



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL SECUNDARIA
ESPECIALIDAD DE INGLÉS



**PROPUESTA Y APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA DIDÁCTICA BASADA EN LA
TÉCNICA JUEGO DE ROLES EN LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS Y SU
INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LA CAPACIDAD DE EXPRESIÓN Y
COMPRENSIÓN ORAL EN LOS ALUMNOS DEL QUINTO GRADO DE EDUCACIÓN
SECUNDARIA DE LA I.E "REPÚBLICA FEDERAL SOCIALISTA DE YUGOSLAVIA"
DE NUEVO CHIMBOTE, 2012"**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN SECUNDARIA ESPECIALIDAD INGLÉS**

AUTORES:

Bach .ABURTO RODRIGUEZ ESMERALDA MERY
Bach. CHILON MESTANZA LILIANA KARINA

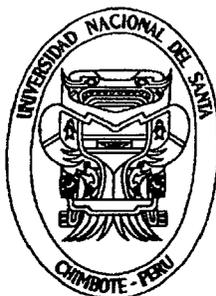
ASESORA:

Dra. BETTY CLARA RISCO RODRÍGUEZ

NUEVO CHIMBOTE - PERU
ENERO 2014



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL SECUNDARIA
ESPECIALIDAD DE INGLÉS



HOJA DE CONFORMIDAD DEL ASESOR

El presente informe de tesis titulado "PROPUESTA Y APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA DIDÁCTICA BASADA EN LA TÉCNICA JUEGO DE ROLES EN LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LA CAPACIDAD DE EXPRESIÓN Y COMPRENSIÓN ORAL EN LOS ALUMNOS DEL QUINTO GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA I.E "REPÚBLICA FEDERAL SOCIALISTA DE YUGOSLAVIA" DE NUEVO CHIMBOTE, 2012", ha contado con el asesoramiento de la Dra. Betty Clara Risco Rodríguez quien deja constancia de su aprobación. Por tal motivo firma el presente trabajo en calidad de Asesora.

.....

Dra. Betty Clara Risco Rodríguez



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL SECUNDARIA
ESPECIALIDAD DE INGLÉS



HOJA DE CONFORMIDAD DEL JURADO EVALUADOR

“PROPUESTA Y APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA DIDÁCTICA BASADA EN LA TÉCNICA JUEGO DE ROLES EN LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LA CAPACIDAD DE EXPRESIÓN Y COMPRENSIÓN ORAL EN LOS ALUMNOS DEL QUINTO GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA I.E “REPÚBLICA FEDERAL SOCIALISTA DE YUGOSLAVIA” DE NUEVO CHIMBOTE, 2012”

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN SECUNDARIA ESPECIALIDAD INGLÉS

Revisado y aprobado por el jurado evaluador:

.....

Dra. Betty Clara Risco Rodríguez

PRESIDENTE

.....

Mg. Juan Martinez Guillen

SECRETARIO

.....

Mg. Marilú Plasencia Rubio

INTEGRANTE



DEDICATORIA

**A Dios por iluminar mi camino y ser mi
motivación para ser cada día mejor, a mis
padres y hermanos por su apoyo
incondicional para cumplir y lograr mis metas.**

Esmeralda Alberto Rodríguez

**A Dios por ser el consumidor de todas las
cosas, a mi madre que siempre estuvo
apoyándome día a día en esta larga jornada
desde mis inicios para alcanzar este logro.**

Liliana Chelva Mestanza



AGRADECIMIENTO

Nuestro profundo agradecimiento a la Universidad Nacional del Santa por brindarnos el apoyo y facilitarnos para terminar nuestro proyecto de tesis.

A nuestra asesora Dra. Betty Risco Rodríguez docente de la Universidad Nacional del Santa, quien guio nuestro proyecto de tesis desde inicios, y a la I.E "República Federal Socialista de Yugoslavia" que nos permitió aplicar nuestro proyecto de tesis brindándonos todas las facilidades.



RESUMEN

El presente trabajo de investigación titulado "Propuesta y aplicación de la estrategia didáctica basada en la técnica juego de roles y su influencia en el desarrollo de la Capacidad de Expresión y Comprensión oral en los alumnos del quinto grado de Educación Secundaria de la I.E "República Federal Socialista de Yugoslavia" de Nuevo Chimbote, 2012"

Tuvo como objetivo determinar si la aplicación de dicha propuesta mejorará significativamente el desarrollo de la capacidad de expresión y comprensión oral en los alumnos del quinto grado de Educación Secundaria de la institución educativa "Republica Federal Socialista de Yugoslavia".

Para el estudio de la investigación se utilizó el método pre-experimental, por lo que se trabajó con un solo grupo, la población estuvo conformada por 14 estudiantes del quinto grado de educación secundaria, a quienes se les dio un pre test antes de aplicar la estrategia, así mismo desarrollamos las sesiones de aprendizaje un total de 12, y al final se aplicó un post test.

Para obtener los datos empleamos técnicas de procesamiento y análisis, utilizando la estadística descriptiva, para la obtención e interpretación de los resultados, se hizo uso de cuadros, gráficos y distribución porcentual.

Los resultados evidenciaron que la aplicación de la estrategia didáctica mencionada anteriormente desarrolla la capacidad de expresión y comprensión oral en los alumnos del quinto grado de educación secundaria.



ABSTRACT

The present research entitled "Proposal and application of the strategy based on technical didactic role play and its influence on the development of the capacity oral expression and comprehension in the fifth grade students of Secondary Education in the "Federal Republic socialist Yugoslavia "Nuevo Chimbote, 2012"

The general object was to determine whether the application of the proposed will improve meaningfully the development of the capacity oral expression and comprehension in the fifth grade students of Secondary Education in "Socialist Federal Republic of Yugoslavia" high school.

To study research method was used pre-experimental, so we worked with a group, the population consisted of 14 fifth grade students in secondary education, which were given a pre-test before applying the strategy, also we developed the learning sessions a total of 12, and finally applied a test post.

To obtain data we used processing and analysis techniques, using descriptive statistics, for obtaining and interpreting the results, we used charts, graphs and percentage distribution.

The results showed that the application of the teaching strategy develops the capacity oral expression and comprehension in fifth grade students of secondary education.



ÍNDICE

CAPÍTULO I.....	1
1. PROBLEMA:.....	2
1.1. Fundamentación Del Problema:.....	2
1.2. Formulación Del Problema:.....	5
1.3. Objetivos:.....	5
1.4. Hipótesis:.....	6
1.5. Justificación:.....	6
1.6. Viabilidad:.....	7
CAPÍTULO II.....	8
2. MARCO TEÓRICO.....	9
2.1. Antecedentes:.....	9
2.2. Bases Teóricas Científicas:.....	10
2.2.1. Estrategia:.....	10
2.2.2. Estrategia Didáctica.....	11
2.2.3. Habilidad De La Expresión Oral.....	13
2.2.4. Dimensiones De La Habilidad De La Expresión Oral:.....	14
2.2.5. La Importancia De La Práctica De La Expresión Oral:.....	15
2.2.6. La Comprensión Oral.....	19
2.2.7. Técnica.....	26
2.2.8. Juego De Roles.....	31
CAPÍTULO III.....	45
3. Propuesta De La Estrategia Didáctica Basada En La Técnica “Juego De Roles” En La Enseñanza Del Idioma Inglés Y Su Influencia En El Desarrollo De La Capacidad De Expresión Y Comprension Oral.....	46



3.1. Presentación:	46
3.2. Los Juegos De Roles Que Se Utilizaran En El Desarrollo De Las Sesiones De Clase Basadas En La Presente Propuesta Son:.....	46
3.3. Medios Y Materiales Para La Planificación Y La Evaluación:.....	48
3.4. Fundamentos Psicopedagógicos:	49
3.5. Descripción De La Propuesta:	54
3.6. Descripción De La Propuesta:	56
CAPÍTULO IV	60
4. METODOLOGÍA.....	61
4.1. Método De Estudio:	61
4.2. Población Y Muestra:	61
4.3. Diseño De Investigación:.....	61
4.4. Variables De Estudios:	62
4.5. Técnicas E Instrumentos De Recolección De Datos:	66
4.6. Procedimientos De La Recolección De Información Y De Análisis De Datos:.....	67
4.7. Técnicas De Procedimiento, Análisis e Interpretación De Datos:	68
CAPÍTULO V	71
5. Análisis E Interpretación De Los Resultados.....	72
CAPÍTULO VI	82
Discusión.....	83
CAPÍTULO VII	86
Conclusiones	87
CAPÍTULO VIII	88
Sugerencias.....	89
CAPÍTULO IX.....	90
Bibliografía	90



CAPÍTULO I



1. INTRODUCCIÓN:

1.1. FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA:

En la actualidad la importancia del idioma inglés se hace más evidente en un contexto más globalizado, considerándose no solo como una alternativa y complemento a la formación, sino que pasa a ser una exigencia formativa para poder lograr un desarrollo completo en muchos aspectos de nuestra vida, como el profesional, el académico e incluso el personal. Ya que al aprender este idioma nos va a permitir acceder a información actualizada en diferentes aspectos, dado que el 80 % de esta se encuentra en este idioma, convirtiéndose así en uno de los idiomas más difundidos y hablados a nivel mundial.

En la revista Newsweek; Marzo del 2005, la periodista Carla Power nos habla de una revolución global cuyo protagonista es el idioma inglés, indica que cientos de millones de personas se empeñan en aprenderlo; es el "lenguaje planetario para el comercio y la tecnología". Para los gobiernos de muchos países, este idioma es el "motor de la globalización", junto con las computadoras y la migración masiva. Cita también al experto en el idioma inglés David Power, (marzo 2005), el cual afirma que actualmente los angloparlantes no nativos superan por 3 a 1 a los angloparlantes nativos y lo cita diciendo que "nunca antes una lengua había sido utilizada más como segundo idioma que como lengua nativa".

La importancia del inglés según The Internet TESL Journal (1996) se debe a que es considerado la "lingua franca" de hoy: la lengua en la que se realizan las transacciones económicas, políticas, tecnológicas, académicas y culturales entre los pueblos. La globalización ha generado la internacionalización sin precedentes de este idioma, pues a medida que avanza, los nuevos angloparlantes alrededor del mundo le imprimen su propia identidad, generando variantes regionales, es por ello que según Kitao K. (1996) nos habla de una "cultura popular, la cual ha jugado un papel importante en la expansión de este idioma. La música británica y



estadounidense se escucha por todo el mundo; lo mismo puede decirse de las películas en inglés y de los libros escritos en este idioma. Tanto es la importancia que representa para la cultura popular, el idioma inglés; que muchas personas desean aprenderlo para entender las canciones, películas, libros y mucha más información mostrada en este idioma. Siendo, en un futuro no muy lejano, un idioma que circularía dividido en un inglés convencional para las comunicaciones con el exterior y, un inglés dialectal de uso doméstico o nacional.

Asimismo debemos valorar al inglés como segundo idioma; ya que es una exigencia evaluada en cualquier lugar del mundo y en diferentes ámbitos de nuestro entorno social, educativo, familiar, etc. si no queremos ser ajenos a esta realidad, tenemos que dar los primeros pasos para permitir que el inglés forme parte de nuestras vidas; puesto que es una herramienta útil y eficaz que nos va a permitir conocer más acerca de otras culturas, intercambiar conocimientos, información e ideas y como también relacionarnos con personas de diferentes partes del mundo. Esto nos crea la necesidad de aprender este idioma. Por lo tanto debemos tener en cuenta cómo se desarrolla el proceso de aprendizaje, según Krashen (1981) nos dice que "el procesamiento de los datos que reciben del entorno pasa por el proceso de decodificación, procesamiento y codificación para la comprensión y transformación de dichos datos en información. En donde la comprensión auditiva juega un papel central y predominante en el proceso de aprendizaje de una lengua". Para Vigotsky (1989) nos dice que el aprendizaje es aquel proceso donde el individuo asimila determinada experiencia histórico – cultural al mismo tiempo que se apropia de ella. Para ello es necesario un sujeto activo, que le dé sentido a esta experiencia, por lo tanto es un "proceso que partiendo de lo externo, del medio como fuente proveedora, el individuo interiorice sus aprendizajes, los cuales atienden a sus necesidades y, a través de la actividad y la comunicación con los otros, los cuales se enriquecen o modifican lo ya existente en sus estructuras mentales";

También debemos considerar lo dicho por Richards & Rogers (1996) en cuanto al proceso de enseñanza – aprendizaje, la cual se debe asumir



desde el plano de la Didáctica Comunicativa de Lengua Extranjera, la cual asume el Enfoque Comunicativo, puesto que lo considera como un proceso comunicativo donde la forma lingüística y la función comunicativa van cogidas de la mano. Esta didáctica guía hacia la búsqueda de métodos y técnicas adecuadas para propiciar que el alumno se convierta en un protagonista de su propio aprendizaje bajo un proceso activo, transformador y creador de conocimientos, habilidades y valores. Específicamente se diría que la enseñanza - aprendizaje se desarrolla mediante la comunicación con sus pares y sus guías, siendo este: Un proceso, interactivo y bilateral ocurrido entre dos o más participantes, los cuales adoptan distintos roles caracterizados, tanto por la codificación, emisión y transmisión de expresiones orales y escritas, como por la recepción y decodificación de estos signos para monitorear, retroalimentar y negociar el significado o mensaje expresado; Faedo (2003), pues este proceso es más significativo si se les muestra a través de situaciones reales, como el juego de roles el cual coloca a los estudiantes en diversas situaciones, Amato R. (1996) que ellos necesitan para aprender un idioma extranjero. Al igual que con los diálogos, las situaciones utilizadas para el juego de roles deben estar dentro del ámbito de la experiencia. Cuanto más familiar sea una situación, más fácil será para que los estudiantes participen plenamente. Por ejemplo las compras, interactuar en la escuela, hablar por teléfono, preguntar por direcciones, concertar citas y asistir a reuniones de negocios. Otras posibles situaciones deben incluir la fantasía como de los cuentos, la televisión, o las simulaciones y situaciones en las que los estudiantes prepararse para un evento futuro, como las entrevistas para un puesto de trabajo entre otros. Por ello resulta de vital importancia que el aprendiz se encuentre con mayor probabilidad en el marco de situaciones comunicativas reales o familiares para que el aprendizaje sea significativo.

Motivo por el cual creemos que desarrollar la expresión y comprensión oral es importante ya que según el diseño curricular (DCN) programa de la educación básica regular (2010) emitido por el Ministerio de Educación de nuestro país "El área de inglés tiene como finalidad el logro de la competencia comunicativa en una lengua extranjera, la que le permitirá



adquirir la información de los más recientes y últimos avances científicos y tecnológicos” y además es el medio por el cual los educandos se van a comunicar e interrelacionar con muchas personas de diferentes países, en medios y situaciones distintas; las cuales al haber sido aprendidas en contextos cotidianos y reales como el juego de roles, no les será difícil afrontarlos y salir airosos. Y al realizar nuestras prácticas en el nivel secundario observamos la necesidad y las deficiencias de los alumnos, especialmente en la capacidad de expresión y comprensión oral, la cual consiste en poder expresarse en su forma básica entre compañeros y el docente. Frente a esta realidad como futuras docentes de esta área, creímos conveniente contribuir con una propuesta denominada “ESTRATEGIA DIDÁCTICA BASADA EN LA TÉCNICA JUEGO DE ROLES EN LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS PARA DESARROLLAR LA CAPACIDAD DE EXPRESIÓN Y COMPRENSIÓN ORAL” en los estudiantes de la Institución Educativa “República Federal Socialista de Yugoslavia, lo que permitió mejorar sus deficiencias en la expresión y comprensión oral fuera o dentro del aula y en cualquier contexto.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA:

¿En qué medida la estrategia didáctica basada en la técnica del juego de roles en la enseñanza del idioma inglés influye en el desarrollo de la capacidad de expresión y comprensión oral en los alumnos?

1.3. OBJETIVOS:

1.3.1. General:

Demostrar que la estrategia didáctica basada en la técnica juego de roles en la enseñanza del idioma inglés influye en el desarrollo de la capacidad de expresión y comprensión oral de los estudiantes del quinto grado de Educación Secundaria de la I.E “República Federal Socialista de Yugoslavia” de Nuevo Chimbote, 2012.



1.3.2. Específicos:

- Diagnosticar el nivel de la capacidad de expresión y comprensión oral mediante el pre test, de los estudiantes del quinto grado de Educación Secundaria de la I.E “República Federal Socialista de Yugoslavia” de Nuevo Chimbote, 2012.
- Diseñar una propuesta de una estrategia didáctica basada en la técnica del juego de roles en la enseñanza del idioma inglés.
- Aplicar la propuesta de la estrategia didáctica basada en el uso de la técnica de juego de roles en la enseñanza del idioma inglés.
- Analizar e interpretar los resultados de la aplicación de la estrategia didáctica basada en la técnica de juego de roles en la enseñanza del idioma inglés para desarrollar de la capacidad de expresión y comprensión oral de los estudiantes.

1.4. HIPÓTESIS:

La aplicación de la estrategia didáctica basada en la técnica juego de roles en la enseñanza del idioma inglés influirá significativamente en el desarrollo de la capacidad de expresión y comprensión oral en los alumnos del quinto grado de Educación Secundaria de la I.E. “República Federal y Socialista de Yugoslavia” de Nuevo Chimbote, 2012.

1.5. JUSTIFICACIÓN:

La falta de técnicas pertinentes para desarrollar la competencia comunicativa de los alumnos, creemos que es un problema existente en las instituciones educativas tanto nacional como local, a ello se suman, los docentes con escasas herramientas y el abordaje de estrategias,



métodos y técnicas desde una perspectiva facilista desestimándose de esta manera el valor que supone desarrollarlos.

Es por eso que este proyecto tuvo razón importante de ser, ya que pensamos que es un aporte al desarrollo de técnicas comunicativas, puesto que permitió al alumno hacer uso del idioma de manera eficaz y en un ambiente natural.

Asimismo, es fundamental debido a que se enfoca al desarrollo de las habilidades comunicativas de los alumnos y a la vez hace uso de la expresión y comprensión oral. En la actualidad, el uso de diversas técnicas es muy necesario para un aprendizaje significativo en los alumnos.

En nuestra experiencia como practicantes hemos observado que existe una gran deficiencia en los alumnos al momento de expresarse en el área del idioma inglés, por ello nos enfocamos con mayor atención a contribuir a que estos puedan desarrollar la expresión y comprensión oral de manera óptima en su comunicación diaria, haciendo uso de ella no solamente en las sesiones de clases sino lograr que este idioma forme parte de su quehacer diario.

Con la aplicación de la técnica "JUEGO DE ROLES" para desarrollar la capacidad de expresión y comprensión oral en los alumnos de quinto grado de Educación Secundaria, no solamente aprenderá el idioma sino que podrá expresar con facilidad sus ideas e interactuar con sus compañeros en distintos ámbitos de su vida.

1.6. VIABILIDAD:

Este proyecto de investigación se puede realizar gracias a la ayuda y colaboración del director de la Institución Educativa en conjunto con la profesora de aula y los alumnos.



