

JUEGO DE ROLES: UNA ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA HABILIDAD ORAL EN INGLÉS BASADOS EN LA PÁGINA WEB ESL KIDS WORLD

Jenny Janeth Lozano Torres¹
jenny.lozano@iejomaco.edu.co
ORCID: <https://orcid.org/0009-0006-5252-5740>
Institución Educativa José María Córdoba
Colombia

Recibido: 20/10/2024

Aprobado: 28/11/2024

RESUMEN

Las políticas educativas del gobierno nacional han tratado de cambiar los paradigmas tradicionales relacionados con el aprendizaje – enseñanza del inglés, debido a las exigencias del mundo globalizado, donde el idioma inglés es una herramienta fundamental para las personas. Estos cambios pretenden promover el uso de la lengua extranjera y el desarrollo de la competencia comunicativa. Sin embargo, en la educación media se centran en la competencia lingüística. Un ejemplo de esto era la Institución Educativa José María Córdoba que empleaba metodologías tradicionales para enseñar inglés. En esta Institución las clases de inglés se centraban en el aprendizaje de gramática para desarrollar la habilidad de la escritura. Así, los estudiantes aprendían estructuras gramaticales y desarrollaban ejercicios escritos. Teniendo en cuenta lo anterior, esta propuesta estableció: ¿Cuál es la relación entre el uso de juego de roles en el salón de clase y el desarrollo de la habilidad oral en inglés de los estudiantes de

¹ Licenciada en Idiomas Modernos Español – Inglés de la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia. Especialista en Administración de la Informática Educativa y Magister en Gestión de la Tecnología Educativa de la Universidad de Santander. Actualmente estudiante del programa Doctorado en Educación en la Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Además, se desempeña como docente de inglés en la Institución Educativa José María Córdoba en donde se ha destacado por su trabajo en didáctica y metodología de la enseñanza de este idioma extranjero con experiencia de diez años en el sector educativo.

grado octavo de la Institución Educativa José María Córdoba basados en la página web ESL kids world? es decir, el proyecto de investigación pretendía brindar a los alumnos espacios para usar su habilidad oral en inglés en diferentes situaciones reales a través de juego de roles basados en actividades de la vida cotidiana y a partir del uso de una página web que contribuyó a la realización de las dramatizaciones. Por otra parte, esta propuesta se basó en la investigación-acción que implicó el diseño e implementación de una estrategia pedagógica que contribuyó a resolver un problema identificado. La estrategia consistió en ocho talleres relacionados con juego de roles y su conexión con la habilidad de hablar en inglés de los estudiantes y con lo estudiado en el sitio web.

Palabras clave: aprendizaje y enseñanza del inglés, habilidad oral en inglés, juego de roles y página web

ROLE PLAYING: A STRATEGY TO IMPROVE ORAL SKILLS IN ENGLISH BASED ON THE ESL KIDS WORLD WEBSITE

ABSTRACT

The national government's educational policies have sought to change traditional paradigms related to English language teaching and learning, due to the demands of a globalized world where English is a fundamental tool. These changes aim to promote the use of the foreign language and the development of communicative competence. However, in secondary education, the focus is on linguistic competence. An example of this was the José María Córdoba Educational Institution, which employed traditional methodologies to teach English. In this institution, English classes focused on grammar learning to develop writing skills. Thus, students learned grammatical structures and developed writing exercises. Considering the above, this proposal established: What is the relationship between the use of role-playing in the classroom and the development of English oral skills among eighth-grade students at the José María Córdoba Educational Institution, based on the ESL Kids World website? In other words, the research project aimed to provide students with opportunities to use their English oral skills in different real-life situations through role-playing activities based on daily life activities and using a website that contributed to the dramatizations. On the other hand, this proposal was based on action research, which involved designing and implementing a pedagogical strategy to solve an identified problem. The strategy consisted of eight workshops related to role-playing and its connection to the students' English-speaking skills and the content studied on the website.

Keywords: English learning and teaching, English speaking skill, role play, website.

INTRODUCCIÓN

En la era globalizada actual, la adquisición de una lengua extranjera se ha convertido en una herramienta fundamental para la comunicación efectiva y el éxito profesional. Sin embargo, en Colombia, la enseñanza del inglés como lengua extranjera ha presentado desafíos significativos, particularmente en cuanto al desarrollo de la habilidad oral.

Es por ello que en el contexto nacional es común ver como el aprendizaje del inglés ha sido reducido a la adquisición de gramática inglesa. Por esta razón, muchos estudiantes en Colombia no poseen la habilidad de comunicar sus ideas, pensamientos o sentimientos en un idioma extranjero en forma oral. El uso del idioma en el salón y las habilidades como escucha y habla, han sido pasados por alto en las clases de inglés. El aprendizaje y enseñanza del inglés incluye no sólo los conocimientos gramaticales sino también el desarrollo de las habilidades (escribir, escuchar, leer y hablar). Del mismo modo, los estudiantes pueden adquirir y mejorar su competencia comunicativa lo cual debe ser el objetivo primordial de la enseñanza de un idioma extranjero.

De esta forma, si los estudiantes quieren decir algo en inglés, la habilidad oral se convierte en una necesidad básica para hacerlo. De acuerdo con el MEN (2006) los estándares básicos de inglés establecen que los estudiantes necesitan desarrollar la competencia comunicativa que implica competencias lingüísticas, sociolingüísticas y pragmáticas, en este caso, centrar la atención en la competencia pragmática específicamente relacionada con el uso funcional de los recursos lingüísticos e implica elementos conectados con habilidad oral como discurso y competencias funcionales; de

esta forma, es necesario involucrar a los estudiantes en actividades que les permitan desarrollar la habilidad de hablar como parte de su proceso de aprendizaje de Inglés.

La habilidad oral es una de las más esenciales en el proceso de aprendizaje del inglés, ya que cuando los estudiantes se comunican en la lengua extranjera, ellos utilizan, especialmente la habilidad oral. Según Hamer (2007), “la habilidad oral es fundamental para la comunicación efectiva en un idioma extranjero”. Sin embargo, en las clases de inglés tradicionales, la enfatización en la gramática ha relegado la habilidad oral a un segundo plano.

