

MEJORAMIENTO DE LA HABILIDAD DEL HABLA DE LOS ESTUDIANTES DE
GRADO 8º DEL COLEGIO PSICOPEDAGÓGICO LA ACACIA POR MEDIO DE
JUEGOS DE ROL

LEANDRO SALCEDO

WILLIAM ALEJANDRO PEREZ

WILSON LEONARDO MORA LARA

UNIVERSIDAD LA GRAN COLOMBIA

FACULTAD DE EDUCACIÓN

LICENCIATURA EN EDUCACION BASICA CON ENFASIS EN HUMANIDADES

E INGLES

BOGOTA

2011

MEJORAMIENTO DE LA HABILIDAD DEL HABLA DE LOS ESTUDIANTES DE
GRADO 8º DEL COLEGIO PSICOPEDAGÓGICO LA ACACIA POR MEDIO DE
JUEGOS DE ROL

LEANDRO SALCEDO

WILLIAM ALEJANDRO PEREZ

WILSON LEONARDO MORA

Trabajo de Grado presentado como requisito parcial para optar al título de: Licenciado en
Humanidades con énfasis en Idioma inglés

Tutor

DAN JANCES

PHD, IN LINGUISTICS

UNIVERSIDAD LA GRAN COLOMBIA

LICENCIATURA EN EDUCACION BASICA CON ENFASIS EN HUMANIDADES
E INGLES

BOGOTA

2011

HOJA DE ACEPTACIÓN

JURADO

JURADO

A nuestros padres, nuestro tutor y compañeros por brindarnos el apoyo necesario para la satisfactoria culminación de este trabajo. (Leonardo Mora)

A Dios por el inefable don de la vida, la razón y la fe. A mi querida familia: mi esposa Jazmín Trujillo y a mi hija Helen Salcedo quienes me han guiado en todo momento y me hacen cada día ser mejor hombre. A mis padres: mi papá Luis, mi mamá Isabel y mi mamá Martha por su apoyo incondicional en todo momento y lugar. A mis amigos cercanos que siempre han confiado en mí. Y a los profesores que en nuestra formación profesional nos orientaron por los senderos del conocimiento y el que-hacer docente. (Leandro Salcedo)

A mi esposa, mi hija y mi familia. Y a todos los que me han apoyado incondicionalmente y han creído en mí como persona y como profesional. (William Pérez)

ARTA DE CESIÓN DE DERECHOS PARA TESIS, TRABAJOS Y MONOGRAFIAS
DE GRADO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD LA GRAN COLOMBIA

Bogotá D.C., 11 de Febrero de 2011

Señores:

UNIVERSIDAD LA GRAN COLOMBIA

Ciudad

Estimados señores:

Nosotros Wilson Leonardo Mora Lara, William Alejandro Pérez Gómez, Johan Leandro Salcedo Parra, identificado(s) con Cédula de ciudadanía No. 81.720.852 de Chía, 79988412 de Bogotá, 80.163.138 de Bogotá, autores de la tesis, trabajo o monografía de grado nombrado *Mejoramiento del Habilidad del Habilidad del Habla de los estudiantes del Grado 8º del Colegio Psicopedagógico la Acacia por Medio de Juegos de Rol*; presentado como requisito para optar el título de; Licenciado en Educación Básica con Énfasis en Humanidades e Inglés.

Autorizamos a la Universidad La Gran Colombia la consulta, reproducción, distribución o cualquier otra forma de uso de la obra parcial o total, con fines académicos en cualquier formato de presentación; conforme a la ley 23 de 1982, Ley 44 de 1993, Decisión Andina 351 de 1993, Decreto 460 de 1995, Circular No 06 de la Dirección Nacional de Derechos de Autor para las Instituciones de Educación Superior, y demás normas generales en la materia.

Firma.....

Nombre Wilson L. Mora Lara

C.C. No81.720.852 de Chía

Firma.....

Nombre William A. Pérez Gómez

C.C. No79.988.412 de Bogotá.

Firma.....

Nombre Johan L. Salcedo Parra

C.C. No 80.163.138 de Bogotá

TABLA DE CONTENIDO

RESUMEN.....	12
INTRODUCCIÓN.....	17
1. TITULO.....	20
2. LÍNEA DE INVESTIGACIÓN.....	20
3. SUBLÍNEA DE INVESTIGACIÓN.....	20
4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	21
4.1. Descripción del Problema.....	21
4.2. Pregunta Problema.....	26
5. OBJETIVOS.....	27
5.1. Objetivo General.....	27
5.2. Objetivos Específicos.....	27
6. JUSTIFICACIÓN.....	28
6.1. Justificación Pedagógica.....	28
6.2. Justificación Disciplinar.....	30
7. MARCO DE REFERENCIA.....	33
7.1. Marco de Antecedentes.....	33
7.2. Marco Histórico.....	35
7.3. Marco Legal.....	37

