



CARTA DE AUTORIZACIÓN

CÓDIGO

AP-BIB-FO-06

VERSIÓN

1

VIGENCIA

2014

PÁGINA

1 de 1

Neiva, 04 de abril de 2018

Señores

CENTRO DE INFORMACIÓN Y DOCUMENTACIÓN

UNIVERSIDAD SURCOLOMBIANA

Ciudad

Los suscritos:

Fabio Andrés Clavijo Perdomo, con C.C. No. 1075276545 de Neiva,

Autor del proyecto de grado titulado Impacto del juego de roles como estrategia en el proceso de aprendizaje del inglés y el desarrollo de la habilidad comunicativa oral, presentado y aprobado en el año 2018 como requisito para optar al título de Licenciado en Educación Básica con Énfasis en Humanidades, Lengua Extranjera – Inglés;

Autorizo al CENTRO DE INFORMACIÓN Y DOCUMENTACIÓN de la Universidad Surcolombiana para que con fines académicos, muestre al país y el exterior la producción intelectual de la Universidad Surcolombiana, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera:

- Los usuarios puedan consultar el contenido de este trabajo de grado en los sitios web que administra la Universidad, en bases de datos, repositorio digital, catálogos y en otros sitios web, redes y sistemas de información nacionales e internacionales “open access” y en las redes de información con las cuales tenga convenio la Institución.
- Permita la consulta, la reproducción y préstamo a los usuarios interesados en el contenido de este trabajo, para todos los usos que tengan finalidad académica, ya sea en formato Cd-Rom o digital desde internet, intranet, etc., y en general para cualquier formato conocido o por conocer, dentro de los términos establecidos en la Ley 23 de 1982, Ley 44 de 1993, Decisión Andina 351 de 1993, Decreto 460 de 1995 y demás normas generales sobre la materia.
- Continúo conservando los correspondientes derechos sin modificación o restricción alguna; puesto que de acuerdo con la legislación colombiana aplicable, el presente es un acuerdo jurídico que en ningún caso conlleva la enajenación del derecho de autor y sus conexos.

De conformidad con lo establecido en el artículo 30 de la Ley 23 de 1982 y el artículo 11 de la Decisión Andina 351 de 1993, “Los derechos morales sobre el trabajo son propiedad de los autores” , los cuales son irrenunciables, imprescriptibles, inembargables e inalienables.

EL AUTOR/ESTUDIANTE:

Firma: *Fabio Andrés Clavijo*

Vigilada Mineducación

La versión vigente y controlada de este documento, solo podrá ser consultada a través del sitio web Institucional www.usco.edu.co, link Sistema Gestión de Calidad. La copia o impresión diferente a la publicada, será considerada como documento no controlado y su uso indebido no es de responsabilidad de la Universidad Surcolombiana.



TÍTULO COMPLETO DEL TRABAJO: Impacto del juego de roles como estrategia en el proceso de aprendizaje del inglés y el desarrollo de la habilidad comunicativa oral.

AUTOR O AUTORES:

Primero y Segundo Apellido	Primero y Segundo Nombre
Clavijo Perdomo	Fabio Andrés

DIRECTOR Y CODIRECTOR TESIS:

Primero y Segundo Apellido	Primero y Segundo Nombre
Muñoz	Carlos

ASESOR (ES):

Primero y Segundo Apellido	Primero y Segundo Nombre
Muñoz	Carlos

PARA OPTAR AL TÍTULO DE: Licenciado en Educación Básica con Énfasis en Humanidades, Lengua Extranjera - Inglés

FACULTAD: Educación

PROGRAMA O POSGRADO: Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Humanidades, Lengua Extranjera - Inglés

CIUDAD: Neiva

AÑO DE PRESENTACIÓN: 2018

NÚMERO DE PÁGINAS: 73

TIPO DE ILUSTRACIONES (Marcar con una X):

Diagramas___ Fotografías___ Grabaciones en discos___ Ilustraciones en general X Grabados___ Láminas___ Litografías___ Mapas___ Música impresa___ Planos___ Retratos___ Sin ilustraciones___ Tablas o Cuadros X

SOFTWARE requerido y/o especializado para la lectura del documento: Ninguno



MATERIAL ANEXO:

PREMIO O DISTINCIÓN (*En caso de ser LAUREADAS o Meritoria*):

PALABRAS CLAVES EN ESPAÑOL E INGLÉS:

Español

1. Estrategias de aprendizaje
2. Habilidad oral
3. Juego de roles
4. Motivación
5. Jóvenes

Inglés

1. Learning strategies
2. Oral skill
3. Role play
4. Motivation
5. Teenagers

RESUMEN DEL CONTENIDO: (Máximo 250 palabras)

El objetivo de este proyecto de investigación es presentar el uso del juego de roles como estrategia para desarrollar la habilidad oral en inglés e incrementar la motivación en los jóvenes de grado noveno de una institución pública de la ciudad de Neiva. Este trabajo incluye la descripción y recomendaciones para su implementación. Este proyecto investigativo se concibe desde los postulados de la investigación acción los cuales permiten ir evaluando los resultados para implementar cambios necesarios y así cumplir de manera acertada con el objetivo propuesto.

ABSTRACT: (Máximo 250 palabras)

The aim of this research project is to show a didactic proposal based on the use of the role play in developing English oral skill and increase motivation in ninth grade students of a public school in Neiva city. This research includes the description and recommendations for its implementation. This proposal is conceived from the tenets of action research which allows to evaluate and analyze the results in order to implement changes if it is necessary to achieve the objectives.

APROBACION DE LA TESIS

Nombre Jurado: María Fernanda Jaime Osorio

Firma: 

Vigilada mieducación



**UNIVERSIDAD SURCOLOMBIANA
GESTIÓN SERVICIOS BIBLIOTECARIOS**

DESCRIPCIÓN DE LA TESIS Y/O TRABAJOS DE GRADO



CÓDIGO	AP-BIB-FO-07	VERSIÓN	1	VIGENCIA	2014	PÁGINA	3 de 3
---------------	---------------------	----------------	----------	-----------------	-------------	---------------	---------------

Nombre Jurado: Diego Fernando Macías

Firma:

Vigilada mieducación

La versión vigente y controlada de este documento, solo podrá ser consultada a través del sitio web Institucional www.usco.edu.co, link Sistema Gestión de Calidad. La copia o impresión diferente a la publicada, será considerada como documento no controlado y su uso indebido no es de responsabilidad de la Universidad Surcolombiana.

IMPACTO DEL JUEGO DE ROLES COMO ESTRATEGIA EN EL PROCESO DE
APRENDIZAJE DEL INGLÉS Y EL DESARROLLO DE LA HABILIDAD
COMUNICATIVA ORAL

FABIO ANDRÉS CLAVIJO PERDOMO

20131118659

UNIVERSIDAD SURCOLOMBIANA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
PROGRAMA DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN
HUMANIDADES, LENGUA EXTRANJERA-INGLÉS
NEIVA – HUILA
2017

Dedicatoria

Dedico este trabajo a mi madre Edilma Ortiz y mis padrinos Wilson y Mari por su esfuerzo, dedicación y apoyo incondicional durante todo mi proceso de formación.

A Karla Marcela, Zoila y Roberto por haberme brindado la oportunidad de iniciar una carrera profesional y por todo su apoyo durante la misma.

A mis hermanos Diego y Ana y demás familiares que de una u otra forma contribuyeron para que yo pudiera culminar mi carrera.

Y a mis amigos Rosa, Angie Katherine, Jhon Fredy, Yesenia, Vanesa, Sergio Andrés por compartir los buenos y malos momentos durante toda la carrera.

Agradecimientos

Agradezco primeramente a mi madre Edilma y a mis padrinos por su apoyo y todo el esfuerzo que han realizado con mi proceso formativo, no solo académico sino también como persona.

De igual manera, agradezco a Karla Marcela, Zoila y Roberto por su apoyo y por haberme brindado la oportunidad de ingresar a la universidad para formarme profesionalmente y vivir esa experiencia.

Así mismo agradezco a todos mis maestros por compartir sus conocimientos y dar todo su esfuerzo para que mi formación académica fuera la mejor posible.

Gracias también al Doctor Carlos Muñoz por su acertada y precisa asesoría durante la elaboración y aplicación de este trabajo.

A los profesores Diego Fernando Macías y María Fernanda Jaime quienes fueron asignados como jurado.

Agradezco también, a los estudiantes que participaron en esta investigación, al profesor encargado y a la institución por permitirme desarrollar este trabajo.

Finalmente agradezco a mis amigos Rosa, Angie Katherine, Jhon Fredy, Yesenia, Vanesa, Sergio Andrés y a los compañeros de carrera que de alguna u otra forma contribuyeron para que pudiera culminar mi proceso formativo.

Abstracto

En este proyecto de investigación se usa el juego de roles como estrategia para desarrollar la habilidad oral en inglés e incrementar la motivación en los jóvenes de grado noveno de una institución pública de la ciudad de Neiva. Este trabajo incluye la descripción y recomendaciones para su implementación, además de los respectivos análisis de los resultados, observaciones y avance de los participantes. Este proyecto investigativo se concibe desde los postulados de la investigación acción los cuales permiten ir evaluando los resultados para implementar los cambios necesarios y así cumplir de manera acertada con los objetivos propuestos.

Palabras claves: estrategias de aprendizaje, juego de roles, motivación, habilidad oral.

Contenido

Dedicatoria.....	ii
Agradecimientos.....	iii
Abstracto.....	iv
1. Introducción.....	1
2. Justificación.....	3
3. Planteamiento del problema.....	5
4. Pregunta.....	8
5. Objetivo general.....	8
6. Objetivos específicos.....	8
7. Marco teórico.....	9
7.1. Motivación.....	9
7.2. Competencias comunicativas.....	11
7.3. Comunicación oral.....	12
7.4. Enseñar a hablar.....	13
7.5. Estrategias de aprendizaje.....	14
7.6. Estrategia del juego de roles.....	15
7.6.1. ¿Cómo lograr una actividad de juego de roles exitosa?.....	16
7.6.3. Guía para realizar una actividad de juego de roles: paso a paso.....	19
8. Antecedentes.....	21
9. Diseño metodológico.....	23

9.1. Población y muestra.....	23
9.2. Procedimiento	24
9.3. Instrumentos.....	26
9.4. Cronograma de actividades.....	27
9.4.1. Sección 1: En El Aeropuerto.....	29
9.4.2. Sección 2: En El Hotel	32
9.4.3. Sección 3: En El Restaurante	34
9.4.4. Sección 4: Día libre	37
9.5. Limitaciones.....	38
10. Resultados.....	41
10.1. Motivación	41
10.2. Habilidad oral	43
10.3. Percepción de los estudiantes y profesor.....	45
11. Conclusiones.....	46
12. Recomendaciones	48
13. Referencias	49
14. Anexos.....	53

1. Introducción

Dominar una segunda lengua se ha convertido en, más que un requisito, una exigencia para poder competir en el mundo globalizado del siglo XXI. Son muchos los beneficios que brinda el ser bilingüe, tanto en el ámbito laboral, así como en el personal, académico, cultural y comunicativo. Cada vez son más las situaciones en la que se requiere el dominio de una segunda lengua, ya que: “El manejo de una lengua extranjera significa comunicarse mejor, abrir fronteras, comprender otros contextos, apropiarse saberes y enriquecerse” (El Universal, 2017). Es de vital importancia que todas las instituciones educativas del país velen por que sus estudiantes lleguen a dominar un determinado nivel de inglés, tal cual lo exige el Ministerio de Educación Nacional.

A la hora de aprender y adquirir una segunda lengua hay dos factores de vital importancia a tener en cuenta: la motivación y la actitud que tengan los estudiantes frente al aprendizaje de la misma, ya que son elementos determinantes para garantizar un óptimo aprendizaje y apropiación del mismo, lo que a su vez conllevará a un desempeño comunicativo exitoso (Minera, 2009).

A su vez, es bien sabido que la habilidad oral es una de las más difíciles de lograr, ya que esta implica variados y complejos procesos mentales que requieren de interés, disposición, práctica y constancia por parte del aprendiz.

Pero ¿qué sucede cuando un factor tan importante como la motivación, presenta un nivel muy bajo, llegando al punto de generar en los estudiantes una apatía frente al inglés? y peor aún, ¿cuándo no se realizan los ajustes y cambios necesarios para que esta situación cambie de alguna manera?

He aquí la importancia de dominar estrategias que le permitan al maestro, no solo elevar, sino también mantener un alto nivel de motivación en sus pupilos, permitiendo así también incentivar y promover el aprendizaje más allá del aula de clase. Para esto, es importante que todo docente conozca a sus estudiantes y busque la manera de identificar sus gustos e intereses, ya que en estos se encuentran las bases y las herramientas para lograr un proceso de aprendizaje exitoso, sumado a las estrategias que decida emplear.

2. Justificación

Es un hecho que el saber una segunda lengua es de vital importancia para poder responder a las exigencias laborales, académicas, sociales y culturales que demanda el mundo globalizado actual. Dentro de todas las lenguas, el inglés es la que actualmente más influencia tiene, no en vano es considerado como lengua universal. Saber inglés puede abrir muchas puertas en cualquiera de los ámbitos anteriormente mencionados y de eso es consiente el sistema educativo colombiano, el cual establece y ordena a través de la Ley General de Educación que en todos los currículos del país se debe enseñar una lengua extranjera (Ley 115 de 1994, art 23). Basados en eso, la gran mayoría de instituciones educativas del país han adoptado el inglés como la lengua extranjera predilecta en sus currículos.

Ahora bien, la enseñanza de cualquier lengua extranjera implica un proceso complejo, el cual es afectado por una gran variedad de factores tanto internos (cognitivos) como externos (contextos); por eso, como respuesta a todas estas implicaciones es que, a lo largo del tiempo, se han podido establecer diferentes enfoques y metodologías que con su debido conocimiento y una apropiada aplicación pueden marcar la diferencia entre un proceso de aprendizaje exitoso o por el contrario, uno poco satisfactorio.