La Institución Educativa José María Córdoba no era ajena a esta realidad. Los estudiantes de grado octavo enfrentaban dificultades para desarrollar su habilidad oral en inglés, lo que se reflejaba en su incapacidad para comunicarse de manera efectiva en situaciones cotidianas. Esta brecha se debía, en gran medida, a la falta de oportunidades para practicar la habilidad oral en el aula.

En otras palabras, los estudiantes en el aula de clase no tenían actividades como monólogos, diálogos o juego de roles, así que la clase se centraba en habilidades de lectura y escritura, específicamente en aspectos gramaticales. Estos problemas se ven reflejados en la siguiente cita tomada de una de las notas de campo: “los estudiantes tienen un buen vocabulario y manejan algunas estructuras en inglés; sin embargo, para esto el maestro utiliza un método tradicional en el que se enseña un tema en donde por ejemplo se escriben frases y luego se traducen”.

En el salón de clase los estudiantes estaban acostumbrados a recibir lecciones gramaticales, pero aspectos tales como fluidez verbal, pronunciación, entonación e

interacción se ponían a un lado. Es decir, la habilidad oral era menos importante que las habilidades gramaticales en estas clases de inglés.

En relación con este aspecto, los profesores de inglés de la Institución consideraban que los estudiantes no estaban involucrados en actividades orales por diferentes razones, por ejemplo, el número de alumnos o la timidez de los estudiantes cuando hablaban en inglés. Además, uno de los profesores de inglés, dijo: "prefiero las clases de gramática porque el examen ICFES no evalúa la habilidad oral".

Es común evidenciar los problemas mencionados anteriormente en relación con la habilidad oral en diferentes instituciones educativas, pero hay diversas actividades que permiten a los estudiantes hablar en inglés tanto como les sea posible. Sin embargo, estas actividades no se llevan a cabo en el aula de clase. Por esta razón, los estudiantes no tenían la oportunidad de desarrollar y practicar su habilidad de hablar inglés

La habilidad oral es un componente esencial de la competencia comunicativa, y su desarrollo es crucial para alcanzar la fluidez y la precisión en la comunicación. Sin embargo, en las clases de inglés tradicionales, la enfatización en la gramática ha relegado la habilidad oral a un segundo plano. Esto ha llevado a una brecha significativa entre la adquisición de conocimientos gramaticales y la capacidad para aplicarlos en contextos reales.

Es por esto que el uso de juego de roles basados en situaciones cotidianas se presenta como una estrategia innovadora para abordar esta necesidad que junto a página web ESL Kids World (<https://www.eslkidsworld.com/>) que ofrece una plataforma valiosa para el desarrollo de la habilidad oral, además, proporciona recursos y

actividades que simulan situaciones reales y promueven la interacción y la comunicación efectiva; de esta manera, el uso de tecnologías en la enseñanza del inglés puede mejorar la motivación y el interés de los estudiantes, así como su habilidad oral (Chapelle 2003.

El juego de roles puede llevar a los estudiantes a producir oraciones orales de forma espontánea. Por otra parte, este tipo de juego de roles pueden crear un espacio en el que los estudiantes pueden usar su habilidad de hablar en contextos diversos y reales que vienen de situaciones cotidianas (pedir información, pedir ayuda, comprar cosas, etc.). De este modo, el interés de los estudiantes puede incrementar, ya que pueden ver el juego de roles ampliamente vinculado a sus propias experiencias de vida.

Asimismo, no sólo la implementación del juego de roles es un espacio en el que los estudiantes pueden perder su temor al momento de hablar en inglés, sino que lo más importante de todo esto es motivar a los estudiantes a aprender un idioma extranjero, que ellos puedan sentirse animados cada día a aprender más y más por eso es importante hacerles ver que a través de estas actividades orales apoyadas con herramientas tecnológicas les permiten incrementar su nivel de inglés.

El juego de roles es una herramienta valiosa para desarrollar la habilidad oral, ya que permite a los estudiantes practicar situaciones reales y mejorar su fluidez y precisión (Ur, 1996). Además, la enseñanza del inglés como lengua extranjera debe enfocarse en el desarrollo de la competencia comunicativa, que incluye la habilidad oral (Canale, 1983). En este sentido, los estudiantes necesitan oportunidades para practicar la habilidad oral en contextos auténticos y significativos (Littlewood, 2007).

De ahí que este estudio busca investigar la relación entre el uso de juego de roles y el desarrollo de la habilidad oral en inglés de los estudiantes de grado octavo en la Institución Educativa José María Córdoba. Igualmente, a través de esta investigación, se pretende:

- Identificar las características específicas de la habilidad oral en inglés de los estudiantes cuando realizan juego de roles.
- Describir la naturaleza del juego de roles basado en actividades cotidianas.
- Explorar la opinión de los estudiantes sobre su habilidad oral en inglés cuando participan en juego de roles.

Este estudio siguió un enfoque de investigación-acción, que se caracteriza por su ciclo iterativo de planificación, acción, observación y reflexión (Kemmis y McTaggart, 1988; Nunan, 1993). En términos de paradigma, este proyecto se basó en la investigación cualitativa, que busca comprender e interpretar los fenómenos educativos en su contexto (Sandin, 2003). Este enfoque es ideal para explorar la relación entre el uso de juego de roles y el desarrollo de la habilidad oral en inglés de los estudiantes de grado octavo en la Institución Educativa José María Córdoba.

Este trabajo investigativo se llevó a cabo a través de diferentes etapas como lo fueron la observación, análisis y sistematización de la información, y evaluación. En estas etapas se identificó la falta de oportunidades que tienen los estudiantes para hablar en inglés en su aula de clase, se implementó la estrategia de juego de roles, igualmente, como incorporación tecnológica, se analizaron los resultados y finalmente se evaluó el

desempeño de los estudiantes en relación con el desarrollo de su habilidad oral en un idioma extranjero.