7.4. Marco Teórico.....	39
7.4.1 Aprendizaje Significativo.....	39
7.4.2 La Motivación.....	41
7.4.3 La Estrategia del Juego en El Aula.....	44
7.5. MARCO CONCEPTUAL.....	47
7.5.1 Habilidad Del Habla.....	47
7.5.2 Actos del Habla.....	47
7.5.3 Desarrollo de La Habilidad del Habla en Estudiantes de ESL...48	
7.5.4 Juegos de Rol.....	50
A. Clases de Juegos de Rol.....	51
1 .Juegos de Rol Controlados por Medio de Diálogos con Pautas.....	51
2. Juegos de Rol Controlados por Medio de Pautas e Información.....	52
3. Juegos de Rol Controlados por Componentes de la Situación y por los Objetivos.....	52
7.6. El Enfoque Comunicativo.....	53
8. HIPOTESIS.....	54
9. METODOLOGÍA.....	55
9.1. Tipo de Investigación.....	55

9.2 <i>Enfoque de la Investigación</i>	56
9.3 <i>Población Objeto</i>	58
9.3.1 <i>Diseño Muestral</i>	59
10. CRONOGRAMA.....	60
11. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	65
12. BIBLIOGRAFIA.....	66
12.1. <i>Cibergrafía</i>	67
13.PRESUPUESTO.....	68
13.1. <i>Presupuesto General</i>	68
13.2. <i>Materiales y Libros</i>	69
14. RESULTADOS ESPERADOS.....	70
15. CONCLUSIONES.....	96
15.1. <i>RECOMENDACIONES</i>	96
16.ANEXOS.....	98

INDICE DE ILUSTRACIONES Y TABLAS

GRAFICOS

Grafico 1: ¿Le gusta el idioma extranjero Inglés?.....	22
Grafico 2: Lo más difícil del idioma Inglés es:.....	22
Grafico 3: Las habilidades que más se desarrollan en el área de Inglés son:.....	22
Grafico 4: Su nivel de comprensión en el idioma inglés es.....	22
Grafico 5: Las estrategias utilizadas por los docentes de Inglés son:.....	22
Grafico 6: ¿Le gustaría aprender por medio de juegos de rol?.....	33
Grafico 7-8: Speaking and Listening 1.....	82
Grafico 9-10: Speaking and Listening 2.....	85
Grafico 11-12: Speaking and Listening 3.....	88
Grafico 13-14: Speaking and Listening 4.....	91
Grafico 15-16: Speaking and Listening 5.....	94

TABLAS

Tabla 1: MOTIVACIÓN, APRENDIZAJE Y RENDIMIENTO ESCOLAR.....	43
Tabla 2: Presupuesto General.....	68
Tabla 3: Materiales y Libros.....	69

LISTA DE ANEXOS

Anexo 1: Encuesta Proyecto Investigativo.....	98
Anexo 2: Encuesta Proyecto Investigativo No. 2.....	100
Anexo 3: Diagnóstico Proyecto Investigativo.....	101
Anexo 4: Juego de Rol Mediante Asignación de Situación.....	104
Anexo 5: Juego de Rol Controlado por Pautas.....	103
Anexo 6. Juego de Rol Controlado por Pautas e Información.....	104
Anexo 7: Trouble in the School.....	105
Anexo 8-9: A Doctors' Visit.....	106
Anexo 10: Fotografías.....	108

UNIVERSIDAD LA GRAN COLOMBIA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

TITULO: Mejoramiento de la habilidad del habla de los estudiantes del grado 8º del colegio Psicopedagógico la Acacia por medio de juegos de rol.

AUTORES: Wilson Leonardo Mora Lara

William Alejandro Pérez Gómez

Johan Leandro Salcedo Parra

TUTOR: Dan Jances (PHD, IN LINGUISTICS)

LUGAR DE INVESTIGACIÓN: Bogotá, Colegio Psicopedagógico La Acacia, grado octavo.

LÍNEA PRIMARIA DE INVESTIGACIÓN: Pedagogía y Educación Básica

Para el desarrollo de este trabajo se tiene en cuenta la línea de investigación que rige el programa de Humanidades e Inglés de la Universidad La Gran Colombia el cual tiene como objetivo la Pedagogía y Educación Básica.

RESUMEN

En la actualidad el campo de la pedagogía desde su teoría y práctica, ha buscado el desarrollo de estrategias que mejoren los procesos de enseñanza y aprendizaje más allá de los postulados y prácticas tradicionalistas, bajo el dogma del memorismo.

Por tanto en el siguiente proyecto implementaremos el juego de rol como estrategia para desarrollar y mejorar la habilidad oral en el idioma extranjero Inglés ya que la comunicación es el principal objetivo en el dominio de un idioma.

De esta manera el juego de rol brinda un espacio diferente y novedoso para la interacción comunicativa, ya que en estos podemos incluir situaciones de la vida cotidiana de los estudiantes con lo cual se genera un aprendizaje significativo donde la motivación y autonomía son factores trascendentales en la construcción del conocimiento.

ABSTRACT

The following research is based on Role Play as strategy in order to improve speaking skills with students of eight year from Psicopedagógico La Acacia School. Therefore this research help the students to learn the English language through meaningful learn, what motivate them to use their communication in oral way into real context.

Consequently, this strategy is a dynamic, simple, and useful resource and technique in the teaching and learning process.

In addition, the theoretical support is conformed by different authors as: W. Littlewood (communicative approach, Role-Play); Ballester Vallori (Meaningful Learning); Pekrum (Motivation); Richard and Rogers (Communicative Field).

KEY WORDS

Role-Play, Meaningful Learning, Motivation, Autonomy, Open Job, Interaction, Communicative Skills, Communicative Approach, Oral Skill.