CAPÍTULO II



2. MARCO TEÒRICO

2.1. ANTECEDENTES:

Según investigaciones consultadas, tenemos los siguientes estudios que por ser de similar argumento servirá de base o punto de partida a la realización de este trabajo.

Valverde & Francisa (2006) Concluye que: El programa de juegos dramáticos permite mejorar el nivel de desarrollo niños de habilidades sociales de los de 5 años.

La aplicación del programa de juegos dramáticos permitió en los niños de grupo mejor desenvolvimiento experimental, en su relación con sus compañeros y adultos en su entorno.

Harni s. (2007) Concluye que: El uso del juego de roles hace que la actividades de conversación sean más divertidas e interesantes para aprender el idioma inglés, así mismo ayuda a los estudiantes tímidos, al proporcionar una máscara, donde los estudiantes con dificultades al hacer una conversación son desinhibidos.

Sanz (2007) Concluyen que: por medio del juego de roles el niño va a expresar sus sentimientos, emociones, desarrollar su nivel de socialización con su entorno permitiéndole de esta manera formar habilidades requeridas para su futuro.

El juego de roles es una actividad satisfactoria para los niños, ya que por medio de ella interiorizan conocimientos. Liberan sus energías y socializan con su entorno.

El juego de roles contribuye al desarrollo de los componentes cognoscitivos, físicos, creativos, sociales y emocionales del niño.

Graves (2008) Concluye que: Los juegos de roles hacen que los estudiantes sientan más empatía con respecto a eventos o acontecimientos de la vida diaria cuando representan situaciones, y establecen conexión entre el personaje que desempeñan. La empatía es vital para hacer el aprendizaje significativo.



Mostacero & Maguiña (2008) concluyen que: Las actividades de conversación motivaron a los estudiantes, obteniendo como resultado la participación activa de los mismos en los diferentes ejercicios propuestos en el módulo y el notorio avance y mejoramiento en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes del área del idioma Inglés.

Díaz & Díaz T. (2009) Concluyen que: Mediante la aplicación de estrategias de aprendizaje cooperativo, los alumnos del primer año lograron con eficiencia el nivel de hablar y el rendimiento académico, mejorando significativamente sus calificaciones e interés por aprender el nuevo idioma.

Rivera & Roldan (2009) concluyen lo siguiente: Es viable elaborar una estrategia didáctica: motivación, comprensión, escenificación, de un guion en inglés (M.C.E.G.I) basado en la técnica del drama para la enseñanza del inglés en Educación Secundaria.

2.2. BASES TEÓRICAS CIENTÍFICAS:

2.2.1. ESTRATEGIA:

Campos (2000) señala que "La estrategia se refiere al arte de proyectar y dirigir; el estratega proyecta, ordena y dirige las operaciones para lograr los objetivos propuestos. Así, las estrategias de aprendizaje hacen referencia a una serie de operaciones cognitivas que el estudiante lleva a cabo para organizar, integrar y elaborar información y pueden entenderse como procesos o secuencias de actividades que sirven de base a la realización de tareas intelectuales y que se eligen con el propósito de facilitar la construcción, permanencia y transferencia de la información o conocimientos. Concretamente se puede decir, que las estrategias tienen el propósito de facilitar la adquisición, almacenamiento, y la utilización de la información".

➤ Características

Díaz (1986) menciona que "Se caracteriza por ser flexibles y adaptativas a distintas circunstancias de enseñanza. Son



siempre consientes e intencionales, dirigidas a un objetivo relacionados con el aprendizaje”

Ferreiro (2003) dice “dada la flexibilidad y adaptabilidad que ellos ofrecen a su empleo o las condiciones existentes.”

2.2.2. ESTRATEGIA DIDÁCTICA

A. Concepto de estrategia didáctica:

Es importante a la hora de decidir el curso de acción, organizar situaciones de aprendizaje significativas que procuren complementar con los propósitos previstos. Para ello, es necesario tener en claro. ¿A dónde se quiere ir?, ¿Cuál es el camino para alcanzar las expectativas fijadas?, ¿Cómo comprobar si se ha llegado a lo previsto?, entre otras preguntas.

El docente selecciona cierta estrategia para la enseñanza, realizando un acondicionamiento del medio, organizando los materiales, seleccionando tareas y previendo un tiempo de ejecución. En suma, se ha preparado de acuerdo a cierta representación previa a la clase tomando decisiones acerca del desarrollo de la misma.

Estos son algunos puntos de vista de autores quienes definen a la estrategia didáctica:

Álvarez (1995) sostiene que: “La estrategia didáctica es un conjunto de acciones para llegar a una meta. De manera que no se puede hablar de que se usan estrategias cuando no hay una meta hacia donde se orientan las acciones. A diferencia del método, la estrategia es flexible y puede tomar forma con base a las metas a donde se quiere llegar. La estrategia debe estar fundamentada en un método”

Para autores como Coy & Ortiz (1998) “Una estrategia didáctica es una estructura coherente que ofrece un amplio campo de posibilidades para la acción pedagógica. Son totalidades en la que los hechos escolares (cognitivos y comportamentales) encuentran explicación, en la medida que es posible ver las relaciones entre el saber, la actividad, el



desarrollo de los sujetos y las metodologías empleadas. La estrategia didáctica es una estructura con un universo, un conjunto de elementos y unas relaciones”.

Ramírez (2003) nos dice: “La estrategia didáctica es un programa que se elabora para indicar el modo en que se combinarán objetivos, contenidos y actividades en el proceso docente educativo que se desarrolla en un cierto medio y reúne una serie de recomendaciones y procedimientos; que deben ser considerados la elaborar situaciones de aprendizaje para emplear en ese proceso concreto con el propósito al alcanzar el objetivo y el cumplimiento de las políticas definidas”.

Rodríguez (2004) menciona lo siguiente: “Las estrategias didácticas son medicaciones instrumentales y no fines de la propia educación; se tratan de que faciliten la concreción de aprendizajes, de las construcciones de conocimientos y no que sean actividades por entretener o generar tensión en el contexto educativo y menos aún son la propia meta del proceso de enseñanza-aprendizaje”.

Ferreiro (2003) sostiene que “Estrategia es el ambiente educativo, el arte de enseñar y pensar y de aprender a aprender. Son los procedimientos empleados por los maestros para hacer posible el aprendizaje de los estudiantes. Son también los recursos utilizados por los diseñadores de materiales educativos”.

Quesada (2001) alega que “La estrategia implica un proceso intencional y consiente de toma de decisiones para adecuarse a los requerimientos de la actividad de aprendizaje, los cuales corresponden a los que confusamente se llamó en el pasado estrategias. Estos hacen referencia a una secuencia de pasos que se activan para lograr un fin determinado. El aprendizaje pretendido. Tomar notas, elaborar resúmenes, mapas conceptuales, etc. La cual se identifica con la toma de decisiones y la autorregulación.



En ese sentido, la formación del estudiante como un aprendiz estratégico implica desarrollar en él la habilidad para autorregular su propio proceso de aprender”.

2.2.3. HABILIDAD DE LA EXPRESIÓN ORAL

A. Definiciones:

Heam & Garcés (2003) sostienen que “La expresión oral es una destreza externa, observable de forma directa, por ello se la clasifica como destreza productiva. La expresión oral está íntimamente ligada con la comprensión oral, que es la que posibilita su desarrollo. Ambas actuando de manera interactiva, son necesarias para que se produzca la comunicación oral. Conforme se avanza con el grado de adquisición de la L2 las destrezas orales se interrelacionan con más intensidad y amplitud con las destrezas escritas”.

La expresión oral quizá sea la destreza más ligada al terreno de lo afectivo. La alta probabilidad que tiene el estudiante de equivocarse al utilizar la lengua que conocen de forma ilimitada puede retraer sus deseos de hablar ante otros. Por eso es importante crear un clima de confianza y respeto en la clase en el cual el alumno no reprima su contribución oral por miedo a la crítica o a la equivocación. Es importante comunicarle que los errores son parte del aprendizaje, siendo necesario para aprender probar, intentar participar y divertirse, y que el profesor este allí para ayudarles y concluir el proceso. Pero como en casi todos los aspectos de hecho educativo lo importante es el convencimiento propio del estudiante, por ello se deberían realizar actividades en la que todos los alumnos puedan contribuir con lo que saben sin que sea exigible “la propuesta correcta” de manera inexorable. El profesor debe contribuir al estímulo con frases de ánimo y comprensión.

Los estudiantes de idiomas relacionan la capacidad de hablar como la medida del conocimiento de una lengua. Estos



estudiantes de definir la fluidez como la capacidad de conversar con otras personas, mucho más que la capacidad de leer, escribir o comprender el lenguaje oral. Consideran hablando como la habilidad más importante que puede adquirir, y evaluar su progreso en término de sus logros en la comunicación hablada.

2.2.4. DIMENSIONES DE LA HABILIDAD DE LA EXPRESIÓN ORAL:

A. Pronunciación:

Heam & Garcés (2003) sostienen que “El planteamiento de la pronunciación tiene que ser básicamente por imitación. Para ello es fundamental exponer a los alumnos al máximo posible con los diferentes sonidos y ritmos de la lengua teniendo presente que adquirir una buena pronunciación es una tarea de larga duración en la que se ha de actuar con perseverancia y paciencia”.

Los alumnos irán adquiriendo, gradual y en gran medida indirectamente, pronunciación propia del idioma mediante el input oral para los alumnos, es importante que estos se acostumbren a otras voces, que en la mayoría de los casos, se puede obtener por medios grabados (cintas de audio y video, CDs y DVDs). En un contexto de aprendizaje de la lengua extranjera podemos marcarnos como objetivo posible una pronunciación lo suficientemente clara como para que no impida la comprensión, aunque la exposición y el uso de la misma se vea ilimitada principalmente por las circunstancias vivenciales de la clase.

B. Entonación:

Heam & Garcés (2003) sostienen que “La línea melódica con la que se pronuncian las unidades lingüísticas de un mensaje; sirve para delimitar como un todo cada enunciado, independientemente de su estructura interna en fonemas, palabras y sintagmas”.



Lo esencial en la entonación son las variaciones tonales. Cuando se comienza a hablar, las cuerdas vocales se ponen en tensión y se produce una elevación más o menos rápida del tono, y al terminar la emisión el relajamiento de las cuerdas vocales origina el descenso tonal. Los tonos agudos suelen asociarse con estados anímicos emocionales y los graves con situaciones depresivas.

Heam & Garcés (2003) “El ascenso del tono se utiliza para despertar el interés del interlocutor, lo que explica que el ascenso tonal caracterice a los enunciados no terminados, a las preguntas, a las expresiones afectivas. Al contrario, el descenso del tono marca el final del enunciado afirmativo, al no ser necesario mantener el interés y la atención del oyente”.

2.2.5. LA IMPORTANCIA DE LA PRÁCTICA DE LA EXPRESIÓN ORAL:

Hay 4 habilidades claves cuando se aprende un idioma, pero nos vamos a centrar en speaking and listening (hablar y escuchar).

Holden & Rogers (1998) afirman: “Cuando las personas comentan acerca de las habilidades relacionadas con la enseñanza de un idioma, normalmente se refieren a las habilidades de la comprensión oral, comprensión lectora, y producción escrita. Con frecuencia son llamados las “Cuatro habilidades lingüísticas”, y aun que otras habilidades asociadas con el aprendizaje de un idioma, es de gran valor empezar con estas cuatro áreas”.

Otro punto importante a tener en cuenta es que, en la vida real, con frecuencia nosotros usamos más de una habilidad al mismo tiempo. Por ejemplo, mientras escuchamos y hablamos en el teléfono, nosotros además tomamos notas, es así que, una habilidad puede guiarnos naturalmente a otra: Nosotros escuchamos un programa de radio e inmediatamente comentamos sobre eso a un amigo. Los niños tiene una gran habilidad para escuchar la música (incluyendo palabras), para leer y escribir al



mismo tiempo, incluso mirar y escuchar la televisión mientras están haciendo la tarea”.

Byrne (1992) menciona:

Son las 4 habilidades que un usuario de la lengua debe dominar para poder comunicarse con eficacia. Estas habilidades también reciben el nombre de “Destrezas” o “Capacidades comunicativas”

A. Escuchar (Listening)

Widdowson (1971) nos dice que: “Es la habilidad de reconocer los elementos de la lengua en los sonidos a través del conocimiento que se tenga del sistema fonológico y gramatical, así como la capacidad de relacionar estos elementos entre sí en las oraciones y comprender el significado de las mismas”.

Escuchar sería entonces la habilidad de comprender lo que se dice y su función en la comunicación. La persona que escucha selecciona lo relevante a su propósito. Escuchar es una habilidad receptiva y sus características principales son el silencio mantenido por la persona que escucha y la atención selectiva que presta, de acuerdo a sus objetivos. Por lo tanto, aplicando este principio en clase, el alumno necesita una razón para escuchar y el profesor debe crear esta necesidad estableciendo tareas en concordancia con la clase de texto a procesarse. Estas tareas deben ser ejecutadas mientras el alumno escucha.

a. Desarrollo de la habilidad de escuchar

El aprendizaje de una lengua extranjera abarca el desarrollo de cuatro destrezas importantes que corresponden a escribir, hablar, leer y escuchar; de las cuales, las dos primeras han sido consideradas por mucho tiempo por parte de los académicos como destrezas activas y las dos últimas como destrezas pasivas. Sin embargo, este concepto ha cambiado principalmente a nivel de la comprensión auditiva,



puesto que ahora es considerada una habilidad lingüística que los estudiantes pueden desarrollar de manera activa evitando caer en el error de oír en vez de escuchar; de tal forma, que según Peris consiste en “desarrollar una actividad de interpretación, que tiene sus propias técnicas y estrategias. Por ejemplo en el artículo “Strategies for Teaching Second Language Listening”, definió la comprensión auditiva como “un proceso mental invisible difícil de describir en el que las personas que escuchan deben discriminar entre los diferentes sonidos, comprender el vocabulario y las estructuras gramaticales, interpretar el énfasis y la intención, y retener e interpretar todo esto tanto dentro del contexto inmediato como de un contexto socio-cultural más amplio.” De acuerdo con este autor, la definición de la comprensión auditiva presenta un enfoque estructural del idioma, es decir, se evidencia la importancia de los componentes fonológicos y léxicos de la lengua extranjera. Queda claro entonces, que la destreza de comprensión auditiva como un proceso activo involucra la comprensión de: los fonemas, el énfasis, la entonación, la velocidad y el significado de aquello que se está escuchando. Y para que este proceso ocurra, según Douglas Brown en su texto “Assessing Listening” describe que cuando escuchamos “en el cerebro tienen lugar cuatro procesos: reconocemos sonidos; simultáneamente determinamos el tipo de discurso del que se trata; interpretamos el mensaje literal e intentamos inferir a partir de lo explícito y finalmente, seleccionamos información: sólo retenemos la información que consideramos más importante o relevante (en donde interviene la memoria a largo plazo).” De acuerdo con Galvin, el proceso de comprensión auditiva también requiere de cuatro pasos fundamentales: “el primer paso es la recepción (receiving) y consiste exponer nuestro sentido del oído a trabajar. En este primer, paso la persona “decide” escuchar, o lo que es lo mismo, la persona



empieza a clasificar entre lo que constituye únicamente “ruido” y lo que él o ella realmente desea escuchar. El segundo paso es la interpretación. En este nivel, el receptor activa todas sus experiencias y vivencias para decodificar lo que acaba de escuchar. El paso número tres es la evaluación, el cual se basa en decidir qué hacer con el mensaje. Y por último, el paso final en este proceso es la respuesta, que no es necesariamente una respuesta oral, ya que puede ser perfectamente cualquier otra reacción tal como sonreír, asentir, realizar alguna otra acción o escribir algo”.

B. Hablar (speaking)

Oxford Advanced Diccionario (2005) afirma que: Hablar es expresar o comunicar opiniones, sentimientos, ideas, etc., mediante el habla y esto envuelve una serie de actividades por parte del hablante como psicológica, fisiológica (articulador) y física (acústica).

Chaney (2005) “Hablar es el proceso de construir y compartir significados a través del uso de símbolos verbales y no verbales, en una variedad de contextos”. Mientras que otro experto, Theodore Huebner, dijo: “El lenguaje es esencialmente habla y el habla es básicamente la comunicación por sonidos”. Y, según él, hablar es una técnica utilizada por alguien en la comunicación de la vida cotidiana en la escuela o fuera. La habilidad se adquiere por la repetición tanto, es ante todo un neuromuscular y no un proceso intelectual. Se compone de la competencia en el envío y recepción de mensajes. De la definición anterior, se puede inferir que el hablar es expresar ideas, opiniones o sentimientos a los demás mediante el uso de palabras o sonidos de la articulación con el fin de informar, persuadir y entretener a que se puede aprender mediante el uso de una enseñanza. Las metodologías de aprendizaje.



Hablar es una parte crucial del aprendizaje de segundas lenguas y la enseñanza. A pesar de su importancia, desde hace muchos años, hablar de enseñanza ha sido infravalorado y profesores de idioma Inglés han seguido enseñando a hablar sólo como una repetición (drill) o la memorización de diálogos. Sin embargo, el mundo de hoy requiere que el objetivo de hablar de enseñanza deben mejorar las destrezas comunicativas, porque sólo de esa manera, los estudiantes pueden expresarse y aprender a seguir las reglas sociales y culturales adecuadas en cada circunstancia comunicativa.

¿Qué significa hablar de enseñanza, es enseñar a los estudiantes del idioma inglés a:

- ✓ Producir los sonidos del habla Inglés y los patrones de sonidos.
- ✓ Utilizar palabras, pronunciación, la entonación y el ritmo de la segunda lengua.
- ✓ Seleccionar las palabras adecuadas y frases de acuerdo con la propia materia social, creación, el público, la situación y el sujeto.
- ✓ Organizar sus pensamientos en una secuencia significativa y lógica.
- ✓ Utilizar el lenguaje como un medio para expresar los valores y juicios.
- ✓ Utilizar el lenguaje de forma rápida y segura con pocas pausas artificiales, que se llama fluidez.

2.2.6. LA COMPRENSIÓN ORAL

A. Concepto:

La comprensión oral ha sido uno de los aspectos menos trabajado en la enseñanza de las habilidades comunicativas.

Es prácticamente imposible tener una definición única sobre comprensión oral. Para ilustrar este punto se presentan a continuación las siguientes definiciones:



Gil (2000) afirma que: “La comprensión auditiva es un proceso mental invisible, lo que lo hace difícil de describir. Las personas que escuchan deben discriminar entre los diferentes sonidos, comprender el vocabulario y las estructuras gramaticales, interpretar el énfasis y la intención, y retener e interpretar todo esto tanto dentro del contexto inmediato como de un contexto socio-cultural más amplio”.

Muñoz (1992) sostiene que: “La comprensión oral como un proceso de recibir lo que el emisor en realidad expresa (la orientación receptiva); construir y representar el significado (la orientación constructiva); negociar el significado con el emisor y responder (la orientación colaborativa); y crear significado a través de la participación, la imaginación y la empatía (la orientación transformativa). La escucha es un proceso de interpretación activa y compleja en la cual la persona que escucha establece una relación entre lo que escucha y lo que es ya conocido para él o ella”.