En cuanto a la relevancia de este estudio, esta radica en su potencial para contribuir a la mejora de la enseñanza del inglés en Colombia, enfatizando la importancia de la habilidad oral en la comunicación efectiva. Los resultados de esta investigación pueden ser útiles para docentes y educadores que buscan innovar en su enseñanza y promover la habilidad oral en sus estudiantes.

Además, este estudio se alinea con los estándares básicos de inglés establecidos por el Ministerio de Educación Nacional (2006), que enfatizan la importancia de la competencia comunicativa y la habilidad oral en la adquisición de una lengua extranjera.

En resumen, esta investigación busca abordar la brecha existente en la enseñanza del inglés en Colombia, enfocándose en el desarrollo de la habilidad oral a través del uso de juego de roles y recursos tecnológicos. Los resultados de este estudio pueden tener un impacto significativo en la enseñanza del inglés en la Institución Educativa José María Córdoba y en otras instituciones educativas del país.

MARCO TEÓRICO

Juego de roles

Concerniente al juego de roles, Potter (1987:5) afirma que el juego de roles es la creación inconsciente de la realidad y, al hacerlo, los estudiantes están experimentando el conocimiento del mundo real y el desarrollo de la capacidad para interactuar con otras

personas. Además, este tipo de actividad es agradable y no amenaza a la personalidad de los estudiantes. Potter afirma que: "este juego" de roles va a generar confianza en sí mismo en lugar de daño". El juego de roles es importante porque los estudiantes tienen la oportunidad de tomar parte en una situación específica y ser un médico, un famoso cantante, profesor, etc. En otras palabras, esta técnica, juegos de roles o simulaciones, hace referencia a que dos o más personas representen una situación o caso en la vida real, para lo cual los involucrados deben actuar en el papel que se les asigna y así se hace más real y auténtico. En este caso, el juego de roles basado en actividades cotidianas permitió a los estudiantes participar en diferentes situaciones relacionadas con sus experiencias de vida, por ejemplo: ir de compras, mi nuevo amigo y hablar sobre mascotas.

¿Por qué usar juego de roles?

Según Potter (1987: 8) "es importante formar a nuestros estudiantes para hacer frente a la naturaleza impredecible de la comunicación lingüística". En este sentido, este proyecto proporciona una oportunidad de hacer esto de una manera dinámica y divertida en el aula. Las siguientes son las razones para el uso de juego de roles. Una amplia variedad de funciones, estructuras y vocabulario que los estudiantes pueden aprender, van mucho más allá de los límites de otras parejas o grupos de actividades. A través de juego de roles podemos formar en nuestros alumnos la habilidad de hablar en cualquier situación.

De esta manera, el juego de roles pone a los estudiantes en situaciones en las que requieren usar y desarrollar aquellas formas fáticas del lenguaje para fortalecer las habilidades sociales.

El juego de roles ayuda a muchos estudiantes tímidos, proporcionándoles una máscara debido a que algunos estudiantes tienen que enfrentar algunas dificultades para participar en conversaciones. Asimismo, en el juego de roles se considera que su personalidad está implicada.

Una de las principales ventajas del uso de juego de roles es que es divertido y los estudiantes disfrutan y dejan volar su imaginación.

El juego de roles es una de las técnicas comunicativas en que se desarrolla la fluidez de los estudiantes de idiomas.

Habilidad oral

En cuanto a la habilidad oral cabe resaltar que los seres humanos tienen la necesidad de comunicar lo que piensan, creen, sienten, etc., por esta razón, una persona que es capaz de hacerlo en un idioma específico también tiene la capacidad de entender otros hablantes. Bailey & Savage (1994: 14), hacen hincapié en que el hablar en un segundo idioma a menudo ha sido visto como la más exigente de las cuatro habilidades. Así, que es un intento crucial proporcionar a los estudiantes la confianza suficiente para que interactúen con otros en inglés.

Según Cohen (1994: 17), hay algunas áreas de precisión:

Fluidez: fluidez del discurso con el uso de recursos retóricos para marcar las pautas del discurso.

Gramática: el control de las construcciones complejas y simples.

La competencia pragmática: el uso de técnicas conversacionales para recibir y transmitir un mensaje.

Pronunciación: grado de influencia del lenguaje nativo- rasgos fonológicos.

Vocabulario: amplitud de vocabulario y el conocimiento del vocabulario en el campo de interés o experiencia.

Interacción

Según Thomas (1987: 19) se relaciona con aprender cualquier cosa, la interacción involucra a dos o más personas, pero es esencialmente un logro individual, una exploración de las capacidades de la mente para darle sentido al medio ambiente. Este proceso individual se lleva a cabo en lugares públicos, como el salón de clases. Entonces, el individuo es uno de un grupo, un miembro de la clase, y las actividades que se van a establecer en el proceso en el tren, se determinan por el profesor. En esta investigación es necesaria para motivar a los estudiantes a hablar en inglés tanto como sea posible, por esta razón tienen que interactuar con sus parejas. Además, el lenguaje es útil para la comunicación. Es una manera de entender los pensamientos, sentimientos e ideas de otros al hablar y escuchar, y también cuando se lee y escribe, usted está interactuando con otra persona. En relación con la investigación, los estudiantes tuvieron la oportunidad de compartir e interactuar con sus compañeros cuando desarrollan cada uno de los talleres diseñados. No sólo es aprendizaje en parejas o en grupo animado por

el juego de roles, sino también el profesor y los estudiantes comparten la responsabilidad por el proceso de aprendizaje.

Microhabilidades orales

En relación con el habla Thornbury (2005: 28) sostiene que se divide en algunas categorías, las cuales están relacionadas con las diferentes sub-habilidades que el hablante necesita dominar:

- Pronuncia los sonidos distintivos de un lenguaje suficientemente claro, por lo que, la gente puede distinguirlos. Esto incluye hacer distinciones tonales.
- Utilice el acento y patrones rítmicos y de entonación de la lengua con suficiente claridad para que la gente pueda entender lo que se dice.
- Use las formas correctas de las palabras. Es decir, por ejemplo, cambios en el sentido, caso o género.
- Ponga las palabras en el orden correcto.
- Use el vocabulario apropiadamente.
- Utilice el lenguaje que sea apropiado a la situación y la relación con el compañero de conversación.
- Dejar claro al oyente los principales constituyentes de la oración, como sujeto, verbo, objeto, por cualquier medio que use el lenguaje.
- Asegúrese de que las ideas principales se destacan de las ideas secundarias o información de apoyo.