METODOLOGIA

Para el desarrollo de este trabajo fue utilizado el tipo de investigación cualitativa, según la cual se obtienen los datos o resultados esperados a través de la observación de los sujetos de prueba, complementándolo por el enfoque de la Etnografía de la Comunicación, modelo que busca asociar el lenguaje con los elementos del contexto, especialmente en lo referente al habla UNIVERSIDAD AUSTRAL DE CHILE. *La etnografía de la comunicación, un modelo olvidado;* (2007).

Recuperado el 14 de octubre de 2010, de

<http://www.museolaligua.cl/wp-content/uploads/2008/03/cristian-prado-ballester-la-etnografia-de-la-comunicacion.pdf> así, basados en este tipo y enfoque de investigación se aplicaron instrumentos como encuestas y diálogos abiertos entre los sujetos de prueba para elaborar el correspondiente diagnóstico y las pruebas que se aplicarían para el diseño final de las actividades de Role-Play que más se adecuaran a este tipo de población y de esta manera obtener los resultados propuestos en el planteamiento de esta investigación.

CONCLUSIONES

- En la malla curricular y planeación del área de Inglés del colegio Psicopedagógico se presenta un énfasis en el desarrollo de las habilidades de lectura y escritura, al igual que la presentación de las pruebas Saber e Icfes. No obstante, es importante en el proceso de aprendizaje y enseñanza del idioma extranjero inglés desarrollar la habilidad oral, ya que esta es una de las principales finalidades del dominio de un idioma y un requerimiento actual y necesario en el campo académico y profesional.
- Para lograr un mejoramiento en la habilidad oral dentro del uso de idioma extranjero, es importante el uso de didácticas que involucren al estudiante como actor principal del proceso y para que el conocimiento sea significativo y por ende supere los modelos tradicionales de repetición y memorismo.
- La estrategia del juego de roles es una herramienta no convencional y didáctica que involucra de manera sencilla y cotidiana en temas reales al estudiante en el uso del idioma, así como permite la interacción y el aprendizaje del idioma con sus compañeros.
- Al aplicar juegos de rol en el aula se puede evidenciar una mejor motivación de parte de los estudiantes y se genera un mayor placer por el aprendizaje de la lengua extranjera.

- Los estudiantes con el uso del juego de roles adquieren competencias no solo en el uso del idioma, sino en la interacción con sus compañeros, así como aspectos relevantes en la vida académica y personal, tal como lo es el aprendizaje autónomo, debido a que dichas actividades ayudan a que los estudiantes desarrollen las actividades por sí mismos y con la guía del docente cuando ellos lo requieran, lo cual establece un nuevo tipo de relaciones estudiante-docente dentro del aula de clase.
- La aplicación de los juegos de rol ayudan significativamente al estudiante en el uso de la oralidad. Por tanto, la implementación de estos en la planeación curricular ayudaría no solo al nivel individual sino a toda la institución en su meta de convertirse en un colegio bilingüe.

BIBLIOGRAFIA

- BALLESTER V., Antoni. *El aprendizaje significativo en la práctica; como hacer el aprendizaje significativo en el aula*. España: 2002, 192 p.
- DE LA TORRE ZERMEÑO, Francisco; *12 Lecciones de Pedagogía, Educación y Didáctica*. México : Alfaomega: 2007, 263 p.
- GILLIAN PORTER, Ladusse; *Role Play: Resources Books for Teacher Series*, New York: Oxford University Press, 1995.
- GOMEZ, M. *Justificación de Los Juegos y Actividades Como Ayuda Didáctica en la Enseñanza del Inglés Como Lengua Extranjera*. 1989.
- KRASHEN, S. (1985). *The Input Hypothesis: Issues and Implications*. London: Longman Group Ltd.
- LITTLEWOOD, William; *La enseñanza comunicativa de idiomas. Introducción al enfoque comunicativo*, Cambridge University Press, 1996. 104p.
- PROCTER, Paul (Ed), *Cambridge International Dictionary of English*. New York: Cambridge University Press. 1996
- RICHARDS, Jack C, RODGERS, Theodore; *Approaches and Methods in Language Teaching*, Cambridge Language Teaching Library, 1986. 171p.
- SARLE, Patricia. *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*. Buenos Aires: Paidós, 2006..

INTRODUCCIÓN

La presente investigación plantea una idea novedosa, práctica y sencilla de aplicar en el aula de clase para estudiantes de Inglés como segunda lengua, en la cual por medio del juego específicamente “Juegos de Rol”, los estudiantes logran mejorar su habilidad del habla.

Haciendo uso de la estrategia del juego en el aula se logra una mayor cohesión entre conocimiento y uso del mismo dentro de un contexto real, lo que demuestra que es una práctica necesaria para mejorar los espacios pedagógicos en los cuales los estudiantes adquieran confianza para realizar este tipo de actividades comunicativas; que por algunos parámetros establecidos tanto, para planes de estudio como en la misma planeación de clases se dejan de lado y no se les da la importancia que este espacio se merece. De esta manera utilizando la estrategia de juegos de rol los estudiantes logran un aprendizaje significativo, el cual será utilizado de forma provechosa en su desarrollo personal.

Durante la investigación se encuentran factores que influyen en la construcción del conocimiento y desarrollo de competencias lingüísticas desde las cuales se plantea el plan de mejoramiento que se implementa para el desarrollo de sus habilidades sociolingüísticas, que a través de la aplicación de juegos de rol se amplían de forma enriquecedora para los estudiantes que se ven motivados a realizarlas.