Feyten sostiene que (2002): “La comprensión oral no es una destreza, sino una serie de destrezas marcadas por el hecho de involucrar la percepción auditiva de signos orales. Una persona puede oír algo. Pero no estar escuchando es absolutamente necesario para cualquier otra labor que se realice con el lenguaje, especialmente para poder hablar y aun para poder escribir”.

Esta descripción encarna hechos fundamentales tales como:

- ✓ Para lograr escuchar se deben interpretar sonidos producidos oralmente, lo que a su vez, implica que esta tiene que distinguir los fonemas de la lengua, ósea las unidades más pequeñas del idioma. Es esto lo que permite a la persona saber que, cuando escucha alguna expresión, esta se manifiesta en una lengua y no en otra.



- ✓ El hecho de escuchar es una destreza activa y no pasiva, (como se creía hasta la década de los 70, aproximadamente) por lo que cuando una persona está escuchando, debe de activar una serie de procesos mentales que le permiten comprender lo que se está diciendo.

Algunos autores como Choate, J, y Rake T. (1989) la llaman comprensión oral y mencionan otras denominaciones. Como escucha, audición o correcto procesamiento del lenguaje.

Antich L. (1986), no está de acuerdo con la definición anterior, pues plantea que ese término no abarca todo el proceso que genera el desarrollo de esta destreza. La define entonces como comprensión auditiva y con ello se refiere al proceso de comprensión del habla oral. Este no solo comprende escuchar el mensaje si no también tener en cuenta los códigos extralingüísticos que nos pueda servir de guía en una conversación; entonación, expresiones faciales, titubeos, frases inconclusas.

Holden & Rogers (1998) sostiene: Podemos comprender en diferentes maneras:

a. El diálogo

La expresión y comprensión oral están obviamente interconectadas. La manera en el cual esta interconexión toma lugar depende del tipo de interacción existente. En la vida diaria, a menudo tomamos parte en las conversaciones con otras personas. Al mantenernos cerca a nuestro interlocutor; podemos interpretar mejor lo que escuchamos observamos sus expresiones faciales y gestos para complementan nuestra comprensión oral, de esta forma usualmente incrementamos nuestra comprensión de lo escuchado.



b. La comprensión silenciosa

Escuchar una lectura o un discurso político es un ejemplo de escucha silenciosa. Los estudiantes se sientan en el salón de clases y el docente desarrolla su lección. Del mismo modo, un político pronuncia un discurso, y a la mayoría de la audiencia escucha en silencio hasta el final.

c. La comprensión oral y la acción

La comprensión oral y la acción es otro aspecto de la habilidad de comprensión oral, y necesita tener su lugar en la clase de inglés. Como docentes necesitamos asegurarnos que la práctica de esta habilidad en el salón de clase proporcione a todos los estudiantes la oportunidad de asociar lo escuchado a una actividad motora.

d. La comprensión oral mediante equipos de sonido

A menudo, la comprensión oral en una clase de idiomas significa escuchar a la grabadora. Esto tiene ventaja de que los estudiantes se desenfocan temporalmente del docente, de esta forma, los estudiantes tienen la oportunidad de escuchar otras voces, y diferentes modelos de pronunciación de inglés británico, australiano, y canadiense. Pero la grabadora es una máquina, el cual no puede reaccionar frente a las expresiones y posibles incomprendimientos de los estudiantes.

Phillips (2001) menciona: "Las tareas de comprensión oral en una clase de inglés son extremadamente importantes, el cual provee a los niños un buen recurso para incrementar sus propias ideas de cómo funciona el lenguaje". Este conocimiento crea una base o un recurso, al que los niños eventualmente recurrirán con el propósito de producir textos orales por sí mismos.

Las tareas de comprensión oral en inglés para los niños deben ser un poco más elevadas a su nivel o vocabulario al cual ellos ya están familiarizados. Se debe aclarar el



significado usando ilustraciones, mímicas, y el lenguaje corporal, de tal manera que los niños entiendan y expandan sus conocimientos del idioma que aprenden”.

B. Características

En la práctica educativa, las cuatro habilidades básicas se dividen en destrezas productivas: hablar y escribir, y en habilidades receptivas: leer y escuchar. Aunque esta clasificación es aún válida como se puede constatar en prácticamente todo texto de metodología de la enseñanza, la concepción de lo que es receptivo y productivo ha cambiado.

En el pasado, se creía que las habilidades receptivas no involucran mayor esfuerzo y que la demanda cognitiva se presentaba casi en su totalidad al escribir y al hablar. Hoy se sabe que, aunque receptivas, tanto la comprensión de lectura como la comprensión auditiva requieren de una serie de procesos cognitivos sin los cuales la persona no podría dar sentido a lo que lee o escucha.

Lynch y Mendelsohn (2002), afirma que “hoy en día reconocemos que la capacidad auditiva es un proceso “activo” y que las personas que son buenas al escuchar son tan activas como la persona quiere envía el mensaje”.

Estos procesos cognitivos involucrados al leer o al escuchar encierran una serie de características que en muchas ocasiones, pero no siempre, comparten. Entre las características que estas habilidades comparten cabe mencionar las siguientes:

- ✓ Se necesita conocer el código lingüístico tanto para leer como para lograr escuchar de manera exitosa.



- ✓ En ambas destrezas, la información se procesa en algunos casos de forma secuencial, de la mínima unidad al texto completo.
- ✓ Tanto el acto de leer como el de escuchar requieren la interpretación del mensaje y el conocimiento previo que la persona que escucha lea o tenga sobre el tema que se trata en la interacción o texto.
- ✓ Ambas actividades involucran la solución de problemas que se deben resolver, basándose en lo que se escucha o lee y en el conocimiento previo.
- ✓ Cuando una persona lee o escucha, él o ella crea una serie de imágenes que coadyuvan en la comprensión de texto
- ✓ Por otro lado, existe una serie de características exclusivas de la destreza auditiva:
- ✓ Lo que una persona escucha es, la mayoría de las veces, de un carácter efímero, por lo cual, generalmente, la persona no puede revisar lo escuchado y reevaluarlo, como si ocurre en la lectura.
- ✓ La comprensión de escucha requiere, en gran medida el uso de la memoria ya que la persona debe almacenar la información para poder responder a ella.
- ✓ El escuchar involucra una serie de aspectos que en el acto de leer no posee, tales como el énfasis, la entonación, el ritmo, el volumen y otros.
- ✓ En muchos casos existe la necesidad de procesar y responder de forma inmediata.
- ✓ Por lo general, la persona que escucha pierde la concentración rápidamente, lo que provoca que se “pierda” en el mensaje y luego no pueda responder apropiadamente.



C. Importancia de la expresión oral.

La destreza auditiva tiene tanta o más importancia que la destreza oral, dado que la una no funciona sin la otra, ya que hablar por el hecho de hablar, no constituye mayor mérito si lo que decimos no es recibido por la otra persona. En este sentido escuchar se convierte en un componente social fundamental para prácticamente todo ser humano, exceptuando quizás las personas que no cuentan con el sentido del oído.

Es importante, sin embargo, notar algunos aspectos que diferentes investigadores han mencionado sobre la trascendencia de la comprensión de escucha.

Krashen (1981), estima que la comprensión auditiva juega un papel central y predominante en el proceso de aprendizaje de una lengua.

Anderson & Lynch (2002) coinciden en que si así como el infante atraviesa en sus primeros meses de vida por un "periodo silencioso" en su lengua materna, durante el cual recibe una gran cantidad de estímulo (lo que en inglés se denomina "input") sin producir lenguaje adulto, de la misma manera, la persona que se enfrenta a una segunda lengua bien podría beneficiarse de este periodo silenciosos, durante el cual, estaría en contacto con el idioma, pero no se vería forzada a producirlo. Estos mismos autores indican que aun cuando el infante haya iniciado su producción oral, este se comprende más de lo que expresa, lo cual también se aplica en el aprendizaje de una segunda lengua.

Feyten (1991) En efecto "La persona llega a completar gran parte de su proceso de adquisición de la lengua durante los primeros cinco años de vida en los cuales depende casi exclusivamente de lo que escucha".

Byrnes (1984) "La comprensión auditiva precede la producción en todos los casos del aprendizaje de un idioma, y no puede haber producción a menos que se dé el estímulo lingüístico y, que este,



a su vez, se convierta en material comprensible para la persona que escucha. La comprensión es importante no solo porque precede la producción lógica y cronológicamente, sino especialmente porque parece ser el mecanismo básico por medio del cual se internalizan las reglas del lenguaje”.

2.2.7. TÉCNICA

A. Definición de técnica

- La Real Academia Española (1992) afirma que: “La técnica es un conjunto de procedimientos y recursos de que se sirve una ciencia o un arte. Pericia o habilidad para usar esos procedimientos y recursos. Habilidad para ejecutar cualquier cosa o conseguir algo”.

- Una técnica de enseñanza es un tipo de acción concreta, planificada por el docente y llevada a cabo propio docente y/o sus estudiantes con la finalidad de alcanzar objetivos de aprendizaje concretos.

- La técnica refiere a varias actividades que tanto profesores como estudiantes realizan en el salón de clase. En otras palabras las técnicas incluyen todas las tareas y actividades a realizar.

- Sovero (2005) “la técnica es el conjunto de procedimientos o recursos de que se sirve una ciencia o arte, es el conjunto de saberes prácticos o procedimientos para obtener un resultado. Requiere de destreza manual e intelectual y generalmente con el uso de herramientas; se transmiten de generación en generación ya que nace en la imaginación y luego se lleva a la concreción, siempre de forma empírica”.

- Calero (1996) nos dice que “la técnica es un término con la que se hace referencias practicas utilizadas en el aula por el profesor que pueden ser dramatizaciones, ejercicios, escritos,



mímicas, y memorización. Es el conjunto de habilidades y destrezas que el ser humano emplea para hacer algo”.

- Ibarra (2000) concluye que las técnicas son concretas, sistemáticas y específicas, también consideradas como el conjunto de reglas precisas, indicando las operaciones que son necesarias a efectuar para obtener un resultado determinado. La técnica didáctica es la estructura organizada por el docente a través de las cuales pretende cumplir su objetivo. Son mediaciones que tienen detrás de una gran carga simbólica relativa a la historia personal del docente: su propia formación social, sus valores familiares, su lenguaje y su formación académica; también forma al docente su propia experiencia de aprendizaje en el aula.

B. Técnicas participativas

a. Definición: son vías, procedimientos y medios sistemáticos de organización y desarrollo de la actividad del grupo de estudiantes con el fin de lograr el aprovechamiento óptimo de sus potencialidades cognitivas y afectivas.

b. Características

- Establecen un estrecho vínculo entre los conocimientos teóricos y su aplicación práctica. El objetivo de la enseñanza no es solo la asimilación, sino también un recurso para la solución de problemas, tareas o situaciones profesionales en condiciones reales o modeladas.
- Parten de las propias experiencias de los participantes, abordando la teoría, y de ésta, la práctica, logrando así los conocimientos significativos.
- Estimulan la mayor actividad cognitiva, el espíritu investigativo, creatividad y capacidad autoaprendizaje.
- Contribuyen al análisis más detallado de los problemas y su instrumentalización, promoviendo la capacidad reflexiva de los participantes.



- Socializa el aprendizaje individual, potencializando el conocimiento colectivo, como producto de la actividad grupal.
- Los estudiantes asumen el principal rol de su aprendizaje propio, formación, críticos y comprometidos ante el conocimiento.
- Motivan el aprendizaje; promueven actitudes favorables hacia el conocimiento.
- Estimulan la cooperación y desarrollo y habilidades en grupo, la recepción y defensa de las ideas propias y de otros y el desempeño de diversos roles.

c. Tipos de técnicas participativas

Hacemos esta breve clasificación de las técnicas, basándonos en los sentidos básicos que tenemos para comunicarnos, teniendo en cuenta algunos de ellos que son los invirtiendo de forma activa.

C. Técnicas audiovisuales y auditivas

Esta técnica consiste en la utilización del sonido o de su combinación con imágenes es lo que da la particularidad a estas técnicas debemos tomar en cuenta lo siguiente elementos: para la aplicación de esta técnica se presenta una situación, o un tema, con una interpretación basada en la investigación, análisis y ordenamiento específico de quienes la produjeron. Estos elementos son materiales que aportan conocimiento a nuevas interpretaciones que permitan profundizarse en el tema que se está tratando.

Cuando utilizamos estas técnicas es necesario que los coordinadores conozcan su contenido para que sirvan como una herramienta de reflexión y apoyo y no solo como una distracción. Por ello es siempre necesario hacer una discusión para analizar el contenido o mensaje presentado como una técnica auditiva o audiovisual. Es muy útil el tener preparadas algunas preguntas para esta etapa que permitan relacionar el contenido con la realidad del grupo. También es bueno utilizar otras técnicas para



analizar en grupos el contenido de una charla o proyección, luego de éstas.

Ejemplos: una charla, un radio-foro, una película, un diaporama, etc.

- ✓ **Técnicas visuales:** podemos diferenciar dos tipos:
Técnicas escritas: todo material que utiliza la escritura como elemento central.

Ejemplos: paleógrafo, lluvia de ideas por tarjetas, lecturas de textos, módulos de auto aprendizaje, etc.

- ✓ **Técnicas graficas:** todo material que se expresa a través de dibujos o símbolos.

Ejemplos: afiches, lectura de cartas, las figuras, lectura eficiente, asociaciones, etc.

- ✓ **Técnicas dinámicas vivenciales:** las técnicas vivenciales se caracterizan por crear una situación ficticia, donde nos involucramos, nos relacionamos y adoptamos actitudes espontaneas; nos hacen vivir una situación.

Podemos diferenciar las técnicas vivenciales:

- **Las de animación:** son aquellas cuyo objetivo central es animar cohesionar, crear un ambiente fraterno y participativo.

Estas técnicas deben ser activas, deben tener elementos que permitan relajar a los participantes, involucrar al conjunto y deben tener presente el humor.

Ejemplo: los refranes, los nombres escritos, las lanchas, conversando con números, ¿Quién empezó el movimiento?, esto me recuerda, etc.



- **Las de análisis:** el objetivo central de estas dinámicas es dar elementos simbólicos que permitan reflexionar sobre situaciones de la vida real.

El tiempo es un elemento que juega un papel importante en la mayoría de las técnicas vivenciales: les da dinamismo en la medida que es un elemento de presión.

Estas dinámicas deben ser aplicadas con flexibilidad; no son estrictas ni intransigibles, y son elementos también de reflexión, por lo que debemos analizar el significado que tiene en la realidad.

Ejemplos: Lluvia de ideas por tarjetas, afiches, paleógrafos, lotería, puro cuento, la liga del saber, etc.

- ✓ **Técnicas con actuación:** el elemento central de esta técnica es la expresión corporal a través de la cual representamos situaciones, comportamientos, formas de pensar. Para que estas técnicas cumplan con su objetivo siempre que las vamos aplicar, debemos dar recomendaciones prácticas por ejemplo:

- Presentación ordenada y coherente.
- Dar un tiempo limitado para que realmente se sinteticen los elementos centrales.
- Que se utilice realmente la expresión corporal, el movimiento, los gestos, la expresión.
- Que se hable con voz fuerte.
- Que no hable y actúen dos a la vez.

Ejemplos: socio drama, juego de roles, cuento dramatizado, etc.



D. Técnicas educativas de juego de roles y dramatización pantomima:

Gálvez (1992) afirma que : "El juego de roles y las dramatizaciones son excelentes experiencias curriculares a través de las cuales los educandos desempeñan funciones con la finalidad que vayan madurando psicológicamente, cojan confianza al ambiente escolar, analicen las diferentes actividades de los miembros de la comunidad, empiecen a adquirir responsabilidades, pongan en práctica los deberes y derechos de las personas, cultiven la capacidad de creatividad, invención, análisis, valoración, analicen nuestra realidad, etc".

La pantomima es otra manifestación artística que consiste en expresar, mediante gestos, movimientos, expresiones corporales, diferentes mensajes sucesos o experiencias. En una palabra es un medio excelente de comunicación artística. Su finalidad es cultivar la creatividad, la coordinación bicomotriz, óculomanual, a la invención, la expresión, la comunicación, el análisis, la comprensión y otras tantas facultades en tales que posee el ser humano, de ahí la incomparable importancia de este tipo de actividades curriculares.

2.2.8. JUEGO DE ROLES

A. Definiciones

- Doff (1990) "El juego de roles es una forma de llevar las situaciones de la vida real al aula. Puede incluir también obras de teatro, dramas, socio dramas y simulación. Aquí se utiliza el término general juego de roles para todos estos tipos de actividades. En el juego de rol, los estudiantes deben imaginar un papel, un contexto, o ambas cosas e improvisar una conversación. El contexto es generalmente determinada, pero los estudiantes desarrollar el diálogo.

- La técnica de role play, es un juego en el que, tal como indica su nombre, dos o más jugadores desempeñan un



determinado rol, papel o personalidad. Cuando una persona hace el papel de "X" significa que está interpretando un papel que normalmente no hace.

- De acuerdo con el Cambridge International Diccionario de Inglés (2007); El rol o papel se define a la persona con la que un actor representa en una película, mientras que juego de rol es un método de actuar de forma particular de comportamiento o fingiendo ser otras personas que hacer frente a situaciones nuevas. Se utiliza en el aprendizaje de idiomas y cursos de capacitación.
- Consiste en hacer interpretar a los alumnos, el papel de un determinado personaje en una situación imaginaria, tomando como base la vida real, proporcionándole para ello una serie de datos muy precisos referente a la manera de ser y de comportarse del personaje que queremos que produzca en su actuación.
- Esto se debe a que en los juegos de roles cada alumno interpreta un personaje ficticio, con una serie de características propias que le definen. La interpretación del personaje no debe ser tan rigurosa como si realmente se tratara de una obra de teatro, aquí no hay guiones por los cuales regirse. Cada jugador definirá el carácter de su personaje según sus propios criterios y, una partida de juego, responderá a las diversas situaciones que le pueden surgir decidiendo en el momento las acciones de este personaje es decir este improvisado.
- Bobadilla & Gonzales (2000) quienes afirman que los "juegos de roles" consisten en una presentación espontánea de una situación o incidente para mostrar un problema común a todos ellos. La construcción es libre y no sigue un guión.



- ✓ El juego de roles es una técnica grupal orientada hacia un proceso en la que se pueden incluir cualquier número de participación, entre 7 y 10 es lo ideal.
- ✓ El juego de roles se puede aplicar en todos los niveles de rendimiento académicos y niveles educativos.
- ✓ Se debe tener en cuenta que la técnica del "JUEGO DE ROLES" no debe emplearse hasta que todos los estudiantes se conozcan entre sí, porque su uso temprano puede intimidar a ciertos alumnos de manera desfavorable y así estimular perspectivas rígidas.
- ✓ La técnica de juego de roles va a permitir :
 - Desarrollar cambios de actividades.
 - Preparara a los alumnos para asumir roles en el futuro.
 - Ayudar a comprender sus roles actuales.
 - Aumentar la habilidad del estudiante para aplicar principios.
 - Ejemplificar roles que puedan afectar la vida pero que uno podría asumir.

