que la tuvieran que hacer en inglés, sería más fácil para ellos, pues habrían desarrollado de la mejor manera esta habilidad.

Gráfica 17. ¿Qué hace tu maestro para motivarte a aprender en cada clase?



Gráfica 18. ¿Cuáles de las siguientes habilidades te motiva el maestro a desarrollar?



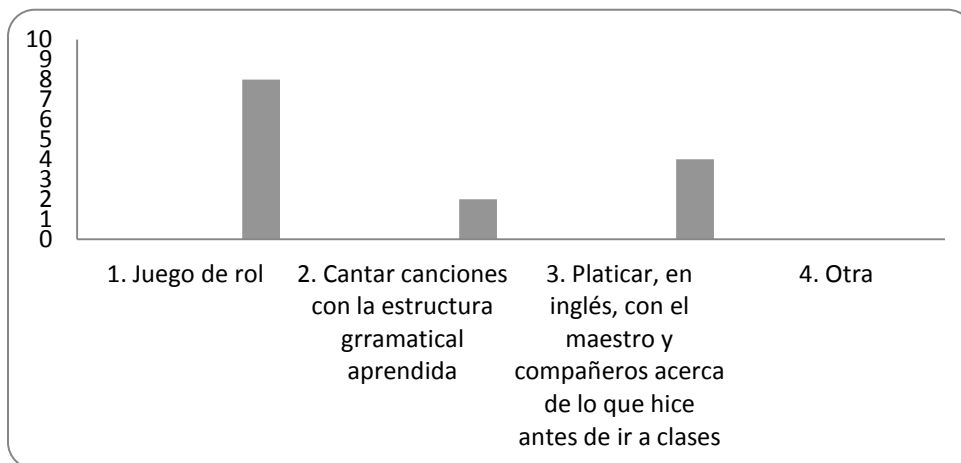
Previamente se mencionaron ya las actividades que de las que el maestro hace uso para motivar a sus estudiantes a participar en clase fungiendo éstas como apoyo para el desarrollo de la habilidad oral, sin embargo es importante conocer también, de todas las actividades de las que se les pide participación, cuáles son realmente las que para los propios alumnos funcionan como motivación para participar oralmente en el aula. De acuerdo a los resultados obtenidos de esta pregunta, como se observa en la **gráfica 19**, la mayoría de los alumnos señalan al juego de rol como una de ellas, recordemos que en el capítulo 2 de este trabajo de investigación se mencionó que, el juego de rol es de suma importancia dentro de las prácticas de comunicación, pues los estudiantes no se limitan al tipo de lenguaje utilizado por los mismos dentro del aula, si no que amplían su vocabulario de acuerdo a la identidad del personaje que les ha indicado actuar, esto quiere decir que los estudiantes se sienten con la libertad de participar y practicar lo que han aprendido en clase para lo cual, en la **gráfica 21** se muestran las distintas opiniones de los mismos alumnos sobre esta actividad.

La opinión que tienen la mayoría de los estudiantes acerca de los juego de rol es que realmente funcionan como apoyo para interactuar con sus compañeros, hablando inglés y poniendo en práctica las estructuras gramaticales y vocabulario nuevo, lo cual les permite desarrollar su habilidad oral; los estudiantes encuestados señalan además que, aunque para ellos es una actividad motivadora para practicar lo aprendido, la frecuencia en que sus maestros lo utilizan es regular, y de igual manera señalaron que esto se debe a que el maestro justifica esto porque tiene poco tiempo para formar equipos y decidir quiénes participarán, los alumnos señalaron que los docentes prefieren actividades que no requieran tanta organización (**gráfica 20**).

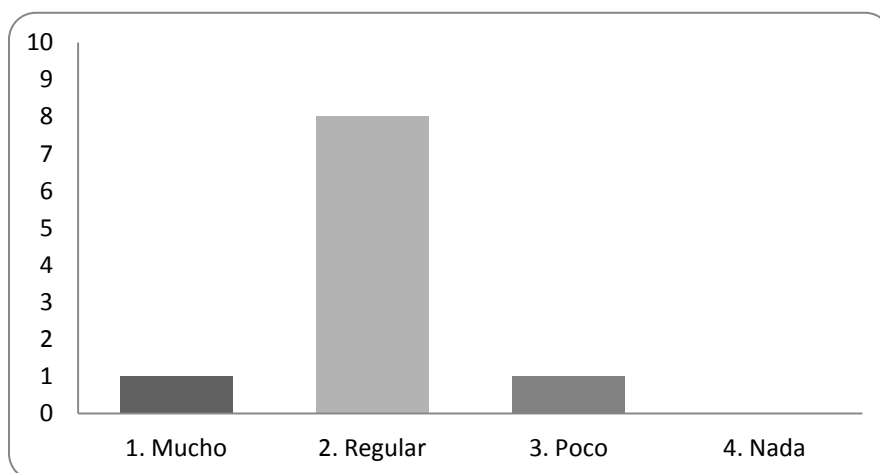
A pesar de que el juego de rol es una actividad que se practica regularmente en el aula, los alumnos mencionaron cómo ha ayudado esta actividad a en su desarrollo oral del idioma inglés

señalando que, les ha sido de gran ayuda para tener seguridad al hablar haciendo uso de dicho idioma, pues refieren a que estas actividades los exponen a un ambiente casi real de las situaciones por las cuales podrían atravesar otro tanto de la población señala que para ellos ha sido de gran utilidad en el tema de la fluidez y pronunciación correcta de las palabras y expresiones adquiridas.

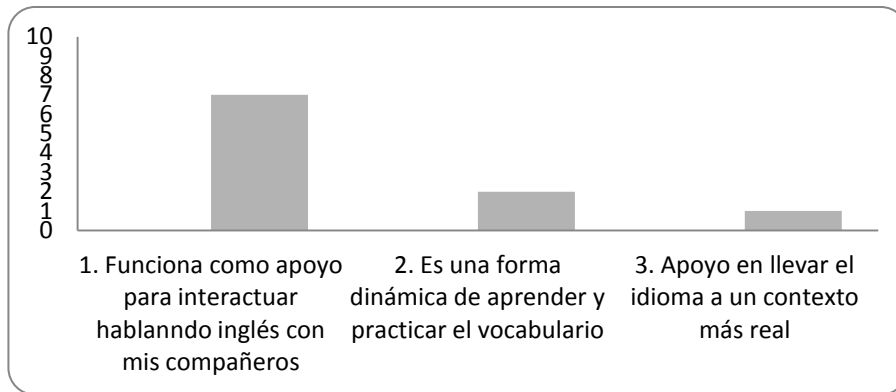
Gráfica 19. De las siguientes actividades, señale ¿cuál o cuáles de ellas son las que lo motivan a participar oralmente en el aula?



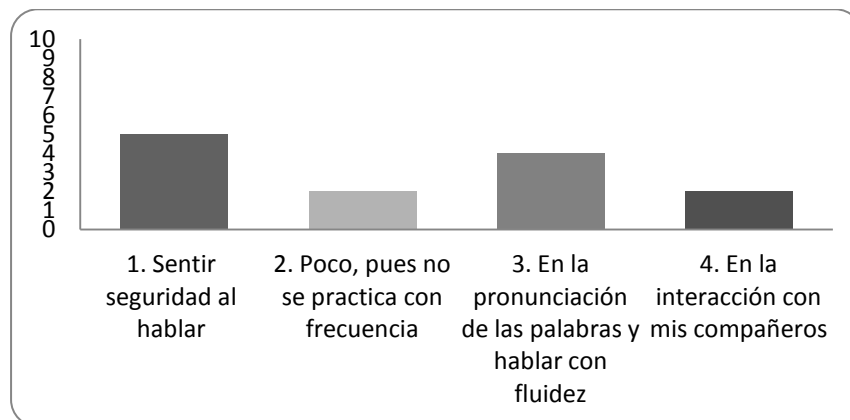
Gráfica 20. ¿Con qué frecuencia su maestro usa el juego de rol?