Las microhabilidades orales anteriormente mencionadas fueron útiles para comprobar el rendimiento del alumnado durante el desarrollo del juego de roles. Tales habilidades funcionaron como parámetros para monitorear el progreso del alumnado en su habilidad de hablar.

Por otro lado, el trabajo de Samira Ahmed Al-Senaidi quien llevó a cabo una investigación llamada usando juego de roles para promover la fluidez oral. Los participantes de esta investigación fueron los estudiantes que tenían la habilidad oral limitada en el uso de inglés; tenían algún conocimiento de la gramática y de vocabulario, pero se les dificultaba poner esto en práctica en la producción oral. Las edades de los participantes eran de 9-10 años en su cuarto año de aprendizaje de inglés. En este estudio se quería examinar si el uso de juego de roles con estos alumnos podía mejorar su fluidez oral en inglés.

Esta investigación tenía como objetivo investigar la efectividad del uso de juego de roles para mejorar la fluidez oral de los estudiantes de grado cuarto. Al final de la investigación se descubrió que a medida que los alumnos progresaron a través del juego de roles dejaron de preocuparse demasiado por cometer errores y se centraron más en la comunicación de sus significados. También produjeron más discursos orales en inglés a través del juego de roles.

Esta investigación concuerda con este proyecto investigativo teniendo en cuenta que los puntos débiles de la población fueron similares en términos de producción y fluidez oral en inglés a pesar de que manejan las estructuras gramaticales y vocabulario.

Del mismo modo, existe una conexión entre los objetivos que se desea lograr en relación con la habilidad de hablar con el juego de roles.

De otra parte, algunas organizaciones han investigado por cuenta propia las implicaciones que prepararse o no en una segunda lengua ofrecen a los individuos. Es el caso particular del Banco de la Republica que por medio de sus investigadores permitió concluir valiosos aspectos sobre el tema. Andrés Sánchez, investigador del banco de la república estableció a partir del análisis del estudio de las pruebas saber 11 que solo el 3% de los bachilleres tienen un nivel aceptable de inglés. Lo preocupante acá es que este 3% está representado por estudiantes de colegios bilingües pertenecientes al calendario B, en muchos casos privados.

Los bajos niveles de inglés ponen en riesgo la competencia de los jóvenes colombianos frente a otros en el mundo de la globalización. Los maestros deben tener perfiles concretos puesto que de ellos deriva en gran medida el desarrollo de los estudiantes.

Ahora bien, esfuerzos considerables se han dado por parte del gobierno nacional en respuesta a lo mencionado con anterioridad; así, por ejemplo: El plan nacional de Bilingüismo 2004-2019 propone nuevos estándares para mejorar las cifras generales de la población.

Existe un gran déficit de intercambios que permita estudiantes y profesores prepararse en el exterior, buscar dichas capacitaciones representa un reto ante el ministerio de educación en procura de mejorar las condiciones actuales de lo que se espera se convierta en una segunda lengua oficial.

De otro lado el inglés constituye una de las asignaturas básicas en las instituciones públicas, además por su puesto de instituciones privadas y en algunos casos Bilingües. Es evidente por supuesto el afán de constituir esta nuestra segunda lengua. Por tanto, algunas instituciones han optado por aumentar la intensidad horaria de esta asignatura dentro de sus planteles.

Finalmente cabe mencionar la última propuesta del gobierno nacional que es a su vez hoja de ruta para muchas instituciones.

El programa nacional de inglés 2015-2025 “Colombia very well” es una iniciativa cobijada por el Ministerio de Educación, instituciones gubernamentales asociadas y el sector privado que busca promover el desarrollo del inglés en el país.

Con una inversión situada en 1.3 billones de pesos, se pretende atender la educación básica y media, educación superior y fuerza laboral. Con dicha inversión se espera mejorar las estadísticas en términos de graduados con niveles aceptables de inglés a nivel nacional. Se espera pasar de 9000 a 186000 bachilleres, 55000 a 140000 estudiantes de educación superior y preparar 12000 docentes.

Así puesto la estrategia del gobierno nacional presenta los siguientes tres componentes:

1. Formación docente y material pedagógico para educación básica y media.
2. Calidad, acompañamiento y financiación para la educación superior.
3. Articulación con el sector productivo.

METODOLOGÍA

En este proyecto, se utilizó una metodología de investigación – acción para abordar el problema específico relacionado con la relación entre el uso de juego de roles dentro del salón de clase y el desarrollo de la habilidad oral en inglés de grado octavo en la Institución Educativa José María Córdoba basados en el uso de la página web ESL kids world. Este método de investigación pretende que el investigador se involucre activamente en el proceso y siga un ciclo repetido de acciones y reflexiones.

El investigador comienza por la planificación de una acción para hacer frente a un problema, asunto o pregunta en su propio contexto. Esta acción (que también se llama una intervención "a pequeña escala") se lleva a cabo a continuación. El siguiente paso es la observación sistemática y con base en los aparentes resultados de la acción, el investigador reflexiona sobre los resultados y planea una acción posterior. (Kemmis y MacTaggart 1988, Nunan 1993).

Se optó por este método de investigación, ya que se debió seguir con los pasos que se mencionan anteriormente, a fin de llevar a cabo el proceso de investigación. Este proyecto investigativo se basó en juego de roles y el desarrollo de la habilidad oral en inglés de los estudiantes de grado octavo a partir del uso de la página web ESL kids world, así que, el investigador, interviene teniendo en cuenta el contexto que rodea a dicha relación. Se implementan algunas actividades específicas, así que se sigue el ciclo de acciones pertenecientes a la investigación-acción.