B. Orígenes

A finales de los años 60 se desarrolló en Estados Unidos un nuevo concepto de juego. Concretamente, se atribuye al profesor de sociología del Boston College William A. Gamson, creador en 1966 del Sim Soc (Simulated Society), juego utilizado en universidades y otros grupos para enseñar diversos aspectos de la sociología, ciencia política y habilidades de comunicación. En este juego no había ni fichas, ni tablero, ni siquiera unas reglas estrictas; únicamente se basaba en la interpretación, en el diálogo, la imaginación y en el sentido de empresa y de aventura. Este concepto fue tomando forma hasta que en 1974 se publicó Dungeons & Dragons, que estaba basado en la mecánica de los juegos de estrategia (wargames), introduciendo elementos de fantasía heroica. Sus autores, sin embargo, tuvieron que publicarlo por cuenta propia porque ninguna editorial confiaba en que se



vendiera con suficiente éxito. A esta nueva modalidad de juego se la llamó «juego de rol», de la palabra francesa rôle, que significa 'papel' en el sentido del personaje que interpreta un actor.

En un mundo cada vez más basado en la comunicación audiovisual, este nuevo tipo de juego conoció un éxito sin precedentes, en especial entre el público juvenil. Hoy en día hay miles de juegos de rol diferentes por todo el mundo, redactados en más de una docena de lenguas. Muchos de ellos están disponibles en Internet de forma gratuita.

http://es.wikipedia.org/wiki/Juego_de_rol

C. El desarrollo de juego de roles

- Amato R. (1996) Las situaciones más comunes para juego de roles son aquellas en las que los estudiantes necesitan para aprender un idioma extranjero. Al igual que con los diálogos, las situaciones utilizadas para el juego de roles debe estar dentro del ámbito de la experiencia, es posible experiencia o conocimientos de los estudiantes. Cuanto más familiar sea una situación, más fácil será para que los estudiantes participen plenamente. Situaciones apropiadas incluyen temas que los alumnos vean o en los que participen en sus propias vidas. Los ejemplos incluyen compras, interactuar en la escuela, hablar por teléfono, preguntar por direcciones, concertar citas y asistir a reuniones de negocios. Otros posibles situaciones juego de roles para incluir situaciones de fantasía de los cuentos, la televisión, o las simulaciones y situaciones en las que los estudiantes prepararse para un evento futuro, por ejemplo, las entrevistas un puesto de trabajo en programas de preparación laboral.
- Otra base para juegos de roles es para practicar las estructuras. Debido a que los juegos de roles son menos



controlados que los drill y diálogos, es importante elegir las situaciones y contextos. Recuerde que, debido a que los juegos de roles son actividades prácticas menos controladas, los estudiantes no podrán utilizar las estructuras gramaticales como objetivo principal. Hay varias formas de comunicarse con éxito significado, por lo que se consideran los juegos de roles como una oportunidad, para que los estudiantes practiquen una gama de expresión y comprensión oral, en lugar de una sola estructura.

- Programas de televisión como comedias o novelas en las que los estudiantes toman los roles de personajes conocidos. Los estudiantes reflejan los estilos de estos caracteres, lo que permite "adoptar" una conducta del idioma inglés.
- Situaciones cotidianas como hablar, saludos, tiendas, restaurantes, y familia todos se prestan a los juegos de roles.
- Recuérdese, sin embargo, que uno de los puntos fuertes del juego de roles es dejar que los estudiantes desempeñen otros roles de personas, liberando a los estudiantes tímidos o intimidados por sus inhibiciones.

a. Juegos roles de para niños y principiantes

Amato R. (1996) Se puede llevar a cabo juego de roles con todos los grupos de edad y niveles de habilidad. Mientras que los estudiantes más jóvenes y principiantes pueden necesitar apoyo, sobre todo en las primeras etapas en la que participan en los juegos de roles, todavía se beneficiarán y se volverán más independientes y confiados con la práctica. Por ejemplo, utilice el juego de roles para enseñar funciones básicas tales como saludos, despedidas, expresiones comunes y otros. El uso de tarjetas de índice con señales escritas o el completo juego de roles intercambiados ayudará a que los estudiantes



sepan qué decir. En etapas posteriores, puede ser capaz de dejar espacios en blanco en las tarjetas de señal o simplemente escribir la idea de lo que cada estudiante quiere expresar. Muñecos y juguetes son otra manera de motivar a los estudiantes jóvenes y ayudarles a identificarse con el papel. Usted puede modelar los roles con los títeres o juguetes. También puede utilizar figuras de franela de mesa o siluetas en una transparencia para modelar los roles. Richard Amato añade que el juego de roles se puede combinar con Total Physical Response approach, en el que el profesor dirige los movimientos que deben hacer los estudiantes durante las obras.

b. Tipos de Roles

Los juegos de roles pueden ir desde muy estructurados o cortos, como en un restaurante, a aquellos que son más largos y más abiertos y terminados. Si usted quiere un papel muy estructurado, se puede escribir en tarjetas de situación. Aquí está un ejemplo de una tarjeta de situación.

Instructions:

You are making an appointment with your professor. You have to do this through the college secretary.

1. Greet the secretary.
2. Explain that you want to meet with your professor.
3. State why you want to meet (to discuss course content, to explain an absence, to ask about your exam grade).
4. List your available times.
5. Ask the secretary when the professor is available.
6. Ask if the secretary needs any other information.
8. Thank the secretary for her time.



Usted puede ir aún más lejos y completar las líneas, o partes de las líneas, que los estudiantes tienen que decir, si usted piensa que necesitan ese grado de apoyo en los niveles iniciales. A medida que aprenden sus partes, se debe motivar a los estudiantes a entregar las cartas de referencia. Para los adultos, elegir un papel que puedan desempeñar en la vida cotidiana como: La familia, socios, empleados de tiendas, policías, maestros y trabajadores sociales en diversas situaciones. Sin embargo, los estudiantes, particularmente los más jóvenes, también puede disfrutar de asumir roles de fantasía. En un jardín de niños la profesora tuvo que ver la historia de "Caperucita Roja". Los personajes de la televisión, de libro, del texto de los estudiantes, y de otros libros que los estudiantes leen, también son adecuados para las actividades de juego de roles. Situaciones con menos papeles son preferibles, que aquellos con demasiadas funciones. Dos estudiantes por lo general pueden realizar la misma función por ejemplo: Dos policías, dos clientes y se apoyan mutuamente, en la realización del juego de roles. También puede dividir la clase en pequeños grupos para que los juegos de roles que impliquen sólo tres o cuatro personas, de manera que cada grupo realice el mismo juego de rol. Generalmente, si hay menos roles significa más tiempo de conversación para cada estudiante.

✓ **Juegos de roles espontáneos y libres.**

Es el juego que realizan los niños individualmente o en grupo sin ninguna dirección sin juegos de improvisación. Ejemplo: imaginamos que volamos como aviones, que estamos muy alegres luego que estamos muy tristes.

✓ **Juegos de roles organizados informalmente.**

Calero (1998) Afirma que: "Donde el docente debe cumplir la función que es la de coordinar o dirigir una presentación la que puede realizarse estableciendo una dramatización de cuentos, o aplicando con juegos de expresión corporal,



empleando los juegos de imitación o creación de acciones juegos de relajación y de animación.

Todos los juegos son sencillos, no requieren una estructura para dramatizar, lo que facilita mejorar en el niño las habilidades sociales no solo oralmente. Sino a través del movimiento corporal, proponiendo alguna situación real o imaginaria”.

c. El papel del docente en el Juego de Roles

Además de ser el motivador y, posiblemente, el escritor y director de la función juega un importante papel con en la clase, también debe participar en la actividad. Richard Amato sugiere que esto le da una razón de circulante en el grupo, proporcionando, solicitando, y ayudando donde sea necesario, y al mismo tiempo puede observar y evaluar el uso del lenguaje.

d. Preparación de los estudiantes para el juego de roles

Estos son los pasos para preparar a los estudiantes para su participación en el juego de roles.

e. Identificar las metas y objetivos para un juego de roles

Los fines y objetivos de juegos de roles en la enseñanza debe basarse en las necesidades de los estudiantes, el objetivo y su plan de estudios. Los estudiantes necesitan entender por qué están participando en el juego de roles y cómo contribuirá a su aprendizaje. Por ejemplo, quizás usted está enseñando una unidad sobre la vivienda. Nuestro colega, Donald Campbell, quería que sus estudiantes aprendan a quejarse al propietario acerca de los problemas de pagarés con una unidad de alquiler. Esto era importante para los estudiantes, y que podría ver de inmediato el valor de actuación de papeles en tales situaciones.



La comprensión del estudiante lo llevará a estar más motivado y dispuesto a ver el juego de roles a su fin natural. También proporcionará algo de qué hablar después del juego de roles.

f. Identificar el contexto de un juego de roles

Asegúrese de que los estudiantes se familiaricen con el entorno en el que los juegos de roles se realizan. En el ejemplo anterior, es posible que las imágenes de un encuentro entre un arrendado y el arrendatario, o puede tener una conversación telefónica en un audio o grabación de un vídeo, tal vez uno que ha creado en proporción a una idea del entorno social, tales como la formalidad de la interacción. Simular un sentido de la realidad mediante el uso de accesorios simples, como un bolígrafo y una libreta para una camarera, un sombrero para un oficial de policía y signos. Para un juego de rol de un accidente de tráfico, por ejemplo, los estudiantes utilizan sillas, accesorios para crear bloques de la ciudad y el etiquetado calles con nombres locales. Mover las sillas para formar bloques de la ciudad ilustra cómo se puede utilizar el aula espacio para simular un entorno. Es posible que tenga dos habitaciones o una habitación y los pasillos exteriores. Si usted tiene un pequeño salón de clases, puede utilizar otro espacio disponible para las el juego de roles. Además, un cambio de lugar puede ayudar a eliminar mentalmente los estudiantes de la clase y sus rutinas de alumnos y profesores.

g. Idioma de presentación para un juego de roles

Usted tendrá que preparar a los estudiantes para el idioma que se utilizará en el juego de roles. Dependiendo de los niveles de competencia, esto también puede incluir lenguaje no verbal y aspectos sociolingüísticos. En nuestro ejemplo, entre propietarios e inquilinos, el profesor presenta el vocabulario, incluyendo palabras individuales y frases



relacionadas con quejas, tal como Mi inodoro / lavamanos está tapado. Mi ventana / puerta / cerradura está rota. Tengo los ratones. Algunas de las frases para las soluciones del propietario serían: Voy a enviar un plomero / carpintero / exterminador. Él incluyó cuadros murales, dibujos de problemas domésticos, hojas de trabajo, charadas, y otras técnicas para que los estudiantes aprendan el idioma y practicar la pronunciación y desarrollen la fluidez. Asimismo, el modelo no verbal de la comunicación, las razones que explican determinados aspectos del lenguaje corporal como la distancia. Hacer que los estudiantes llenen una hoja de trabajo de manera individual o en parejas es una manera eficaz. Aquí hay un ejemplo usando el inquilino-propietario ejemplo. Pequeños grupos completan la hoja de trabajo. Es posible que desee corregir las preguntas antes de pedir a los estudiantes que interpreten el papel. Más tarde, los estudiantes representan un juego de roles en parejas en el cual usan su propio guión. Esta hoja de trabajo es para alumnos principiantes o nivel intermedio que participan en el juego de roles por primera vez, por lo que el profesor ha proporcionado una gran cantidad de orientación y preparación.

h. Información de los roles

Es importante proveer a los estudiantes con información sobre los diferentes personajes que desempeñarán. Por lo general es recomendable que asigne a cada estudiante un papel si el juego de roles implica varios estudiantes. La entrevista permitirá a los estudiantes a desarrollar sus personajes como les guste o no. Para los juegos de roles, tales como entrevistas, usted puede inducir a los estudiantes a ser ellos mismos. Vale la pena agregar emociones o actitudes para el juego de roles. Por ejemplo, usted puede escribir en una tarjeta de papel: usted es una mujer de mal humor, joven, cansada, después de un largo día de



compras, etc. Estas instrucciones pueden añadir dificultad, pero puede conducir a los estudiantes a desarrollar los juegos de roles y caracteres de la forma más completa, así como experimentar con factores sociales y culturales en las interacciones de los personajes. Usted puede ayudar pidiendo a las preguntas acerca de su personaje antes de comenzar el juego de roles. Esta actividad de calentamiento puede generar motivación a los juego de roles, si está utilizando un comercial, una historia o texto como base de un juego de roles. Otra forma de hacer que los estudiantes proporcionen su propia información acerca de las funciones es pedirles que dibujen o elijan una imagen para el desarrollo de sus funciones. En el primer día de clase, la tarea de los estudiantes será dibujar o hacer un collage de un personaje que sería para el resto de un curso de cuatro semanas. Ellos luego presentaron a sus personajes en la clase junto con un examen físico completo y descripción del personaje. Después de aprender un poco de vocabulario relacionado con los movimientos, los estudiantes describen una secuencia de movimientos físicos realizados por sus personajes y actúan. Se recomienda dar a los estudiantes las descripciones de los personajes por lo menos un día de anticipación para que los alumnos estudien y preparen la información.

i. Modelando el Juego de Roles

Es recomendable que modelar el juego de roles, de alguna manera, sobre todo si los estudiantes no han participado antes en esta forma de practicar el idioma. Usted puede hacer esto utilizando una secuencia de fotografías y grabaciones de audio o modelo de un juego de rol con secuencias. Mientras los estudiantes se familiaricen con el juego de roles, especialmente en niveles avanzados, menos se necesitara la preparación.



j. Hacer el Juego de Roles

La etapa más emocionante es cuando los alumnos realmente realizan el juego de roles. Establecer un tiempo límite para el juego de roles. Si se trata de una solución a un problema, asegúrese de que usted haga que los estudiantes escriban o estén preparados para informar sobre el problema y la solución que han elegido. El ejemplo inquilino-propietario es mejor hacerlo en parejas de alumnos con su ayuda para que observe y preste asistencia. Si las parejas o los grupos pequeños están participando en el papel, asegúrese de tener una actividad relacionada o extensión para los que terminan antes.

k. Procesamiento del Juego de Roles

Usted y sus estudiantes deben hablar sobre los resultados de los juegos de roles. Los estudiantes estarán interesados en escuchar lo que pasaba en los juego de roles de sus compañeros, y es posible que desee extender el juego de roles para incluir la discusión sobre sociolingüística y el aspecto cultural. Dependiendo de su juego de roles, pueden comenzar a representar con parejas o grupos de estudiantes el juego de roles para el resto de la clase, o puede comenzar con los estudiantes compartiendo problemas y soluciones. Por ejemplo, en el juego de roles inquilino propietario, por ejemplo, Mi problema eran los ratones. Mi vecino sugirió un exterminador. Entonces, es posible discutir otras soluciones con los estudiantes, por ejemplo, tener un gato o tapar los agujeros en las paredes. También es útil para la retroalimentación de los aprendizajes y sobre la forma como les gustaría el papel, como estrategia de aprendizaje.

l. Seguimiento

La actividad de juego de roles no tiene por qué terminar en clase. Puede que los estudiantes sigan en marcha su papel



como un relato. El docente puede asignar esta tarea, para verificar la comprensión, dar a los estudiantes una hoja de trabajo para completar, basado en el juego de roles. Recoger la tarea para analizar otras tareas que hay que hacer para lograr sus objetivos.

m. Los beneficios del juego de roles:

Freeman, D (2003) sostiene que: Las razones para el uso de juegos de roles (incluyendo teatro, socio drama, juegos y simulaciones) en el aula de idiomas son los siguientes:

- Son muy divertidas.
- Ayudan a preparar a los estudiantes para la vida real mediante la simulación de la comunicación en situaciones reales, en la que los individuos deberán desempeñar diversos roles en su propias vidas. En este sentido, la brecha entre el aula y realidad fuera de ella no es tan diferente.
- Pueden ser utilizados para propósitos de evaluación y retroalimentación, al final de un libro o de texto de la unidad. Se pueden utilizar para ayudarle a determinar el grado de dominio alcanzado.
- Se puede consolidar el aprendizaje y permitir a los estudiantes la oportunidad de descubrir su propio nivel de dominio sobre el contenido específico del lenguaje. Mediante la simulación de la realidad, permitiendo a los estudiantes principiantes y estudiantes de inglés como lengua extranjera a sentir que están realmente utilizando el lenguaje con fines comunicativos. Esto, a su vez, contribuye a la confianza de los estudiantes en su capacidad para utilizar el inglés.
- Incrementa en los estudiantes la autoestima y mejora su capacidad de trabajo en cooperación.
- Permiten a los estudiantes experimentar con el lenguaje que han aprendido. Donde los estudiantes hacen su propio diálogo, proporcionan una oportunidad especial



para ir más allá de lo que se ha enseñado en la clase y aprovechar toda la gama de sus competencias lingüísticas.

- Permiten a los estudiantes expresar tal y como son, su sentido del humor, y su propio estilo de comunicación personal.
- por roles, las edades, el asunto o situación).
- Los alumnos participan físicamente. Esto permite al alumno una mayor retención y asimilación del idioma.
- Se puede ser liberador para muchos estudiantes que pueden disfrutar de expresarse a través de un papel o una máscara, pero puede ser inhibida por expresarse de lo contrario durante la clase. Los estudiantes a veces se toman más riesgos y se atreven a usar el lenguaje más cuando se asume una identidad diferente.
- Proporcionan un contexto para entender las actitudes, expectativas y comportamientos relacionados con la cultura de destino.
- Se pueden utilizar como un estímulo para la discusión y resolución de problemas.

(<http://es.scribd.com/doc/133582468/Drills-Dialogues-and-Role-Plays-pdf>)



CAPÍTULO III



3. PROPUESTA DE LA ESTRATEGIA DIDÁCTICA BASADA EN LA TÉCNICA “JUEGO DE ROLES” EN LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LA CAPACIDAD DE EXPRESIÓN Y COMPRENSIÓN ORAL.

3.1. PRESENTACIÓN:

En la actualidad podemos observar muchos problemas en torno a la educación, algunos de estos son la falta de motivación e interés por parte de los alumnos del área de inglés ya que lo ven como un curso aburrido o difícil, esto es debido a docentes poco capacitados, escasas herramientas y esto sumado a la falta del uso de estrategias, métodos y técnicas; lo que pudimos observar al realizar nuestras prácticas profesionales en la institución educativa “REPÚBLICA FEDERAL SOCIALISTA DE YUGOSLAVIA” de Nuevo Chimbote ante esta problemática planteamos esta propuesta didáctica que se basa en la técnica del juego de roles para desarrollar la capacidad de expresión y comprensión oral, y de esta manera despertar el interés y la motivación hacia el curso, siendo ellos participes de su propio aprendizaje.

El rol del docente es muy importante para impulsar el desarrollo personal de sus estudiantes. Por ello, es necesario que conozca las propuestas más actuales en educación, pues así podrá tener una práctica crítica, novedosa, consciente de los cambios y adecuada al nivel de desarrollo de los estudiantes.