Gráfica 21. ¿Cuál es tu opinión referente al uso de los juegos de rol?



Gráfica 22. ¿Cómo es que el juego de rol te ha ayudado a desarrollar tu habilidad oral en inglés



Luego de haber expuesto el análisis de datos de las respuestas obtenidas por parte de la muestra de esta investigación vemos que, las hipótesis de la realización de la misma fueron los siguientes:

1._ Demostrar que a través de las actividades de interacción, los estudiantes entran a un estado de cohesión grupal, brindándoles confianza en ellos mismos, de tal modo que participen de las actividades orales.

Respecto a esta hipótesis y de acuerdo a los resultados obtenidos de los instrumentos utilizados para comprobar o rechazar la misma se afirma que, es necesario que los alumnos interactúen

entre ellos y se cree un ambiente de empatía y respeto para que de esta manera sean capaces de expresarse libremente de manera oral poniendo en práctica lo aprendido, hablemos de estructuras gramaticales y vocabulario.

2._ Comprobar si el maestro motiva a sus estudiantes y entre ellos se motivan en la participación oral al usar actividades como: juegos, juegos de narraciones, conversaciones, imitaciones, entre otras.

Ciertamente se ha demostrado que el maestro motiva a sus estudiantes a participar oralmente, con ayuda de conversaciones y el juego de rol.

3._ Conocer ¿cuáles son las estrategias que el maestro usa para que el juego de rol cumpla su finalidad dentro de la habilidad oral?

Las estrategias que usa el maestro para que el juego de rol cumpla su finalidad dentro de la habilidad oral no fueron descubiertas.

CAPÍTULO 4. PROPUESTA DIDÁCTICA

Este capítulo se basa en la descripción y definición de la propuesta didáctica a desarrollar con la cual se desea alcanzar los objetivos establecidos previamente: demostrar que a través de las actividades de interacción, los estudiantes entran a un estado de cohesión grupal, al brindarles confianza en ellos mismos de tal modo que participen de las actividades orales. El siguiente objetivo es comprobar si los juegos de rol son motivadores para el alumno y el maestro, y por último demostrar si el juego de rol como motivador logra su propósito de impulsar al alumno a hacer uso del aprendizaje adquirido, no sólo dentro del aula, también en un ambiente externo a la misma.

El siguiente apartado se centrará en la propuesta didáctica denominada: El uso de los juegos de rol para desarrollar la habilidad oral en los estudiantes de Inglés I, la cual incluye el contenido

del taller, así como una serie de estrategias diseñadas de las que el maestro hará uso, facilitándole así las actividades de juego de rol dentro del aula.

4.1 Descripción general

Esta propuesta didáctica se diseña de acuerdo con el análisis de necesidades estudiado en el capítulo 3; su propósito es proveer a los maestros interesados las herramientas útiles que le permitan aplicar en sus respectivos grupos la estrategia del juego de rol. El juego de rol, como estrategia didáctica ofrece una variedad de posibilidades de aprendizaje en su ejecución. Es un taller dedicado a los maestros que imparten el primer nivel de Inglés en el Centro de idiomas del Instituto Tecnológico de Nuevo León quienes tras el análisis de necesidades, concluyeron que no integran con frecuencia las actividades donde se lleve a cabo el juego de rol, pues argumentan que prefieren no “desperdiciar” tiempo en organizar equipos, y pensar en las actividades de juego de rol a desarrollar, esta es la razón por la cual se ha decidido facilitarles distintas actividades de juego de rol, dedicadas para cada una de las unidades que deben cubrirse a lo largo del nivel 1.

El diseño del taller es la parte del estudio realizado previamente donde, el investigador debe seguir una serie de pasos. En primer lugar, se identifica un problema común que se produce en el aula, en segundo lugar; con base en las características que presentan los estudiantes y del maestro, según el problema a estudiar, se diseña el instrumento para recolectar datos; en tercer lugar se implementa el instrumento para la recopilación y análisis de datos; una vez obtenidos los resultados del análisis de necesidades, se trabaja en el diseño e implementación de nuevas ideas para mejorar las áreas de oportunidad encontradas previamente. El estudio del análisis de necesidades trajo consigo información sobre el problema y las áreas de oportunidad con el fin de encontrar una solución a las mismas, en este caso: facilitar una serie de actividades de juego de

rol, a los maestros del nivel 1 para que con ello logren motivar a sus estudiantes a desarrollar la habilidad oral.

El modelo a seguir para este diseño es el modelo de Tyler (1960), el cual centra su atención en los objetivos, los cuales son enunciados que describen la clase de comportamiento que se espera logre el estudiante, de tal modo que el comportamiento sea alcanzado, sea reconocido. De acuerdo con Taba (1962), uno de los aspectos importantes de este modelo es que incluye la psicología del aprendizaje de todo el proceso de aprendizaje siguiendo los pasos que se mencionan a continuación:

1. Diagnóstico de las necesidades
2. Formulación de objetivos
3. Selección de contenidos
4. Organización de los contenidos
5. Selección de las actividades de aprendizaje
6. Determinar lo que se va a evaluar así como los medios para hacerlo

Una vez que se ha llevado a cabo el estudio de las necesidades, y que el modelo es seleccionado, es momento de iniciar el diseño de la propuesta didáctica. En la siguiente sección se presentará la información relacionada con la misma.

4.2 Propuesta didáctica

En esta sección se incluirá la propuesta didáctica, la cual abarcará la información general para concluir con la información requerida para ser implementada, esto es: el objetivo del taller, así como la planeación del mismo, actividades y la rúbrica para evaluar el desarrollo oral en los alumnos de los maestros partícipes en el taller.

Datos de identificación

1. **Propuesta didáctica:** Los juegos de rol como herramienta didáctica para desarrollar la habilidad oral en los estudiantes de Inglés I.

2. **Unidad de aprendizaje:** Inglés, Nivel 1

3. **Frecuencia:** una sesión de 2 horas

4. **Período académico:** Febrero-Abril 2017

5. **Lugar:** Centro de Idiomas, Instituto Tecnológico de Nuevo León

6. **Campo disciplinario:** Lenguaje y Comunicación

7. **Diseñadora del programa:** Sofía Lizeth Moreno Hernández

8. **Objetivos generales a alcanzar:**

* Los asistentes serán capaces de comprender el concepto de los juegos de rol.

* Los asistentes al taller serán capaces de diseñar actividades de juego de rol, involucrando la gramática y vocabulario de acuerdo a lo expuesto en una unidad a su elección del libro Interchange Intro, de Jack C. Richards.

9. **Objetivos específicos:**

* Facilitar a los maestros asistentes al taller un folleto diseñado por la ponente, el cual contiene una serie de actividades de juego de rol, las cuales involucran la gramática y el vocabulario expuesto en las unidades 6, 7 y 8 del libro Interchange Intro, de Jack C. Richards, con la finalidad de que optimicen su tiempo dentro del aula y lo lleven a la práctica con sus estudiantes.

Presentación

Esta unidad de aprendizaje (inglés, nivel 1), se encuentra dentro del programa que se ofrece a los estudiantes del Instituto Tecnológico de Nuevo León, en su Centro de Idiomas. En este nivel, los estudiantes se concentran en desarrollar las cuatro habilidades lingüísticas del idioma inglés

en una clase con ambiente interactivo para que se logre el aprendizaje de un vocabulario práctico, estructuras gramaticales del idioma, así como la comprensión oral y cómo ponerla en práctica.

El taller está dirigido a maestros a cargo del primer nivel, quienes desean optimizar su tiempo en la enseñanza y no en la creación de conversaciones donde sus estudiantes puedan participar para desarrollar la habilidad oral.