En resumen esta propuesta presenta una estrategia muy sencilla, en la cual por medio del uso de situaciones planteadas desde la cotidianidad puede generar en los

estudiantes una mejor aprehensión del conocimiento del idioma y dominio comunicativo del mismo.

1. TITULO

MEJORAMIENTO DE LA HABILIDAD DEL HABLA DE LOS ESTUDIANTES DE GRADO 8ª DEL COLEGIO PSICOPEDAGÓGICO LA ACACIA POR MEDIO DE JUEGOS DE ROL

2. LINEA DE INVESTIGACIÓN

Pedagogía y Educación Básica

Para el desarrollo de este trabajo se tendrá en cuenta la línea de investigación que rige el programa de Humanidades e Inglés de la Universidad La Gran Colombia el cual tiene como objetivo la Pedagogía y educación para la inclusión y la equidad social

3. SUBLINEA DE INVESTIGACIÓN

Pedagogía Sociocritica

Para nuestro trabajo consideramos esta sublínea de investigación como la que más se adecua por las características del trabajo de investigación que se realiza.

4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

4.1. Descripción del Problema

En la actualidad el idioma inglés tiene una gran importancia y relevancia por su uso real al momento de comunicarnos con otros no solo a través de lo escrito, sino preferiblemente en el uso de la palabra y más allá de lo educativo en áreas tan relevantes como la economía, la comunicación o los sistemas hasta en situaciones tan sencillas como la necesidad de comunicarse con alguien que domine el idioma inglés. Con razón podemos afirmar que el idioma que en nuestro trabajo y disciplina nos interesa se ha convertido como en un idioma universal

“Hoy más que nunca resulta imprescindible aprender el idioma inglés. Cada día se emplea más en casi todas las áreas del conocimiento y desarrollo humanos. Prácticamente puede afirmarse que se trata de la lengua del mundo actual. Es, en la era de la globalización, la gran lengua internacional, una “lingua franca” que ha repercutido en todos los países no-anglosajones, incluida España, y que afecta más o menos directamente a los diversos campos y profesiones” *La importancia de conocer el idioma inglés.* (s.f). **Recuperado el 23 de septiembre de 2010, de**

http://www.juntadeandalucia.es/averroes/~14700596/departamentos/need_ing.htm

Otro aspecto relevante en la importancia del uso del inglés es que muchas personas lo aprenden y lo utilizan, de manera que dominar este idioma es tener la oportunidad

de estar en contacto con muchos medios, lugares, personas y espacios, aspecto que con toda claridad puede ayudar a la población específica de nuestra propuesta a mejorar sus condiciones de vida en aspectos profesionales, educativos y laborales. Así bien, referente a la relevancia del uso del idioma inglés, podemos leer:

La junta de Andalucía. *La importancia de conocer el idioma inglés*. (s.f). **recuperado el 10 de septiembre de 2010, de**

http://www.juntadeandalucia.es/averroes/~14700596/departamentos/need_ing.htm

“Estimaciones recientes sugieren que unos 402 millones de personas lo hablan como su primer idioma, así como es utilizado en la actualidad por más de 1.000 millones de hablantes no nativos. Y este número seguirá creciendo al menos hasta 2015, año en el que, por otra parte, unos 2.000 millones de personas en el mundo lo podrían estar aprendiendo, según concluye un reciente informe del British Council. De cualquier manera, dentro de poco más de una década lo hablarán tres mil millones de personas, es decir, la mitad de la humanidad. Las consecuencias del avance de esta marea lingüística son inconmensurables. Dentro de pocas generaciones y por primera vez en la historia del “homo sapiens”, la mayor parte de nuestra especie será capaz de comunicarse en una sola lengua”.

En consecuencia, por lo anterior y en general por el uso real en diversos campos del idioma inglés es una necesidad no solo conocer el idioma y entenderlo de manera escrita o en la escucha, sino producirlo desde la habilidad oral. A propósito en el campo educativo, el cual es el medio concreto del que nos ocupamos, se establece en los parámetros curriculares de la enseñanza de idioma extranjero inglés para Colombia:

Ministerio de Educación Nacional (Octubre 2006, p7)

“Más allá del conocimiento de un código aislado, es importante ofrecer a los niños, las niñas y los jóvenes, posibilidades reales para comprender e interpretar su realidad. Desarrollar esas habilidades y saberes permite a los estudiantes ampliar sus conocimientos sobre el mundo, explorar sus habilidades sociales y conocer los aspectos culturales propios de la lengua que se aprende”

Así pues evidenciamos que no solo es importante el conocimiento del código escrito, sino la interacción real del idioma.

El proyecto de investigación se realiza en el Colegio Psicopedagógico La Acacia con estudiantes del grado octavo. Ésta es una institución educativa de carácter privado de convenio con la secretaría de educación, ubicado en la localidad de ciudad Bolívar (19), más concretamente en el barrio la Acacia. El proyecto Educativo institucional (P.E.I. 2010) se conoce como “Habilidades comunicativas y Autoestima para una vida integral”, ya que el colegio busca dentro de sus objetivos “potenciar el desarrollo de los procesos de pensamiento y generar una alta autoestima que incentive el crecimiento personal y de la sociedad” Manual de Convivencia. Colegio Psicopedagógico La Acacia. (2010). Además, dentro del área de inglés se espera que en el año 2012 se consolide un proceso de bilingüismo en el colegio, a través de la enseñanza e interacción del idioma extranjero inglés en las áreas de Matemáticas, Biología y Química así como ciencias sociales. Un logro significativo de la institución fue la acreditación de calidad ISO 9001 en el año 2008, pues es el primer colegio que logra este reconocimiento en la localidad de Ciudad Bolívar.