3.2. LOS JUEGOS DE ROLES QUE SE UTILIZARAN EN EL DESARROLLO DE LAS SESIONES DE CLASE BASADAS EN LA PRESENTE PROPUESTA SON:

✓ Contaminación

Los alumnos hablan acerca de los que hay problemas por contaminación ambiental y hacer sus posibles soluciones y como ellos podrían contribuir para proteger nuestro medio ambiente.



✓ **Fin de semana**

Un grupo de alumnos conversan acerca de las actividades que les gustan hacer y qué cosas les gustaría cambiar para salir de la rutina y el estrés los fines de semana.

✓ **En una fiesta**

Los alumnos escenifican situaciones comunes en una fiesta donde ponen en manifiesto ciertas experiencias en el grupo de amigos

✓ **El museo**

Los alumnos estarán divididos en guías y visitantes, los guías serán los que describan toda la colección de recuerdos de personajes famosos han muerto y los visitantes harán preguntas acerca de sus personajes favoritos.

✓ **Una visita al Doctor**

El propósito de estos materiales es conseguir que los estudiantes practiquen visitar a un médico y comunicarse en inglés. Este es un muy sencillo juego de rol destinado a principiantes falsos (o tal vez incluso los principiantes). En resumen, los estudiantes van al médico, describir su enfermedad, obtener una receta, y obtener algunos consejos. Los médicos escuchan las dolencias, algunas preguntas y luego prescribir medicamentos y dar algunos consejos.

✓ **Entrevista a una celebridad**

Varios periodistas entrevistan a una celebridad de la música acerca de su vida personal, viajes, proyectos, etc.

✓ **Mi cantante favorito**

Los alumnos escenifican que están mirando las fotos de sus artistas favoritos en una red social (facebook) los cuales describen su apariencia física, cualidades y virtudes.



✓ **Pesadillas**

Un grupo de alumnos relataran escenas de una pesadilla a otros harán preguntas acerca de los hechos.

✓ **Crimen y castigo**

Los alumnos representaran un crimen; un detective va a investigar un cruel asesinato tratando de encontrar al culpable.

- ✓ **En la escuela:** un grupo de amigos se reúnen como todos los días en la escuela para hablar acerca del cumpleaños de uno de ellos quien señala que su padre le comprara un carro por su cumpleaños. Asimismo sus demás compañeros debaten el tema.

✓ **En un reality show:**

Personajes famosos del medio asisten a un show en la televisión en el cual relatan algunas de sus experiencias acerca de su controversial vida.

✓ **Próximo verano:**

Los alumnos hace planes acerca de lo que ellos harán el siguiente verano en sus vacaciones por lo que esperan divertirse con sus amigos.

3.3. MEDIOS Y MATERIALES PARA LA PLANIFICACIÓN Y LA EVALUACIÓN:

✓ **Hojas practicas:**

Se utilizaran con el propósito de brindar a los estudiantes la información precisa de los temas.

✓ **Fichas de procedimiento:**

Se utilizara para darle al estudiante las instrucciones de lo que tiene que hacer cada personaje durante su actuación.



✓ **Prueba oral:**

Este instrumento se elaborara con la finalidad de evaluar la expresión oral en los alumnos en el aprendizaje de un nuevo idioma. Se evaluara a través de: excelente 19-20; bueno 15-18; regular 11-14; deficiente 0-10.

✓ **Escala numérica:**

Este instrumento se elaborará con la finalidad ser llenados con las observaciones de actitudes, capacidades y habilidades en los alumnos a través de los indicadores: 0 = nunca; 1 = a veces; 2 = siempre; organizadas en ítems buscando alcanzar los objetivos del trabajo de investigación.

✓ **Pre test:**

Es una forma de evaluar que está basada en preguntas acerca de las diferentes sesiones de clase, relacionadas con las unidades de aprendizaje de dicho bimestre, aplicando al grupo antes del experimento para determinar el nivel de capacidad de expresión y comprensión oral. Se aplicara al grupo teniendo en cuenta los contenidos que se desarrollaran en la asignatura del idioma extranjero inglés.

✓ **Post test:**

Es una evaluación que se aplicara al grupo al finalizar el experimento determinado la eficacia de la técnica juego de roles en la enseñanza del idioma inglés para desarrollar la capacidad de expresión y comprensión oral.

3.4. FUNDAMENTOS PSICOPEDAGÓGICOS:

Deduciendo de lo que plantea Vygotsky, el aprendizaje es un proceso netamente socio-cultural por lo tanto, el aprendizaje de cada individuo va a depender del medio o contexto donde se encuentre. Para la enseñanza de idiomas, el contexto y los recursos resultan muy importantes para la internalización de nuevos aprendizajes.



A. TEORÍA DE LA ADQUISICIÓN DE UNA SEGUNDA LENGUA DE KRASHEN

Que se fundamenta en las cinco hipótesis siguientes:

a. La diferencia entre adquirir y aprender

Los adultos tienen dos modos distintos de conseguir competencia en un idioma: la adquisición lingüística y el aprendizaje lingüístico.

La adquisición lingüística es un proceso subconsciente, como el de los niños pequeños cuando aprenden su propio idioma. Los adquiridores de idiomas no son conscientes de las reglas gramaticales que utilizan, sino que desarrollan un sentido de lo que es correcto o está bien. Sin embargo, el aprender un idioma conlleva un conocimiento consciente del segundo idioma y sus reglas, siendo capaz de reconocerlas y hablar de ellas. Se podría decir que el aprender un idioma es como aprender sobre un idioma.

La hipótesis de distinción entre la adquisición y el aprendizaje afirma que los adultos no pierden la habilidad de adquirir una lengua como lo hacen los niños con su lengua materna. Del mismo modo que la corrección de errores tiene poco efecto sobre los niños, la corrección de errores afecta poco la adquisición de idiomas.

b. La hipótesis del orden natural

Dicha hipótesis plantea que procedemos a adquirir estructuras gramaticales de un modo predecible. Para cualquier idioma, algunas estructuras gramaticales tienden a adquirirse pronto, y otras más tarde, sin tener en cuenta la lengua materna del hablante. Pero esto no quiere decir que la gramática se debería enseñar en dicho orden natural.



c. La hipótesis del monitor

Nuestra fluidez depende del lenguaje que uno adquiere subconscientemente, puesto que esta parte es la que inicia nuestra producción de palabras.

Por otro lado, el lenguaje que hemos aprendido conscientemente edita nuestra comunicación en situaciones en las que el estudiante tiene suficiente tiempo para editar, en las que conocen la regla y se concentra en el formato. Ejemplos de dichas situaciones pueden ser durante un examen de gramática o cuando redacta un texto cuidadosamente. 'Monitor' es el término utilizado para referirse a este acto consciente como editor.

La gente usa su monitor de modo distinto, con distintos grados de éxito. Por ejemplo, los que usan el monitor en exceso intentan usarlo siempre y acaban estando tan preocupados por la exactitud y la perfección que no pueden hablar de un modo verdaderamente fluido.

Los que no usan su monitor a menudo, no utilizan su conocimiento consciente del idioma, bien porque no lo tienen o bien porque escogen no hacerlo. En estos casos, la corrección por parte de otros tiene poca influencia, aunque a menudo se pueden corregir ellos mismos utilizando lo que sienten que es correcto.

Los profesores deberían intentar conseguir que sus estudiantes usen su monitor al nivel óptimo, cuando no interfiera con su comunicación. Es decir, que no lo usen cuando estén manteniendo conversaciones normales pero sí cuando estén escribiendo o hablando con planificación previa. El conocimiento aprendido debería complementar el adquirido.

d. La hipótesis del aporte

Esta hipótesis responde a la pregunta de cómo el adquiridor de idioma desarrolla su competencia a lo largo del tiempo.



Plantea que un individuo con un nivel "L" debería recibir un aporte de nivel "L+1". Solo somos capaces de adquirir componentes nuevos cuando entendemos lenguaje que contiene una estructura ligeramente por encima de nuestro nivel actual. Somos capaces de entender gracias el contexto del lenguaje que escuchamos o leemos y gracias a nuestro conocimiento del mundo.

Sin embargo, en vez de intentar recibir un aporte que sea exactamente de un nivel L+1 o intentar que el profesor enseñe estructuras gramaticales de dicho nivel, deberíamos concentrarnos en la comunicación comprensible o entendible. Si hacemos esto, estaremos de hecho recibiendo y adquiriendo material L+1. La producción de un idioma surge, no se enseña directamente.

Como prueba de la hipótesis del aporte tenemos la efectividad mostrada cuando un adulto habla a un niño, cuando un profesor habla a su estudiante de idiomas o cuando mantenemos una conversación con una persona extranjera que está aprendiendo/adquiriendo nuestro idioma.

Por consiguiente, a los estudiantes de un idioma se les debería otorgar un periodo inicial silencioso en el que simplemente acumulan competencia adquirida para posteriormente empezar a producir el idioma.

Cuando los adquiridores del idioma intentan producir lenguaje más allá de lo que han adquirido intentan usar las reglas que conocen de su idioma materno. Esto les permite comunicarse pero no progresar en el segundo idioma.

e. La hipótesis del filtro afectivo

Tanto la motivación y la seguridad en sí mismo como la ansiedad afectan la ADQUISICION de una segunda lengua. Consiguen aumentar o reducir el nivel de 'pegajosidad' o 'penetración' de cualquier aporte entendible/comprensible recibido.



B. TEORA SOCIOCULTURAL DE VIGOTSKY

Para Vigotsky el aprendizaje es un proceso social; por la forma en la que se desarrolla sus contenidos y se genera los conocimientos. Por sus contenidos porque el docente adquiere el producto de la cultura, del saber acumulado de la humanidad. Por la forma en que se genera los conocimientos, porque le estudiante se apropia del conocimiento en la interacción permanente con los demás seres humanos en el entorno escolar con sus profesores y compañeros.

Los aspectos fundamentales de Vigotsky que hoy tiene incidencia en la actual propuesta educativa.

Según David Ausubel (1937); agrego a estos aportes su teoría acerca del aprendizaje verbal significativo, afirmando que solo construimos significados cuando somos capaces de establecer relaciones concretas entre los nuevos aprendizajes y los ya conocidos, es decir cuando relacionamos la nueva información con nuestros esquemas previos de comprensión de la realidad. Un aprendizaje significativo supone que la necesidad de una realidad sustantiva (no arbitraria, no al pie de la letra) con lo que el alumno ya sabe, es decir las ideas se relacionan con algún aspecto existente específicamente relevante de la estructura cognitiva del alumno. Como una imagen, un símbolo ya significativo, un concepto o una proporción.

Garvey señala que las conversaciones de los estudiantes, cuando juegan entre sí, tiene una riqueza lingüística y no complejidad que no alcanzan cuando la conversación se establece con un adulto o en su presencia. Estas diferencias entre el comportamiento en situaciones de interacción espontánea con los iguales frente al adulto, llevan a valorar más aun las experiencias de Elkoïn.

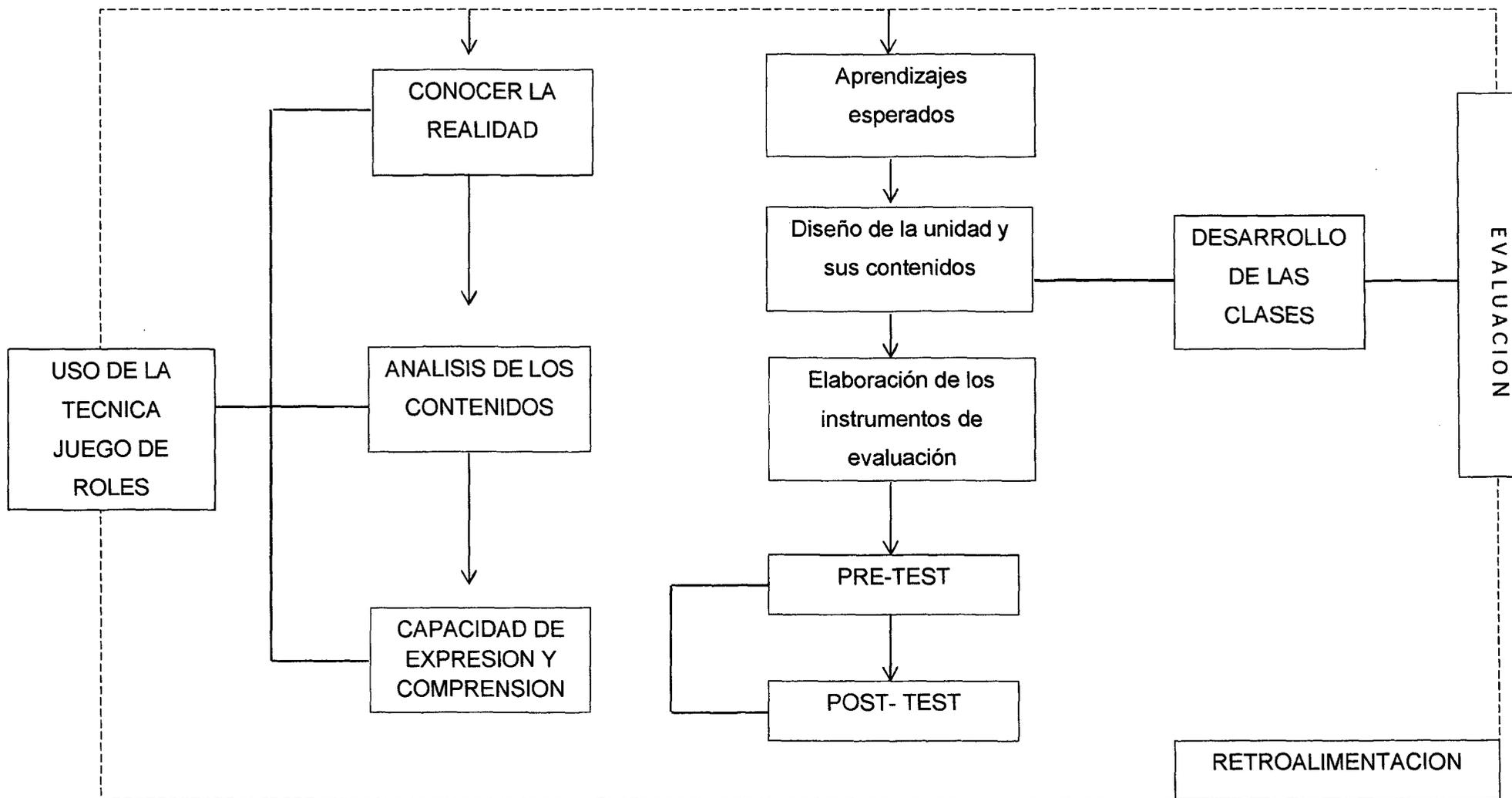
Cabe la hipótesis de que la igual que ocurre con ciertos aspectos del lenguaje las situaciones del juego nos proporcionen una visión más realista de las auténticas capacidades del alumno.



3.5. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA:

La técnica "juego de roles": propone realizar diversas clases dinámicas, creativas, basadas en esta técnica para desarrollar la capacidad de expresión oral a través de situaciones reales, donde el alumno podrá caracterizar a un personaje de acuerdo al contexto y teniendo en cuenta sus intereses y necesidades de los estudiantes.

3.5.1. ESQUEMA DE LA ESTRATEGIA DIDÁCTICA BASADA EN LA TÉCNICA JUEGO DE ROLES PARA EL DESARROLLO DE LA CAPACIDAD DE EXPRESIÓN Y COMPRENSIÓN ORAL





3.6. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA:

- A. TÉCNICA JUEGO DE ROLES:** Esta técnica, que también conocemos como dramatizaciones o simulaciones, consiste en que dos o más personas representan una situación o caso concreto de la vida real, actuando según el papel que se les ha asignado y de tal forma que se haga más vivido y auténtico. La técnica nos permite desarrollar la capacidad de expresión y comprensión oral en el idioma inglés.
- B. CONOCER LA REALIDAD DE LOS ESTUDIANTES:** diagnosticar la existencia de la técnica en el aula, determinar los conocimientos previos y el comportamiento de los estudiantes.
- C. ANÁLISIS DE LOS CONTENIDOS:** observar la programación anual del área de inglés para los estudiantes del quinto grado de educación secundaria, examinar las unidades de aprendizaje y las clases que se desarrollaran durante y antes de aplicar dicha técnica
- D. APRENDIZAJES ESPERADOS:** observar las necesidades de los estudiantes en el área de inglés, detallando nuestros aprendizajes esperados basados en la utilización de la técnica juego de roles que busca desarrollar la capacidad de expresión y comprensión oral.
- E. DISEÑOS DE LA UNIDAD Y SUS CONTENIDOS:** elaboración de la unidad de aprendizaje de los estudiantes del quinto año de secundaria de en el área de idioma inglés. Diseñar y ejecutar las sesiones de clases con la aplicación de la técnica “juego de roles”.
- F. ELABORACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:** elaborar los instrumentos de evaluación que se utilizaran para medir y conocer el rendimiento académico de los estudiantes. Se evaluara con escalas numérica pruebas orales y escritas, prácticas, pre y post test.



G. DETERMINAR EL RENDIMIENTO ACADÉMICO: mediante la aplicación de la técnica juego de roles se buscara mejorar el rendimiento académico en los estudiantes del área de idioma extranjero inglés, para ello se aplicara al principio un pre - test y luego al finalizar las sesiones se clases un post- test. Se evaluarán los dos para conocer si habrá un progreso con la técnica empleada o no.

H. DESARROLLO DE LAS CLASES: se desarrollarán las clases con un tiempo de 90' minutos cada una, aplicado en cada sesión la técnica juego de roles, con materiales y recursos para un buen desarrollo.

I. EVALUACIÓN: se evaluará en cada clase desarrollada, de acuerdo a los aprendizajes esperados, y para ello nos ayudaremos con los indicadores e instrumentos de evaluación.

J. RETROALIMENTACIÓN: se utilizará para reforzar las clases desarrolladas y evaluadas, con el fin de mejorar el rendimiento académico y evaluar sus conocimientos en el área de idioma extranjero inglés.

3.6. ANÁLISIS DE LOS CONTENIDOS:

Observar la programación anual del área de inglés para los estudiantes del quinto grado de educación secundaria, examinar las unidades de aprendizaje y las clases que se desarrollarán durante y antes de aplicar dicha técnica.

✓ Aprendizajes esperados:

Observar las necesidades de los estudiantes en el área de inglés, detallando nuestros aprendizajes esperados basados en la utilización de la técnica "juego de roles" que busca incrementar la capacidad de expresión oral.



✓ **Diseño de la unidad y sus contenidos:**

Elaboración de la unidad de aprendizaje de los estudiantes del quinto grado de educación secundaria en el área del idioma extranjero inglés. Diseñar y ejecutar las sesiones de clase con la aplicación de la técnica “juego de roles” además de la aplicación de los juegos de roles dentro del desarrollo de clases de inglés.

✓ **Elaboración de los instrumentos de evaluación:**

Elaborar los instrumentos de evaluación que se utilizaran para medir y conocer la capacidad de expresión comprensión oral de los estudiantes. Se evaluara con escala numérica, pruebas orales, prácticas, pre y post test.