Propósito

El propósito es apoyar a los maestros con actividades del tipo juego de rol para que con ellas motiven a sus estudiantes a desarrollar la habilidad oral y logren comunicarse de manera efectiva a través del Inglés hablando en ambientes cotidianos.

Planeación

Instituto Tecnológico de Nuevo León	Centro de Idiomas	Inglés
Taller: Los juegos de rol como herramienta didáctica para desarrollar la habilidad oral en los estudiantes de Inglés I.	Encargado del taller: Lic. Sofía Lizeth Moreno Hernández	
Fecha: Sábado 1 de abril 2017	Horario: 2:00 pm. A 4:00 pm	
Objetivos del taller:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Los asistentes comprenderán el concepto de los juegos de rol. 2. Los asistentes al taller serán capaces de diseñar actividades de juego de rol, involucrando la gramática y vocabulario de acuerdo a lo expuesto en una unidad a su elección del libro Interchange Intro, de Jack C. Richards. 3. Facilitar a los maestros asistentes al taller un folleto diseñado por la ponente, el cual contiene una serie de actividades de juego de rol, las cuales involucran la gramática y el vocabulario expuesto en las unidades 6, 7 y 8 del libro Interchange Intro, de Jack C. Richards, con la finalidad de que optimicen su tiempo dentro del aula y lo lleven a la práctica con sus estudiantes. 	

<p>Preparación:</p>	<p>El instructor inicia una charla con los participantes del taller para percatarse de si tienen conocimiento de lo que son los juegos de rol, las ventajas y desventajas que podrán presentarse durante la ejecución de los mismos en el aula.</p>
<p>Presentación:</p>	<p>El instructor introduce el tema explicando y definiendo las actividades de juego de rol, así como haciendo mención de los diferentes estudios que se han realizado tanto nacional como internacionalmente y los resultados que han arrojado los mismos.</p>
<p>Práctica:</p>	<p>El instructor pregunta a los asistentes si ellos han tenido experiencias con este tipo de actividades y les pide las compartan, para que de este modo el resto de los asistentes escuchen diferentes perspectivas sobre las actividades.</p> <p>Se les pide a los asistentes al taller que diseñen una actividad del juego de rol haciendo uso del vocabulario y la gramática que abarcan las unidades del nivel I de inglés del libro Interchange Intro, de Jack C. Richards.</p>
<p>Producción:</p>	<p>El instructor pide a los asistentes al taller que compartan sus experiencias al diseñar una actividad donde se involucre el juego de rol, además de mencionar si realmente estarían dispuestos a crear diversas actividades de este tipo para cada una de las unidades que se deben cubrir durante el curso.</p>
<p>Recursos didácticos:</p>	<p>Pizarrón, proyector, presentación Power Point, hojas de máquina, folleto con actividades de juego de rol.</p>
<p>Proceso de evaluación:</p>	<p>Comprobar mediante una charla si los asistentes al curso comprendieron el concepto de los juegos de rol, así como las ventajas que la práctica de los mismos traerá sus estudiantes.</p>
<p>Observaciones:</p>	<p>La instructora presentará una serie de actividades de juego de rol a los asistentes y se les solicitará la implementación de las mismas. Estas actividades involucran la gramática y el vocabulario presente en las unidades 6, 7 y 8 del libro Interchange Intro, de Jack C. Richards. Anexo 1.</p> <p>Se les indicará a los maestros que cada uno seleccione a un estudiante para que participe en las actividades propuestas para</p>

	<p>cada unidad antes mencionada y que de esta manera pueda ser evaluado su desempeño oral a través de las diferentes participaciones en el aula.</p> <p>Los alumnos seleccionados serán revisados con la rúbrica de evaluación que se muestra en la siguiente sección.</p>
--	--

Rúbrica de evaluación

En esta sección se incluye la rúbrica de evaluación la cual será de apoyo durante el desarrollo de las actividades orales, pues por medio de ella se proporcionarán datos que permiten al maestro comprobar que el proceso de enseñanza y aprendizaje se desarrolla de manera adecuada. La siguiente rúbrica fue diseñada de acuerdo a las características que muestran los estudiantes cuando se trata de hablar en inglés frente a un público, en este caso sus compañeros y maestro de clase.

Rúbrica de evaluación.

Desarrollo oral				
Características	4	3	2	1
Volumen	El volumen es lo suficientemente alto para ser escuchado por todos los miembros de la audiencia durante toda la presentación.	El volumen es lo suficiente alto como para ser escuchado por todos los miembros de la audiencia al menos 90% del tiempo.	El volumen es lo suficientemente alto como para ser escuchado por todos los miembros de la audiencia al menos 80% del tiempo.	El volumen es a menudo demasiado suave para ser escuchado por todos los miembros de la audiencia.
Habla claramente	Habla claramente todo el tiempo (100-95%) y no muestra mala pronunciación en las palabras	Habla claramente todo el tiempo (100-95%), pero pronuncia mal una palabra.	Habla claramente la mayoría del tiempo (94-85%), pero pronuncia mal una palabra.	A menudo murmura o no logra ser entendido y pronuncia mal más de una palabra.
Actitud	Nunca realiza críticas públicamente sobre el trabajo de sus compañeros. Siempre tiene una actitud positiva acerca de la o las tareas a realizar.	Rara vez realiza críticas públicamente sobre el trabajo de sus compañeros. A menudo tiene una actitud positiva sobre la o las tareas a realizar.	Ocasionalmente realiza críticas públicamente sobre el trabajo de sus compañeros. Por lo general tiene una actitud positiva acerca de la o las tareas a realizar.	A menudo realiza críticas públicamente sobre el trabajo de sus compañeros. Frecuentemente tiene una actitud negativa sobre la o las tareas a realizar.
Empleo de material de apoyo	Recurre ocasionalmente al apoyo del texto.	Mantiene contacto ocular hacia el texto durante el 50% de la actividad.	Mantiene contacto ocular hacia el texto durante más del 50% de la actividad.	Mantiene contacto ocular hacia el texto durante el desarrollo de toda la actividad.

Adaptado de las características que debe cumplir el alumno en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera en el MCRE

4.3 Interpretación de resultados

Una vez que se ha llevado a cabo el taller, el cual tuvo lugar el sábado 1 de abril del año 2017 y al que asistieron dos maestras encargadas de impartir el primer nivel de Inglés en el Centro de Idiomas del Instituto Tecnológico de Nuevo León, se expondrán a continuación los resultados obtenidos en las rúbricas con las que se evaluaron a algunos de sus estudiantes, quienes participaron en diversas actividades donde el juego de rol fue el principal protagonista.

Como se mencionó anteriormente, el taller tuvo lugar en el Centro de Idiomas del ITNL. La convocatoria al mismo se dio por medio de una charla informal con las maestras responsables de los grupos de primer nivel, quienes al preguntarles sus opiniones sobre el uso de los juegos de rol como herramienta didáctica para el desarrollo de la habilidad oral en Inglés de sus alumnos, confirmaron los resultados obtenidos en el análisis de necesidades visto en el capítulo 3, los cuales fueron que para ellas es primordial que sus estudiantes sean capaces de desarrollar las cuatro habilidades lingüísticas, las cuales son: escuchar y hablar, leer y escribir, sin embargo en la mayoría de las ocasiones resulta complicado volver partícipes a sus estudiantes de actividades donde desarrollen la habilidad oral, y esto es debido a que argumentan que prefieren emplear el tiempo que sería destinado a este tipo de actividades, en otras tantas que se enfoquen en la lectura y escritura.

Durante la charla donde se invitó a las maestras a participar del taller llamado: Los juegos de rol como herramienta didáctica para desarrollar la habilidad oral en los estudiantes de Inglés I, las invitadas mostraron interés en conocer lo que el taller les ofrecía, sin embargo no estaban dispuestas a permanecer en la institución dos horas después de concluir las clases sabatinas, a lo que se les insistió para que se dieran la oportunidad de conocer el proyecto y finalmente accedieron.