La enseñanza del inglés, en cierta forma, no es muy distinta a la enseñanza de otras áreas, puesto que esta también requiere de una serie de variables tales como el docente, el estudiante, la didáctica, entre otros. Dependiendo de la interacción entre las mismas es que se podrá lograr la asimilación del conocimiento, el desarrollo de las habilidades y actitudes del aprendiz y estas responderán de manera positiva o negativa a las exigencias hechas por el Ministerio de Educación Nacional a través de los estándares de calidad, los cuales, a su vez tienen como base al Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas.

En Colombia, hay una falta de motivación generalizada en los jóvenes los cuales no son conscientes de la importancia y de los beneficios que este podría traer a sus vidas, según palabras del experto en lingüística Rod Ellis para la revista Semana (2016). Esta afirmación se pudo apreciar durante el proceso de observación realizado a los estudiantes escogidos para participar en este proyecto quienes a pesar de los diferentes esfuerzos del profesor por enseñarles el idioma y por hacerlos trabajar, parecían no estar interesados en la clase, realizando siempre actividades ajenas a la misma, en cuanto se presentaba la oportunidad.

Con el ánimo de mejorar un poco esta situación, se ha decidido aplicar el juego de roles como la estrategia que podría ayudarlos a desarrollar su habilidad comunicativa oral en inglés y ya que al ser una actividad que ha sido poco implementada en las clases, según el profesor encargado, podría llegar a motivarlos a querer seguir aprendiendo este segundo idioma.

Con base en esto, es importante realizar este trabajo, ya que a través del mismo se puede determinar qué intereses tienen los estudiantes y de esta manera poder implementar las estrategias correctas que permitan incrementar el nivel de motivación en los educandos y que, por ende, permita el desarrollo de la habilidad oral de los mismos. Incluso, si se logra hacer que estos jóvenes de educación básica secundaria se motiven a aprender inglés podrían aprovechar la modalidad de “Media Técnica en Inglés” la cual es ofrecida en la misma institución para los estudiantes de los grados de educación media.

3. Planteamiento del problema

En la educación básica secundaria, puede que uno de los problemas más comunes y relevantes que la gran mayoría de los profesores de inglés afrontan en el aula de clase, pese a sus esfuerzos e implementación de diferentes estrategias, sea la falta de motivación en los estudiantes, la cual, según expertos es causada por diferentes razones tales como la falta de seguridad, estados de ánimos, intereses diferentes e indefinidos, entre otros. Hechos que de una u otra forma impiden o hacen un poco más lento el desarrollo de las clases y el avance de las unidades temáticas. Todo esto hace que sea más difícil para el maestro poder responder a las exigencias planteadas en el currículo de la institución educativa y a los estándares del MEN.

La motivación es definida como el “Por qué la gente decide hacer algo, qué tanto esfuerzo pondrá para mantenerse y cuánto tiempo está dispuesto a mantener la actividad” (Dörnyei, 2001, p. 7). De esta manera, es importante que el maestro encargado identifique las posibles causas o motivos por los que el estudiante podría querer aprender inglés y una vez identificadas, aplicar las estrategias necesarias para que esa motivación se mantenga y además que sea lo suficientemente eficiente para promover la autonomía en el mismo. Es vital que los docentes conozcan, alienten, motiven y concienticen a sus estudiantes de que necesitan mejorar sus procesos de aprendizaje. Si bien la motivación en el aprendizaje de una segunda lengua se vuelve algo más complejo, ya que involucra aspectos culturales y sociales (Dörnyei, 2001); puede que con el incremento de ésta el aprendiz logre un desempeño satisfactorio durante su proceso, confirmando así el paralelo planteado por

Dörnyei entre el papel de la motivación, el éxito y el fracaso en la adquisición de la segunda lengua. (Dörnyei, 2013).¹

Los estudiantes del grado noveno de la institución educativa donde se realizó la presente investigación no son ajenos al fenómeno anteriormente planteado, ya que en la encuesta que se les realizó previamente con el fin de comprobar si la percepción que tenían los investigadores, egresados de la misma institución, era correcta o no, mostró que, efectivamente no hay un buen nivel de motivación en los jóvenes.

Por una parte, a la pregunta ¿Le gusta el inglés? Más de la mitad de los estudiantes respondieron que sí, como se evidencia a continuación:

Tabla 1

¿Les gusta el inglés?

Sí	58%	Razones: es importante para una profesión; para viajar; aprendizaje de nuevas cosas.
No	42%	Razones: falta de fluidez; vocabulario; pronunciación; no me gusta; no comprendo.

Como se puede apreciar, el 58% de los estudiantes son conscientes de la importancia y los muchos beneficios que tiene el inglés como segunda lengua, además de que, de alguna u otra manera sienten gusto e interés por el mismo. En contraste, son pocos los estudiantes a quienes no les gusta el inglés, pero sus razones en la mayoría de ellos son por falta de comprensión o bajo nivel en el mismo. También es pertinente aclarar que de aquellos cuya respuesta fue negativa, solo dos estudiantes justificaron su respuesta en que de verdad no les gusta el idioma como tal.

¹ Traducción propia

Por otra parte, cuando a los estudiantes se les preguntó: si ¿Les gusta la clase de inglés? Los resultados cambiaron significativamente. Como se evidencia en la siguiente tabla:

Tabla 2

¿Les gusta la clase de inglés?

Sí	37%	Razones: aprendo cosas nuevas; aprendo inglés; me gusta el inglés.
No	63%	Razones: las clases son aburridoras; no hay nada que hacer; no son interesantes; me aburren; no hay actividades.

Para esta pregunta, más de la mitad de los estudiantes de este grado respondieron que no les gusta la clase de inglés, justificándose en motivos tales como que: las clases son “aburridoras”, no hay actividades “chéveres”, no hay nada “interesante que hacer durante la clase”. Los datos hallados con la encuesta son a su vez corroborados por el docente encargado de esta área quien manifiesta el poco interés que hay en los mismos y quien además afirma que “Esos estudiantes no quieren hacer absolutamente nada”.

De igual modo, a través de la encuesta de entrada se pudo establecer que, para los estudiantes en general, la habilidad que más les interesa desarrollar y/o mejorar en inglés, casi de manera unánime, es la oral. Pero también, la mayoría reconoce que tanto su nivel de entendimiento como de producción oral de la misma es regular, llegando a ser mala en términos de pronunciación, a pesar de que manifiestan practicarla por su cuenta.

Basándose en estos resultados y en todos los elementos mencionados anteriormente, este estudio se desarrollará bajo las bases de una investigación con método de investigación-acción, lo que ayudará a tener una más amplia y detallada información acerca del tema al que está enfocado este trabajo, con el fin de que toda la información recolectada sea tomada como una problemática vigente que permitirá proponer el juego de roles como

la estrategia que motive el aprendizaje del inglés y permita el desarrollo de la comunicación oral de los educandos del grado noveno de la institución educativa escogida.

4. Pregunta

¿En qué medida los juegos de roles promueven el desarrollo de la habilidad oral y la motivación de los estudiantes del grado noveno de una institución de educación básica de la ciudad de Neiva?

5. Objetivo general

Determinar el impacto de los juegos de roles en el desarrollo de la habilidad oral en los estudiantes del grado noveno de una institución de educación básica de Neiva.

6. Objetivos específicos

- Identificar el efecto de los juegos de roles en la motivación de los estudiantes.
- Analizar las percepciones de los estudiantes y del profesor acerca de la implementación de los juegos de roles en la clase.
- Establecer el impacto de los juegos de roles en el desarrollo de la competencia comunicativa oral de los estudiantes.

7. Marco teórico

Este proyecto de investigación se basa en dos conceptos principales: los juegos de roles como estrategia didáctica y las competencias comunicativas, específicamente, la habilidad de hablar. Además, también tendrá en cuenta otros factores que fueron hallados en la problemática tales como la motivación, la cual interviene en el proceso de aprendizaje de los jóvenes participantes de este proyecto.

7.1. Motivación

Uno de los aspectos principales de este trabajo es la motivación, ya que su ausencia parcial o total es uno de los principales factores que no les permite a los estudiantes dar resultados satisfactorios, concretamente, en el área de inglés. La motivación ha sido definida por muchos autores. Uno de ellos ha sido Brown, quien ha aportado la siguiente definición: “La motivación significa tener un propósito real en el aprendizaje del inglés, o realmente querer aprender inglés por una razón” (Brown, p. 17).

Brown a su vez afirma que la motivación está dividida en dos tipos: uno es la motivación intrínseca que significa “hacer algo porque realmente quieres hacerlo o que has escogido hacerlo; y la segunda es la motivación extrínseca que “es cuando otros te influyen, tales como las exigencias del profesor, te obligan a hacer algo” (Brown, 2009, p. 19).

Basándose en este aporte, es vital generar conciencia en los jóvenes participantes, de la importancia de aprender un segundo idioma, además de fijar un propósito claro, por el cual deba aprenderlo y que vaya más allá de ser una imposición del maestro u otra área más que ver y aprobar. Ya que como afirma el maestro encargado del curso, no es una falla que solo se dé en el grado que actualmente cursan, es también un problema vigente desde

grados anteriores: “Ellos vienen con falencias desde los años anteriores, es más, ellos entran a hacer sexto sin saber nada o si saben es muy poco y así avanzan todo el bachiller y eso se ve reflejado en el nivel que tienen”.

Dörnyei es otro autor que también ha dado su aporte y define la motivación como: “la elección de una acción particular; el esfuerzo que se le pone y la persistencia en la misma” lo que puede ser resumido en “el por qué, qué tan difícil y por cuánto tiempo” (Dörnyei, 2001, p. 7). Esto implica, que no solo es suficiente encontrar un motivo para aprender inglés, sino que también hay que tener en cuenta que se debe establecer cierta frecuencia y sobre todo, persistencia para lograr mejores resultados.

Por otra parte, Lightbown y Spada (2006) definen la motivación como un “fenómeno complejo” que consta de dos factores: el primero de ellos es, “las necesidades comunicativas del aprendiz” y el segundo, “la actitud hacia la comunidad de la segunda lengua” (p. 63). Esto conlleva a que no solo hay que tener en cuenta los fines comunicativos que tenga el estudiante, sino que a su vez hay que desarrollar en ellos un sentido de respeto hacia la cultura que da vida a la lengua y eso es posible lograrlo al mostrarles la cultura, hablando de ella, conociéndola y viviéndola, aunque de manera simulada. Recrear todos esos aspectos que vuelven a una cultura única y diferente de la propia.

La motivación también fue clasificada por Ellis (1997), quien afirma que hay tres tipos de la misma. La “motivación instrumental” es la primera y se refiere a “aprender por alguna razón funcional”; la segunda es la “motivación integral” que se entiende como el “aprender porque hay un interés en la gente y la cultura” y la última es la “motivación de resultados”, que es “el resultado del aprendizaje” (p. 75).

De esta manera, es preciso generar en los educandos conciencia no solo de la cultura de su país sino también de la cultura de los países de habla inglesa, ayudarlos a tener sus propósitos claros y sobre todo darle funcionalidad a lo que van aprender, para que de esta manera puedan ser persistentes y constantes, permitiendo así, que puedan seguir aprendiendo y mejorando por su cuenta.

7.2. Competencias comunicativas

Hymes (1974), afirma que “la competencia comunicativa es el término más general para la capacidad comunicativa de una persona” y que esta capacidad “abarca tanto el conocimiento de la lengua como la habilidad para utilizarla” y se su adquisición y desarrollo se ve influenciada por “las experiencias sociales, las necesidades y motivaciones y la acción”.

Por su parte, Girón y Vallejo (1992), dicen que “La competencia comunicativa comprende las aptitudes y los conocimientos que un individuo debe tener para poder utilizar sistemas lingüísticos y translingüísticos que están a su disposición para comunicarse como miembro de una comunidad sociocultural dada” (p. 14).

De acuerdo con el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación (2002), donde se define que la competencia comunicativa comprende varios componentes que abarcan en concreto “conocimientos destrezas y habilidades” tales como:

- La competencia lingüística: incluye los conocimientos y destrezas léxicas, fonológicas, sintácticas y otras dimensiones de la lengua como sistema.
- La competencia sociolingüística: la cual se refiere a las condiciones socioculturales en las que la lengua es usada.

- La competencia pragmática: que tiene que ver con el uso funcional de los recursos lingüísticos, escenarios de intercambios comunicativos y dominio del recurso, la cohesión y la coherencia, la identificación de tipos y formas de texto, la ironía y la parodia.

7.3. Comunicación oral

La comunicación oral, según Byrne (1986), es entendida como “un proceso de dos caminos entre el hablante y el oyente o los oyentes” además, “involucra la habilidad productiva de hablar y la receptiva de entender (o escuchar y comprender). Todo esto para cumplir con una función, en la cual, “el hablante tiene que codificar el mensaje que desea transmitir en un lenguaje apropiado, mientras que el oyente (no menos activo) tiene que decodificar (o interpretar) el mensaje (p. 8).

Este autor también plantea que “el desarrollo de la habilidad oral es una buena fuente de motivación para la mayoría de los aprendices” (p. 11). Pero para lograr esto, es importante tener en cuenta tres aspectos fundamentales. Estos son:

- “intentar encontrar las formas de demostrarle a los aprendices de que están progresando en la lengua todo el tiempo.
- Asegurarse la práctica controlada, cuando usted vaya a monitorear y quiere corregir el desempeño de los aprendices, es proporcionar las oportunidades para la libre expresión.
- Mostrarles a los aprendices como hacer el mejor uso de lo poco que ellos saben” (Byrne, p. 11).

Partiendo de este concepto, se concibe la habilidad oral como esencial en el proceso comunicativo, ya que es esta la que le permitirá al aprendiz desenvolverse en un país

extranjero, en primera medida. Por eso, es de vital importancia que los pupilos desarrollen sus competencias orales, que sean capaces de comunicar y de entender en determinadas situaciones.