✓ **Determinar el rendimiento académico:**

Medir la aplicación de la técnica “juego de roles” se busca mejorar la capacidad de expresión oral en los estudiantes del área del idioma extranjero inglés, para ello se aplicara al principio un pre- test y luego al finalizar las sesiones de clase un post- test. Se evaluarán los dos para conocer si habrá un proceso o no con la técnica empleada.

✓ **Desarrollo de las clases:**

Se desarrollaran las clases con un tiempo de 90' minutos cada uno, aplicando en cada sesión la técnica de “juego de roles” con materiales y recursos necesarios para un buen desarrollo.

Objetivos Generales:

- ✓ Optimizar el aprendizaje del idioma inglés a través de la técnica Juego de roles.
- ✓ Desarrollar la capacidad de expresión y comprensión oral del curso de inglés.



Objetivos específicos:

- ✓ Elevar el nivel de expresión y comprensión oral mediante la técnica del “juego de roles”.
- ✓ Demostrar que la técnica “juego de roles” en el desarrollo de la expresión oral permite un trabajo educativo socializado, además cultivando los sentimientos fraternidad, compañerismo, amistad y responsabilidad.
- ✓ Desarrollar las habilidades de los estudiantes para el aprendizaje de un nuevo idioma.
- ✓ Motivar a los alumnos para que la enseñanza- aprendizaje de un nuevo idioma sea agradable y divertido, creando situaciones de la vida real.

Evaluación:

Se evaluara en cada clase desarrollada, de acuerdo a los aprendizajes esperados, y para ello nos ayudaremos con los indicadores y los instrumentos de evaluación.

Retroalimentación:

Se utilizara para reforzar las clases desarrolladas y evaluadas, con el fin de mejorar el rendimiento académico y evaluara sus conocimientos en el área de idioma extranjero inglés.

Descripción de la secuencia didáctica de las sesiones:

- ✓ **Motivación:** Conocimientos previos del tema a tratar formulando preguntas y mostrando figura del nuevo vocabulario.
- ✓ **Básico:** Desarrollo de los temas mediante conversaciones aplicando la técnica de “juego de roles” para un mejor rendimiento.
- ✓ **Práctico:** Participación de los estudiantes de manera oral.
- ✓ **Evaluación:** Mediante una pequeña evaluación sobre el tema desarrollado en clase.



CAPÍTULO IV



4. METODOLOGÍA

4.1. MÉTODO DE ESTUDIO:

Para el diseño de esta investigación se consideró el diseño pre experimental, para demostrar la eficacia de la propuesta de la estrategia didáctica basada en la técnica juego de roles para desarrollar. Asimismo, la estrategia mencionada, permitió obtener información de la condición inicial y final del grupo experimental, a través de la aplicación del pretest y postest.

4.2. POBLACIÓN Y MUESTRA:

➤ Población:

La población estuvo constituida por 14 alumnos de la sección "A" del quinto grado de Secundaria de la Institución Educativa "República Federal Socialista de Yugoslavia" en el año 2012.

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	LUGAR	Nº DE ALUMNOS
República Federal Socialista de Yugoslavia	URB. Casuarinas (Nuevo Chimbote)	14

➤ Muestra:

Para la muestra se trabajó con la población total.

4.3. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN:

El diseño utilizado para la investigación fue el pre-experimental, el cual se trabajó con un solo grupo, para lo cual se aplicó un pre test y un post test.

Sampieri (2010) afirma que "Los pre experimentos se llaman así porque su grado de control es mínimo" por lo que se utilizara el diseño pre experimental.



Representado del siguiente modo:



Dónde:

G: Aplicación de pre test.

X: Reactivo experimental.

O: Aplicación del post test.

4.4. VARIABLES DE ESTUDIOS:

A. Variable independiente:

X=Estrategia didáctica basada en la técnica juego de roles.

B. Variable dependiente:

Y= desarrollo de la capacidad de expresión y comprensión oral.

Escala valorativa:

Los indicadores o criterios de calificación para evaluar a nuestros alumnos, fueron propuestos por el grupo investigador, tomando como criterio la propuesta del ministerio de educación en el DCN (Diseño Curricular Nacional) sugieren lo siguientes:

Valoración	Puntaje
EXCELENTE	19-20
BUENO	15-18
REGULAR	11-14
DEFICIENTE	0 -10



C. Estrategias de investigación:

- Indagación teórica
- Elaboración del diseño de investigación.
- Elaboración del pre- test y post-test.
- Selección de la población y muestra.
- Elaboración de los diseños de clase en función a la estrategia didáctica.
- Elaboración del material educativo.
- Elaboración de los instrumentos de evaluación.
- Aplicación del pre-test.
- Desarrollo de los diseños de clase.
- Aplicación del post-test.
- Procesamiento y análisis de los datos obtenidos.
- Descubrir e interpretar los resultados obtenidos.
- Conclusiones y sugerencias.

4.5. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES:

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	INDICADORES	PROCEDIMIENTO	INSTRUMENTO
ESTRATEGIA DIDÁCTICA BASADA EN LA TÉCNICA DE JUEGO DE ROLES	<p>Una estrategia es un conjunto de actividades diseñadas y secuenciadas para lograr una meta en particular, la presente está basada en la técnica de juego de roles, la cual consiste en que dos o más personas representan una situación o caso concreto de la vida real, actuando según el papel que se les ha asignado y de tal forma que se haga más vivido y auténtico. La técnica nos permite desarrollar la capacidad de expresión oral en el idioma inglés.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Elaboración y aplicación de una unidad e aprendizaje comprendida en doce sesiones de clase. ✓ Elaboración e implementación y aplicación de diez sesiones de clase. ✓ Diseño y elaboración de los diálogos basados en la técnica de juego de roles con los contenidos del curso inglés correspondiente al tercer bimestre. ✓ Aplicación de los diálogos basados en la técnica de juego de roles. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Muestra interés por participar en todas las actividades durante la clase. ✓ Se esfuerza en realizar las actividades de conversación. ✓ Demuestra iniciativa propia en su expresión. ✓ Mantiene una conversación con naturalidad. ✓ Presenta y resuelve todas sus tareas y otras actividades encomendadas en el tiempo solicitado. ✓ Participa en la elaboración de los diálogos. 	Observación	Lista de cotejo

<p>DESARROLLO DE LA CAPACIDAD DE EXPRESIÓN Y COMPRESIÓN ORAL</p>	<p>Es la interacción de dos o más personas, expresando sus sentimientos, ideas, conocimientos, experiencias, preguntas; es decir entablando un dialogo y para esto utilizan el lenguaje hablado. La capacidad de comunicarse en una situación determinada y respecto a un determinado contexto y espacio temporal.</p> <p>Es el proceso de comprensión del habla oral. La capacidad de interpretar lo que quiere decir quien lo emite. No es lo mismo "oír" que "escuchar". Oír es una actividad pasiva se refiere principalmente a la detección de sonidos por los oídos. Y escuchar es un proceso activo e involucra el deseo consiente de entender lo que está oyendo.</p>	<p>Elaboración y aplicación de:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Pre test (antes) ✓ Test de proceso (durante) ✓ Post test (después) 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Maneja fluidez verbal en sus expresiones. ✓ Elabora y expresa frases de acuerdo al rol que representa en los diálogos. ✓ Expresa oraciones con buena pronunciación y entonación. ✓ Expresa oraciones con coherencia lógica. ✓ Escucha con atención lo que su compañero está manifestando. ✓ Escucha y realiza las instrucciones dadas. ✓ Escucha y expresa lo que siente a través de los diálogos de acuerdo a su experiencia. 	<p>Observación</p> <p>Intervenciones orales.</p> <p>Evaluación oral</p>	<p>Guía de observación</p> <p>Guía de observación</p> <p>Lista de cotejo</p> <p>Registro de notas</p>
---	---	--	--	---	---



4.6. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS:

A. Técnicas:

Las técnicas utilizadas que nos han permitido cumplir los objetivos de nuestra investigación son las siguientes:

- **Técnicas del fichaje**

Esta técnica nos permitió seleccionar, sistematizar y ordenar las informaciones obtenidas para construir nuestro marco teórico y conceptual, a través de la ficha bibliográfica y de resumen.

- **Técnica racional**

Esta técnica nos permitió analizar, sintetizar y procesar la información que formaron parte de nuestro marco teórico y marco conceptual.

- **Técnica de observación**

Esta técnica nos permitió registrar el comportamiento del grupo, durante el tiempo que duro la aplicación de la variable independiente.

- **Técnica experimental**

Esta técnica nos permitió controlar el efecto de la variable independiente aplicada al grupo y observar el rendimiento resultante, a través de la aplicación de las sesiones de aprendizaje.

- **Técnica de la descripción:**

Esta técnica nos permitió describir, analizar e interpretar teóricamente el comportamiento del grupo con respecto a la aplicación de la variable independiente, así como también de los resultados obtenidos y por ende comunicar el logro de los objetivos.

- **Técnica estadística:**

Esta técnica nos permitió describir los datos obtenidos para cada variable.



B. Instrumentos:

Para el desarrollo de la investigación se considera necesaria la aplicación de los siguientes instrumentos:

- ✓ Pre test
- ✓ Guía de observación.
- ✓ Lista de cotejo.
- ✓ Registro de notas.
- ✓ Test de proceso.
- ✓ Post test

De Evaluación:

Pre test:

Es una forma de evaluación que está basada en preguntas acerca de las sesiones de clases diferentes a realizar, relacionadas a la unidad de aprendizaje dada, aplicándose en el grupo antes del experimento para determinar el nivel de expresión y comprensión oral.

Post test:

Es una evaluación que se aplicará al grupo al finalizar el experimento, determinando la eficacia de la técnica de juego de roles en la enseñanza del idioma inglés en cuanto a su influencia el desarrollo de la expresión y comprensión oral de los alumnos.

4.7. PROCEDIMIENTOS DE LA RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN Y DE ANÁLISIS DE DATOS:

- ✓ Coordinación con la asesora del proyecto de investigación.
- ✓ Presentamos un documento dirigido al Director de la Institución Educativa "República Federal Socialista de Yugoslavia" Solicitando autorización para la ejecución del Proyecto de Tesis.
- ✓ Se coordinó con la profesora del curso de inglés de dicha Institución para la ejecución de las sesiones de clases.
- ✓ Se elaboró la programación de contenidos para el tercer bimestre para los alumnos del quinto grado de Educación Secundaria.
- ✓ Se seleccionaron los contenidos del curso de inglés.



- ✓ Se evaluaron y validaron los instrumentos.
- ✓ Se elaboró una unidad de aprendizaje y sesiones de clase basadas en la técnica del “juego de roles” a aplicar.
- ✓ Se recolectaron materiales de apoyo para las sesiones de clase.
- ✓ Se aplicó el pre test para los alumnos del quinto grado de Educación Secundaria, de la sección “A”, en el grupo para medir el nivel de expresión y comprensión oral
- ✓ Se ejecutaron las sesiones.
- ✓ Se aplicaron los instrumentos de evaluación y observación en cada clase.
- ✓ Se aplicó el post test para los alumnos del quinto grado de Educación Secundaria, de la Institución Educativa “República Federal Socialista de Yugoslavia”.

4.8. TÉCNICAS DE PROCEDIMIENTO, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS:

Para el procedimiento de recolección y análisis de datos se hará uso de la estadística descriptiva, empleando las medidas de tendencia central, y para organizar y representar los datos se realizara el empleo de cuadros estadísticos y graficas de barras.

Para procesar y verificar la hipótesis, se utilizaron las pruebas de estadística inferencial para ver si los grupos difieren entre sí respecto a sus medidas con la formula Z_0 estandarizada.

Fórmulas estadísticas para procesar datos:

MEDIA ARITMÉTICA

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i x_i}{n}$$



La utilizaremos para obtener el promedio de notas de cada uno de los alumnos del grupo experimental para de esta manera comparar y comprobar si la estrategia influye o no en el aprendizaje que se desea alcanzar respecto al alumno.

Dónde:

- X: Media aritmética
- x_i : Datos observados
- f_i : Frecuencia absoluta simple
- n: tamaño de la muestra

VARIANZA

$$S = \frac{\sum f_i x_i - n\bar{x}}{n-1}$$

Se utilizará para poder observar en qué grado varían las notas de los alumnos antes y después de aplicar la técnica juego de roles respecto a la media aritmética.

Dónde:

- f_i : Frecuencia absoluta simple
- x_i : Datos observados
- x: Media aritmética
- n: Tamaño de muestra

COEFICIENTE DE VARIACIÓN

$$C.V = \frac{\sigma}{\bar{X}}$$

La utilizaremos para observar cuál de los grupos (experimental o de control) tiene el mayor puntaje.

Dónde:

- \bar{X} : media aritmética.



MODA

$$Mo = \text{Límite inferior} + [A / A + A] \times A$$

La utilizaremos para observar el valor (nota) que más se repite en las evaluaciones que realizaremos.

Una vez obtenida la moda se podrá ver cómo nivel influye en la media aritmética, ya que éstas no son iguales.

Dónde:

A = fmo – fanterior

A = fmo – fposterior



CAPÍTULO V



5. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

5.1. RESULTADO DEL PRETEST EN EL GRUPO EXPERIMENTAL DE LOS ESTUDIANTES DEL 5 "A":

CUADRO N° 01: COMPARACIÓN DE LA DISTRIBUCIÓN PORCENTUAL DE LOS RESULTADOS DEL PRETEST DE LOS ESTUDIANTES DEL 5 "A".

PRETEST – TÉCNICA JUEGO DE ROLES			
Escala valorativa	Calificativo	Grupo Experimental 5 "A"	
		N° alumnos	%
EXCELENTE	19-20	0	0%
BUENO	15-18	0	0%
REGULAR	11-14	0	0%
DEFICIENTE	00-10	14	100%
TOTAL		14	100%

FUENTE: Pretest del Grupo Experimental en los estudiantes del 5^oA", de la I.E. República Federal Socialista de Yugoslavia.

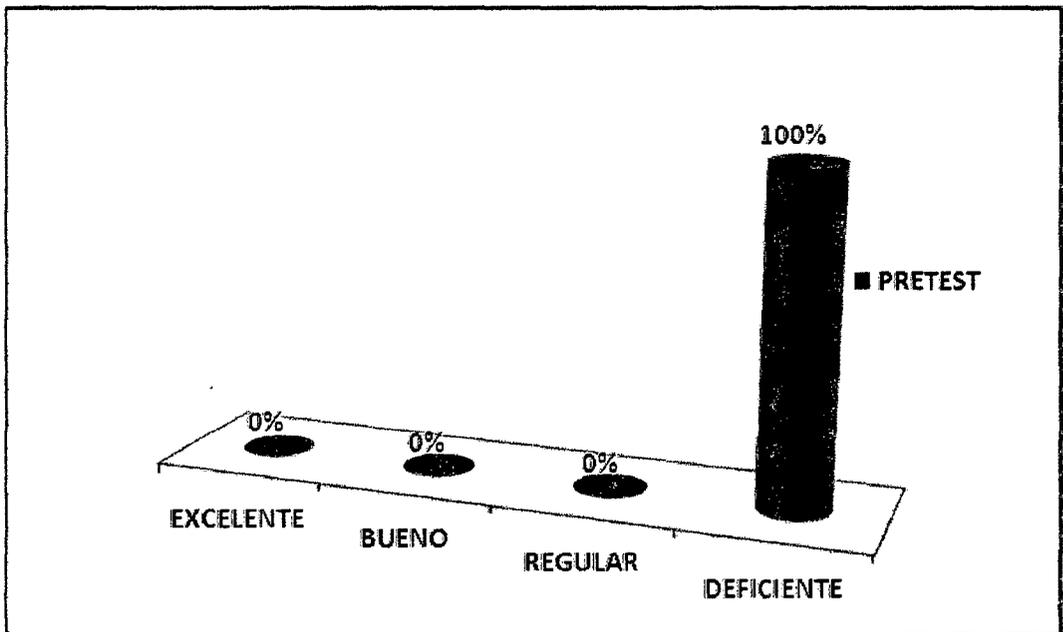


CUADRO N° 02: INDICADORES ESTADÍSTICOS DEL PRETEST EN LOS GRUPOS EXPERIMENTAL DE LOS ESTUDIANTES DEL 5 "A".

INDICADORES ESTADÍSTICOS	PRETEST
	GRUPO EXPERIMENTAL
MEDIA ARITMÉTICA	07
MEDIANA	07
MODA	07
DESVIACIÓN ESTÁNDAR	2,9
COEFICIENTE DE VARIACIÓN	38.44

FUENTE: Pretest De la técnica juego de roles del Grupo experimental en los estudiantes del 5° "A", de la I.E. República Federal Socialista de Yugoslavia.

GRÁFICO N° 01: DISTRIBUCIÓN PORCENTUAL DE LOS RESULTADOS DEL PRETEST EN EL GRUPO EXPERIMENTAL DE LOS ESTUDIANTES DEL 5 "A".



FUENTE: Pretest De la técnica juego de roles del Grupo experimental en los estudiantes del 5° "A", de la I.E. República Federal Socialista de Yugoslavia.



❖ ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Los resultados obtenidos en el pre test, una vez aplicado la primera parte de la estrategia didáctica, corroboran lo que se consideró en el planteamiento del problema con respecto a la técnica juego de roles. Esto lo podemos verificar en los cuadros N° 01 y su respectivo gráfico, los cuales demuestran que el grupo experimental, conformado por el 5to "A", presenta notorias dificultades en la expresión y comprensión oral en el idioma inglés. El grupo experimental estuvo constituido por 14 estudiantes, de los cuales, el 100% se ubicó en el nivel DEFICIENTE (00 – 10). En cuanto a los indicadores estadísticos, el grupo Experimental obtuvo un promedio de 07 en la media y mediana. Además, en la moda se obtuvo 07.

Con respecto a la desviación estándar, el grupo experimental arrojó un puntaje de 2,9.

Por último, el coeficiente de variación señaló en el grupo experimental 38.44 puntos. Es decir, la variación fue alta.

Estos bajos resultados obtenidos en el grupo reflejan las serias dificultades que tienen los estudiantes en cuanto a la expresión y comprensión oral, ya que no están en la capacidad de entablar un diálogo de manera fluida en inglés así mismo no han desarrollado la habilidad de listening para poder mantener un diálogo de manera natural y espontánea.

Estas son las diversas razones que determinan sus limitaciones y carencias para un adecuado desarrollo de la capacidad de expresión y comprensión oral.



5.2. RESULTADO DEL POSTEST EN EL GRUPO EXPERIMENTAL DE LOS ESTUDIANTES DEL 5 "A"

CUADRO N° 03: COMPARACIÓN DE LA DISTRIBUCIÓN PORCENTUAL DE LOS RESULTADOS DEL POSTEST EN EL GRUPO EXPERIMENTAL DE LOS ESTUDIANTES DEL 5 "A".

POSTEST – TÉCNICA JUEGO DE ROLES			
Escala valorativa	Calificativo	Grupo Experimental 5 "A"	
		N° alumnos	%
EXCELENTE	19-20	0	0%
BUENO	15-18	5	36%
REGULAR	11-14	9	64%
DEFICIENTE	00-10	0	0%
TOTAL		14	100%

FUENTE: Postest De la técnica juego de roles del Grupo experimental en los estudiantes del 5 "A", de la I.E. República Federal Socialista de Yugoslavia.