El taller fue impartido por la Lic. Sofía Lizeth Moreno Hernández, quien es la autora de este proyecto de investigación y maestra de la misma institución, los objetivos del taller son:

1. Los asistentes comprenderán el concepto de los juegos de rol.
2. Los asistentes al taller serán capaces de diseñar actividades de juego de rol, involucrando la gramática y vocabulario de acuerdo a lo expuesto en una unidad a su elección del libro *Interchange Intro*, de Jack C. Richards.
3. Facilitar a los maestros asistentes al taller un folleto diseñado por la ponente, el cual contiene una serie de actividades de juego de rol, las cuales involucran la gramática y el vocabulario expuesto en las unidades 6, 7 y 8 del libro *Interchange Intro*, de Jack C. Richards, con la finalidad de que optimicen su tiempo dentro del aula y lo lleven a la práctica con sus estudiantes.

Los objetivos descritos anteriormente fueron expuestos ante la audiencia para que tuvieran una idea clara de lo que se abordaría en el taller; al término de esto se dio inicio a una charla entre la ponente y la audiencia, en la cual se tuvo la oportunidad de conocer las opiniones que tienen las asistentes sobre los juegos de rol, así como las ventajas y desventajas que se presentan durante la ejecución de los mismos dentro del aula. Las dos maestras presentes en el taller coincidieron en que los juegos de rol les brindan a los estudiantes la oportunidad de practicar lo que han aprendido y desarrollar así la habilidad oral. En cuanto a las ventajas que se presentan durante el desarrollo de este tipo de actividades señalaron que, los estudiantes tienen la oportunidad de mejorar la pronunciación del vocabulario, con ayuda del maestro, así como brindarles confianza para que logren el desarrollo de la habilidad oral dentro y fuera del aula. Una de las maestras señaló que el uso de los juegos de rol dentro del aula sí promueve la participación en los alumnos, pero que un punto no favorable es que cuando se les indica que participen, regularmente

lo hacen las mismas personas y desgraciadamente los maestros para optimizar el tiempo deciden que así sea y no motivan al resto de los alumnos a poner en práctica lo aprendido en clase.

Luego de la charla descrita previamente, la Lic. Sofía Moreno, haciendo uso de una presentación en Power Point introdujo el tema explicando y definiendo las actividades de juego de rol, así como haciendo mención de los diferentes estudios que se han realizado tanto nacional como internacionalmente y los resultados que han arrojado los mismos. Al término de la explicación brindada por parte de la ponente, se les cuestionó a las maestras asistentes al taller, si ellas habían tenido ya alguna experiencia con el uso de actividades donde se involucrara el juego de rol, a lo que ambas participantes respondieron de manera afirmativa. La maestra n°1, mencionó que es importante motivar a los alumnos a la práctica de este tipo de actividades ya que les ayuda a ampliar su visión en el aprendizaje del idioma, pues con éstas logran darse cuenta de que lo que aprenden en clases, gramática y vocabulario, ciertamente se utiliza en situaciones reales de la vida cotidiana y no sólo dentro del aula. La maestra n°2 mencionó que, cuando ella ha tenido la oportunidad de poner en práctica estas actividades, sus alumnos se muestran renuentes a la participación oral debido al temor de las burlas y comentarios que pudieran hacer sus compañeros hacia ellos. Lo cual la ha llevado a motivarlos de manera extrínseca, con algunos dulces, en caso de trabajar con niños, y con puntos extras si se dirige a jóvenes y/o adultos.

Las maestras participantes en el taller diseñaron también una actividad del juego de rol haciendo uso del vocabulario y la gramática que abarcan las unidades del nivel I de inglés del libro Interchange Intro, de Jack C. Richards, y se les pidió que compartieran sus experiencias al diseñar una actividad de este tipo, concluyendo ambas participantes, en que no es complicado el diseño de las mismas, señalando que lo que cuesta trabajo es organizarse ellas mismas así como a los alumnos para que las lleven a cabo. Señalaron también que, sinceramente no estarían

dispuestas a diseñar distintas actividades donde se involucre al juego de rol, para cada una de las unidades que se deben cubrir durante el curso.

Luego de los comentarios hechos por las maestras, la ponente les presentó un folleto con una serie de actividades de juego de rol a los asistentes para que, pidieran a sus alumnos que las ejecutaran cuando ellas consideraran necesario y también se les destinó una rúbrica de evaluación para que midieran el desempeño de sus estudiantes al momento de llevarlas a cabo. El taller dio término con una charla sobre el concepto de los juegos de rol para reafirmar lo aprendido en el mismo y se pidió a las maestras llenar las rúbricas.

El día 8 de abril del 2017 se recolectaron 6 rúbricas, las cuales muestran el avance de dos alumnos a través de su participación en las mismas. Las maestras partícipes hicieron algunos comentarios a la Lic. Sofía Moreno mediante una charla, indicando que la compilación de actividades había resultado de gran ayuda principalmente para ellas, pues les ayudó a optimizar su tiempo dentro del aula, sin embargo señalaron que en algunas ocasiones dudaron poner en práctica las actividades descritas en la compilación que se les ofreció debido a que, su objetivo principal era enfocar su enseñanza en las habilidades de leer y escribir, como se mencionó anteriormente, aunque mencionaron que hicieron un esfuerzo para que sus alumnos participaran de estas actividades desarrollando su habilidad oral.

A continuación se presentan los resultados de las rúbricas que las maestras asistentes al taller presentaron a la Lic. Sofía Moreno.

Las gráficas siguientes reflejan el avance que mostraron los estudiantes “A” y “B”, evaluados a lo largo de la práctica oral de las actividades diseñadas por la Lic. Sofía Moreno Hernández, ponente del taller: Los juegos de rol como herramienta didáctica para desarrollar la habilidad oral en los estudiantes de Inglés I.

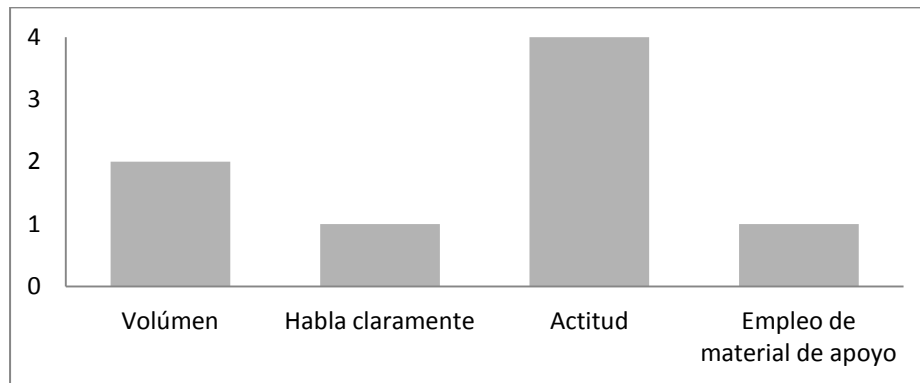
La actividad vinculada a la unidad 6 es una entrevista, ésta incluye la gramática relacionada con el presente simple (*simple present short answers; there is, there are, there isn't, there aren't*). Las actividades diseñadas para la unidad 7 son dos conversaciones las cuales incluyen la gramática relacionada con el uso del presente simple, sin embargo se enfatiza en la clasificación de sustantivo contables y no contables (*there is, there are, there isn't, there aren't*)

Para la unidad 8, las actividades diseñadas son conversaciones y abordan también al presente simple enfocando su atención a la formulación de preguntas así como el orden que deben llevar los adjetivos y sustantivos dentro de una oración (*simple present Wh-questions, placement of adjectives after be and before nouns*). La característica principal del diseño de cada una de las actividades es que involucran el vocabulario y la gramática que previamente han aprendido, de esta manera llevan el aprendizaje a una situación que se presenta en la vida cotidiana por medio de conversaciones.