El enfoque utilizado en este proyecto de investigación fue el paradigma cualitativo, ya que no se limita a explicar los resultados, sino que también los interpreta. Según Sandin (2013:123) la investigación cualitativa es “una actividad sistemática orientada a la comprensión del fenómeno educativo y la transformación de los escenarios socio-educativos”.

Por otro lado, esta investigación no concibe una realidad única, ya que tiene en cuenta los diferentes factores que pueden tener influencia sobre el proceso. Se aplican instrumentos que no son artificiales, es decir, los datos recogidos provienen de actores reales en contextos reales bajo una observación no controlada.

La población seleccionada en este proyecto investigativo fueron los estudiantes del grado octavo (8-A), un grupo de 38 estudiantes. La edad de los educandos oscilaba entre los trece y quince años quienes pertenecían a estrato social uno, dos y tres. Este grupo tenía dificultades relacionadas con la habilidad oral en inglés. La muestra corresponde a diez estudiantes seleccionados al azar.

En relación con el contexto, la investigación se llevó a cabo en la Institución Educativa José María Córdoba en Tauramena, Casanare. Un colegio público, ubicado en el barrio Palmarito, con aproximadamente 2.800 estudiantes. La institución cuenta con oferta educativa en preescolar, primaria, secundaria, técnica académica con énfasis en comercio, sistemas, medio ambiente, electricidad, en coordinación con el SENA.

Las variables que se trataron a lo largo de este trabajo investigativo fueron la expresión oral en inglés, ya que es de carácter fundamental para alcanzar la meta trazada; la edad y el sexo porque estas pueden influir en el desarrollo de la habilidad oral en inglés de los estudiantes de grado octavo en la Institución Educativa José María Córdoba.

Este trabajo incorporó instrumentos desde el enfoque cualitativo que fueron: diario de campo, ya que permitió llevar un seguimiento del desempeño de los estudiantes durante la intervención en el aula de clase y la entrevista que permitió al final de proceso explorar la percepción de los estudiantes con respecto al desarrollo de su habilidad oral en inglés.

Para llevar a cabo esta investigación durante la ejecución de la estrategia pedagógica e intervención en la Institución Educativa José María Córdoba en Tauramena, Casanare se siguieron las siguientes etapas en este orden, la técnica de la observación mediante el uso de las notas de campo y grabación de vídeo para seleccionar la información relevante relacionada con el rendimiento del alumnado en diferentes situaciones dentro del salón de clase y luego, técnicas de obtención de información, en este caso, las encuestas.

Por otra parte, de acuerdo con la técnica de observación, se usaron las notas de campo para identificar las características específicas de la habilidad oral en inglés de los estudiantes de grado octavo cuando realizaron dramatizaciones basadas en la vida cotidiana para describir la naturaleza del juego de roles. Por esta razón, las notas de campo se basan en las experiencias, sentimientos, percepciones, avances, limitaciones,

entre otros. Estas notas de campo fueron escritas por el investigador cada semana hasta terminar su intervención. Además, se utilizó la grabación de vídeo, mientras se llevaba a cabo esta intervención con el fin de comprobar lo qué sucedido en relación con las características en el desarrollo de la habilidad oral en inglés de los estudiantes.

En lo que respecta a la técnica de recolección de información, se usó la encuesta para explorar las percepciones de la habilidad oral en inglés de los estudiantes cuando participaron en el juego de roles basados en situaciones de la vida cotidiana en las clases, debido a que una encuesta permite entrar en la perspectiva de una persona. Por esta razón, se implementó una encuesta al final del proceso de investigación.

Luego de recopilar la información, se hizo un análisis de datos. Para esto, se utilizaron técnicas cualitativas de análisis de contenido, tal como sugiere Braun y Clarke (2006). Este proceso implicó categorizar y codificar la información recopilada de notas de campo, encuestas y entrevistas. El propósito fue encontrar patrones y tendencias emergentes relacionadas con la implementación de juego de roles basados en la página web ESL kids world y el desarrollo de la habilidad oral en inglés.

RESULTADOS

En cuanto al análisis de la información, se utilizó el Muestreo Teórico, que comienza con la recolección de datos a través de una variedad de métodos. A partir de los datos recolectados, métodos como la codificación se utilizan para marcar los puntos clave. Los códigos se agruparon formando patrones de una manera sistemática. A partir

de estos conceptos, las categorías que surgieron se convierten en la base para la creación de una teoría Corbin y Strauss (1990:24).

Teniendo en cuenta el Muestreo Teórico, se diseñaron e implementaron algunas actividades relacionadas con el juego de roles basados en la vida cotidiana con el fin de que los estudiantes trabajaran muy duro en el desarrollo de su habilidad para hablar en inglés dentro del aula. Las siguientes son las categorías y las subcategorías que se encontraron:

- Categoría 1: Juego de roles: un espacio para crear una conversación.
- Categoría 2: Barreras para superar en un juego de rol:
 - Subcategoría 2.1: Juego de roles: una herramienta para mejorar mi pronunciación en inglés: a través del juego de roles se pudieron detectar los errores específicos que los estudiantes cometieron en la pronunciación y cómo se mejoró en este aspecto a lo largo del desarrollo e implementación.
 - Subcategoría 2.2: La timidez: una barrera para mejorar mi habilidad de hablar en inglés: al final de la aplicación del juego de roles los estudiantes ya no estaban asustados por pasar al frente de sus compañeros, sino que se enfocaron en su pronunciación.
 - Subcategoría 2.3: Juego de roles significa aprender algo nuevo: el juego roles contribuyó a que los estudiantes aprendieran pronunciación, nuevo vocabulario, a organizar ideas en un diálogo y por supuesto mejorar su habilidad oral en inglés.