La población concreta con la cual se va a trabajar son jóvenes del grado octavo. Ellos se encuentran entre 13 y 16 años de edad, la gran mayoría de la población viven barrios cercanos al colegio y el contexto social, cultural y económico tiene unas características especiales por la ubicación de la localidad (Al respecto se puede realizar un análisis del perfil de la localidad en el censo general del 2005. Censo (2005). **Recuperado el 12 de septiembre de 2010, de**

<http://www.dane.gov.co/files/censo2005/perfiles/bogota/ciudadbolivar.pdf>

Con base en la encuesta de información personal y familiar (Anexo 1), se evidencia bajos niveles de educación en el núcleo familiar, trabajos mal remunerados y espacios limitados para compartir en familia. Por tanto, se puede afirmar que estamos ante un grupo de estudiantes que además de pasar el tiempo en el colegio y en la casa se la pasan como ellos bien lo expresan con amigos, con los hermanos o con medios de la tecnología principalmente la televisión e Internet, lo cual influye directamente en el proceso formativo de los jóvenes. Así mismo, la expectativa de los jóvenes en el futuro se orienta a trabajar y a estudiar.

Ahora bien, al abordar concretamente la interacción de los estudiantes con el idioma inglés, ellos manifiestan gustarles esta área, pero afirman que se les dificulta, en especial cuando escuchan a alguien hablar en este idioma. En consecuencia, a pesar de que en el colegio aún no se presenta una implementación de bilingüismo existe una serie de factores que ayudan al uso del inglés, tales como: una malla curricular basada en los estándares del marco común europeo para la enseñanza del idioma inglés; el uso de textos donde aplican los temas vistos y una intensidad semanal de cinco horas con el curso a trabajar.

Sin embargo, por otro lado evidenciamos que en el manejo de las habilidades básicas del idioma se tiene mucha dificultad con la habilidad del habla y por ende en la escucha, pues el hecho de seguir un texto y tener grupos tan numerosos (cuarenta en cada aula) limita el aprendizaje del inglés a la comprensión y producción textual, dejando de lado el desarrollo de la competencia comunicativa, en especial en el campo de lo verbal. Además, en la enseñanza actual de un idioma se pretende no solo el conocimiento de este dentro de la competencia lingüística, sino la interacción real con esta, pues de acuerdo a los parámetros nacionales de bilingüismo se pretende, según el Ministerio de Educación Nacional (Octubre 2006, p6). “Lograr ciudadanos y ciudadanas capaces de comunicarse en inglés, de tal forma que puedan insertar al país en los procesos de comunicación universal, en la economía global y en la apertura cultural, con estándares internacionalmente comparables”, lo cual se puede lograr con la implementación de una estrategia que desarrolle tal competencia y que nosotros planteamos en esta investigación por medio del juego de roles.

Por consiguiente, buscamos que el aporte con nuestro trabajo de investigación se convierta en una herramienta eficaz que ayude al estudiante a desarrollar y mejorar la habilidad comunicativa en el idioma extranjero, pues el dominio de éste en un futuro para estos jóvenes se puede convertir en mejores oportunidades de vida, la cual ayuden a mejorar significativamente las condiciones de vida en las que viven, así como también ayudar al colegio a lograr su visión de convertirse en una institución bilingüe en la localidad de Ciudad Bolívar. En conclusión, con base en lo expuesto nuestro trabajo busca responder:

4.2. Pregunta Problema

¿Cómo los juegos de rol pueden ayudar al estudiante de grado octavo del colegio psicopedagógico la Acacia, en su desarrollo y mejoramiento del habilidad del habla en el idioma extranjero inglés?

5. OBJETIVOS

5.1. Objetivo General

Mejorar la habilidad del habla en idioma extranjero Inglés en los estudiantes del grado octavo del colegio psicopedagógico la Acacia, por medio de la aplicación de juegos de rol en el aula.

5.2. Objetivos Específicos

- Motivar a los estudiantes a usar su habilidad oral para comunicarse en el idioma inglés a través de los juegos de rol.
- Crear un ambiente de aprendizaje significativo en el aula, en el que los estudiantes puedan hacer uso de sus capacidades orales dentro de un contexto real.
- Incrementar la expresión oral de los estudiantes por medio de la aplicación de los juegos de rol.