A continuación se muestra el avance que el estudiante "A" reflejó durante la práctica de los juegos de rol para desarrollar su habilidad oral en el idioma.

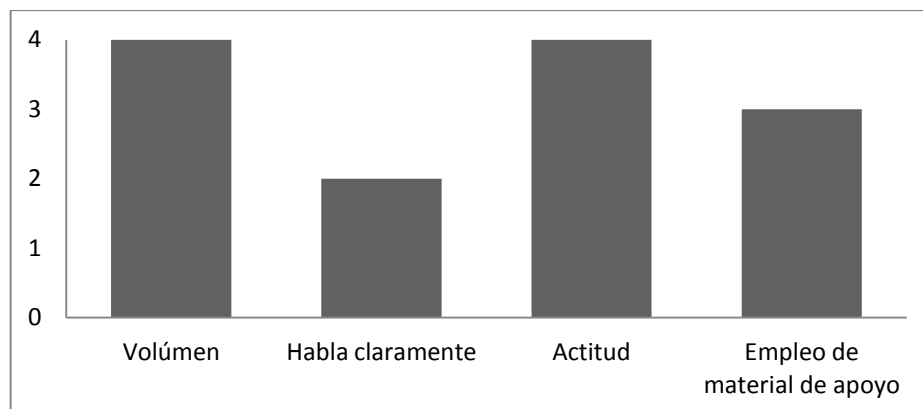
En la primera actividad que participó fue en una entrevista donde se practicó lo aprendido en la unidad 6 (gráfica 23), el volumen del estudiante al participar en la entrevista fue lo suficientemente alto como para ser escuchado por todos los miembros de la audiencia al menos 80% del tiempo, a menudo murmuraba y no lograba ser entendido por la audiencia, además que pronunció mal más de una palabra; en cuanto a su actitud reflejó respeto hacia sus compañeros que también fue partícipe de la actividad pues, nunca realizó críticas públicamente sobre su trabajo y tuvo una actitud positiva cuando se le pidió que participara. Debido a que no estaba familiarizado con este tipo de actividades, durante el desarrollo de la misma mantuvo contacto ocular hacia el texto (la entrevista).

Gráfica 23. Entrevista, unidad 6, estudiante “A”



En la siguiente gráfica se refleja el desarrollo que ha tenido el estudiante “A” pues la práctica oral de la unidad 7 se vio reflejada en una conversación en la cual mostró mejoría en el volumen de su voz durante la participación, éste fue lo suficientemente alto para ser escuchado por todos los miembros de la audiencia durante toda la actividad, sin embargo a pesar de hablar claramente la mayoría del tiempo, tuvo errores en la pronunciación más de una vez. La actitud del participante fue siempre positiva y nunca realizó críticas al trabajo de su compañero, lo mismo que mostró durante su presentación en la actividad de la unidad 6. En esta ocasión, hizo menor uso del material de apoyo pues solamente mantuvo el contacto ocular con el texto el 50% de la actividad.

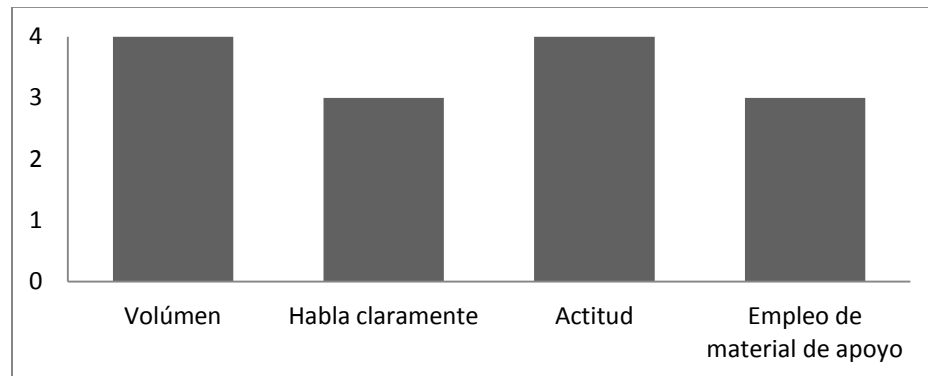
Gráfica 24. Conversación n°1, unidad 7, estudiante “A”



La gráfica 25 refleja el avance del estudiante “A” en la última conversación que participó, extraída del compendio de actividades facilitado en el taller a su maestra.

Durante el desarrollo de la conversación, el estudiante mantuvo durante toda la presentación el volumen de su voz lo suficientemente alto para ser escuchado por todos los miembros de la audiencia, así como hablar claramente el 95% del tiempo aunque pronunciando mal una palabra. Este estudiante reflejó durante todas sus intervenciones, una actitud positiva y nunca realizó críticas hacia el trabajo de sus compañeros pues se dio cuenta por él mismo que, todos cometen errores y que no está mal pronunciar equívocamente una palabra, siempre y cuando se tenga la actitud de corregir sus errores; respecto al uso del material de apoyo, en esta ocasión también hizo uso del mismo durante al menos el 50% de la actividad.

Gráfica 25. Conversación n°1, unidad 8, estudiante “A”

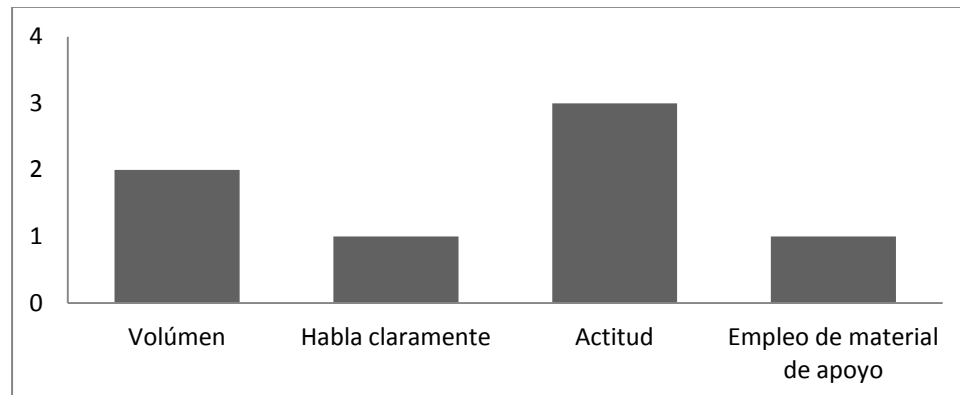


Es notorio el avance que muestra el estudiante “A” durante sus participaciones, refleja cierto grado de motivación y confianza el él mismo y sus compañeros, así como ser capaz de llevar el aprendizaje adquirido a algo más allá de los libros, haciéndolo de manera oral y tratando situaciones cotidianas.

Las gráficas siguientes (26, 27 y 28) se muestra el avance que el estudiante “B” reflejó durante la práctica de los juegos de rol para desarrollar su habilidad oral en el idioma.

En la primera actividad que participó fue en una entrevista donde se practicó lo aprendido en la unidad 6 (gráfica 26), el volumen del estudiante al participar en la entrevista fue lo suficientemente alto como para ser escuchado por todos los miembros de la audiencia al menos 80% del tiempo, a menudo murmuraba y no lograba ser entendido por la audiencia, además que pronunció mal más de una palabra; en cuanto a su actitud reflejó positivismo al momento de realizar la actividad, aunque en algunas ocasiones realizó críticas y burlas hacia las participaciones de sus compañeros cuando pronunciaban mal algunas palabras. El material de apoyo utilizado durante la entrevista, la cual fue la actividad para practicar la gramática y vocabulario de la unidad 6, fue utilizado por el estudiante durante toda la actividad pues hizo referencia a que se sentía inseguro si no lo usaba.