Primera categoría

Juego de roles: un espacio para crear una conversación

Teniendo en cuenta los talleres y observaciones analizadas durante el proceso de investigación, se descubrió que hay una relación inherente entre los juegos de roles que involucraron aspectos de la vida diaria y la habilidad de hablar en inglés de los estudiantes en la que los juegos de rol les dieron la oportunidad de hablar en una situación y de usar el conocimiento gramatical previo que tenían con el fin de establecer una conversación. Este aspecto se evidenció en la siguiente cita: "... algunos estudiantes fueron muy creativos ellos trataron de utilizar el tiempo futuro correctamente. Esta actividad les permitió pensar en las diferentes situaciones en las que podrían poner en práctica esta estructura".

Los estudiantes fueron capaces de elaborar y establecer una conversación utilizando el vocabulario trabajado anteriormente y ejercicios orales antes del juego de roles. Produjeron conversaciones breves y coherentes de acuerdo con la situación específica, sus roles y su nivel de inglés. El siguiente fragmento es una muestra de las conversaciones producidas por los estudiantes en un juego de roles:

"Fortune teller: in my cristal ball I see you... a good person but you have many enemies

Samanta: and what is in the cristal ball?

Fortune teller: you will win the lottery, you will travel around the world and you will...many men".

Transcripción fonética utilizando el Alfabeto Fonético Internacional (AFI)

“Fortune taller: /ɪn maɪ 'krɪstəl bɒl aɪ si ju/... /ə gʊd pɜːsnən bət ju hæv meni
'enəmɪz/

Samanta: /ænd wɒt ɪz ɪn ðə 'krɪstəl bɒl/

Fortune teller: /ju wɪl wɪn ðə 'lɒtəri/, /ju wɪl trævəl ə'raʊnd ðə wɜːld/.../meni
men/”.

Estos aspectos están relacionados con algunas de las sub-habilidades de habla establecidas por (Thornbury, 2005) "El uso de acento, patrones rítmicos y de entonación de la lengua con suficiente claridad; poner palabras en el orden correcto; utilizar adecuadamente el vocabulario; y el uso de la variedad del lenguaje que es apropiado a la situación y la relación con el compañero de conversación...”

En cuanto a la primera sub – habilidad de habla mencionada en esta cita, los estudiantes hicieron un esfuerzo para utilizar el acento y la entonación del idioma inglés. Para ello, los estudiantes en ocasiones trataron de imitar el acento inglés que percibían en las películas habladas en ese idioma. Refleja la importancia del conocimiento que los estudiantes reciben de su contexto. Sin embargo, tuvieron dificultades relacionadas con la pronunciación de los sonidos característicos de la lengua. Este problema va a ser explicado más ampliamente en la siguiente categoría.

Segunda categoría

Barreras para superar en un juego de rol

Esta categoría surgió a partir del análisis de las notas de campo, los talleres y, específicamente, las dramatizaciones realizadas por los estudiantes durante el proceso de investigación. La categoría se refiere a las dificultades relacionadas con la pronunciación y la timidez que los estudiantes revelaron en el desarrollo del juego de roles y cómo superaron algunas de estas debilidades.

Como se menciona al inicio de este artículo los estudiantes no se involucraban en diferentes actividades orales como juego de roles que implican el uso de la habilidad oral. Este hecho influyó en el desempeño de los estudiantes cuando tenían que representar una situación. Por esta razón, los estudiantes cometieron diferentes errores acerca de la pronunciación y estos errores afectaron su fluidez.

Por otra parte, la falta de práctica de la habilidad oral llevó a los estudiantes a aumentar su timidez cuando hablan en inglés en frente a sus compañeros de clase.

Primera subcategoría: juego de roles: una herramienta para mejorar mi pronunciación en inglés

Esta subcategoría se centra en los errores específicos que los estudiantes cometieron en la pronunciación y cómo mejoraron en este aspecto a lo largo del desarrollo de los juegos de roles. Al inicio de la implementación de los talleres los estudiantes demostraron diferentes clases de errores en su pronunciación. Sin embargo, es importante subrayar los más frecuentes. La pronunciación de la palabra “you” fue uno

de los errores más comunes, fue pronunciado como “/ju/” y se evidencia en casi todos los talleres. Otros errores que están relacionados con la pronunciación de los sonidos “θ” y “ð” usados en palabras como: “than”, “thank” and “the”. Esas palabras fueron pronunciadas como “/dæn/”, “/’tæŋk/” and “/de/”. Además, el sonido de la “/t/” y la “/k/” al final de palabras como “best”, “like” and “roast”, era omitida por los estudiantes. Esta es una muestra de este problema:

Lorena: thank you

Waiter: what would you like to order?

Lorena: I would like seafood salad to start”

Transcripción fonética utilizando el Alfabeto Fonético Internacional (AFI):

Lorena: /θæŋk ju/

Waiter: /wɒt wʊd ju laɪk tə 'ɔrdər/

Lorena: /aɪ wʊd laɪk 'si:fud 'sæləd tə stɑrt/

En los últimos juegos de roles dramatizados por los estudiantes, se evidenció que hubo un progreso en su pronunciación. A lo largo del proceso los estudiantes corrigieron la mayoría de errores mencionados anteriormente. La siguiente es una transcripción que muestra uno de los últimos juegos de roles realizado por los estudiantes:

Nilson: I am looking some pictures of my city. Do you want look them?

Pedro: but Tauramena is a nicest place”

Transcripción fonética utilizando el Alfabeto Fonético Internacional (AFI):

Nilson: /aɪ əm 'lʊkɪŋ 'səm 'pɪktʃərz əv maɪ 'sɪti/ /du ju want lʊk ðəm/

Pedro: /bət tɔrə'menə ɪz ə 'naɪsəst pleɪs/”

Aquí podemos ver que algunas debilidades fueron superadas por los estudiantes debido al desarrollo de juego de roles basados en actividades de la vida cotidiana que les permitió practicar su habilidad de hablar en inglés, y al mismo tiempo, corregir diversos aspectos de su pronunciación. Al final aún existían algunos errores, ya que se requiere más tiempo para corregir todos los errores en la pronunciación o como bien dicen por ahí la práctica hace al maestro.