6. JUSTIFICACIÓN

6.1. Justificación Pedagógica

El aprendizaje de una segunda lengua es un aspecto muy importante para lograr obtener mejores oportunidades tanto educativas como laborales por esta razón se pretende lograr que los estudiantes tengan un vasto conocimiento en el uso de una segunda lengua en este caso el Inglés que por ser la lengua que se habla en países como Estados Unidos e Inglaterra los que se distinguen por su alto desarrollo y competitividad económica su idioma tiene gran acogida en muchas partes del mundo cuando deciden escoger un idioma para ser enseñado como segunda lengua debido a que, el número de personas que hablan Inglés en el mundo se ha incrementado y lo seguirá haciendo según el British Council que afirma que para para el 2015 este idioma podría llegar a ser hablado por más de tres mil millones de personas en todo el mundo dando así la oportunidad por primera vez en la historia en que los humanos se puedan comunicar fácilmente usando una misma lengua. *La importancia de conocer el idioma inglés.* (s.f). **Recuperado el 23 de septiembre de 2010, de http://www.juntadeandalucia.es/averroes/~14700596/departamentos/need_ing.htm**

Cabe anotar; que el Inglés tiene una característica que lo hace más fuerte al escoger un idioma para ser usado como segunda lengua y es que sus reglas gramaticales y sintaxis son de cierta manera sencillas de adquirir e interiorizar si se comparan con otras lenguas habladas en el mundo.

Así, basados en lo que se pretende con campañas como **“Bogotá y Cundinamarca Bilingües en Diez Años”**. En las que se espera que los niños y jóvenes de esta parte del país en un plazo no mayor al antes mencionado puedan ser capaces de comunicarse en una segunda lengua con estándares internacionales, para llegar a ser personas bilingües quienes puedan ser capaces de usar no solo su lengua materna sino, que además, posean una competencia en otra lengua y puedan hacer uso de esta en diversos contextos y situaciones con seguridad que lo está haciendo bien. *Acuerdo 253 (2006)*. **Recuperado el 10 de junio de 2010, de <http://www.alcaldiabogota.gov.co/sisjur/normas/Norma1.jsp?i=18098>**

Se propone dar una mirada a la forma en que las clases de inglés son impartidas en los colegios y de esta manera presentar actividades que mejoren el interés en los niños y jóvenes por adquirir competencia en un segundo idioma.

Por medio de actividades que permitan que los estudiantes hagan uso del inglés en situaciones reales se puede lograr que ellos se interesen mucho más en aprender y de esta manera usar el inglés como lo hacen con su lengua materna.

Así, por medio del uso de juegos de rol en el aula de clase los estudiantes podrán hablar en Inglés no solo como cumplimiento de un deber para lograr una nota sino, que con este método lograrán hacer uso de una segunda lengua de una forma significativa lo que generará en ellos un verdadero sentimiento de haber aprendido a usar el lenguaje por sí mismos.

6.2. Justificación Disciplinar

Cuando se habla de adquirir competencia en una segunda lengua se debe tener en cuenta que la comunicación cumple un rol social en el que siempre las personas tienen algo que decir y algo sobre lo que quieren saber o investigar, lo que se puede lograr en el salón de clases dando la oportunidad a los estudiantes de trabajar con el “target language” (idioma en el que un hablante no nativo se encuentra en proceso de aprendizaje) y así crear un ambiente natural en el que su lengua materna (español) pueda ser sustituida por un segundo idioma por medio de situaciones reales en las que los estudiantes puedan poner en práctica sus conocimientos y de esta forma desarrollar sus habilidades en esta lengua.

De acuerdo con Krashen (1985, p 77), adquirir un lenguaje es más importante que aprenderlo, ya que con su adquisición se mantiene una comunicación natural mientras que si se está aprendiendo se usa un ambiente mucho más artificial, para lo cual en el aula se debe brindar a los estudiantes la oportunidad de mantener una comunicación abierta entre ellos haciendo uso de las cuatro habilidades (escuchar, leer, hablar y escribir).

Para que estas cuatro habilidades sean desarrolladas se usará en nuestro trabajo el enfoque comunicativo que según Enright McCloskey (1988) cumple los siguientes principios para lograr una *“Enseñanza Integrada De Idiomas”*

- El lenguaje es más grande que la suma de sus partes.
- La mejor manera de aprender un idioma es usándolo, así que la práctica es mejor que la teoría.

- El lenguaje cotidiano es más útil para los estudiantes en su aprendizaje.
- Todas las habilidades del segundo idioma son aprendidas al mismo tiempo.
- Cuando se aprende un idioma, los estudiantes usan recursos lingüísticos y no lingüísticos tanto como ellos adquirieran el conocimiento y experiencias previas del mundo.
- Para una lengua extranjera y su aprendizaje se desarrolla a través del uso de diferentes situaciones, ambientes con hablantes y oyentes y con muchos propósitos.
- Una cómoda y relajante atmosfera, en la que se centre más en el significado y no en la forma, es el escenario adecuado para desarrollar el aprendizaje del lenguaje. *Vivanco, V. Holistic versus communicative approach in Assessing oral production in English (2009) Recuperado el 08 de agosto de 2010, de http://www.uv.es/RELIEVE/v15n2/RELIEVEv15n2_4.htm*

Estos principios se deben tener en cuenta al momento de trabajar actividades comunicativas en clase, ya que brinda a los estudiantes la oportunidad de trabajar en un ambiente cómodo en el que ellos son libres de usar el conocimiento que tienen de una segunda lengua y de esta manera desarrollar sus habilidades.

Finalmente el enfoque comunicativo también mejora la confianza que tienen los estudiantes para hablar los unos con los otros transmitiendo mensajes que son entendidos por los otros y de esta manera se logra lo que se quiere, que es el hecho

de que los estudiantes puedan mantener una comunicación significativa con otras personas en situaciones reales planteadas a través de los juegos de rol.