7.4. Enseñar a hablar

Brown (2000) afirma que “enseñar es mostrar o ayudar a alguien a aprender cómo hacer algo, dándole instrucciones, guiándolo en el estudio de algo, demostrando con el conocimiento, ocasionando saber o entendimiento” (p. 7). En el caso del desarrollo de la habilidad del habla, los profesores están llamados a encontrar alternativas para mejorar los procesos de interacción en el ambiente de los salones de clase.

Al desarrollar la habilidad de hablar hay variables que influyen y determinan el nivel del discurso. Como sugiere The National Capitol Language Resource Center (2003, 2004):

“Los estudiantes de idiomas necesitan reconocer que hablar implica tres áreas del conocimiento:

- Mecánicas (pronunciación, gramática y vocabulario): usar las palabras correctas, en el orden correcto con la pronunciación correcta.
- Funciones (transacción e interacción): saber cuan esencial es la claridad del mensaje (transacción/intercambio de información) y cuando no se requiere un entendimiento preciso (interacción/construcción de relaciones).
- Reglas y normas sociales y culturales (tomar turnos, tipo de discurso, duración y pausas entre los hablantes, roles relativos de los participantes): entender como tener en cuenta quien le está hablando a quien, en qué circunstancias, sobre qué y por qué razón”.

Las áreas mencionadas anteriormente pueden ser muy útiles en el momento de desarrollar las estrategias en el salón de clase. Estas actividades diseñadas para la clase deberían ser tomadas de situaciones reales en las cuales ellos puedan tener la oportunidad de participar y reaccionar a las diferentes situaciones que ellos puedan tener en el contexto real. Por consiguiente, los estudiantes pueden expresar sus ideas fácilmente y permitirles sentirse libres de desempeñarse, no solo a la hora de hablar, sino también en cualquier actividad en frente de la clase en la segunda lengua.

The University of Pittsburgh (2007) define seis tipos de actividades comunicativas:

1. “Hablando uno a uno (estudiante – estudiante o estudiante – profesor)
2. Trabajo oral en grupos pequeños o equipos
3. Discusiones con toda la clase (conducidas por el profesor o el estudiante)
4. Debates y deliberaciones en clase
5. Discursos y presentaciones
6. Exámenes orales

Estas actividades pueden ser incorporadas en las clases para mejorar la comunicación oral y los factores que permiten no solo una buena comunicación, sino también una buena calidad del discurso.

7.5. Estrategias de aprendizaje

Las estrategias de aprendizaje son entendidas, según Ellis (1997), como “los enfoques y las técnicas que los aprendices emplean para intentar aprender una segunda lengua,” las cuales pueden ser de comportamiento o mental. Estas estrategias son implementadas por los aprendices cuando “se ven enfrentados a ciertos problemas, tales como recordar nuevas palabras” (pp. 76-77).

Dicho autor enumera tres tipos de estrategias de aprendizaje:

- “Estrategia cognitiva: son aquellas que involucran el análisis, la síntesis o la transformación del material de aprendizaje.
- Estrategia metacognitiva: aquellas que involucran el planeamiento, monitoreo y evaluación del aprendizaje.
- La estrategia social/afectiva: la cual concierne las formas en la que los aprendices escogen interactuar con los otros hablantes” (p. 77).

7.6. Estrategia del juego de roles

Según Ardriyati (2009) un juego de roles es un tipo de juego de la vida que tiene un objetivo, unas reglas e implica una sensación de diversión. A su vez implica fantasía e imaginación el cual, aplicándolo correctamente, puede mejorar en gran medida la capacidad de resolver problemas y otras habilidades de hablar.

El juego de roles como técnica para fortalecer la competencia comunicativa (Hymes, 1972) permite a los estudiantes participar en situaciones de habla simuladas y controladas en la lengua objeto y en el salón de clase. Estas actividades realizadas por los estudiantes potencian el uso del lenguaje diario, al igual que amplían su conocimiento sobre los contextos culturales reales de la lengua meta.

Holt y Kysilka (2006, citados en Rahimy y Safarpour, 2012) afirman que: “las actividades de juego de roles pueden ser divertidas y conducen a un mejor aprendizaje, porque estas actividades usan un patrón inter relacional estudiante-estudiante, las cuales ayudan a los aprendices a entender la importancia de la cooperación y a tener interés en el aprendizaje”. (p. 3). Los estudiantes se sienten motivados a participar en este tipo de actividades porque se involucran en la interacción entre ellos y también llegan a conocer

más de la cultura de la lengua que quieren aprender. Según los mismos autores, los juegos de roles dan a los aprendices la oportunidad de expresar sentimientos, reacciones y actitudes; son también una excelente fuente para mejorar la autoconfianza y la interacción social mientras están creando nuevos escenarios. De esta manera, los profesores pasan a ser mediadores al dar las pautas de la actividad en lugar de ser el centro de la clase. También, estos autores sugieren que aquellos estudiantes tímidos o aquellos con inhibiciones que no se sienten cómodos al hablar en público generalmente se involucran en el juego de roles, mientras la clase entera participa y lo disfruta. En consecuencia, los participantes y la audiencia interactúan activamente desarrollando a su vez valores importantes por sus contextos.²

Ladousse y Harmer (citados en Budden, 2004) en su artículo para el sitio web TeachingEnglish.com definen el juego de roles como cualquier actividad oral en la que el estudiante es puesto en los zapatos de alguien más, ya sea de manera real o usando la imaginación. Este consta tanto de personas imaginarias, dado que el estudiante puede simular ser cualquier persona: políticos, cantantes, actores, etc.; así como de una situación imaginaria que requiere de un vocabulario específico útil para un escenario en concreto. Dichas situaciones y/o escenarios pueden ser variados.

7.6.1. ¿Cómo lograr una actividad de juego de roles exitosa?

Budden (2004), recopila en su artículo los siguientes pasos y consejos para lograr una actividad de juego de roles exitosa.

² Traducción propia

7.6.1.1. Preparación

Dado que esta actividad puede ser aplicada tanto en los niveles más básicos como en los más avanzados, se debe determinar el nivel de los estudiantes para así mismo poder seleccionar el vocabulario que será usado, el cual, a su vez debe haber sido mostrado y enseñado con anterioridad. De igual manera, se les debe brindar a los estudiantes el apoyo necesario para la apropiación y dominio del mismo.

7.6.1.2. El papel del profesor

Para esta actividad el profesor puede tomar tres papeles:

- Como facilitador: el profesor da el vocabulario que los estudiantes puedan necesitar, además, de ser necesario, debe facilitar tiempo para practicar y reforzar el dominio del vocabulario.
- Como espectador: el profesor se limita a observar la actividad y al final hace sus observaciones, comentarios y/o consejos.
- Como participante: el profesor se involucra participando en la actividad.

7.6.1.3. Traer las representaciones a la realidad

El salón de clase puede ser reorganizado, de ser necesario, en favor de la actuación. Incluso, los estudiantes pueden salir del aula para facilitar la representación de entradas. También, se pueden usar accesorios y elementos que complementen y ayuden a que los escenarios y las situaciones sean lo más reales posible.

7.6.1.4. Mantener la actividad real y relevante

Se debe procurar que durante la actividad los estudiantes actúen de manera real en la mayor medida posible. Motivarlos a que piensen y sientan que de verdad están en otro contexto.

7.6.1.5. Proveer el vocabulario

Proveer el vocabulario que los estudiantes usarán es fundamental. Por eso, cuando los estudiantes estén en la etapa de práctica, el profesor debe estar monitoreando que estos no tengan problema con el uso de estructuras, de vocabulario y/o expresiones. Para esta etapa, el profesor debe ser como “un diccionario andante” ofreciendo asistencia cada vez que sea necesario. Otra forma puede ser que después de practicar, el profesor debe dar tiempo libre para que los estudiantes busquen en diccionarios u otros medios lo que les hace falta, dándoles así más autonomía.

7.6.1.6. Corrección de errores

Para corregir errores es necesario tener en cuenta que hay estudiantes que encuentran frustrante y desmotivante el hecho que el profesor los esté interrumpiendo y corrigiendo cada vez que cometen un error, así como también hay estudiantes que prefieren que las correcciones sean hechas en el momento preciso que se cometió el error, ya que los tienen frescos en su memoria. Por esto es importante negociar previamente con los estudiantes la forma como les gustaría ser corregidos.

Se plantean tres formas para realizar las correcciones cuando se ha hecho la actividad de juegos de roles. Estas son:

- Autocorrección: si es posible, se graba la actividad para que posteriormente los mismos estudiantes escuchen sus diálogos y reflexionen sobre el lenguaje que usaron. Ellos mismos deberían poder identificar sus errores.
- Corrección en parejas o grupos: aquí los estudiantes son quienes corrigen los errores de sus compañeros. Se debe procurar que las correcciones sean positivas y productivas y que además involucren a todos los compañeros.

- Tomando nota de los errores de los estudiantes para posteriormente trabajarlos en clase, siempre motivando a los estudiantes para que no se desanimen por sus errores.

7.6.2. Usar la motivación y divertirse

Para que un juego de roles sea exitoso, este debe ser lo más divertido posible. Ya que, de esta manera, los estudiantes se mantendrán motivados y les facilitará que se involucren más en la actividad.³

7.6.3. Guía para realizar una actividad de juego de roles: paso a paso.

Kodotchigova (2002) basada en algunos autores y su experiencia, plantea los siguientes 6 pasos para realizar un juego de roles:

7.6.3.1. Paso 1, situación para el juego de roles: se empieza escogiendo una situación teniendo en cuenta las necesidades y los intereses de los estudiantes (Livingstone, 1983). Es importante que en la actividad los estudiantes puedan practicar el vocabulario que han aprendido. De igual forma, este debe ser interesante para los estudiantes. Una forma de lograr esto es permitiendo que los estudiantes escojan las situaciones. Las situaciones pueden ser escogidas de diferentes fuentes tales como: experiencias personales, leyendo libros, viendo películas, etc.

7.6.3.2. Paso 2, diseño del juego de roles: después de haber escogido el contexto, se debe empezar a establecer las ideas sobre cómo se va a implementar la escogida situación. El dominio del nivel del lenguaje de los estudiantes debe ser tenido en cuenta (Livingstone, 1983). Se debe determinar si la actividad

³ Traducción propia

necesita usar un lenguaje más complejo o si por el contrario se debe simplificar.

7.6.3.3. Paso 3, preparación lingüística: una vez establecido el juego de roles ideal, se procede a identificar el vocabulario que va a ser usado. Generalmente, en los niveles básicos este es más predecible, mientras que los niveles avanzados, puede ser más variado y de mayor complejidad. De haber vocabulario nuevo, este debe ser enseñado preferiblemente con anterioridad.

7.6.3.4. Paso 4, preparación: se les debe brindar a los estudiantes toda la información pertinente sobre el juego de roles, describiéndoles claramente las situaciones, como actuarlas y definiendo los personajes. Se debe motivar a los estudiantes a que realicen la actividad seguros de sí mismos.

7.6.3.5. Paso 5, asignación: aquí se puede pedir la participación de manera voluntaria o previamente establecida. Puede que a veces sea mejor tener definido los juegos de roles y los estudiantes que los actuaran. Dado el caso, el profesor debe tomar uno y con la participación de uno de los estudiantes actuarlo a manera de ejemplo o guía para el resto de ellos. Se pueden asignar tareas para que los estudiantes puedan practicar vocabulario, aprender expresiones. El juego de roles se debe efectuar en la clase siguiente a esta actividad.

7.6.3.6. Paso 6, seguimiento: seguimiento significa preguntarle a cada estudiante su opinión sobre la actividad y recibir sus comentarios (Milroy, 1982; Horner & McGinley, 1990). La idea es debatir acerca de lo que pasó y de lo que aprendieron durante la actividad. Para esto, además de las discusiones en grupos se puede usar también cuestionarios. Es importante que el tiempo que

se dedica al seguimiento una vez terminada la actividad, no sea solo para hacer correcciones y resaltar los errores, puesto que esto puede hacer que los estudiantes pierdan motivación y la sensación de satisfacción después de haber realizado su trabajo.⁴

Como se aprecia, el juego de roles puede ser una buena alternativa, tanto para impulsar la motivación y desarrollar la habilidad oral, puesto que es una estrategia que involucra muchos elementos que benefician el proceso de aprendizaje, como lo es el trabajo en grupo e individual, además de que centra el protagonismo en los estudiantes, más que en el docente. A su vez, les permite a los aprendices experimentar la cultura extranjera, conociendo así aspectos sencillos pero muchas veces, muy importantes. Por supuesto, también les permite recrear diferentes situaciones, lo cual les da bases para afrontarlas cuando tengan la oportunidad de vivenciarles en el contexto real.

8. Antecedentes

Algunos de los trabajos de investigación realizados usando el juego de roles como estrategia para desarrollar la habilidad oral y que se tuvieron en cuenta para realizar este trabajo fueron:

“El juego teatral en el terreno de la comunicación oral” estudio en el que se concluyó que estas actividades de situaciones simuladas son efectivas para ayudar a los estudiantes a perder el miedo escénico, ganar seguridad y por ende lograr así comunicarse con confianza (Dozo, 2001).

Aliakbari y Jamalvandi (2010), concluyeron en su investigación, en la cual participaron 60 estudiantes de entre 10 y 30 años, que la estrategia del juego de roles es

⁴ Traducción propia

efectiva en el desarrollo de la habilidad oral siempre y cuando sea una estrategia de uso constante y además sugieren implementarla como actividad recurrente en las clases de idiomas.