Segunda categoría

La timidez: una barrera para mejorar mi habilidad de hablar en inglés

Esta subcategoría se ocupa de un fenómeno que se evidenció en todos los juegos de roles realizados en las clases de inglés. Tal fenómeno fue la timidez de los estudiantes a hablar en inglés en frente de los demás. Los estudiantes mostraron un alto grado de timidez hasta el tercer taller. Este hecho afectó su rendimiento y su actitud. A veces, las manos de los estudiantes temblaban, y otras veces, los estudiantes dejaron el juego de roles porque se avergonzaron. Este problema se ilustra en el siguiente fragmento: "Puede observar que los estudiantes se sienten muy avergonzados cuando hablan en inglés; especialmente, se sienten inseguros en la pronunciación de algunas palabras a pesar de la práctica".

A lo largo del proceso de investigación, se pudo percibir que cuando los estudiantes realizaron dramatizaciones basadas en situaciones de la vida cotidiana, su timidez para hablar inglés disminuyó poco a poco. Por esta razón, en los últimos talleres

los estudiantes revelaron un cambio en su actitud hacia el juego de roles. Por lo tanto, no estaban preocupados por pasar al frente de los demás, sino que se centraron en su pronunciación, principalmente. Adicional a esto fue de gran ayuda involucrarlos con el uso de la página web ESL kids world, ya que se familiarizaron con ésta.

Tercera categoría

Juego de roles significa aprender algo nuevo

La categoría es el resultado del análisis de las notas de campo y una encuesta aplicada a los estudiantes después de la implementación de los talleres. Esta categoría está relacionada con las percepciones de los participantes en cuanto a su habilidad de hablar inglés y los juegos de roles desarrollados por ellos.

Se escogió este nombre para la categoría, ya que la mayoría de los estudiantes consideraron los juegos de roles basados en actividades de la vida cotidiana llevados a cabo en la clase de inglés les ayudaron a aprender acerca de la pronunciación, el vocabulario y la organización de las ideas en un diálogo. En este caso, un estudiante dijo: "Es muy buena ya que aprendemos haciendo diálogos muy dinámicos".

Los estudiantes señalaron que los juegos de roles produjeron un cambio en su habilidad de hablar en inglés. Algunos de ellos durante el desarrollo de juego de roles realmente entendieron el tema que estaban usando. Algunos estudiantes se dieron cuenta de que sólo conocían la pronunciación de algunas palabras, y después de los talleres aprendieron la pronunciación de varias palabras que se usaron en éstos. Otros

estudiantes consideraron que su habilidad de hablar mejoro, ya que ellos pudieron identificar y pronunciar las palabras mejor. Es por eso que uno de los estudiantes dijo: "Al Trabajar oralmente es más fácil Mejorar la pronunciación y Aprender Palabras Nuevas".

Teniendo en cuenta estas categorías, esta propuesta trató de motivar a los estudiantes a hablar en inglés en el juego de roles y de esta manera, los estudiantes participaron en actividades dinámicas y divertidas para utilizar en el aula al mismo tiempo se trabajaron juegos de roles planteados en la página web ESL kids world.

Igualmente, para destacar la importancia del juego de roles en el estudio, es importante recordar que las actividades planteadas estaban vinculadas con las debilidades identificadas de los estudiantes en el inicio del proceso, igualmente fue un apoyo para superar estas debilidades poder involucrarse un poco con la página web ESL kids world, ya que adquirieron vocabulario y recordaron el uso de algunas estructuras gramaticales.

En este estudio, fue muy importante crear un ambiente agradable para que los estudiantes practicasen su habilidad de hablar donde se sintieran cómodos para expresar sus opiniones en frente de la clase, ya que, por ejemplo, algunos estudiantes trataban de hablar en inglés, pero no sabían cómo pronunciar una palabra y hablaban pronunciando lentamente cada palabra de una oración, pero de una manera incorrecta. De esta forma, la estrategia pedagógica propuesta en esta investigación consistió en la integración de elementos tales como: competencia pragmática, la fluidez, gramática, pronunciación y vocabulario.

Por último y no menos importante un aspecto que se evidenció en este proceso investigativo es la interacción que se llevó a cabo en el salón de clase, la cual es esencial para el aprendizaje y la comunicación. En el contexto de la investigación, la interacción entre estudiantes fue fundamental para motivarlos a hablar inglés, compartir ideas y pensamientos.

CONCLUSIONES

El juego de roles basado en actividades de la vida cotidiana se convirtió en una estrategia para involucrar a los estudiantes en situaciones que impliquen un uso efectivo del idioma para lograr propósitos particulares (ir de compras, hablar de animales domésticos, buscar a alguien, etc.).

La investigación también concluyó que la dramatización de los diferentes juegos de roles contribuyó al desarrollo de la capacidad del alumnado hablando en términos de la pronunciación, fluidez y vocabulario. Además, se entablaron conversaciones breves y coherentes de acuerdo a la situación específica, sus funciones y su nivel de inglés.

Igualmente, los estudiantes adquirieron la confianza para hablar en inglés en frente de sus compañeros de clase a lo largo de la implementación de talleres. Es decir, en el juego de roles en la clase de inglés (ESL) "No basta con proporcionar a los estudiantes la oportunidad de hablar en inglés, como maestros tenemos que animar a los estudiantes a hablar en una variedad de situaciones diferentes, y por lo tanto ayudar a que aprendan a hablar con confianza". Lo ideal es crear espacios en los que los

estudiantes puedan practicar inglés en el aula de clase de una manera significativa, en este caso el juego de roles permite a los estudiantes desarrollar y practicar un nuevo lenguaje y las habilidades de comportamiento en un entorno académico, y puede crear la motivación y la implicación necesaria verdadera para que ocurra el aprendizaje.

Con el fin de lograr mejores resultados relacionados con el desarrollo de la habilidad de hablar en inglés, es necesario contar con más tiempo en función del contexto y el nivel de inglés del estudiante ya que dos o tres meses no son tiempo suficiente para mejorar totalmente tal habilidad.