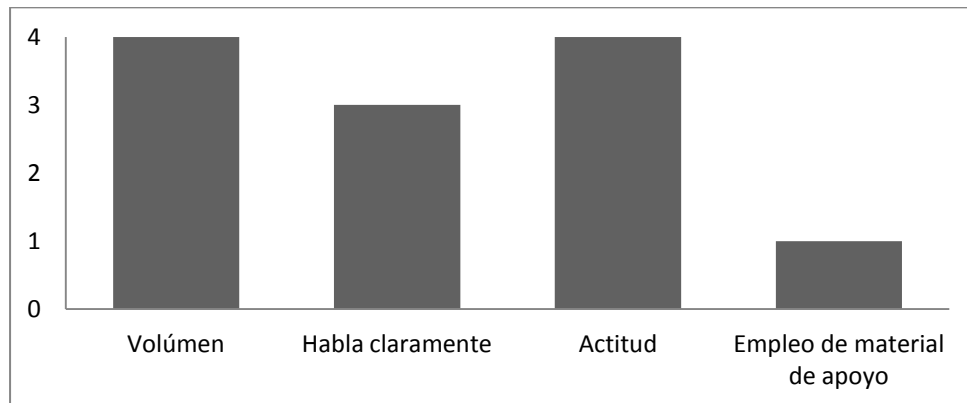
Gráfica 26. Entrevista n°1, unidad 6, estudiante “B”



En la siguiente gráfica se refleja el desarrollo que ha tenido el estudiante “B” pues la práctica oral de la unidad 7 se vio reflejada en una conversación en la cual mostró notable mejoría en el volumen de su voz durante la participación, éste fue lo suficientemente alto para ser escuchado por todos los miembros de la audiencia durante toda la actividad, y habló con claridad el 95% del tiempo, aunque presentó errores en la pronunciación al menos una vez, a pesar de

estos errores su actitud fue siempre positiva y nunca realizó críticas al trabajo de sus compañeros en lo cual mejoró pues en la actividad de la unidad 6 realizaba críticas y burlas hacia sus compañeros. En esta ocasión, siguió haciendo uso del material de apoyo durante toda la actividad.

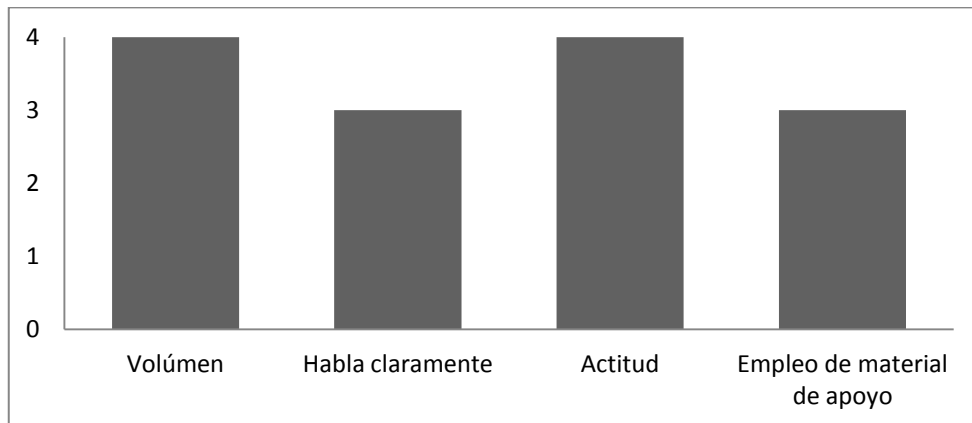
Gráfica 27. Conversación n°1, unidad 7, estudiante “B”



La gráfica 28 refleja el avance del estudiante “B” en la última conversación que participó, extraída del compendio de actividades facilitado en el taller a su maestra.

Durante el desarrollo de la conversación, el estudiante mantuvo durante toda la presentación el volumen de su voz lo suficientemente alto para ser escuchado por todos los miembros de la audiencia, así como hablar claramente el 95% del tiempo aunque pronunciando mal una palabra, lo mismo que en la actividad de la unidad anterior. Este estudiante siguió actuando positivamente ante su trabajo y el de sus compañeros, ya no realizó burlas ni críticas, y respecto al uso del material de apoyo, mostró un gran avance pues durante sus dos participaciones anteriores había hecho uso del mismo debido a la inseguridad que sentía si no tenía contacto ocular con el texto, sin embargo durante esta presentación solamente se apoyó en él el 50% del desarrollo de la actividad.

Gráfica 28. Conversación n°1, unidad 8, estudiante “B”



Luego del análisis de las rúbricas con que se evaluaron los avances que mostraron los alumnos se concluye que, en las actividades donde se involucra el juego de rol, los alumnos tienden a participar con temor, sin embargo se demostró que conforme se fueron presentado este tipo de actividades, los alumnos se desenvolvían con mayor facilidad que al principio, es decir, mostraban más confianza en ellos mismos, si al principio realizaban burlas y críticas a sus compañeros, dejaban de hacerlo pues se daban cuenta que todos cometen errores y que de ellos se aprende también.

Las maestras que participaron del taller, las cuales accedieron a implementar las distintas actividades que se les facilitaron en el mismo para el desarrollo de la habilidad oral de sus estudiantes, señalaron haber trabajado sin problemas de organización, además que lograron optimizar su tiempo en el aula, pues las actividades ya estaban diseñadas, ellas solo se encargaron de seleccionar a los participantes de las mismas, con lo cual se cumple el objetivo del taller de: facilitar a los maestros asistentes al taller un folleto diseñado por la ponente, el cual contiene una serie de actividades de juego de rol, las cuales involucran la gramática y el vocabulario expuesto en las unidades 6, 7 y 8 del libro *Interchange Intro*, de Jack C. Richards, con la finalidad de que optimicen su tiempo dentro del aula y lo lleven a la práctica con sus estudiantes.

CONCLUSIONES

La presente investigación se ha dedicado al estudio de la importancia del uso de los juegos de rol como herramienta didáctica para impulsar el desarrollo de la habilidad oral en los aprendientes del idioma inglés. Se ha utilizado a la investigación- acción como método para obtener los resultados presentes en este proyecto, pues dada su naturaleza centra su aplicación en la indagación de la información que se desea conocer sobre una unidad social determinada. Se inició con una finalidad meramente exploratoria, esto fue mediante una observación del ambiente áulico para presenciar las situaciones donde el juego de rol se lleva a cabo. Se elaboró el instrumento apropiado para la recolección de los datos que serán útiles para comprobar o rechazar las hipótesis expuestas, y se interpretaron y analizaron los datos recabados.

En el desarrollo del trabajo de investigación que ha dado lugar al presente producto integrador de aprendizaje se han alcanzado los objetivos inicialmente planteados en cuanto a:

- Demostrar que a través de las actividades de interacción, los estudiantes entran a un estado de cohesión grupal, al brindarles confianza en ellos mismos de tal modo que participan de las actividades orales.

Mencionado ya en el marco teórico de esta investigación, el juego de rol es una herramienta didáctica, la cual durante el desarrollo de este trabajo fungió como apoyo para los estudiantes en la práctica oral del idioma, pues debido a que las actividades en que participaron en su mayoría fueron conversaciones, esto les permitió crear un vínculo entre sus compañeros, dándoles la oportunidad de participar sin temor a cometer errores. Hamer (2007, p.123) refiere a que las actividades orales proporcionan al estudiante la oportunidad de equivocarse y esto le brinda la confianza que requiere dentro del salón de clases para lograr desarrollar la habilidad oral dentro y fuera del aula.