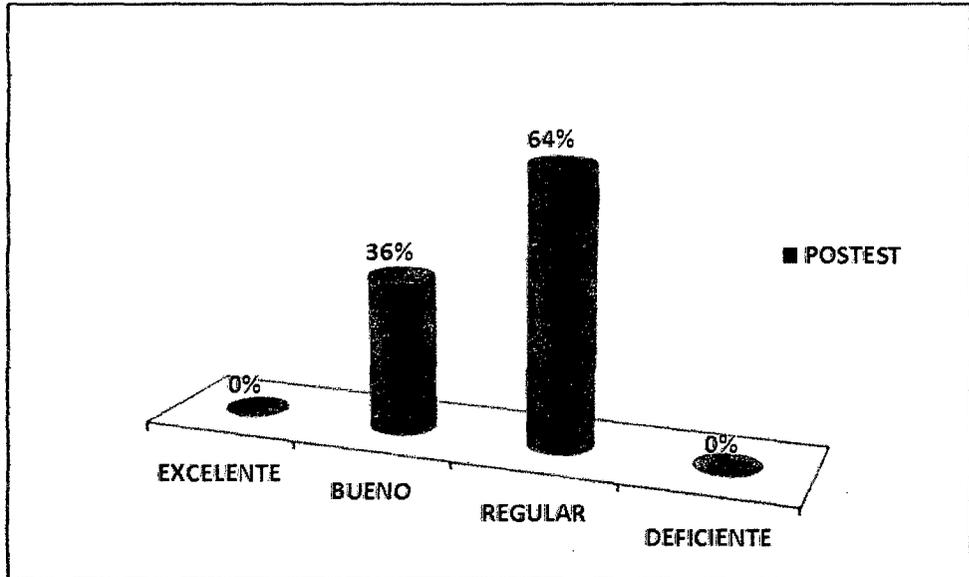
CUADRO N° 04: INDICADORES ESTADÍSTICOS DEL PRETEST EN EL GRUPO EXPERIMENTAL DE LOS ESTUDIANTES DEL 5 "A".

INDICADORES ESTADÍSTICOS	POSTEST
	GRUPO EXPERIMENTAL
MEDIA ARITMÉTICA	14
MEDIANA	14
MODA	14
DESVIACIÓN ESTÁNDAR	4.5
COEFICIENTE DE VARIACIÓN	32.19

FUENTE: Postest De la técnica juego de roles del Grupo experimental en los estudiantes del 5° "A", de la I.E. República Federal Socialista de Yugoslavia.



GRÁFICO N° 02: DISTRIBUCIÓN PORCENTUAL DE LOS RESULTADOS DEL POSTEST EN EL GRUPO EXPERIMENTAL DE LOS ESTUDIANTES DEL 5 "A".



FUENTE: Postest De la técnica juego de roles del Grupo experimental en los estudiantes del 5° "A", de la I.E. República Federal Socialista de Yugoslavia.

❖ ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Los resultados obtenidos en el postest, una vez aplicado la técnica juego de roles, demuestran que dicha técnica fue significativa para mejorar la capacidad de expresión y comprensión oral en los estudiantes. Esto lo podemos verificar en los cuadros N° 01 y su respectivo gráfico, los cuales demuestran que el grupo experimental, conformado por el 5to "A", presenta notorias mejorías capacidad de expresión y comprensión oral en el idioma inglés. El grupo experimental estuvo constituido por 14 estudiantes, de los cuales, el 36% se ubicó en el nivel BUENO (15 - 18) y el 64% se ubicó en el nivel REGULAR (11 - 14). En cuanto a los indicadores estadísticos, el grupo Experimental obtuvo un promedio de 14 en la media y mediana. Además, en la moda se obtuvo 14.

Con respecto a la desviación estándar, el grupo experimental arrojó un puntaje de 4.5.

Por último, el coeficiente de variación señaló en el grupo experimental 32.19 puntos. Es decir, la variación fue alta.



Estos resultados obtenidos en el grupo reflejan la eficiencia de la técnica aplicada en los estudiantes en cuanto a la expresión y comprensión oral en el idioma inglés, ya que tienen en la capacidad de entablar un diálogo de manera fluida en inglés así mismo no han desarrollado la habilidad de listening para poder mantener un diálogo de manera natural y espontánea.

5.3. RESULTADOS DEL PRETEST Y POSTEST EN EL GRUPO EXPERIMENTAL DE LOS ESTUDIANTES DEL 5° "A":

CUADRO N° 03: COMPARACIÓN DE LOS RESULTADOS DEL PRETEST Y POSTEST EN EL GRUPO EXPERIMENTAL DE LOS ESTUDIANTES DEL 5° "A".

Escala valorativa	Calificativo	PRETEST		POSTEST	
		Grupo experimental 5 "A"		Grupo experimental 5 "A"	
		N° alumnos	%	N° alumnos	%
EXCELENTE	19-20	0	0%	0	0%
BUENO	15-18	0	0%	5	36%
REGULAR	11-14	0	0%	9	64%
DEFICIENTE	00-10	14	100%	0	0%
TOTAL		20	100%	20	100%

FUENTE: Postest De la técnica juego de roles del Grupo experimental en los estudiantes del 5° "A", de la I.E. República Federal Socialista de Yugoslavia.

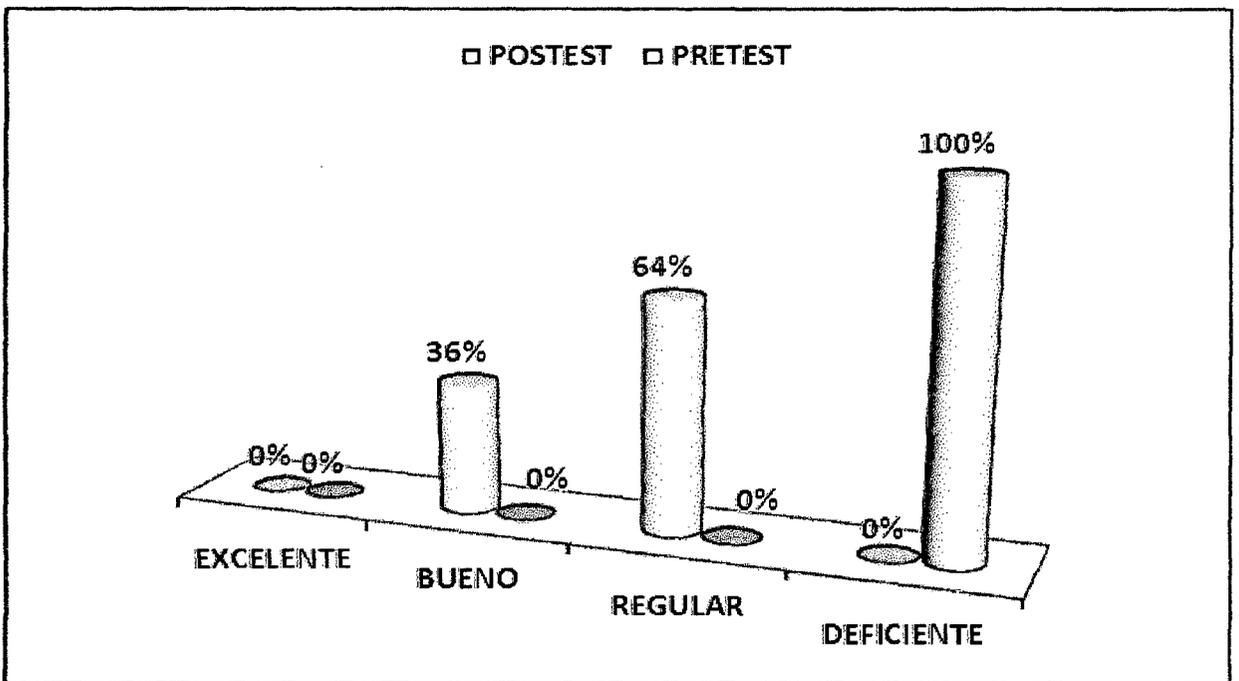


CUADRO N° 04: INDICADORES ESTADÍSTICOS DEL PRETEST Y POSTEST EN EL GRUPO EXPERIMENTAL DE LOS ESTUDIANTES DEL 5 "A".

INDICADORES ESTADÍSTICOS	GRUPO EXPERIMENTAL		GANANCIA INTERNA
	PRETEST	POSTEST	
MEDIA ARITMÉTICA	07	14	07 PUNTOS A FAVOR DEL POSTEST
MEDIANA	07	14	
MODA	07	14	
DESVIACIÓN ESTÁNDAR	2,9	4.5	
COEFICIENTE DE VARIACIÓN	38.44	32.19	

FUENTE: Postest De la técnica juego de roles del Grupo experimental en los estudiantes del 5° "A", de la I.E. República Federal Socialista de Yugoslavia.

GRÁFICO N° 03: DISTRIBUCIÓN PORCENTUAL DE LOS RESULTADOS DEL PRETEST Y POSTEST EN EL GRUPO EXPERIMENTAL DE LOS ESTUDIANTES DEL 5"A".



FUENTE: Postest de la técnica juego de roles del Grupo experimental en los estudiantes del 5° "A", de la I.E. República Federal Socialista de Yugoslavia.



❖ ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Comparados el pretest y postest del grupo experimental, se pudo apreciar que, en el primero, el 100% de los estudiantes se ubicaron en el nivel DEFICIENTE (00-10), mientras que en el segundo, un 0% se ubicó en este nivel. En el pretest EL 0% de los alumnos se ubicaron en el nivel REGULAR (11- 14), y en el postest fue de un 64%. Por último, los estudiantes no alcanzaron, en el pretest el nivel BUENO (15-20) a diferencia del postest se ubicó, con un 36%.

De lo mencionado anteriormente, permite concluir que con la aplicación de la técnica juego de roles, los alumnos mejoraron su capacidad de expresión y comprensión, pues el (0%) se ubicaron en el nivel MALO (00-10); mientras que la gran mayoría (64%); en el nivel REGULAR (15-20).

Con respecto a los indicadores estadísticos, en el pretest, obtuvieron de promedio 07, mientras que en el postest, más del doble, 14. Además, en el pretest, tanto en la mediana como en la moda alcanzaron 07, y en el postest, obtuvieron 14 en ambas medidas. Por último, se obtuvo 07 puntos de ganancia interna a favor del postest.

Estas puntuaciones y niveles alcanzados por los estudiantes en el postest con respecto al pretest no hacen más que confirmar la efectividad de la técnica juego de roles, ya que mediante su aplicación momento por momento, de manera organizada y gradual se logró obtener resultados confortadores.

Lo mencionado anteriormente se explica porque corrigieron los errores cometidos en el pretest. Ellos lograron asimilar los contenidos teóricos y lo reflejaron en la práctica con determinada solvencia.



CUADRO N° 05: MEDIDAS ESTADÍSTICAS DE LAS CALIFICACIONES OBTENIDAS EN EL PRE Y POST TEST EN LOS ESTUDIANTES DEL 5 "A"

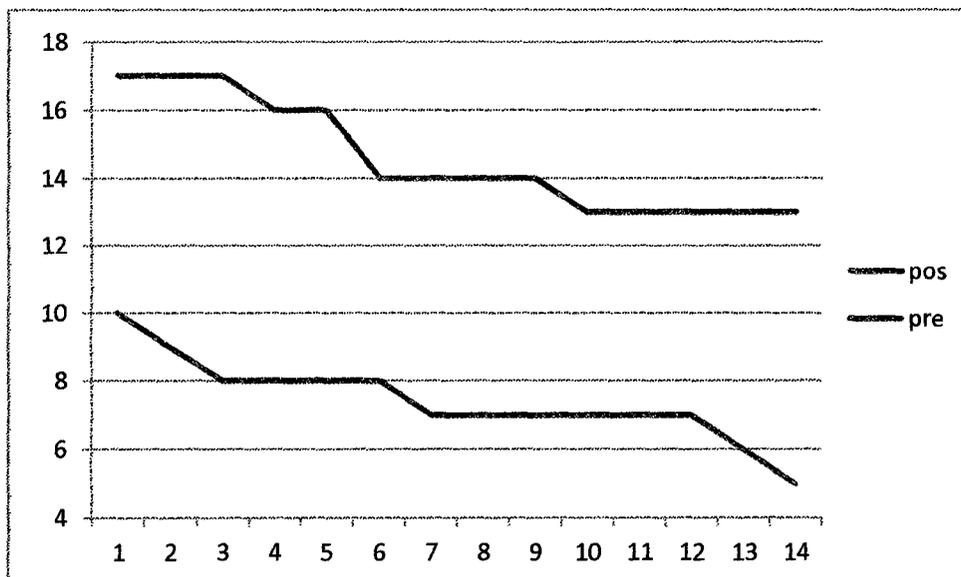
Estadísticos de grupo

	GRUPOS	N	Media	Desviación típ.	Error típ. de la media
Numeros	POSTEST	14	14,57	1,651	,441
	PRETEST	14	7,43	1,222	,327

Fuente: SPSS v. 21

INTERPRETACIÓN: El cuadro N° 05 se muestran los estadígrafos calculados con los resultados del pre-test y post-test, aplicado a los alumnos del 5° grado A, en la cual podemos observar que en el post-test los alumnos lograron un promedio mayor de (15.52) mientras que en el pretest obtuvieron un promedio menor de (7.45)

GRÁFICO N° 04: RESULTADOS DEL PRETEST Y POSTEST EN EL GRUPO EXPERIMENTAL DE LOS ESTUDIANTES DEL 5"A".



FUENTE: Comparación de las notas obtenidas entre Postest y pretest de la técnica juego de roles del Grupo experimental en los estudiantes del 5° "A", de la I.E. República Federal Socialista de Yugoslavia.

CUADRO N° 06: PRUEBA DE COMPARACIÓN DE PUNTAJES PROMEDIOS DEL GRUPO EXPERIMENTAL EN EL PRE TEST Y POST TEST DE LOS ESTUDIANTES DEL 5“A”.

Prueba de muestras independientes

	Prueba de Levene para la igualdad de varianzas		Prueba T para la igualdad de medias						
	F	Sig.	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Error típ. de la diferencia	95% Intervalo de confianza para la diferencia	
								Inferior	Superior
Se han asumido varianzas iguales	3,752	,064	13,010	26	,000	7,143	,549	6,014	8,271
Números No se han asumido varianzas iguales			13,010	23,962	,000	7,143	,549	6,010	8,276

Fuente: SPSS v. 21



CAPÍTULO VI



DISCUSIÓN

El idioma inglés es el segundo habla del mundo por lo que se hace necesario e impredecible aprenderlo, ya que la mayoría de la información científica y tecnológica se encuentra en este idioma.

Por lo tanto hoy en día se hace necesario el uso de nuevas técnicas innovadoras para la enseñanza del idioma inglés en las instituciones Educativas, que por lo general usan una metodología tradicional limitándose a la mera transmisión de conocimientos gramaticales, lo cual no contribuye a que los alumnos adquieran una competencia comunicativa dejando de lado el desarrollo de las habilidades (speaking and listening).

El trabajo de investigación propuso diseñar y aplicar una estrategia didáctica basada en la técnica juego de roles poniendo en práctica diálogos escenificados basados situaciones de la vida diaria, con la finalidad de desarrollar en los alumnos la capacidad de expresión comprensión oral, además de crear un ambiente emocionalmente saludable en donde los alumnos tímidos e introvertidos puedan sentir confianza; tal como concluyen estos autores:

Harni s. (2007): El uso del juego de roles hace que la actividades de conversación sean más divertidas e interesantes para aprender el idioma inglés, así mismo ayuda a los estudiantes tímidos, al proporcionar una máscara, donde los estudiantes con dificultades al hacer una conversación son desinhibidos.

Sanz (2007): por medio del juego de roles el niño va a expresar sus sentimientos, emociones, desarrollar su nivel de socialización con su entorno permitiéndole de esta manera formar habilidades requeridas para su futuro.

Esta técnica ha ayudado a que alumnos puedan expresarse con fluidez y naturalidad a través del idioma inglés y no sea un obstáculo para poder desarrollarse profesionalmente en diferentes ámbitos y en cualquier parte del mundo.



En nuestras diversas prácticas pre profesionales se evidenciaba el bajo nivel de desarrollo de la capacidad de expresión y comprensión oral, debido a la educación tradicional, insuficiente investigación, preparación y capacitación de los docentes; como consecuencia no se producía un adecuado desarrollo de esta capacidad como lo demuestran los resultados del pretest.

Con respecto a lo mencionado y en base a los deficientes resultados obtenidos en el pretest (como lo muestra el cuadro N° 01- gráfico N° 01), se comprobó la necesidad de mejorar la capacidad de expresión y comprensión oral, por ello proponemos la estrategia didáctica basada en la técnica juego de roles, que tiene como objetivo mejorar dicha capacidad en los estudiantes.

Los datos obtenidos en el pretest demostraron las limitaciones de los estudiantes en la capacidad de expresión y comprensión oral. Esto, debido a varios aspectos, como los docentes con escasas herramientas y el abordaje de estrategias, métodos y técnicas, la falta de capacitación constante, y por último la falta de motivación por aprender el idioma inglés. Por ende los alumnos no tienen la capacidad para responder a las preguntas del profesor y mucho menos para entablar un dialogo.

Resulta necesario resaltar que precisamente los errores mencionados se consideraron como indicadores del instrumento de evaluación de la estrategia. Evaluados en este sentido, las bajas calificaciones obtenidas en el pretest reflejan una vez más, la falta de práctica en esta capacidad; debido a que en la institución educativa no se desarrolla dicha capacidad utilizando técnicas innovadoras contextualizadas a su entorno social e interés particular del estudiante, ya que en el proceso de enseñanza – aprendizaje es fundamental el desarrollo adecuado de las capacidades.

Luego de aplicar nuestra técnica juego de roles, se obtuvo lo siguiente:

En cuanto a los datos obtenidos en el postest (cuadro N° 03- gráfico N° 02) del grupo experimental, se observó una puntuación significativa. Estos resultados demuestran claramente la diferencia de puntajes entre pretest y postest. Esto se explica, al aplicar se dieron muchos cambios ya que alumno era capaz de



entender lo que el profesor estaba preguntando y dar sus propias opiniones y asimismo de entablar una conversación de manera natural y espontánea. Así, se consolidó el objetivo general, se verificó la eficacia de la aplicación de la estrategia y se comprobó la hipótesis de investigación: La estrategia didáctica basada en la técnica juego de roles, mejora el desarrollo de la capacidad de expresión y comprensión oral.



CAPÍTULO VII



CONCLUSIONES

Después del análisis de los resultados, se llegó a las siguientes conclusiones:

- Se verificó, a través del pretest, que los estudiantes reflejaron limitaciones en relación a la expresión y comprensión oral, pues se observó que el 100 % se ubicó en el nivel deficiente y esto se debe, a que los docentes no ponen énfasis al enseñar para desarrollar esta capacidad.
- Se logró diseñar una propuesta de la estrategia didáctica basada en la técnica juego de roles de acuerdo a la programación anual de la institución educativa.
- La aplicación de la técnica juego de roles ha permitido que los estudiantes al realizar el post test desarrollen significativamente la capacidad de expresión y comprensión oral, pues se observó que el 64 % de los estudiantes alcanzó el nivel regular y el 36 % en nivel bueno.
- Se ha demostrado que la estrategia didáctica basada en la técnica juego de roles influyó significativamente en el desarrollo de la capacidad de expresión y comprensión oral, ya que comparando los resultados del pretest con el post test se obtuvo una ganancia interna de 07 puntos.