7. MARCO DE REFERENCIA

7.1. Marco de Antecedentes

En la Universidad La Gran Colombia se encontraron varios trabajos relacionados con la aplicación de juego de roles para la enseñanza del Inglés como lengua extranjera, de estos trabajos cabe mencionar tres de los cuales se obtuvieron resultados satisfactorios en este tema.

Una de estas investigaciones se llama **Role-Play as a mean of reinforcing english performance**, fue presentada por las estudiantes Elizabeth Granados Arias y Elsy Acuña en la cual se puede ver como al aplicar el juego de roles como actividades en clase logró no solo motivar a los estudiantes a aprender Inglés, sino que también proveen un contexto significativo en el que los estudiantes pueden aplicar sus conocimientos de Inglés, al igual que sienten mucha más seguridad de expresarse debido a la flexibilidad de este tipo de actividades.

Otro trabajo es el presentado por Alejandra Suarez Arciniegas, Jorge Didier Palacios y Jaime Ladino llamado **Role-Play as a Speaking Technique** en el cual se puede apreciar como basados en teorías sobre el proceso de desarrollo de la habilidad oral introdujeron en las clases de Inglés actividades de juegos de rol por medio de los cuales brindaban a los estudiantes herramientas con las que podían desarrollar su comunicación oral y promover el uso de este idioma para comunicarse en un ambiente real tomando en cuenta que para llegar a este punto en el que la

comunicación sea efectiva debe existir un proceso de input (introducción), internalizing (interiorización) y output (producción de información). Así como resultado se pudo evidenciar que al inicio de la puesta en marcha de la investigación para los estudiantes fue un poco difícil acostumbrarse a un tipo de actividad en la que ellos tenían la oportunidad de ser libres y expresarse basados en el conocimiento que tenían para comunicarse, debido a que esta experiencia era distinta a las otras actividades de clase en las que el control lo tiene el docente quien les indica qué es lo que deben hacer y como lo deben hacer, pero luego de trabajar con este método los estudiantes tomaron gran responsabilidad en su proceso de aprendizaje ya que ellos ejecutaban las actividades solo con un poco de ayuda del docente, quien servía como guía para responder a dudas que surgían durante el proceso de aprendizaje.

La otra investigación llamada **Role Play an useful technique to increase the communicative competence in students of 8th grade (2000)** presentada por Flor Stella Cortes Meneces y María Lucia Lozano Zambrano hablan del uso del enfoque comunicativo como medio de mejoramiento de esta misma habilidad, mostrando que si a los estudiantes se les brindan situaciones auténticas o que a ellos parezcan cotidianas resultan en situaciones de aprendizaje significativo que envuelve al estudiante en un ambiente de motivación y confianza desarrollando no solo su habilidad comunicativa, sino que también se vio reflejado un avance en sus funciones sociolingüísticas (Competencia Pragmática) por medio de la interacción con sus compañeros de clase en actividades de juegos de rol.

En la Universidad Pedagógica de Colombia se encuentra el trabajo investigativo realizado por Diana Agudelo, Hames Forero y Leonardo Leguizamón llamado **Make Them Talk (2003)** que parte del punto de vista que el lenguaje es primero hablado y luego escrito, con base en esta premisa trabajan con una población de niños que por medio de “Communicative Situations” (situaciones comunicativas) se pudo evidenciar que por medio de este tipo de actividad los estudiantes aumentaron su conocimiento en una segunda lengua debido a la motivación que encontraban al realizarlas y verse frente a situaciones comunicativas inesperadas en las que se debían valer de su conocimiento para lograr comunicar satisfactoriamente el mensaje que ellos esperaban que los demás escucharan y entendieran.

7.2. Marco Histórico

El colegio Psicopedagógico La Acacia fue fundado por la iniciativa del señor Germán Rodríguez y la señora Jaidí Rodríguez en 1985, como proyecto de vida dentro de su matrimonio y realización de su práctica docente. De esta manera en dicho año inician labores con 70 estudiantes, con los grados primero, segundo y tercero; en este año se logra la licencia de funcionamiento. En el año 1989 se obtuvo la aprobación hasta grado quinto, se compra un lote se empiezan los primeros diseños para el edificio; se cuenta con nueve docentes y se inician las clases de música. En el año 1992 se inicia la construcción del edificio, se inicia bachillerato con 110 estudiantes y se cuenta con 16 docentes. En el año 1995 se logra la aprobación hasta grado noveno, se adquieren los primeros computadores y los primeros elementos de laboratorio, se crea la coordinación y se cuenta con veinte docentes. Al siguiente año se obtiene la aprobación para los grados décimo y undécimo, se inaugura el bibliobanco y se