El siguiente objetivo alcanzado con esta investigación fue:

- Comprobar si los juegos de rol son motivadores para el alumno y el maestro.

Los estudiantes y maestros encuestados para obtener los resultados del análisis de necesidades, hicieron mención a que realmente los juegos de rol son un importante motivador dentro del aula, pues les permite desarrollar y poner en práctica el aprendizaje adquirido llevándolo más allá de los libros, es decir les permite el uso del idioma en situaciones que suceden en la vida real, de acuerdo a este objetivo, Nation and Thomas (1998) reflexionan que este tipo de actividades (los juegos de rol) le muestran al estudiante una gama más amplia de las funciones del lenguaje y las variedades lingüísticas, al mismo tiempo que les permite la exploración de cuestiones culturales, en especial les muestra las formas adecuadas de comportarse en determinadas situaciones. Nation and Thomas afirman también que, el juego de rol resulta de gran interés para los estudiantes y que al mismo tiempo lo motiva y asegura la participación de todos los presentes en el aula.

El siguiente objetivo que se logró fue:

- Demostrar si el juego de rol como motivador, logra su propósito de impulsar al alumno a hacer uso del aprendizaje adquirido, no sólo dentro del aula, también en un ambiente externo a la misma.

De acuerdo a los resultados obtenidos, el juego de rol sí impulsa al alumno a hacer uso del aprendizaje que ha adquirido, pues a pesar de que al principio muestre actitudes negativas para participar, es decir se cohibe por el temor a la equivocación y burlas, de acuerdo a Ladousse (1997), el juego de rol hace uso de diferentes técnicas comunicativas y ayuda a desarrollar la fluidez en el idioma, de tal manera que promueve la interacción en el aula, motivando así a los estudiantes. Refiere también que esta herramienta didáctica es de gran ayuda para los estudiantes tímidos, proporcionándoles la seguridad de llevar una “máscara” la cual le permite ocultar su

identidad personal. Además, resulta divertido y la mayoría de los alumnos logran un aprendizaje por medio del goce de la actividad.

En la investigación se han abordado las cuatro fases de la investigación-acción propuestas por Lewin en el año de 1946, como un proceso de espiral de ciclos: planificar, actuar, observar y reflexionar. Este espiral de la investigación-acción, supone desarrollar un plan de acción para mejorar la práctica actual, en este proyecto se diseñaron dos tipos de encuestas, uno dirigido a maestros y el otro a los alumnos, con la finalidad de conocer la frecuencia con que los últimos practican oralmente dentro del aula y la manera en que son alentados a participar de actividades de juego de rol. Los resultados obtenidos de estas encuestas arrojaron que efectivamente, los estudiantes logran entrar en un estado de cohesión grupal cuando el maestro les inspira confianza, de tal manera que cuando se les indica participar en actividades de apoyo para el desarrollo de la habilidad oral, lo hacen sin temor a ser criticados por su maestro y principalmente, por sus compañeros.

El resultado de las encuestas demostró también que las actividades en el aula, como son las narraciones, las conversaciones, los juegos de rol, entre otros; resultan de gran motivación tanto para los alumnos, quienes participan en las actividades, así como para el maestro pues, al momento en que los alumnos participan, el maestro percibe sus ganas de practicar lo aprendido participando de actividades donde se involucre la habilidad oral; por tanto que de la misma manera se refleja que las estrategias de automotivación de las que hace uso el maestro, impulsan a los alumnos a llevar el aprendizaje adquirido más allá del libro, reflejándolo en conversaciones tanto dentro como fuera del ambiente áulico.

A partir del análisis de necesidades y los resultados obtenidos del mismo, se encontró que tanto a los maestros como a los alumnos les motiva y de alguna manera son gustosos de

participar en actividades donde el juego de rol se vea involucrado, sin embargo los maestros encuestados señalaron que lo que les impedía llevar a la práctica este tipo de actividades era el tiempo. Ambos maestros coincidieron en que el tiempo de clase se reduce considerablemente al formar los equipos que participarán en las actividades, así como el diseño de las mismas. A partir de estos resultados, se diseñó un taller donde se expusieron distintas definiciones del juego de rol, haciendo partícipes a dos maestras encargadas de impartir el nivel 1 del aprendizaje del idioma inglés en el Centro de Idiomas del Instituto Tecnológico de Nuevo León. Durante el desarrollo de dicho taller, las participantes fueron cuestionadas sobre las opiniones que cada una tiene acerca del juego de rol, y se les expuso una propuesta para optimizar el tiempo dentro del aula, la cual consiste en un folleto que presenta diversas actividades donde se fusiona el juego de rol con el vocabulario y la gramática presentada desde la unidad 1 hasta la 8, las cuales cubren el nivel 1 que ofrece el Centro de Idiomas.

La propuesta didáctica lleva consigo una rúbrica la cual permitió conocer el avance de los alumnos en cuanto a participación se refiere. Las rúbricas recolectadas fueron analizadas y se obtuvo que efectivamente, en las actividades donde se involucra el juego de rol, los alumnos tienden a participar con temor, sin embargo se demostró en los resultados que conforme se fueron presentado este tipo de actividades, los alumnos se desenvolvían con mayor facilidad que al principio, es decir, mostraban más confianza en ellos mismos.

Se concluye entonces que, el juego de rol trae consigo muchas ventajas como: la mejoría de la habilidad oral de los aprendientes, motivándolos a practicar su inglés, y lo más importante es que los estudiantes se divierten a través del aprendizaje del nuevo idioma, porque el juego de rol es también una clase de juegos.

RECOMENDACIONES PARA FUTURAS INVESTIGACIONES

Dentro de un proyecto de investigación, siempre se desea que exista una mejora continua del mismo, por lo tanto se recomienda a futuros investigadores quienes tengan interés en este proyecto, que tomen en cuenta otros aspectos relacionados con el desarrollo de la habilidad oral en el idioma inglés, como lo son:

- Extender los estudios expuestos en este proyecto de investigación, para determinar cuáles son los factores que motivan al alumno para participar en actividades donde se involucre el juego de rol.
- Analizar y encontrar la razón por la cual los maestros prefieren hacer uso del tiempo en el aula, en la práctica de la comprensión lectora así como la expresión escrita.

Otra recomendación sería darle seguimiento en la evaluación de los alumnos, es decir que si en primer nivel se hace uso del folleto con actividades de juego de rol y se evalúa a los estudiantes con la rúbrica que se ha expuesto en el capítulo 4, buscar la manera de que en los próximos niveles de aprendizaje del idioma, se trabaje de la misma manera y poder así, comparar el crecimiento que muestran los estudiantes en el desarrollo de la habilidad oral a través de los distintos niveles.

REFERENCIAS

1. British Council (2009) *Teaching English*. Recuperado de <https://www.teachingenglish.org.uk/article/goal>
2. Brown, D.(2001) *Teaching by Principles: An Interactive Approach to Language Pedagog*. New York: Pearson Education.
3. Bygate, M. (1997) *Language Teaching: A Scheme for Teacher Education; Speaking*. Oxford University Press.
4. Chambers, G.(1999) *Motivating Language Learners*. Canada.
5. Consejo de Europa (1997), *European language portfolio: proposals for development*. Estrasburgo, Consejo de Europa.
6. Creswell, J. W. 1998. *Qualitative Inquiry and Research Design*. Choosing among Five Traditions. Thousand Oaks, California, Sage.
7. Deci, E. y Ryan, R. (1980). *The empirical exploration of intrinsic motivational processes*. New York: Ed. Advances in Experimental Social Psychology, vol. 13.
8. Deci, E.L., & Ryan, R.M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. New York: Plenum.
9. Deci, E.L., & Ryan, R.M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. New York: Plenum.
10. Delahunty, G and James Garvey. (2010) *The English Language: from Sound to Sense*. Fort Collins, Colorado: The WAC Clearinghouse.
11. Fitzgerald (1996) *Focus on CLIL*. Cambridge Scholars Publishing.
12. Folse, K. (2004). *Vocabulary Myths: Applying Second Language Research To Classroom Teaching*. N.p.: University of Michigan Press.