Kuśnerek (2015), en su estudio, que contó con la participación de 16 estudiantes, concluyó que el juego de roles ayudó al desarrollo de la habilidad oral de sus participantes quienes, a su vez la valoraron como una actividad divertida. Además, algunos de ellos manifestaron haber superado el miedo a hablar puesto que se habían preparado para hablar en el idioma que estaban aprendiendo. La autora también sugiere que el juego de roles debe ser una actividad que los profesores deben tener en cuenta pero que no debe ser aplicada constantemente ya que se vuelve monótona, aburridora y predecible para los estudiantes.⁵

Álvarez y Panta (2016), en su investigación realizada con 43 niños de grado quinto, los cuales, a su vez fueron divididos en dos grupos, a uno de los cuales se aplicó la estrategia del juego de roles y al otro no concluyeron que dicha estrategia fue efectiva a la hora de desarrollar la habilidad oral en los estudiantes. En su estudio se contrastó el desarrollo de la habilidad oral que habían tenido aquellos niños a quienes se le aplicó el juego de roles con respecto a aquellos a los que no, con una efectividad del 35%. Además, resalta el acercamiento a la cultura real del idioma gracias a las actividades realizadas.

⁵ Traducción propia

9. Diseño metodológico

9.1. Población y muestra

Para este trabajo investigativo se contó con la participación de los estudiantes de una institución pública de educación básica de la ciudad de Neiva como población. Como parte de la muestra, participaron los estudiantes que en ese momento cursaban el grado noveno, el cual estaba conformado por 19 jóvenes, de los cuales 9 eran hombres y 10 eran mujeres, cuyas edades oscilaban entre los 14 y 16 años. Todos ellos tenían capacidades y habilidades normales, puesto que, ninguno presentaba limitación cognitiva alguna que afectara su desarrollo y/o proceso de aprendizaje. En cuanto a su contexto social, eran jóvenes pertenecientes a los estratos uno y dos, provenientes en su mayoría de las Comunas Uno, Dos, Tres y Cuatro de la ciudad de Neiva. Eran en su mayoría adolescentes de escasos recursos económicos.

La institución escogida para realizar esta investigación se encuentra ubicada en la ciudad de Neiva, más específicamente en la Comuna Tres de la ciudad. Este centro educativo es de carácter público y lleva ofreciendo sus servicios desde hace más de cincuenta años, manejando jornadas en la mañana y en la tarde. Ofrece educación primaria, secundaria y media con dos modalidades, la académica y técnica en inglés, además de brindar educación a personas con limitación visual a niños, adolescentes y jóvenes provenientes en su mayoría de estratos uno y dos. Históricamente la institución ha tenido reconocimiento por destacarse entre las mejores de la ciudad, además por su aporte en el ámbito social, generando en sus estudiantes amor y respeto por su identidad cultural. En cuanto al área de inglés, la integran profesores conocedores del idioma, especialmente los que se encargan de la modalidad de media técnica en inglés.

Este es un trabajo de investigación-acción mediante el cual se realiza una intervención con el fin de causar un impacto o un cambio con respecto a un problema que ya ha sido observado y analizado, y para el cual se ha elaborado un plan a seguir. Ferrance (2007) afirma que la investigación-acción se refiere específicamente a una investigación disciplinada hecha por un maestro con la intención de que ésta informe y cambie sus prácticas en el futuro. Además, según la misma autora, dicha investigación se lleva a cabo dentro del contexto del entorno del profesor, es decir, con los estudiantes y en la escuela en la que trabaja el maestro, en preguntas que tienen que ver con los asuntos educativos a la mano. (p. 7).

De igual manera, Ferrance (2007) plantea varios tipos de investigación acción tales como la investigación individual docente, investigación acción colaborativa, investigación por parte de toda la escuela, investigación en todo el distrito.⁶ Siendo la que más caracteriza a este trabajo la investigación individual docente puesto que el mismo se centra en un problema del salón de clase y para el cual el investigador pretende buscar una solución. (p. 9)

Basándose en estas premisas, este trabajo también sigue las cinco fases que plantea la autora para llevar a cabo una investigación acción: identificación del problema, recopilación y organización de la información, interpretación de la información, la acción basada en la información recolectada y por último la evaluación de los resultados. (p. 15)

9.2.Procedimiento

Para poder cumplir con los objetivos propuestos, el presente trabajo de investigación constó de las siguientes etapas.

⁶ Traducción propia

1. Como primera medida, se elaboraron dos encuestas de entrada como instrumentos para recolectar la información necesaria y así poder plantear el problema. La primera de ellas iba dirigida a los estudiantes del grado noveno de la institución escogida y constaba de nueve preguntas (ver Anexo A). La segunda encuesta iba dirigida al docente encargado de orientar el área de inglés en el ya mencionado grado de la misma institución y constaba de cinco preguntas, las cuales también se pueden ver en el Anexo B.
2. En segunda instancia, se procedió a observar seis clases para determinar así qué comportamientos y actitudes tenían los estudiantes en el salón de clase, para poder prevenir o saber cómo actuar en futuros imprevistos. Además de conocer a *grosso modo* sus personalidades. Durante las secciones de observación se tomó nota de los aspectos más relevantes tanto del aula, la clase y los estudiantes (actitud, comportamiento, participación, ambiente, etc.)
3. Se establecieron las posteriores secciones de aplicación de la estrategia que en total fueron cuatro debido a la falta de tiempo y demás actividades escolares a desarrollar. Para estas secciones se dispondría de ocho horas de clase de las cuales cuatro serían para la explicación y asignación del juego de roles. Las cuatro secciones restantes serían para la presentación de los mismos.
4. Posteriormente se procedió con la implementación de las diferentes secciones de las actividades las cuales habían sido previamente establecidas. Dichas secciones fueron desarrolladas e implementadas en las clases de inglés durante el periodo de práctica docente del investigador. A lo largo de cada sección se realizó la aplicación del instrumento 3 (ver Anexo C) el cual es un formato que

permitió ir evaluando las actividades y hacer los respectivos ajustes cuando era necesario.

5. Como última asignación, los participantes diligenciaron un formato (ver Anexo D) en el que evaluaron el proceso y la aplicación de la estrategia escogida y su avance al final de todo el proceso.
6. Finalmente, después de haber evaluado y reunido la información pertinente, se procedió a analizar el resultado final y a emitir los resultados con las respectivas conclusiones.

9.3. Instrumentos

Para este proyecto de investigación se usaron tres elementos tales como encuestas, un diario de observaciones. Los primeros instrumentos en ser usados fueron las encuestas de entrada tanto para los estudiantes como para el profesor (Anexos A y B) los dos constaban de preguntas abiertas y cerradas, las cuales ayudaron a identificar, plantear el problema y a escoger la estrategia. Durante la aplicación de estos dos instrumentos se tomó nota de lo que ellos manifestaban de manera oral.

Un formato de valoración (Anexo C) era usado después de cada una de las secciones. A través de los resultados que se obtenían de este se conocía la opinión de los participantes y se realizaban cambios y/o ajustes para la siguiente actividad.

El Anexo D fue el formato con el cual los participantes valoraron todo el proceso y avance.

También fueron usadas unas guías (Anexos E, F, G) las cuales les daba a los estudiantes las pautas de lo que iban hacer durante cada una de las secciones. Todo se les explicaba con ayuda de sus respectivas presentaciones en diapositivas.

Durante todo el proceso, el investigador hizo uso de una libreta de notas en el cual se registraba todo lo que decían los participantes además de apreciaciones y observaciones propias sobre el avance, comportamiento y actitud de los estudiantes, entre otros.

9.4. Cronograma de actividades

A continuación, se muestra el cronograma de actividades que se efectuaron para poder realizar este proyecto de investigación.

Las actividades de observación del curso y elaboración de instrumentos se realizaron durante el primer y segundo semestre del año 2016. En esta etapa se aplicó el primer instrumento, el cual ayudó a identificar y plantear el problema. Además, se hicieron seis observaciones, en las que no hubo intervención alguna en las clases.

Se prosiguió, con la elección y la aplicación de la estrategia didáctica escogida y el diseño de las actividades a asignar y sus respectivas ejecuciones. Todo esto durante el segundo semestre del mismo año, en un lapso de tiempo de tres meses, aproximadamente. Durante esa etapa también se aplicó un instrumento, el cual permitía conocer la opinión de los participantes y hacer los ajustes necesarios para mejorar el proceso.

Ya en la etapa final, se realizó la tabulación de los datos recolectados y se procedió a dar las conclusiones finales.

Tabla 3

Cronograma de actividades

ETAPA	FECHA	TIEMPO	PROCEDIMIENTO
Elección del tema	09 de marzo de 2016	8 horas	Selección del problema, lugar y participantes.
Diagnóstico	23 de marzo de 2016	15 horas	Aplicación de las encuestas de entrada 1 y 2

Observación	Desde 28 de marzo de 2016 al 1 de abril de 2016	3 horas	Observación de clases y del grupo.
Diseño del proyecto	Desde el 06 de abril de 2016 al 18 de mayo de 2016		Planteamiento del problema, pregunta, objetivos; justificación; marco teórico; metodología.
Observación	1 al 5 de agosto de 2016	3 horas	Observación de clases
Diseño	12 al 16 de septiembre de 2016	24 horas	Diseño de los juegos de roles que se implementarán
Juego de roles #1	Asignación 03 de octubre de 2016	1 hora	En el aeropuerto
	Aplicación 06 de octubre de 2016	1 hora	Aplicación del instrumento 3
Juego de roles #2	Asignación 07 de octubre de 2016	1 hora	En el hotel
	Aplicación 20 de octubre de 2016	1 hora	Aplicación del instrumento 3
Juego de roles #3	Asignación 21 de octubre de 2016	1 hora	En el restaurante
	Aplicación 28 de octubre de 2016	1 hora	Aplicación del instrumento 3
Juego de roles #4	Asignación 31 de octubre de 2016	1 hora	Día libre
	Aplicación 03 de noviembre de 2016	1 hora	Aplicación del instrumento 3
Recopilación y tabulación	Desde 04 de octubre de 2016 al 08 de enero del 2017		Tabulación, porcentajes.

El tema principal de las actividades era “Mi primera vez en un país de habla no hispana”, de esta manera, los cuatro juegos de roles que se aplicaron estaban basados en las

posibles situaciones que ellos enfrentarían a la hora de salir de su país de origen. Cada una de las actividades constaba de dos partes: la primera de ellas estaba diseñada por el profesor y constaba tanto del vocabulario específico para cada situación, así como expresiones y cómo proceder. De igual modo, tenía establecido el número de personajes, el orden en el que debían intervenir, etc.; Por otro lado, la segunda parte era preparada por los estudiantes, ya que, en esta ellos debían preparar una pequeña conversación y/o entrevista, usando los temas que ellos estuviesen mirando en sus clases normales de inglés. Estas conversaciones fueron generalmente sobre información personal, rutinas, gustos y en general preguntas basadas en el presente simple, puesto que era este los temas y el tiempo gramatical que estaban trabajando en sus clases.

Dicho esto, las cuatro secciones se desarrollaron de la siguiente manera:

9.4.1. Sección 1: En El Aeropuerto

9.4.1.1. Asignación

Para la primera sección, a los estudiantes se les asignó el primer juego de roles, el cual trataba sobre la llegada al aeropuerto. En este el personaje principal “el viajero” se enfrentaba a las situaciones comunes que suceden en este determinado lugar, tales como: mostrar sus documentos, las entrevistas, recoger la maleta, interactuar con guardias y auxiliares de vuelo, etc. Este juego de rol constaba de 5 personajes, los cuales para la parte libre del mismo debían crear una entrevista, en la cual hablaran sobre los motivos del viaje, la estadía, lugar de procedencia y lugar de llegada. Aquí los estudiantes tuvieron la libertad de escoger el país al que iban, bajo la condición de que este fuera uno de habla inglesa.

9.4.1.2. Aplicación

Para el día de la aplicación, los estudiantes afirmaban no estar preparados, pero al parecer, su intención era buscar la forma de posponer la actividad, porque en el momento de la aplicación, todos los grupos demostraron que se habían preparado en cierta medida. Sin embargo, se les otorgaron veinte minutos de la clase para que practicasen, pulieran detalles y aclararan las dudas que tuvieran.

Todos los grupos pasaron uno a uno voluntariamente y hubo buena disposición por parte de los estudiantes, tanto de los que actuaban como de los que observaban. No hubo contratiempos de ninguna índole durante la actividad.

9.4.1.3. Análisis

Para este análisis, se resaltaron tanto los puntos negativos como los positivos que hubo durante la aplicación de esta primera actividad.

- ❖ El primer punto negativo a resaltar fue la falta de preparación, ya que no fue la mejor. Muchos de los estudiantes no habían tomado la actividad en serio. Por ende, varios no habían hecho la entrevista correspondiente, algunos afirmaban no acordarse de la actividad, etc.
- ❖ La timidez o pena no permitió que realizaran una actuación óptima. Puesto que los estudiantes no procedían acorde a lo que decían. No tenían idea alguna del contexto en el que estaban.
- ❖ Ninguno de los estudiantes fue capaz de realizar sus diálogos sin leer las líneas. Probablemente por la falta de preparación.
- ❖ Entre los puntos positivos a resaltar es la disposición, pues a pesar de todo, lo mayoría de los estudiantes se preocuparon por la pronunciación, de saber qué hacer y cómo hacerlo, además de la expectativa que había entre ellos, dado que la actividad era algo nuevo para ellos.

- ❖ El respeto y el buen comportamiento durante la actividad. Puesto que no hubo burlas de ningún tipo, además del silencio y la atención que prestaron los estudiantes que estaban observando.

9.4.1.4.Resultados y Recomendaciones

Los resultados que aquí aparecen son los obtenidos del instrumento 3 (ver Anexo C), el cual se encarga de evaluar cada actividad. Las recomendaciones están basadas en las opiniones que dieron los estudiantes tanto a través del instrumento 3, así como las manifestadas directamente al profesor.