CAPÍTULO VIII



SUGERENCIAS

- Se recomienda aplicar la técnica juego de roles en el desarrollo de las clases del idioma inglés, en los niveles de primaria y posteriormente en secundaria considerando el grado de rigurosidad en cada nivel ya que esta técnica permite un mejor desenvolvimiento en clase facilitándole expresar sus ideas, opiniones y sentimientos a través del idioma inglés. Asimismo permite integrar al grupo creando un ambiente de armonía y una buena convivencia entre los alumnos.

- La elaboración de los diálogos para el juego de roles deben basarse en situaciones reales de la vida cotidiana para que los alumnos se sientan familiarizados y motivados con el tema, de esta manera participen durante el desarrollo de la clase.

- Es recomendable que los diálogos estén relacionados con la gramática de los temas programados en plan anual del año electivo.

- Utilizar materiales didáctico como: flashcards, objetos reales, posters, videos, diccionarios, etc. Previos a realizar el juego de roles, que permitan al estudiante tener una idea más amplia y clara hacer de lo que se va a tratar el tema.

- Se deben enseñar las tres capacidades, enfocadas en la expresión y comprensión oral.



CAPÍTULO IX



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

TESIS

- ❖ DÍAZ Y SAL Y ROSAS, & DÍAZ T. (2009). Tesis "Diseño y Aplicación de una Propuesta didáctica basada en el aprendizaje cooperativo para el desarrollo de la expresión oral y su influencia en el rendimiento académico en los alumnos del primer año de educación secundaria de la institución educativa República Federal Socialista de Yugoslavia".
- ❖ GRAVES A. (2008). A Master's Research Project. "Is role-playing an effective teaching method?" The Faculty of the College of Education Ohio University.
- ❖ HARNI S. (2007). Tesis titulada, "Using role play in teaching speaking English" department faculty of Tarbiyah and teachers training Syarif Hidayatullah Jakarta state islamic university.
- ❖ MOSTACERO & MAGUIÑA (2008). Tesis titulada, "Modulo de aprendizaje basado en actividades de conversación y su influencia en el aprendizaje del idioma Inglés en los alumnos del tercer año de educación secundaria de la institución educativa República Argentina".
- ❖ RIVERA & ROLDAN (2009). Tesis titulada, "Propuesta y Aplicación de una estrategia didáctica: motivación, comprensión, escenificación, de un guion en inglés (M.C.E.G.I) basado en la técnica del drama y su influencia en el rendimiento académico del idioma Inglés de los estudiantes del segundo año de educación secundaria de la Institución Educativa Pedro Pablo Atusparia".
- ❖ SANZ V. (2007). Tesis titulada, "El juego de roles en la edad de cinco años"
- ❖ VALVERDE & FRANCISA (2006). Tesis titulada, "Programa de juegos dramáticos para mejorar las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I.E N° 313 Miraflores Alto".



LIBROS DE CONSULTA

- ❖ ALVAREZ Z. (1995). *Metodología de la investigación científica. Materiales para la maestría de ciencias de la comunicación*. Universidad del oriente. Santiago de Cuba.
- ❖ AMATO R. (1996). *Making It Happen: Interaction in the Second Language Classroom, from Practice to Theory*. White Plains, NY: Addison Wesley.
- ❖ ANDERSON L. & LYNCH T. (2002). *Listening*. Oxford: Oxford.
- ❖ ANTICH L. (1986). *Metodología de la enseñanza de lenguas extranjeras*. La Habana. Cuba.
- ❖ BOBADILLA S. & GONZALES B. (2000). *Influencia de las experiencias directas en el mayor logro de las competencias de aprendizaje en el cine de ciencias y ambientes*.
- ❖ BYRNES H. (1984). *El papel de la comprensión oral, una base teórica. Análisis de lenguas extranjeras*.
- ❖ CALERO P. (1998). *Educación jugando, colección para educadores*, lima-Perú San Marcos.
- ❖ CAMPOS C. (2000). *Estrategias didácticas apoyadas en tecnología* México.
- ❖ CHOATE J. & RAKES T. (1989). *La actividad de escucha estructurada, un modelo para mejorar la comprensión oral*. Barcelona: ICE/ Horson.
- ❖ COY & ORTIZ R. (1998). *Sistematización de estudios sobre estrategias, métodos y programas para pensar y crecer*. La Habana.



- ❖ DIAZ F. (1986). *Estrategias didácticas*. México.
- ❖ DOFF A. (1990). *Teach English: A Training Course for Teachers*. Cambridge: Cambridge University Press in Association with the British Council,
- ❖ FAEDO A. (2003). *Ejercicios comunicativos para la enseñanza de la actividad audio-oral del inglés a estudiantes cubanos de los I.S.P.* Tesis doctoral en ciencias pedagógicas. Instituto Estatal de Lenguas Extranjeras de Kiev, Ucrania.
- ❖ FEYTEN C. (1991). *El poder de la capacidad de escucha: Una dimensión pasada por alto en la adquisición del lenguaje*. Diario de lenguas modernas.
- ❖ FERREIRO R. (2003). *Estrategia didáctica alumnos del cuarto grado "A" del segundo ciclo de Educación Primaria de menores del Centro Educativo 89009*.
- ❖ GALVEZ V. (1992). *Métodos y Técnicas de Aprendizaje* 3ra Edición Asociación Martínez Campañan. Cajamarca.
- ❖ GIL M. (2000). *La comprensión auditiva en L2. Memoria de master*. Universidad nacional de Nebrija.
- ❖ HEARN L. & GARCES A. (2003). *Didáctica del inglés*. Madrid. Editorial Pearson.
- ❖ HOLDER S. & ROGERS M. (1998). *English language teaching*. Mexico
- ❖ KRASHEN S. (1981). *Adquisición Del Segundo idioma*. Editorial Oxford: Pergamon.



- ❖ LYNCH T. & MENDELSON D. (2002). *Escuchar: introducción a la lingüística aplicada*. New York: Oxford.
- ❖ MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2010). *Diseño Curricular Nacional del Perú*. Ministerio de Educación.
- ❖ MUÑOZ J. (1992). *La adquisición de lenguas extranjeras*. Madrid: Visor.
- ❖ PHILLIPS S. (2001). *Young learners: resource book for teacher*. (6th ed.) England: Oxford University press.
- ❖ QUESADA R. (2001). *Como planear la enseñanza estratégica*. Lima: Limusa.
- ❖ RAMIREZ E. (2003). *Indicadores de estrategias de solución en una tarea informatizada de visualización especial*. Editorial Relieve. Vo' 4, N° 02 consultado en agosto del 2012.
- ❖ REAL ACADEMIA ESPAÑOLA (1992). *Diccionario de la Lengua Española* 2da Edición España – Madrid.
- ❖ RODRIGUEZ M. (2004). *Aproximaciones al estudio de las estrategias como resultado científico*; material digital presentado en centro de estudios de ciencias pedagógicas. Universidad Pedagógica Félix Valera.
- ❖ SOVERO H. (2005). *La Tutoría y la Orientación Educacional*. Ediciones Abedul, 2da Edición.
- ❖ VYGOTSKY L. (1989). *La teoría histórico cultural de LS Vigotsky*.
- ❖ WIDDOWSON H. (1971). *The teaching of rethoric to students of science and technology*.



PÁGINAS WEB

- ❖ GAMSON A. (1966). Orígenes de los juegos de roles. Actualizado el 05.10.11 y Publicado el 22.05.09
http://es.wikipedia.org/wiki/Juego_de_rol

- ❖ POWER (2005). C. Not the Queen's English, citado por Carla Power, revista Newsweek, (Marzo7, 2005).

- ❖ THE INTERNET TESL JOURNAL, Vol. II, No. 4.(1996).
http://revistas.concytec.gob.pe/scielo.php?pid=S1680-38172005000100010&script=sci_arttext

- ❖ KITAO K. (1996) British Council

<http://iteslj.org/Articles/Kitao-WhyTeach.html>.

- ❖ FREEMAN, D (2003) Techniques and Principles in Language Teaching. 2d ed. New York:

<http://es.scribd.com/doc/133582468/Drills-Dialogues-and-Role-Plays-pdf>

ANEXOS

PRE TEST

Student's Name:

Grade: Section:

Date:



INSTRUCCIÓN: A continuación tienes una serie de ítems, para responder debes estar atento a las indicaciones de la profesora para después

I. SAY IN AN ORAL WAY YOUR PERSONAL INFORMATION. (04 pts.)

Personal Information

What is your first name? *Jair*

What is your surname (family name)?

Where are you from? *Perú*

What is your job? Or: What do you do..... *I'm student*

What is your address? *Ranchero E 14 Lt 14*

What is your phone number? *966129366*

How old are you? *11B*

II. PRACTICE THE FOLLOWING CONVERSATION WITH THE APPROPRIATE PRONUNCIATION AND ENTONATION. (04 pts.)

CONVERSATION:

A. **Vicky:** I had a wonderful dream last night.

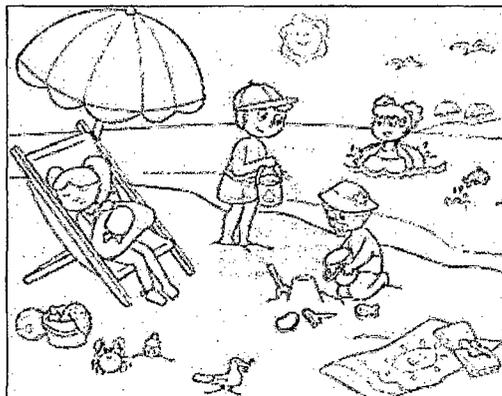
B. **Tom:** what did you dream?

A. **Vicky:** I was a famous person and I was singing in a concert. And a lot of people were shouting my name.

B. **Tom:** what happened more?

A. **Vicky:** I was dancing with Justin Bieber, but my mother woke up.

III. LISTEN TO THE TEACHER AND CHOOSE THE BEST ALTERNATIVE (03 pts.)



01

✓ Somebody goes to the beach.

✓ Nobody is in the beach.

✓ Everybody goes to the beach.

02

✓ Everybody is using sunglasses.

✓ There are sunglasses on the sand.

✓ The sunglasses are dirty.

03

✓ Everywhere there are umbrellas.

✓ Nobody uses an umbrella.

✓ Nowhere there is an umbrella.

IV. LISTEN TO THE TEACHER AND WRITE THE SENTENCES. (03 pts.)

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

V. LOOK AT THE PICTURE AND FOLLOW THE CONVERSATION ORALY. (03 pts.)

Detective: Have you seen to Selena during the week?

Mother:

Detective: Did you visit to her?

Mother:

Detective: have you known the suspect?

Mother:

Detective: thanks for your information

Mother:



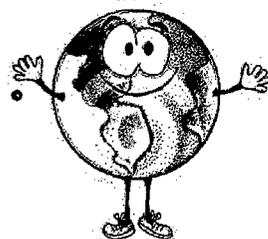
VI. ORDER THE TEXT IN A LOGICAL SEQUENCE. (03 pts.)

- ✓ When did you go back from Huaraz?
- ✓ Hello, Peter. How are you? Where did you go in your vacation?
- ✓ Hi, Alicia. I am very well, I went to Huaraz.
- ✓ I went back last week.
- ✓ How many days did you stay there?
- ✓ Did you like Huaraz?
- ✓ I stayed there for five days.
- ✓ Of course, I did. I enjoyed it very much.



YOU ARE SMART!!!! 

LESSON PLAN



I. GENERAL INFORMATION:

1. **Institution** : "República Federal Socialista de Yugoslavia"
2. **Topic** : what should you do to stop pollution?
3. **Grade** : 5^{to} "A".
4. **Date** : .../.../...
5. **Length** : 2 hours.
6. **Teacher** : Amelia Otàrola Velebàn
7. **Trainee-teachers** : Esmeralda Mery Aburto Rodríguez.
Liliana Karina Chilon Mestanza.

II. ATTITUDES AND CAPACITIES:

CAPACITIES	CONTENTS	EXPECTED LEARNING
<p>ORAL EXPRESSION AND COMPREHENSION</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Recognize the difference between should and must. ❖ Expressing advice, obligation and prohibition. ❖ Dialogue about the importance of protecting our environment. <p>TEXT COMPREHENSION</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Identify the use of should or shouldn't to give advice. ❖ Recognize the use of must or mustn't to talk about obligation and prohibition correctly 	<p>Communicative functions:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Talk about the importance of protecting our environment. <p>Language:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Should, shouldn't Must, mustn't <p>Vocabulary:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Environment, pollution, recycle, planet, factories, global warming, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Recognize the difference between should and must talking about the environment. ❖ Expressing advice, obligation and prohibition about how to stop pollution using, Should, must. ❖ Talking with their partners about the importance of protecting our environment.
ATTITUDES		
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Perseverance in conversation activities during the class. ❖ Respect and value people's ideas, beliefs and culture. 		

III. DIDACTIC SEQUENCE:

EVENTS	TIME	STRATEGIES	RESOURCES
<p style="text-align: center;">BEGINNING</p>	<p style="text-align: center;">15'</p>	<p>MOTIVATION</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ The teacher greets to their students ❖ Review about the last class. ❖ The students make a "wordplay" they have to put the letter in place of a number to finish a word. 	<p style="text-align: center;">Pictures Voice Board Marker</p>
		<p>COGNITIVE CONFLICT.</p> <p style="text-align: center;">The teacher asks the question: what should you do to stop pollution?</p>	
<p style="text-align: center;">PROCESS</p>	<p style="text-align: center;">40'</p>	<p>KNOWLEDGE BUILDING-UP. Information processing strategies.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ The students look at the pictures related to stop pollution and protect the environment. ❖ The students learn differences between the modals: should and must. ❖ The students listen to the pronunciation of the question words and practice the pronunciation. ❖ The students make some exercises on the board ❖ Receive a sheet to practice the vocabulary and make some exercises. ❖ the students make groups of 5. ❖ The students practice the conversation. ❖ The students go to the board and make the role play. 	<p style="text-align: center;">Pictures mimics Pencil Voice Board Marker Wallpapers flashcards</p>
		<p>LEARNING APLICATION.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Talk in groups about the importance of protecting our environment. ❖ Practice the role play in groups. 	
<p style="text-align: center;">ENDING</p>	<p style="text-align: center;">35'</p>	<p>EVALUATION Evaluation Strategies.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Role play 	<p style="text-align: center;">Voice mimics</p>

IV. ASSESSMENT:

CAPACITIES	INDICATORS	TECHNIQUE	INSTRUMENT
<p>ORAL EXPRESSION AND COMPREHENSION</p> <p>TEXT COMPREHENSION</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Recognize the difference between should and must talking about the environment in the sentences correctly. ❖ Express advice, obligation and prohibition about how to stop pollution using, Should, and must in a dialogue with good pronunciation and intonation. ❖ Talk with their partners about the importance of protecting our environment in a role play with good pronunciation and fluency. ❖ Identify the use of should or shouldn't to give advice in sentences given in the sheet correctly. ❖ Identify the use of should or shouldn't to give advice. ❖ Recognize the use of must or mustn't to talk about obligation and prohibition in the worksheet correctly 	<p>Systematic observation.</p> <p>Role play</p>	<p>Observation guide.</p>

V. ATTITUDES:

ATTITUDES	STUDENTS BEHAVIOR	INSTRUMENT
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Perseverance in conversation activities during 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Participate by their own initiative. ❖ Develop and make the activities at time. 	<p>OBSERVATION GUIDE.</p>
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Respect and value people's ideas, beliefs and cultures. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Express their ideas respecting others'. ❖ Pay attention to their classmates' participations. 	

VI. BIBLIOGRAPHY:

1. DISEÑO CURRICULAR NACIONAL DE EDUCACIÓN BÁSICA REGULAR Ministerio de Educación, Lima, 2010.
2. English Book, (2008) Press Santillana. Ministerio de Educación.
3. New English Book File, "Elementary student's book", (1997) Oxford University press.
4. Eastwood John. (1999)"OXFORD PRACTICE GRAMMAR". Oxford.
5. Oxford Dictionary for Advanced Learners 7th Edition.

VII. FIRMAS:

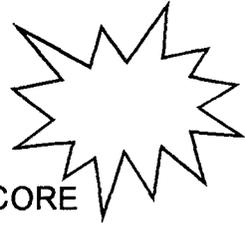
Esmeralda Aburto Rodríguez

Liliana Chilon Mestanza

Amelia Otarola Veleban
Docente I.E

Betty Risco Rodríguez
Docente UNS

"What should you do to stop pollution?"



Student's Name:

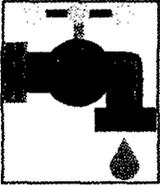
Grade: 5^{to}

Section: "A"

Date:

SCORE

I. COMPLETE WITH SHOULD /SHOULDN'T



Youleave the water running after drinking from the tap



Youwrite on both sides of the paper



Youprotect wild animal species



Youthrow litter on the sand or in the street



Youcut down trees



Youtake part in campaigns for planting trees in your town

II. MAKE SENTENCE USING MUST / MUSTN'T.

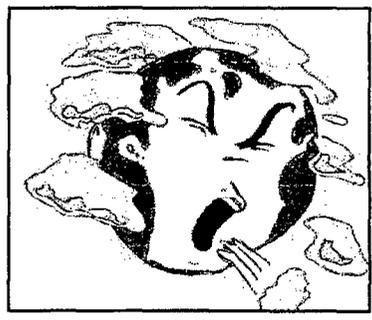
1. Colin / drink water: _____
2. Steve / run around: _____
3. Tina /dig a hole: _____
4. Sarah/ water/ trees: _____
5. Andrew /pick flowers: _____

III. COMPLETE THE FOLLOWING CLASS RULES WITH MUST OR MUSTN'T.

1. You.....be quiet when someone else is speaking.
2. You.....listen to the teacher.
3. You.....arrive in class on time.
4. You.....eat in class.

Role Play

INTEGRANT'S NAMES: DATE:



"What should you do to stop pollution?"

INSTRUCTION: Complete the dialogue, practice and do the role play in groups.

SUE: Hi Juan! It's good to see you.

JUAN: Hi Sue, what heat is doing it's impossible to go to the beach now.

RITA: Yes, that's true, so we.....to protect our planet

- Shouldn't
- Should
- Mustn't

ANA: One way to do that is

ALEX: Oh yes, it's very important plant trees and we..... save water

- Should
- Shouldn't
- Must

LUCAS: In my city there are too many factories.

SUE: Yes, I believe that the factories.....

JUAN: Global warming is one of the problems nowadays.

RITA: The sea is very dirty because

ANA: Yes, that's true pollution is increasing we..... Take conscience

- Should
- Shouldn't
- Must

SUE: Well I have to go. See you soon.

JUAN: I hope to get in touch with you.

RITA: Yes of course I'd like to talk again

ALEX: Bye