13. Freed, B.. (2004). *Context, contact, and cognition in oral fluency acquisition*. United States of America: Cambridge University Press.
14. Gámez, P. (2011). *Oral language skills of Spanish-speaking English language learners: The impact of high-quality native language exposure*. United States of America: Cambridge University Press .
15. Gardner, R (1985). *Social Psychology and Second Language Learning. The Role of Attitude and Motivation*. Londres, Edward Arnold.
16. Gower, R, et-al. (1995) *Teaching Practice Handbook*. Oxford: Heinemann English Language Teaching.
17. Gower, R. et-al (2005) *Teaching Practice: A handbook for teachers in Training*, Oxford: Macmillan Education.
18. Hammersley, M. (2000). *Educational Research: Current Issues*. London: Paul Chapman Publishing.
19. Hans Rudi Fischer, (2007), *Language games and (hi)stories: Wittgenstein, Bateson and Schapp on the role of language in therapy*, Kybernetes, Vol. 36
20. Harmer, J. (2007) *How to Teach English*. Harlow: Pearson Education Limited.
21. Harmer, J. (2007) *The Practice of English Language Teaching (4th ed.)*. Harlow: Pearson Education Limited.
22. Hayriye, K (2016) *Teaching Speaking: Activities to Promote Speaking in a Second Language*. Recuperado de <http://iteslj.org/Techniques/Kayi-TeachingSpeaking.html>
23. Heaton. (1978) *Writing English Language Test* . London: Longman.
24. I.S.P. Nation & G.I. Thomas. (1998) *Communication Activitie.*, Wellington, University of Wellington.
25. Jones, R. (1989) *Speaking and Listening*. London: John Murray Publishers Ltd

26. Jones, R. (1989) *Speaking and Listening*. London: John Murray Publishers Ltd.
27. Krashen, S (1982). *Principles and Practice in Second Language Acquisition*. University of Southern California.
28. Ladousse, P. (1997) *Role Play*. New York: Oxford University Press.
29. Ladousse, P. (1997) *Role Play*. New York: Oxford University Press.
30. Lee, A. (2015). *The effects of corrective feedback on instructed L2 speech perception. Studies in Second Language Acquisition*.
31. Malinowski, B. (1995). *Los argonautas del Pacífico Occidental*. Barcelona, Península.
32. Mark Peterson (2012). *Learner interaction in a massively multiplayer online role playing game (MMORPG): A sociocultural discourse analysis*.
33. McDonough, J. & Shaw Ch. (2003) *Materials and Methods in ELT*. Melbourne: Blackwell Publishing.
34. Meisel, J. M., Clahsen, H., & Pienemann, M. (1981). *On determining developmental stages in natural second language acquisition. Studies in Second Language Acquisition*.
35. Olson, D., & Torrance, N. (Eds.). (1991). *Literacy and orality*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.
36. Porter A.L. (2008). *Role-Playing and Religion: Using Games to Educate Millennials*. Teaching Theology and Religion Journal, vol. 11, N° 4.
37. Read, C., Zhang, Y., Nie, H., & Ding, B. (1986). *The ability to manipulate speech sounds depends on knowing alphabetic spelling*.
38. Revell, J. (1994) *Teaching Techniques for Communicative English*. London: Macmillan Press LTD.
39. Revell, J.(1994) *Teaching Techniques for Communicative English*. London: Macmillan Press.

40. Riddell, D. (2001) *Teach English as a Second Language*. Chicago: McGraw- Hill Companies
41. Riddell, D. (2001) *Teaching English as a Foreign / Second Language*. Chicago: McGraw-Hill companies.
42. Schaap, A. (2005). *Learning political theory by role playing*. Politics Journal, vol. 25, N° 1.
43. Syakur, (1987). *Language Testing and Evaluation*. Surakarta: Sebelas Maret University Press
44. Taba, H. (1974). *La elaboración del currículo*. Argentina: Troquel.
45. Tyler, R. (1973). *Principios básicos del currículo*. México: Trillas
46. Ur, P. (1981) *Discussions that Work: Task-Centered Fluency Practice*. Cambridge: Cambridge University Press.
47. Van Lier L. (1988) *Interaction in the Language Curriculum*. New York: Pearson Education Limited.
48. Velasco, H. y Díaz, A. (2006). *La lógica de la investigación etnográfica. Un modelo de trabajo para etnógrafos de escuela*. Madrid, Trotta.
49. Vetter, A and Chanier, T. (2006). *Supporting oral production for professional purposes in synchronous communication with heterogeneous learners*.

ANEXOS

Anexo 1 Folleto de actividades.

U-6 My sister works downtown

Grammar:

- Simple present statements
- Simple present yes/ no, and Wh-questions
- Time expressions: early, late, every day, on Sundays/weekdays/weekends

In this dialogue students will practice speaking about daily routines, as well as current activities.
Dialogue practice - interview with a famous actor

Interviewer: Thank you for taking some time off from your busy schedule to answer a few questions about your life!

Brad: It's my pleasure.

Interviewer: Could you tell us about an average day in your life?

Brad: Sure, I get up early - at 7 in the morning. Then I have breakfast. After breakfast, I go to the gym.

Interviewer: Are you studying anything now?

Brad: Yes, I'm learning a new film called "The Man About Town".

Interviewer: What do you do in the afternoon?

Brad: First I have lunch, then I go to the studio and shoot some scenes.

Interviewer: Which scene are you acting today?

Brad: I'm acting a scene about an angry lover.

Interviewer: That's very interesting. What do you do in the evening?

Brad: In the evening, I go home and have dinner and study my scripts.

Interviewer: Do you go out at night?

Brad: Not always, I like going out at weekends.

U-7 Does it have a view?

Grammar:

- Simple present short answers
- There is, there are, there isn't, there aren't

Use this role play to practice 'there is, there are, and any'.

1. I'm so hungry. What can we eat?
2. How about pizza? Let's make a chocolate chip pizza!
1. Ok. Let's go for it! What do we need?
2. To start, we need some pizza dough.
1. There is some dough in the fridge.
2. Great. First, we flatten the dough. Then we form it into a large circle.
1. And after that?
2. After that, we add some chocolate chips. Do you have any?
1. Sure. We use them a lot... well usually for cookies.
2. Good. Next, we sprinkle nuts on top. And finally, we bake it in the oven for about ten minutes.
3. Hey, guys. What are you making?
2. We're making a chocolate chip pizza!
3. Great!

1. Excuse me. Is there a supermarket near here?
2. Yes. There's one near here.
1. How do I get there?
2. At the traffic lights, take the first left and go straight on. It's on the left.
1. Is it far?
2. Not really.

U-8 What do you do?

Grammar:

- Simple present Wh-questions
- Placement of adjectives after be and before nouns

- Use these two role play activities to practice the simple present Wh-questions

1. What are you up to?
2. I have some photos of my family.
Come take a look.
1. Oh, great! Let me see...
...
1. Who's that guy?
2. That's my older brother. He works
for the World Tech in London.
1. Really! And who are those two?
They are really cute!
2. Oh, those are my sister's kids.
That's her right here. They live in
Hong Kong.

1. Hi!
2. Hello! How is it going?
1. Everything is fine, hey! Tell me
something about your family.
2. Sure. What do you want to know?
1. Well, do you any brothers or
sisters?
2. Yes, well I have two older brothers
and a younger sister.
1. Do they look like you?
2. Not really.
1. So what does your sister do?
2. She's a graphic designer. She
works at Panorama Designs.
1. That's great! How about you
brothers?
2. They don't have a job right now.
They're students.