Con el instrumento 3 se pudieron conocer ciertos aspectos importantes tales como:

- A los estudiantes no les gustó actuar frente a sus compañeros, dado que les temían a las burlas de los mismos.
- Los estudiantes encontraron dificultades a la hora de recordar lo que tenían que decir, en la fluidez y en la actuación. Así como también en la pronunciación
- Sus compañeros, la inseguridad y la falta de preparación son los principales factores que no permitieron tener un mejor resultado a la hora de realizar el juego de rol asignado.
- Los participantes consideraron que no hubo trabajo en grupo, dado que les quedó muy difícil reunirse para practicar.
- La actividad fue calificada en su mayoría como buena y útil.
- Al 84% de los estudiantes les gustó la actividad y un 74% de ellos consideró que esta estrategia puede ayudarlos a mejorar su habilidad oral.

Por otra parte, los estudiantes sugirieron que hubiera más tiempo para prepararse, además de que los grupos no fuesen tan numerosos, ya que afirmaron, que muchos no trabajaban.

9.4.2. Sección 2: En El Hotel

9.4.2.1. Asignación

Esta vez el juego de rol se desarrolla en un hotel, donde el personaje principal deberá tomar un taxi y dirigirse al mismo, escoger la habitación que más le guste, registrarse, etc. Para esta actividad se redujo la cantidad de personajes de 5 a 4, teniendo en cuenta las sugerencias de los participantes. Para la entrevista que debían hacer los estudiantes no hubo variaciones en los temas, ya que fueron los mismos que anteriormente se trataron. Por supuesto este juego de rol constó de nuevo vocabulario específico al igual que del vocabulario que los estudiantes ya conocían pero que no se había usado en la sección anterior.

9.4.2.2. Aplicación

Durante la aplicación de esta nueva sección hubo un inconveniente con el tiempo, puesto que, por actividades de la institución, la hora de clase de 55 minutos se redujo a 35 minutos. Por ende, esta vez solo se les dio 10 minutos para que practicasen. Además, causó que la presentación de dos grupos quedara pospuesta para la clase siguiente.

De resto, la actividad se desarrolló bien en términos generales, ya que, al igual que la primera vez, los estudiantes demostraron respeto, interés y buena disposición.

9.4.2.3. Análisis

Nuevamente, en este análisis se resaltaron los aspectos negativos y positivos en la actividad.

- ❖ La falta de preparación seguía siendo evidente. Faltó más responsabilidad. Sin embargo, en esta ocasión hubo mejor preparación que en la primera oportunidad.
- ❖ Las actuaciones mejoraron considerablemente, puesto que esta vez, estaban más conscientes de lo que hacían, sus movimientos y acciones iban acorde con lo que decían. Para esta actividad usaron elementos que tenían a la mano para ambientar y decorar las diferentes escenas.
- ❖ De nuevo, ninguno de los grupos pudo decir sus líneas sin tener que leer. No obstante, los estudiantes que tenían un mejor nivel de inglés trataron de usar expresiones y palabras de manera natural, sin recurrir al papel.
- ❖ Se había trabajado en aspectos como la pronunciación, hecho que se notó en la gran mayoría de los grupos.

9.4.2.4. Resultados y recomendaciones.

Al igual que en la primera sección, el instrumento 3 permitió hacer control y evaluar esta sección, dando los siguientes resultados:

- Los estudiantes seguían teniendo las burlas a sus compañeros, la falta de preparación y la inseguridad como los principales factores que los afectaron a la hora de realizar el juego de rol.
- El trabajo en grupo fue un problema para el 63% de los estudiantes.
- Los estudiantes se les dificultó la fluidez y recordar las líneas. En menor medida, la actuación y la pronunciación seguían siendo difíciles también.

- Esta vez la actividad fue calificada como buena y útil, siguiendo la tendencia de la primera sección. Además de que muchos de ellos la consideraron divertida.
- En cuanto a los aspectos que ellos consideraron que esta actividad les estaba ayudando a mejorar son: el vocabulario, la fluidez, y la lectura, además de conocer aspectos culturales.
- En esta ocasión la actividad les gustó al 95% de los estudiantes y el 79% cree que la actividad les ayuda a mejorar su habilidad oral.

Para esta sección los estudiantes siguieron sugiriendo que los grupos no debían ser tan numerosos, porque al igual que la ocasión anterior, muchos no trabajaron y otros no se pudieron reunir.

9.4.3. Sección 3: En El Restaurante

9.4.3.1. Asignación

El tercer juego de roles trató sobre una salida a un restaurante. Esta vez, teniendo en cuenta las sugerencias de los mismos estudiantes, se establecieron 2 personajes obligatorios, dejando al libre albedrío de los participantes escoger el número de compañeros con los que querían trabajar. Lo que si se dejó como obligatorio era que cada uno de los miembros del grupo tenía que hablar.

Por otro lado, la pérdida de tiempo en la institución por motivos académicos y actividades extracurriculares, afectaron significativamente las clases de inglés, lo cual hizo que las secciones tuvieran que ser realizadas de manera más frecuente. Este hecho indispuso un poco a los estudiantes, dado que ni siquiera habían terminado de presentar una sección, cuando ya se les había asignado una nueva. Por ende, la intención de aplicar el

juego de roles como estrategia para realizar una clase diferente y motivarlos empezó a perder su objetivo en ese sentido, ya que pasó de ser una actividad esporádica a una actividad que se realizó prácticamente clase de por medio, lo que para ellos se volvió aburridor.

Al igual que las dos secciones anteriores, esta actividad tuvo su vocabulario específico, así como, la utilización de vocabulario de grados anteriores.

9.4.3.2. Aplicación

Durante la aplicación de esta sección no se presentó mayor inconveniente. El comportamiento de los estudiantes fue como en las dos oportunidades pasadas, hubo disposición y respeto frente a la actividad.

Esta vez cabe resaltar que el número de grupos varió, puesto que no se estableció un número específico de participantes por grupo. Por esta razón, hubo grupos de hasta seis personas, así como también los hubo de tres.

También es resaltable el hecho de que hubo un mayor grado de preparación a nivel general, quizá porque ahora los estudiantes necesitaban mejor nota para poder pasar la asignatura.

En cuanto a la organización de los grupos se puede resaltar que al ser ellos quienes decidían cuantos integrantes tendría su grupo, muchos de los estudiantes que tenían un buen nivel hicieron sus grupos entre ellos mismos, lo cual dio mejores resultados a la hora de la presentación.

9.4.3.3. Análisis

A continuación, se enuncian los aspectos negativos y positivos de esta sección.

- ❖ La frecuencia con la que se tuvieron que empezar a aplicar los juegos de roles afectó un poco el interés y motivación de los participantes por la actividad. Esto dado a la cantidad de horas que se perdieron por diversas actividades. Por ende, las secciones pasaron a ser aplicadas cada semana en lugar de cada tres.
- ❖ Los estudiantes no lograron decir sus líneas sin leerlas. Aunque para esta ocasión, varios de ellos, especialmente los que tenían buen nivel, mostraron que sí podían hacer un diálogo sin tener que leerlo. Sin embargo, ellos conservaron las hojas para recordar algunas palabras y/o la secuencia del juego de roles.
- ❖ La pronunciación fue buena en la mayoría de los grupos. Además de que recordaron vocabulario que habían visto hace algún tiempo. Hicieron buen uso de los temas que vieron en clase y los integraron bastante bien al juego de roles.
- ❖ Las actuaciones mejoraron considerablemente, puesto que se valieron de objetos y elementos para ambientar su presentación. Sabían qué decir y en qué momento decirlo, además de que su discurso fue acorde con su actuar.
- ❖ Los estudiantes que tenían un buen nivel mostraron mayor fluidez a la hora de hacer preguntas y de responderlas. Además de que su presentación en términos generales dejó resultados muy positivos.

9.4.3.4. Resultados y Recomendaciones

En esta sección se pudieron obtener los siguientes resultados:

- El 58% de los estudiantes afirmaron que, sí hubo trabajo en equipo, mejorando así una de las principales quejas que tenían los participantes.

- Los factores que más afectaron a los estudiantes durante su presentación del juego de roles fueron: sus compañeros y la inseguridad, aunque para esta ocasión, fueron mencionados en menor medida.
- El habla, la pronunciación, el vocabulario, la fluidez fueron los aspectos que ellos consideraron que estaban mejorando gracias al juego de roles.
- La actividad fue calificada como buena, divertida y útil por la gran mayoría.
- En esta ocasión al 79% de los participantes les gustó la actividad y un 68% consideraron que sí les ayudó a mejorar su habilidad oral.
- Recordar las líneas fue el aspecto más difícil para los estudiantes.

9.4.4. Sección 4: Día libre

9.4.4.1. Asignación

Para este juego de roles los estudiantes tuvieron más libertad, pues eran ellos quienes escogían el número de participantes en el grupo, escogían el lugar o la situación en la que ellos les gustaría estar, ellos mismos crearon sus diálogos usando el vocabulario tanto como el que aprendieron en la clase como el que habían adquirido en los niveles previos, por supuesto bajo la supervisión del profesor. Se mantuvo la entrevista, se les dieron expresiones útiles y se les sugirieron lugares en los que podrían desarrollar su juego de roles, como, por ejemplo: museos, teatros, cines, parques, parques de diversiones, etc. La única condición fue no usar los lugares de las actividades anteriores (aeropuertos, hoteles y restaurantes).

9.4.4.2. Aplicación

Durante la aplicación de esta sección, se presentaron varios inconvenientes, principalmente en lo referente al tiempo, puesto que el profesor encargado del curso decidió

terminar un poco antes de lo establecido. Por ende, varios grupos no pudieron presentar su actividad. En esta ocasión, solo se contó con la participación de ocho estudiantes, quienes conformaban tres grupos diferentes; tampoco se pudo aplicar el instrumento 3 (Anexo C), encargado de evaluar cada actividad.

9.4.4.3. Análisis

Como en los anteriores análisis, a continuación, se mencionan los aspectos negativos y positivos, pero en esta oportunidad, el análisis es el resultado de la perspectiva y observaciones que hizo el investigador, dado que no se pudo aplicar el instrumento 3 para conocer la opinión de los participantes.

- ❖ El principal aspecto negativo fue la falta de tiempo, lo cual afectó el número de grupos participantes y la valoración de la actividad por parte de los estudiantes.
- ❖ No se logró que los estudiantes dijeran sus líneas sin leer. Sin embargo, los participantes de esta sección fueron en su mayoría los jóvenes que mejor nivel tenían, es por esto, que no todo fue lectura. También hubo momentos concretos en los cuales ellos pudieron hacerlo de manera natural y fluida.
- ❖ La pronunciación fue bastante buena, en la gran mayoría de participantes.
- ❖ Los jóvenes escogieron sitios interesantes y supieron desenvolverse muy bien en cada una de las situaciones. Se evidenció que se habían preparado para la actividad.

9.5. Limitaciones

Durante la realización de este trabajo se presentaron algunas limitaciones que de una u otra manera influyeron o afectaron el desarrollo de la investigación. El principal

limitante que se afrontó fue la falta de tiempo. La intensidad horaria que se tiene en la institución (y en todas las instituciones públicas en general), ya que son pocas las horas dedicadas al área de inglés, por este motivo el avance es lento; pero sin lugar a duda, el hecho que más afectó el desarrollo de las clases es la cantidad de tiempo que se pierde en las escuelas públicas. Este fue un aspecto que perjudicó el desarrollo de esta estrategia, dado que, en muchos casos tocó posponer, agilizar y hasta cancelar las actividades planeadas, ya fuese por actividades escolares, reuniones, capacitaciones, paros, entre otros. En consecuencia, todo el proceso debió ser acelerado, para poder culminarlo en su totalidad. El intervalo de tiempo entre una actividad y otra tuvo que ser acortado, haciendo que una estrategia que había sido seleccionada con el fin de hacer clases diferentes y de forma esporádica, pasara a ser una actividad prácticamente de cada ocho días o de clase de por medio, hecho que de alguna u otra forma indisponía a los estudiantes, ya que, ni bien salían de una sección, para ya empezar la siguiente. Además, también afectó el proceso de preparación de los estudiantes, debido a que, ya no tenían suficiente tiempo para repasar y prepararse aún más, lo cual podría explicar, el por qué ninguno de los estudiantes fue capaz de decir sus líneas, sin necesidad de leer. De igual manera, dicha falta de tiempo pudo haber afectado también, la actuación de los participantes.

Otro limitante fue el nivel de inglés de los estudiantes que participaron en el proyecto, puesto que la mayoría de ellos desconocían muchos de los temas y el vocabulario básicos y que se supone ya de deberían saber en el grado en el que estaban.

La actitud de los estudiantes es a su vez otra limitación ya que en la mayoría de ellos era evidente la falta de compromiso, responsabilidad y buena disposición. Es de aclarar que esto era una constante durante las clases de inglés y en las secciones donde era

explicado la actividad que sería aplicada, ya que durante las secciones en las cuales se ejecutaban los juegos de roles, su actitud cambiaba y había mejor disposición.

Finalmente, otros de los inconvenientes que se afrontó en una que otra sección fue el del clima dado que las altas temperaturas y el calor generado hizo que los estudiantes se hayan indispuerto.

10. Resultados

Después de haber concluido todas las secciones, fue aplicado el instrumento de salida (Anexo D), el cual es una encuesta que constaba de siete preguntas cerradas y abiertas creado con el fin de conocer la opinión final de los participantes. De este instrumento, se obtuvieron los siguientes resultados:

10.1. Motivación

Uno de los aspectos importantes de este trabajo fue la motivación que como se dijo en un principio no era la mejor, puesto que predominaba la falta de interés en la clase y en contados casos hacia el idioma. Una vez se planteó la estrategia en clase, los estudiantes se mostraron interesados y entusiasmados por la actividad. Esto se pudo apreciar desde la primera sección, en la cual la gran mayoría mantuvo una buena actitud, estaban dispuestos a aprender el vocabulario necesario y mostraban interés tanto por los aspectos que desconocían como por las cosas que iban a necesitar para la aplicación del juego de roles.