REFERENCIAS

- Bailey, K. & Savage, L. (1994). *New Ways in Teaching Speaking*. California: TESOL, Inc.
- Braun, V., y Clarke, V. (2006). Uso del análisis temático en psicología. *Investigación cualitativa en psicología*, 3, 77–101.
- Canale, M. (1983). From communicative competence to language pedagogy. En J. C. Richards & R. W. Schmidt (Eds.), *Language and communication* (pp. 2-27).
- Chapelle, C. A. (2003). *English language learning and technology*.
- Cohen, A. D. (1994). *Assessing Language Ability in the Classroom*. University of Minnesota, Heinle & Heinle Publishers.
- Corbin, Juliet, & Strauss, Anselm. (1990). Grounded theory research: Procedures, canons, and evaluative criteria. *Qualitative Sociology*, 13, 3-21.
- Harmer, J. (2007). *The practice of English language teaching*.
- Kemmis, S. & mctaggart, R. (1988). *Cómo planificar la investigación acción*. Barcelona: Laertes.
- Littlewood, W. (2007). *Contextualizing language teaching*.

Marco Común Europeo de Referencia. (2002). Madrid España. 120.

Ministerio de Educación Nacional. (2006). Estándares Básicos de inglés.

Potter, Guillian. (1987). Role plays. Oxford University press.

Sandín, Esteban, M^a Paz. (2003). "Investigación Cualitativa en Educación. Fundamentos y Tradiciones". Madrid. Mc Graw and Hill Interamericana de España (pp.258).

THOMAS, Ann Malamah. (1987). Classroom Interaction. Oxford University Press.

Thornbury, S. (2005). Conversation: from description to pedagogy. Cambridge language. Teaching library. Cambridge language press.

Ur, P. (1996). A course in language teaching.

Vélez White, Cecilia María. (2006). Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: inglés. Guía N° 22. Colombia. Espantapájaros Taller.

ANEXOS

A continuación, se presenta un ejemplo de unos de los talleres aplicados.

WORKSHOP 1

TITLE: Lost person role play.

STRUCTURE: Past continuous.

CONTEXT: You lost a friend 10 years ago ...now you want to find him /her again.... for some reason, money...love...you go to a private detective to find your friend.

JUSTIFICATION: This activity is designed in order for students to learn one of the functional aspects of the past continuous tense through speaking skill.

PRAGMATIC OBJECTIVES

- To develop pragmatic competence.
- To practice the past continuous structure in oral form.
- To represent a situation using the past continuous.

1. REVIEW: Students will find in a slide, different images with its respective names for learning new vocabulary for performing a situation. It is necessary taking into account their previous knowledge about simple past tense.

2. PRESENTATION: Write sentences on the board, so that students identify the common structure in the use of the past continuous tense.

- Andrea was listening to a band.
- Juancho and Diego were watching T.V
- María and Erica were dancing in the street.
- Tom wasn't driving his taxi.
- Were Juancho and Diego watching T.V?

3. PRACTICE: Base on the follow model, teacher chooses a student to be the customer and the teacher plays detective. Mix up past continuous/simple questions.

Private Detective	Customer
May I help you?	Yes, I lost my best friend 10 years ago.
Ok. Where/lose...?	I'm trying to find him.
What happened?	I lost.....
What did.....?	Well.....
What.....?	By the way, how much do you
When.....?	charge.....?
How.....?	
Why.....?	
Where.....?	
..... work?	
.....wear?	
.....live?	
.....look like?	

.....name? Did he.....? Was he.....? Were you.....?	
---	--

4. PRODUCTION: Taking into account the previous chart students have to organize groups of 2 or 3 to start to prepare a role play with the help of the teacher according to the given situation. Then, two groups will be selected to perform such role play orally in front of the class.

5. RESOURCES

- Video-beam
- Computer
- Board and markers

OBSERVACIÓN

WEEK	DATE	OBSERVATION	INTERPRETATION
1	October 1st to 3rd	During the classes in eight grade (8.A—8.B) as I could observe teacher design activities for learning English which are focused on grammar lessons. Students have a good vocabulary and manage some structures in English, however for it teacher use a traditional method in which she teaches a topic and say for example write sentences and translate them, what is happening with the oral part, teachers are using a mechanic way in which students can learn through repetitive activities, it means, learning a structure without practicing it in a meaningful way. Even in the lessons students have to translate texts, they are confused with the structures they have seen before for example: students receive a text for working on present continuous tense and when they are trying to understand they ask for example what is the meaning of <i>I AM GOING TO TRAVEL</i> and they try to look for parts in the dictionary going, to, travel in order to find a correct meaning for the each word because they do not have to use these structures in a practice way. In other hand, there are many students in the classroom and the question is how to develop oral activities for practicing English? and when they are undisciplined most of the time, besides when teacher ask somebody to read a sentence they do not want to do it, they do not how to pronounce the words which form it. Finally, a teacher said to me "I prefer grammar classes because the ICFES exam does not evaluate the speaking skill", besides it is a way to evaluate the different subjects and it is a requirement in the institution to design evaluations of this kind.	In the English learning process is necessary to combine different competences such as pragmatic, sociolinguistic and discourse because lessons are must not be centered on grammar competence isolated from others. If a teacher want to change the traditional method have to be creative for designing activities in which students try to speak in English, this is a challenge nowadays because students refuse to participate in any activity which implies express something using English orally.

ENCUESTA

El objetivo de esta encuesta es determinar las percepciones acerca del uso de juego de roles y el desarrollo de la habilidad oral en la clase de inglés.

1. ¿Qué piensa acerca de los juegos de roles implementados en la clase de inglés?

2. ¿Considera que hubo un cambio en su habilidad oral del inglés desde la aplicación de los juegos de roles?

Sí ☐ No ☐

¿Por qué?

3. ¿Qué opinión tiene acerca de las situaciones trabajadas en los talleres?

4. ¿Qué ventajas encontró en la implementación de juego de roles en la clase de inglés?



Facilita la fluidez verbal



Incrementa el vocabulario



Refuerza la pronunciación



Disminuye el miedo al hablar en inglés



Ninguna

5. ¿Qué desventajas encontró en la implementación de juego de roles en la clase de inglés?

Gracias por su honestidad