De igual manera con la encuesta de seguimiento (Anexo C) se pudo corroborar esta afirmación, ya que el 74% de los estudiantes manifestaron que esta actividad les motivaba a seguir aprendiendo inglés. Esta apreciación se mantuvo durante las tres secciones siguientes, con una aprobación entre el 68% y 76% en general, confirmando así, que para los estudiantes esta era una estrategia que los motivaba a aprender el idioma.

En términos generales, el juego de roles fue una estrategia efectiva a la hora de hacer una clase diferente, dado que implicó actividades que fueron de interés para los estudiantes en general. Permitió que la clase tomara un aire diferente al usual y que los educandos participaran de manera más activa en la misma. En la siguiente figura, tomada

del Anexo D, se muestra la opinión que tuvieron los participantes con respecto al juego de roles como estrategia para mejorar su habilidad oral en inglés.

Figura 1.



El 84% de ellos manifestó que, en efecto, esta estrategia les gustó, puesto que “hacia la clase diferente” porque ya “no estaban trabajando todo el tiempo en el libro” según lo manifestaron. Además, esta actividad les dio la oportunidad de “conocer más acerca de cómo vive la gente en otros países” y de recrear “cómo sería viajar”.

Con esta estrategia y con las diferentes actividades que fueron aplicadas, se pudo evidenciar que los estudiantes podían dar mejores resultados, ya que durante el periodo de ejecución de este proyecto los participantes demostraron tener una buena actitud hacia el idioma inglés. Dicha buena actitud se notó en el interés, en la preparación de las actividades y en su misma producción oral, la cual fue mejorando significativamente durante la aplicación del juego de roles.

Como se aprecia, mejorar la motivación fue uno de los puntos positivos que trajo consigo la estrategia elegida. Los estudiantes mantuvieron un buen nivel de motivación

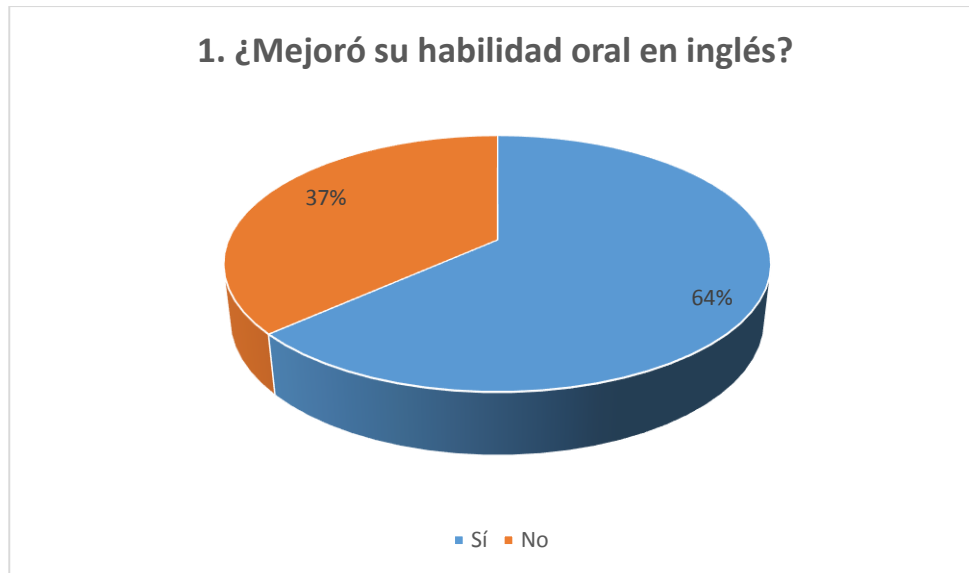
frente a la actividad durante todo el proceso, lo cual hizo de la misma, un proceso agradable. Además, el 74% de ellos, afirmaron querer seguir estudiando el idioma de alguna manera, lo cual es bueno, dado que varios de ellos, podrán tomar el programa de media técnica en inglés que ofrece la institución y así, mejorar sus habilidades de manera más eficiente. Por otra parte, su participación e interés en las clases normales fue mucho más positivo de lo que era antes de la intervención dado que era en estas clases donde se aprendía gran parte del vocabulario y estructuras gramaticales que usarían en las siguientes secciones.

Es importante resaltar que, si bien la motivación mejoró bastante en mayoría, este resultado no es unánime ni mucho menos lo es al mismo grado. Así mismo, la estrategia parece no haber generado ningún impacto en la motivación y/o actitud de uno que otro estudiante. Lo que sí es claro y apreciable es que cuando se mantiene a los estudiantes o al menos a la mayoría motivados, se puede realizar clases mucho más participativas y amenas ya que en contraste, durante las clases que se aplicaron las actividades el trabajo por parte de ellos era mejor de lo usual. Cabe resaltar también que este aspecto varía y se puede ver afectado cuando las actividades comienzan a ser muy seguidas, generando el efecto contrario.

10.2. Habilidad oral

En términos generales, los estudiantes afirmaron que el juego de roles les ayudó de alguna manera a mejorar su habilidad oral en inglés, tal como se puede evidenciar a continuación:

Figura 2.



Más de la mitad percibe que su habilidad oral sí mejoró. Además de que los ayudó a mejorar en otros aspectos, tales como: el vocabulario, la pronunciación y a conocer de ciertos aspectos culturales, lo cual es positivo, ya que vieron otro lado del idioma que muchos desconocían. “Me ayudó a mejorar porque uno puede usar frases con diferentes palabras, usarlas de diferente forma”. “yo recordé vocabulario y aprendí la pronunciación de unas palabras que decía mal”. “Es chévere poder hablar, aunque no sepamos decir cosas más largas” fueron algunas de las razones que dieron los participantes.

Sin embargo, es necesario resaltar un aspecto importante y curioso a la vez, y es que, durante la aplicación de los mismos, la gran mayoría de los estudiantes mejoraban en cierta medida su pronunciación, pero en las clases normales, algunos de ellos, especialmente los que tenían un nivel bajo, volvían a cometer los mismos errores en la pronunciación de ciertas palabras, muchas de ellas, trabajadas en las actividades previas. Este caso es, al parecer, el resultado directo de la falta de compromiso y responsabilidad que padecen los estudiantes en general, no solo en el área de inglés, sino en todas las demás también. “Los estudiantes, en su gran mayoría, solo estudian para obtener una buena nota,

mas no con el propósito de aprender y/o de mejorar” manifestó el profesor encargado del curso. Sin mencionar la cantidad de factores distractores, tales como el celular y las redes sociales, el clima, eventos ajenos al ámbito escolar (partidos de fútbol) entre otros. A pesar de esto, es resaltable el avance que tuvieron los cuatro jóvenes cuyo nivel en el idioma era sobresaliente, puesto que, pulieron su pronunciación, recordaron y mejoraron su vocabulario, lo cual les dio más bases para atreverse a hablar en inglés, en la medida posible.

10.3. Percepción de los estudiantes y profesor

Finalmente, tanto el maestro encargado como los estudiantes valoraron la estrategia de manera positiva, puesto que los juegos de roles habían sido poco implementados en las clases, por lo cual fue algo nuevo para los pupilos quienes siempre mantuvieron su interés por las diferentes actividades. Algunos de ellos manifestaron que “la actividad es buena y es mejor que trabajar en libro que es muy aburridor” “es divertido hacer actuaciones y hacer como si uno hiciera todo eso, puede ayudarnos” “la actividad es buena y me gustó, es entretenida, solo que mis compañeros no trabajan como debe ser y así es difícil hacer cosas mejores”. El maestro encargado también afirmó: “Es bueno, porque si ven como trabajan y hacen el esfuerzo de decir las cosas, poco a poco le van haciendo, fueran más responsables y le pusieran más ganas serían mejores, pero les puede la pereza y hay unos que son muy buenos...”.

11. Conclusiones

Una vez culminado el proceso, haber recolectado los datos y haber hecho el análisis tanto de las respuestas que los estudiantes seleccionaron en los formatos correspondiente como de las observaciones, anotaciones y percepciones hechas por el investigador, se puede concluir que:

El juego de roles, como estrategia para desarrollar la habilidad oral en los estudiantes del grado noveno fue efectivo, ya que, el desempeño de los jóvenes fue bastante bueno durante las secciones en términos de pronunciación y fluidez teniendo en cuenta sus falencias. A pesar de los muchos factores que hay en contra tales como, la desigualdad en el nivel de inglés de los estudiantes del mismo curso, los vacíos que presentaron en el conocimiento de muchos temas del área en concreto, los elementos distractores como celulares, redes sociales, la actitud de los participantes frente a la clase, la intensidad horaria, la pérdida de tiempo, etc. El juego de roles fue una buena forma de diversificar las actividades de clase, además de que, permitió poner en práctica los temas de la misma. Facilitó que los jóvenes conocieran aspectos del idioma, distintos a los gramaticales y los acercó, aunque de manera simulada, a la cultura del mismo.

Con respecto a la motivación, esta estrategia logró motivar en cierta medida a los estudiantes. Los involucró en la clase y promovió la participación de todos y cada uno de ellos, y más aún, cuando era un curso pequeño, como el partícipe de este proyecto. Es de aclarar que, el nivel de compromiso, participación e interés, si bien no fue el mejor, fue bueno en contraste con el que tenían en la clase. También, es resaltable la evolución y el progreso que tuvieron los estudiantes con respecto a presentarse en público, actuar y, sobre todo, atreverse a hablar usando la lengua extranjera, que, al fin y al cabo, debe ser el objetivo de toda clase de inglés.

Como apreciación general, es importante mencionar que, si estos jóvenes supieran hacer un mejor uso de su tiempo y desempeñar a pleno su rol de estudiantes, muchos de ellos podrían obtener mejores resultados. Pero la indisciplina, la falta de compromiso y la irresponsabilidad predominante en la gran mayoría no les permitió ni mejorar ni avanzar en el aprendizaje de este idioma.

12. Recomendaciones

Basándose en los resultados que se obtuvieron durante todo el proceso, se pueden hacer las siguientes recomendaciones:

- Los grupos de trabajo no deben ser tan numerosos, dado que a muchos estudiantes se les dificulta trabajar en grupo, ya sea por motivos económicos o falta de compromiso y responsabilidad de algunos estudiantes, entre otros. Además de la cantidad de tiempo que requeriría.
- No es recomendable aplicar los juegos de roles frecuentemente. Esto indispone a los estudiantes y puede llegar a aburrirlos. Se pierde así el poder usar esta estrategia como actividad diferente para la clase.
- El lapso entre la asignación y la aplicación del juego de roles debe ser adecuado, para que los estudiantes puedan preparar todo lo necesario. Además, debe haber control constante sobre el trabajo y avance de cada grupo y que así todos cumplan con representación final de la actividad.

Otros trabajos de investigación que se podrían realizar a partir de este trabajo podrían ser uno que determine cuantos de los estudiantes que participaron en este proyecto continuaron estudiando inglés, en la modalidad de media técnica que ofrece la misma institución, por ejemplo; podría ser aplicado uno con más secciones y más situaciones para determinar que tanto vocabulario podrían llegar a adquirir los estudiantes; este mismo proyecto podría ser realizado con diferentes variantes tales como el grado que cursan los participantes. En niveles más bajos sería una buena opción que son los grados en los que empiezan adquirir el vocabulario que usaran posteriormente.

13. Referencias

Adriyati, W. 2009. Role Play: One alternative and effective teaching method to improve students' communicative skill, *Jurnal Dinamika Bahasa Dan Budaya*. Found at: <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=7849&val=553>

Aliakbari, M. and Jamalvandi, B. (2010). *The Impact of "Role Play" on Fostering EFL Learners' Speaking Ability: A Task-Based Approach*. [ebook] Cheonan city: Journal of Pan-Pacific Association of Applied Linguistics. Available at: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ920501.pdf> [Accessed 10 Feb. 2018].

Alvarez Rodrigez, L. and Panta Molloa, S. (2016). La aplicación de la técnica del Role- Play para mejorar la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes del quinto año de secundaria de la Institución Educativa Manuel Muñoz Najar, Arequipa- 2016. [ebook] Arequipa, Perú: Universidad Nacional de San Agustín Repositorio Institucional. Available at: <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/4545/EDalrold.pdf?sequence=1&isAllowed=y> [Accessed 13 Feb. 2018].

Brown, H. (2002). *Strategies for success*. White Plains, N.Y.: Longman.

Byrne, D. (1986). *Teaching oral English*. Harlow: Longman.

Dörnyei, Z. (2001). *Motivational strategies in the language classroom* Cambridge: Cambridge University Press.

Dozo, D. (2001). El juego teatral en el terreno de la comunicación oral. [online] Fido.palermo.edu. Available at: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=17&id_articulo=89 [Accessed 10 Feb. 2018].

Ellis, R. (1997). *Second language acquisition*. Oxford: Oxford University Press.

El Universal Cartagena. (2017). Las ventajas de ser bilingüe. [online] Available at: <http://www.eluniversal.com.co/suplementos/viernes/las-ventajas-de-ser-bilingue-245348> [Accessed 28 Feb. 2017].

Ferrance, E. (2017). ACTION RESEARCH. [ebook] LAB Northeast and Islands Regional Educational Laboratory At Brown University: Adeline Becker, Phil Zarlengo, Vincent Ferrandino, Marjorie Medd, pp.1-13. Available at: https://www.brown.edu/academics/education-alliance/sites/brown.edu.academics.education-alliance/files/publications/act_research.pdf [Accessed 18 Aug. 2017].

Kumar, R. (2005) Research methodology. Second Edition. SAGE publications Ltd.

Lightbown, P. and Spada, N. (2006). How languages are learned. Oxford [England]: Oxford University Press.

Kuśnierek, A. (2015). Developing students' speaking skills through role-play. [ebook] Lezno, Poland: Scientific Publishing House „DARWIN”. Available at: <https://www.infona.pl/resource/bwmeta1.element.psjd-8c8e8b68-9180-4879-85d8-a7870d5644e9/content/partContents/f51ba8cc-73db-37ab-ae22-7236ee54d327> [Accessed 12 Feb. 2018].

MARCO COMÚN EUROPEO DE REFERENCIA PARA LAS LENGUAS: APRENDIZAJE, ENSEÑANZA, EVALUACIÓN. (2002). 1st ed. [ebook] Madrid: Instituto Cervantes para la traducción en español., pp.p. 13-14. Available at: https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/cvc_mer.pdf [Accessed 3 Feb. 2018].

Minera Reyna, L. (2009). La motivación y las actitudes de aprendizaje del E/LE en los estudiantes no hispanistas de la Universidad LMU de Múnich. [online]

<http://www.nebrija.com>. Available at: <http://www.citethisforme.com/es/cite/website>

[Accessed 8 May 2016].

Unidad 11: La competencia comunicativa. (2018). [ebook] Mexico DF: Carlos Alberto Rincón Castellanos, pp. 4-9. Available at: <http://aprendeonline.udea.edu.co/boa/contenidos.php/cb10887d80142488399661377b684b60/511/1/contenido/capitulos/Unidad11CompetenciaComunicativa.PDF> [Accessed 3 Feb. 2018].

Nunan, D. (2001a). Second language teaching and learning. Newbury House Teacher Development.

Rahimy, R. & Safarpour S. (2012) The Effect Of Using Role-Play On Iranian Efl Learners' Speaking Ability. Department of English Language, Islamic Azad University, IRAN. Available at:

[http://www.ajssh.leena-luna.co.jp/AJSSHPDFs/Vol.1\(3\)/AJSSH2012\(1.3-06\).pdf](http://www.ajssh.leena-luna.co.jp/AJSSHPDFs/Vol.1(3)/AJSSH2012(1.3-06).pdf)

Role Play in Teaching Culture: Six Quick Steps for Classroom Implementation. (2002). [ebook] Iowa City: Maria A. Kodotchigova, pp.1 - 7. Available at: <http://iteslj.org/Techniques/Kodotchigova-RolePlay.html> [Accessed 17 Jun. 2017].

Sagor, R. (2000). Guiding school improvement with action research. Alexandria, Va.: Association for Supervision and Curriculum Development.

Sagor, R. (2016). What Is Action Research? [online] Ascd.org. Available at: <http://www.ascd.org/publications/books/100047/chapters/What-Is-Action-Research%C2%A2.aspx> [Accessed 4 May 2016].

TeachingEnglish | British Council | BBC. (2004). Role-play. [online] Available at: <https://www.teachingenglish.org.uk/article/role-play> [Accessed 17 Jun. 2017].

The National Capitol Language Resource Center (2003, 2004). Teaching Speaking.
The George Washington University.

<http://nclrc.org/essentials/speaking/spindex.htm>

Unidad 11: La competencia comunicativa. (2018). [ebook] Mexico DF: Carlos
Alberto Rincón Castellanos, pp. 4-9. Available at:
<http://aprendeenlinea.udea.edu.co/boa/contenidos.php/cb10887d80142488399661377b684b60/511/1/contenido/capitulos/Unidad11CompetenciaComunicativa.PDF> [Accessed 3 Feb.
2018].

University of Pittsburgh (2007). Six Types of Oral Communication Activities.
Found at: <http://www.speaking.pitt.edu/about/oral-comm.html>

14. Anexos

Anexo A. Encuesta de entrada: estudiantes.

UNIVERSIDAD SURCOLOMBIANA
Facultad de Educación
Programa de Lenguas Extranjeras

Esta encuesta tiene como objetivo identificar algunos componentes del proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés que influyen en la motivación del estudiante tales como: su gusto por la clase y por el idioma, el uso de materiales, etc.

Esta encuesta debe ser respondida únicamente por estudiantes del grado noveno de la Institución Educativa Departamental Tierra de Promisión. Es de aclarar, que de la sinceridad con que se responda la encuesta, dependerá en buena parte el éxito de la investigación y que esta información será totalmente confidencial y de uso exclusivo para la misma.

Responda las siguientes preguntas marcando con una “x” la opción acorde a su situación real.

Sexo: M____ F____ Edad _____ años

1. ¿Le gusta el inglés? Sí ___ No ___

¿Por qué?

2. Enumere las siguientes habilidades de 1 – 4, siendo 1 la que más le interesa aprender y/o mejorar y 4 la que menos.

Escuchar _____ Hablar _____ Leer _____ Escribir _____

3. ¿Cómo califica usted su capacidad oral en inglés?

Buena _____ Regular _____ Mala _____

4. ¿Cómo califica usted su nivel de pronunciación en inglés?

Bueno _____ Regular _____ Malo _____

5. ¿Le gusta practicar la habilidad oral en inglés? Sí ___ No ___

6. ¿Sería usted capaz de interactuar oralmente con un nativo del inglés? Sí ___ No ___

7. ¿Le gusta la clase de inglés? Sí ___ No ___ ¿Por qué?

8. De la siguiente lista de actividades escoja la(s) que más le llamen la atención para que sean desarrolladas en la clase de inglés.

Hablar con amigos en inglés	()
Ver películas y/o videos en inglés	()
Escuchar música en inglés	()
Jugar	()
Leer revistas, libros y artículos en inglés	()
Escribir artículos, poemas o cartas en inglés	()
Hacer dramatizaciones en inglés	()
Realizar diálogos en inglés	()
Escuchar un hablante nativo	()
Otros	()

¿Cuáles? _____

9. ¿Qué tipo de materiales considera usted indispensables para el aprendizaje de las habilidades que usted marcó como importantes?

Libros _____ Grabadora _____ Video-beam _____ Televisor _____
 Tablero _____ Un amigo extranjero _____ Internet _____ Otros _____

¿Cuáles?

Anexo B. Encuesta entrada: profesor.

UNIVERSIDAD SURCOLOMBIANA
Faculta de educación
Programa de Lenguas Extranjeras

Esta encuesta va dirigida al docente encargado de orientar el área de inglés en el grado noveno y tiene como objetivo identificar algunas características de los estudiantes frente al aprendizaje del idioma inglés y conocer las metodologías utilizadas por los mismos en la enseñanza de dicho idioma. Así mismo, para conocer su opinión, sugerencias y/o recomendaciones que tienen para mejorar los procesos de enseñanza del mismo.

Esta encuesta debe ser respondida únicamente por el docente encargado de orientar el área de inglés en el grado noveno de la Institución Educativa Departamental Tierra de Promisión. Es de aclarar, que de la sinceridad con que se responda la encuesta, dependerá en buena parte el éxito de esta investigación y que la información aquí dada será totalmente confidencial y de uso exclusivo para la misma.

Responda las siguientes preguntas marcando con una “x” la opción que desee.

1. Desde su perspectiva, ¿Qué tan motivados considera usted que están sus estudiantes para aprender inglés?

Muy motivados ____ Motivados ____ Muy poco motivados ____ Sin motivación ____

¿Por qué? (Explique brevemente la opción que escogió)

2. ¿Cuáles son los principales problemas que usted encuentra a la hora de enseñar inglés? (Puede marcar varias opciones)

Indisciplina	_____
Falta de motivación en los estudiantes	_____
Falta de recursos	_____
No hay lugares propicios	_____
Intensidad horaria	_____
Materiales no apropiados	_____
El uso de la lengua extranjera en el salón	_____
Otros	_____
¿Cuáles?	_____

3. ¿Cuáles de las siguientes estrategias usa usted durante sus clases de inglés?

- | | |
|---|-------|
| Role play | _____ |
| Juegos | _____ |
| Manualidades | _____ |
| Canciones en inglés | _____ |
| Proyecta películas en la lengua extranjera | _____ |
| Obras de teatro | _____ |
| Escuchar a hablantes nativos | _____ |
| Lectura de libros, revistas o artículos en inglés | _____ |
| Escribir cartas, diarios, cuentos en inglés | _____ |
| Alguna otra | _____ |
- ¿Cuál o cuáles?

4. ¿Considera usted que cumple con las exigencias que hace el Ministerio de Educación Nacional, los estándares de calidad y el currículo de la Institución en la enseñanza de la lengua extranjera?

SI _____ NO _____ ¿Por qué? _____

5. Como la intención es realizar un trabajo conjunto entre estudiantes, profesores e investigadores, nos gustaría saber: ¿Qué sugerencias, estrategias, actividades sugeriría usted para que fuesen implementadas en el salón de clase para lograr el desarrollo de la habilidad comunicativa es sus estudiantes?

Muchas gracias por su tiempo y disposición para realizar esta encuesta.

Anexo C. Encuesta de seguimiento.

UNIVERSIDAD SURCOLOMBIANA
Facultad de Educación
Programa de Lenguas Extranjeras
Proyecto de investigación

A través del siguiente formato se pretende conocer la opinión que usted tiene acerca de la estrategia que está siendo usada para ayudarlo a mejorar su habilidad oral en el idioma inglés, si lo está ayudando o no y conocer sus sugerencias para las secciones siguientes. Por favor sea lo más honesto posible con sus respuestas.

1. ¿Se prepara con anticipación para la presentación de la actividad asignada?	Sí ____ No ____ ¿Cómo?
2. ¿Hay trabajo en equipo a la hora de preparar el role play asignado?	Sí ____ No ____ ¿Por qué?
3. ¿Entiende completamente lo que tiene que hacer y cómo hacerlo?	Sí ____ No ____ ¿Por qué?
4. ¿Cuál o cuáles de los siguientes factores cree usted que lo afecta a la hora de presentar su actividad?	Timidez ____ Miedo ____ Inseguridad ____ Sus compañeros ____ Falta de preparación ____
5. ¿Qué es lo que más se le dificulta a la hora de estar presentando su role play?	Pronunciación ____ Fluidez ____ Recordar sus líneas ____ Actuar ____ ¿Otros? ____
6. Después de presentar su role play ¿cómo calificaría usted la actividad? Marque la(s) que considere usted.	Divertida ____ Buena ____ Interesante ____ Útil ____ Aburridora ____ Mala ____ Regular ____ Innecesaria ____
7. Marque los campos en los cuales usted cree que esta actividad le ha ayudado a mejorar su inglés o conocimientos del mismo.	Pronunciación ____ Fluidez ____ Vocabulario ____ Hablar ____ Leer ____ Escribir ____ Escuchar ____ Aspectos culturales ____ Otro ____ Ninguno ____
8. ¿Cree usted que este tipo de actividades le ayudan o lo motivan a querer seguir aprendiendo inglés?	Sí ____ No ____ ¿Por qué?
9. ¿Le gustó la actividad?	Sí ____ No ____
10. A continuación, valore lo que le gusta y lo que no le gusta de la actividad que acaban de presentar.	
Lo que me gusta:	Lo que no me gusta:
11. Manifieste aquí las sugerencias que tiene para las próximas actividades.	

Anexo D. Encuesta de salida.

UNIVERSIDAD SURCOLOMBIANA
Facultad de Educación
Programa de Lenguas Extranjeras
Proyecto de investigación

A través del siguiente formato, se pretende conocer la opinión que usted tiene acerca de la estrategia que se implementó en sus clases de inglés, con el fin de ayudarlo a mejorar su habilidad oral en este idioma. Por favor sea lo más honesto posible con sus respuestas.

1. ¿Mejoró su habilidad oral en inglés?	Sí ____ No ____ ¿Por qué?
2. ¿En qué aspectos cree usted que mejoró?	Pronunciación ____ Fluidez ____ Vocabulario ____ Hablar ____ Leer ____ Escribir ____ Escuchar ____ Aspectos culturales ____ Otro ____ Ninguno ____
3. ¿Le gustó el role play como estrategia para mejorar su habilidad oral?	Sí ____ No ____ ¿Por qué?
4. ¿Cómo califica usted la estrategia escogida?	Divertida ____ Buena ____ Interesante ____ Útil ____ Aburridora ____ Mala ____ Regular ____ Innecesaria ____
5. ¿Le gustó las actividades realizadas?	Sí ____ No ____
6. ¿Seguiría estudiando inglés, ya sea por su propia cuenta, en un curso, en la media técnica, otros?	Sí ____ No ____ ¿Por qué?
7. Si tiene alguna crítica y/o sugerencia, por favor, hágala aquí.	

Anexo E. Juego de roles #1: En El Aeropuerto.

Arriving in a foreign country: At the airport

You have arrived in a foreign country. You are at the international airport right now. So, you are going to perform all the situations you probably face in this stage.

Make groups of four (4) or five (5) students to perform the situations mentioned below.

- You just have arrived in the airport, so, you have to go to the baggage *carousel* and pick up your bags or suitcases. But, you don't know where it is, so you ask a guard:

You: - *Excuse me! Where is the baggage claim?*

Guard: - *It's over there.*

You: - *Thank you*

Guard: - *You're welcome*

- *After that, you have to go through customs before you can enter to the country.*

Custom officer: - *Could you put your hands up?*

You: - *Sure*

Custom officer: - *Let me see your passport.*

Custom officer: - *Do you have anything to declare?*

You: - *No*

In this moment the customs officer starts to check your suitcases to look for if you are bringing something illegal.

Customer office: *Could you stand up in the x-ray scanner?*

- Then, you have to go to immigration. Here an immigration official will ask you some questions:

Immigration official: - *Can I see your passport, visa and ID cards?*

You: - *Sure, here you are*

Immigration official: - *Where are you from?*

You: - *I'm from Colombia*

Immigration official: *Why are you here?*

You: *I'm here for vacation / study / business*

Immigration official: *How long are you going to stay here?*

You: *I'm going to stay here for (say the time)*

Immigration official: *Where is your final destination.*

You: *I'm going to stay here.*

- Finally, you go to the arrivals. But in this moment, you see your favorite artist and you decided to talk him/her. As you want to know everything about him/her, you start to make him an interview.

You have to create and interview for favorite artists. Use all the vocabulary you learnt from the book. There must be at least six (6) questions.

Anexo F. Juego de roles #2: En El Hotel

Arriving in a foreign country: To the hotel

Make groups of four people.

- Once you leave the airport, you have to look for a taxi.

You: - Good afternoon

Taxi driver: - Good afternoon sir. Where do you go?

You: - I need a hotel; do you know one?

Taxi driver: Yes, there is a good one not too far away.

You: - sounds good. Please, take me there.

- While the taxi driver is taking you to the hotel, He shows being interested on you. So, he starts to ask you for personal information, what you like, why are you there, things like that.

(In this moment, you have to create an interview using all the vocabulary you have learn from the book)

- You have arrived to the hotel; you are in the reception. Now, you need to sign in.

Receptionist: - Good Afternoon Sir, welcome to the Royal Hotel

You: - Good afternoon

Receptionist: - Can I help you?

You: - I need a room for one person.

Receptionist: - I can offer you one special with all included, Wi-Fi, Television, telephone and one breakfast and one dinner or one with only internet access, television and telephone.

You: How much it cost?

Receptionist: - (give a price using dollars, euro)

You: - give me that one

Receptionist: - here you have the keys. The

- The bellboy will show you where is your room

Bellboy: - good afternoon sir, welcome. Let me help you!

You: - thanks

Bellboy: - ok, sir. Here you have the bed, over there it is the bath, here you have a mini bar. If you need something you can phone to the reception.

You: - thank you so much. This is for you! (give a tip)

Bellboy: - Thank you.

Anexo G: Juego de roles #3: En El Restaurante.

Arriving in a foreign country: Going out (Restaurant)

Make groups of four people or more if you want.

- You have been in a foreign country some days ago. Today, you have a date or a meeting. You're going to a restaurant.

Waiter: - Good afternoon/good evening, welcome!

Both (you and the other): - Good afternoon/good evening.

You: - would you like something to drink

You: I'd like a cup of coffee, please.

Other: an orange juice for me, please.

Waiter: Do you want the menu?

The other: Yes, please.

- The waiter brings the menu. You look it and make a decision.

Pasta	soup	wine	orange juice	soda	hamburger	hot dog	
Chicken	fish	salad	rice	coffee	fries	water	Chinese food
Shrimps	butter	bread	fruit	salt	pepper	steak	

You: I want please

other: Ok, for me I want.....

Waiter: (confirm what they want).

You: That's perfect.

Other: Yes it's okay.

Waiter: I'll bring it soon

Waiter: Here you are!

Both: thank you!

- While you are eating you are also talking. (create your interview)
- When you finish, you have to pay.

You: (Raise your hand to catch the waiter's attention.

Waiter: - Tell me sir

You: - How much is it?

Waiter: - It's \$\$\$\$\$\$

You: - Here you have, thank you so much. This is for you! (give a tip)

Other: - Thank you.

Anexo H: Tabulación encuesta de entrada - Estudiantes

Grado 904

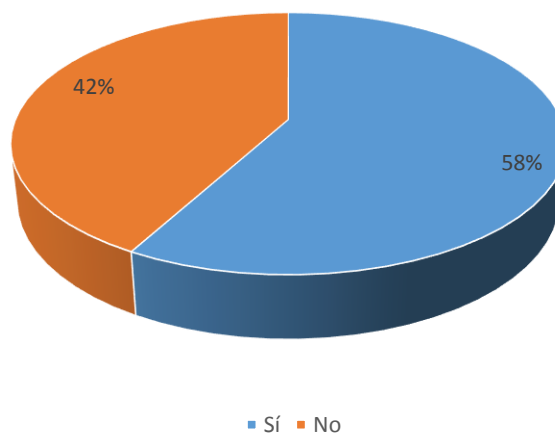
Población total: 19

Hombres: 9

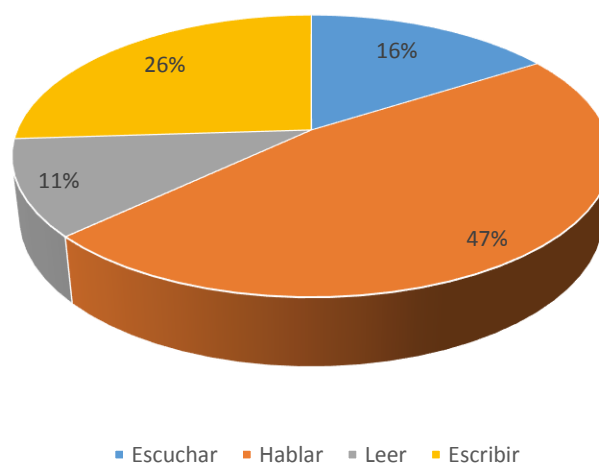
Mujeres: 10

Edad: 14 – 16 años

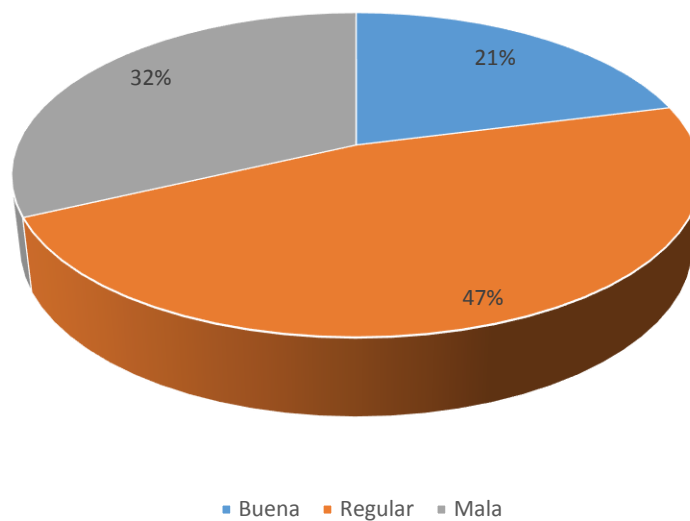
1. ¿Le gusta el inglés?



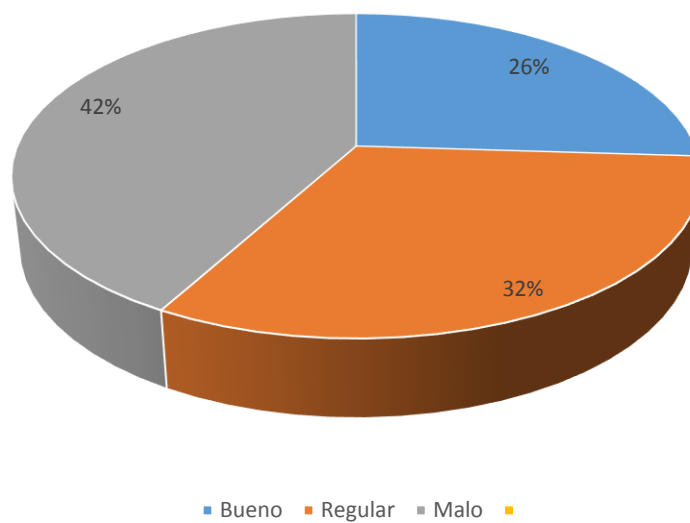
2. Habilidad que le gustaría mejorar



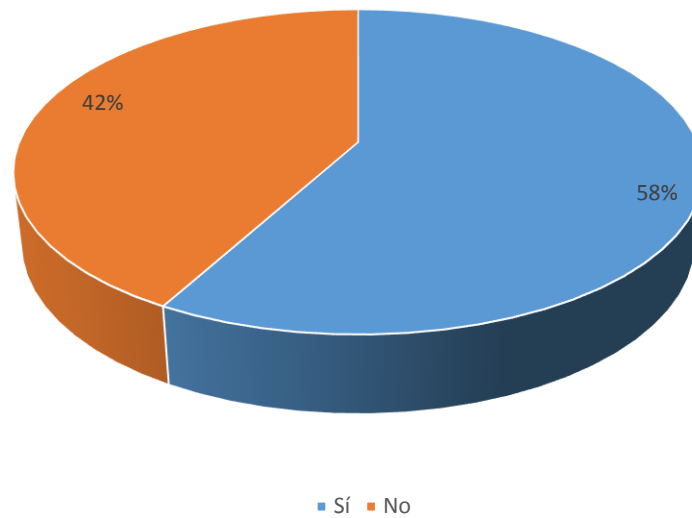
3. ¿Cómo califica usted su capacidad oral en inglés?



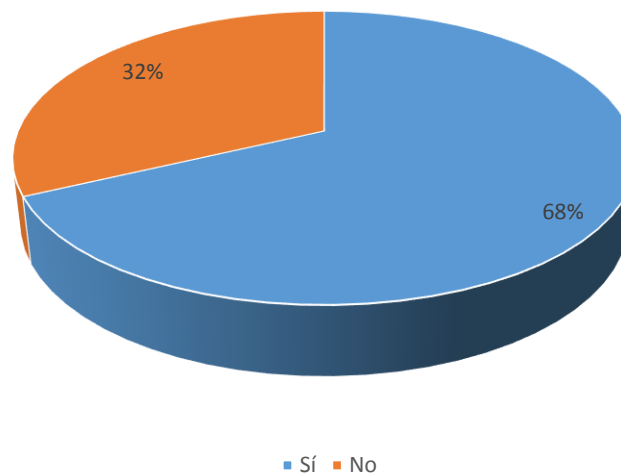
4. ¿Cómo califica usted su nivel de pronunciación en Inglés?



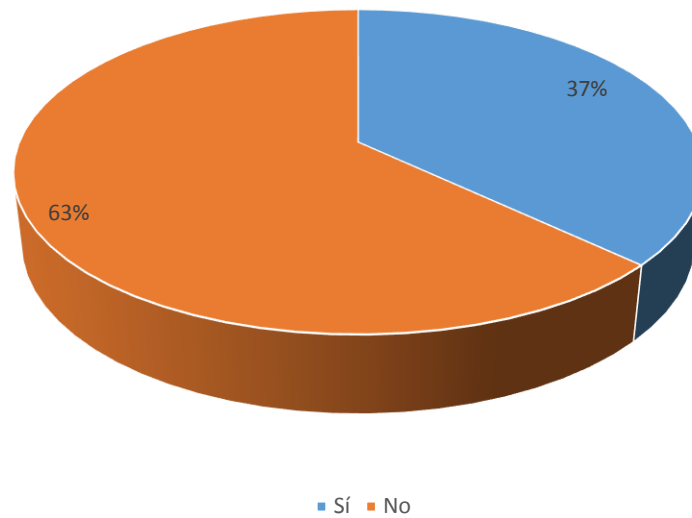
5. ¿Le gusta practicar su habilidad oral en inglés?



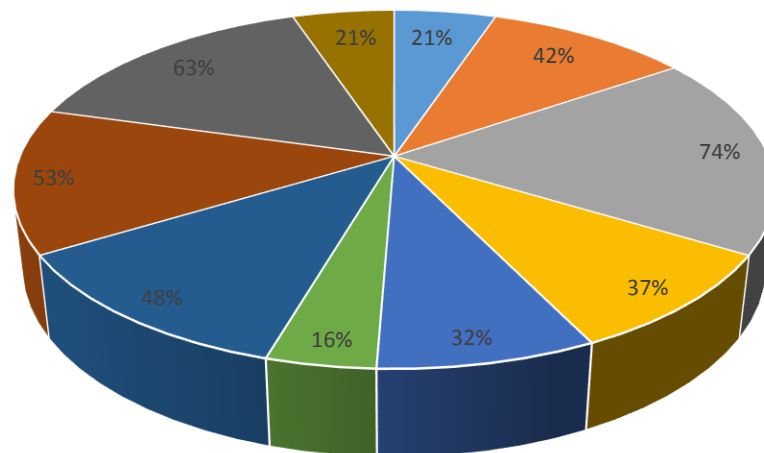
6. ¿Sería capaz de interactuar oralmente con un nativo del inglés?



7. ¿Le gusta la clase de inglés?

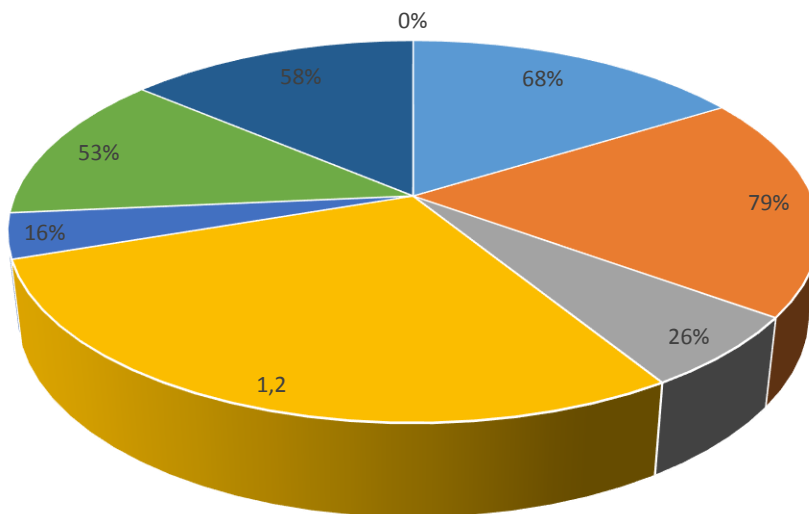


8. De la siguiente lista de actividades escoja la(s) que más le llaman la atención para que sean desarrolladas en la clase.



- | | | | |
|---------------------|-----------------|-------------------------|---------------------|
| ■ Hablar con amigos | ■ Ver películas | ■ Escuchar música | ■ Jugar |
| ■ Leer | ■ Escribir... | ■ Hacer dramatizaciones | ■ Realizar diálogos |
| ■ Hablantes nativos | ■ Otros | | |

¿Qué tipos de materiales considera usted indispensables para el aprendizaje de las habilidades que usted marco como importantes?



■ Libros ■ Grabadora ■ Video-beam ■ Televisor ■ Tablero ■ Un amigo extranjero ■ Internet ■ Otros