gradúa la primera promoción de bachilleres. En 1998 se crea un aula tecnológica, se intensifica el idioma extranjero inglés y se perfecciona el P.E.I. A partir del año 2001 se implementa la jornada única en pre-kinder y se fortalecen los proyectos transversales (Habilidades comunicativas y Autoestima) para mejorar la calidad. En el año 2002 se implementa la jornada única en kínder y transición, se alcanza el noveno puesto en evaluación de competencias a nivel Bogotá y se sigue mejorando los proyectos transversales. En el año 2003 ya se cuenta con un edificio de siete pisos y se construye una nueva sede para pre-escolar. Para el año 2004 se implementa la jornada única hasta grado octavo, el colegio alcanza un nivel ALTO en las pruebas del Icfes y se contrata una empresa externa para la preparación de este examen. En el 2005 se implementa jornada única para todos los grados, se construye otra sede para primaria y se adquiere un espacio para el parque. Para el 2007 se inicia la intensificación del área de Inglés, se construye seis nuevas aulas, se implementa el proyecto de lectura, se logra un nivel superior en las pruebas Icfes, se da cobertura para la educación por ciclos para adultos con CEFAT, un estudiante logró el puesto decimo dieciocho en el concurso de ortografía a nivel nacional y se comenzó con el proceso de acreditación de calidad. En el 2008 se obtiene la certificación de calidad ISO 9001, siendo la primera institución en obtenerla en el sector de Ciudad Bolívar y se realiza el primer English Day. En el 2009 se obtiene la re-certificación de calidad ISO 9001 y se logra un nivel alto en la prueba del Icfes. Finalmente, en el presente año (2010) se inicia el pre-escolar bilingüe y se invierte en tecnología con la adquisición de tableros inteligentes, una nueva sala de cómputo con equipos de última tecnología, LCDs y ampliación de salas con Internet.

7.3. Marco Legal

Norma	Artículo	Justificación
<p>Marco Común Europeo de referencia</p>	<p>Estándares:</p> <p>A1 Principiante</p> <p>A2 Elemental</p> <p>B1 Intermedio</p> <p>B2 Intermedio alto</p> <p>C1 avanzado</p> <p>C2 Muy avanzado</p>	<p>Para este trabajo de investigación se toma en cuenta el Marco Común Europeo que da una guía de las habilidades que deben ser desarrolladas durante el aprendizaje del idioma Inglés como segunda lengua.</p>
<p>Ley General de Educación Ley 115 de 1994</p>	<p>Art. 23 Comprenden el 80% del plan de estudio son los siguientes:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ciencias naturales y educación ambiental. 2. Ciencias sociales, historia, geografía, constitución política y democracia. 3. Educación artística. 4. Educación ética y en valores humanos. 5. Educación física, recreación y 	<p>Se tiene en cuenta este artículo, ya que nos muestra que en Colombia en los grados establecidos para la educación básica se establece como obligatoria (parágrafo 7) la enseñanza de una lengua extranjera.</p>

	<p>deportes.</p> <p>6. Educación religiosa.</p> <p>7. Humanidades, lengua castellana e idiomas extranjeros.</p> <p>8. Matemáticas.</p> <p>9. Tecnología e informática.</p>	
<p>Ley General de Educación Ley 115 de 1994</p>	<p>Art. 22 ARTICULO 22. Objetivos específicos de la educación básica en el ciclo de secundaria. Los cuatro (4) grados subsiguientes de la educación básica que constituyen el ciclo de secundaria, tendrán como objetivos específicos los siguientes:</p> <p>I. La adquisición de elementos de conversación y de lectura al menos en una lengua extranjera.</p>	<p>Este artículo pretende poner sobre aviso al pueblo colombiano que durante los grados de básica secundaria el desarrollo de una segunda lengua debe ser significativo y se deben cumplir ciertos estándares educativos según los cuales al finalizar este ciclo de aprendizaje se deben alcanzar algunos parámetros según los cuales los estudiantes puedan comunicar sus ideas en un idioma distinto al lenguaje materno.</p>

<p>P.E.I.</p> <p>(Colegio Psicopedagógico la Acacia)</p>	<p>OBJETIVOS DEL PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL</p>	<p>El colegio cuenta con dos proyectos transversales: autoestima y comunicación. El segundo se aplica especialmente para las áreas de castellano e inglés con la transversalidad en todas las áreas. Esto se establece en la misión del colegio. (Artículo 6). Así mismo, la visión (Art. 7) propone que en el 2012 el colegio contará con proceso de bilingüismo</p>
--	--	--

7.4. Marco Teórico

7.4.1 Aprendizaje Significativo

Esta investigación está en gran parte enfocada a un aprendizaje significativo el cual según Ballester Vallori (2002 p. 18) quien habla de un aprendizaje a largo plazo por medio de la teoría constructivista planteada por Vigotski en la cual para aprender no se deben dictar a los estudiantes un concepto que ellos no conozcan, sino que por el contrario, este nuevo conocimiento debe partir de otro que con el que previamente

ellos estén familiarizados y operen en su cotidianidad, es decir que este proceso de adquisición e interiorización de una nueva información propone que el nuevo conocimiento cambie de forma coherente el anterior encajando con los conocimientos previos de tal manera que la información expresada por el docente esté ligada a estos y forme de esta manera una red de conocimientos.

Este tipo de aprendizaje se diferencia de la manera tradicional y memorística usada anteriormente en la cual el conocimiento era no aprendido sino, memorizado y por tanto olvidado al cabo de un corto tiempo, a diferencia de lo aprendido de forma significativa los conocimientos son de una duración mucho más larga hablando así de su retención durante meses e incluso años. Ballester (2002. Pg 16).

Así en un enfoque constructivista el aprendizaje parte desde el interior de cada uno como lo expresa Isabel Solé y César Coll “Aprendemos cuando tenemos la capacidad de elaborar una representación personal sobre un objeto de la realidad o contenido que pretendemos aprender”; Ballester (2002. Pg 20), construyendo de esta manera un conocimiento propio partiendo de lo que ya se sabía con anterioridad.

Otro aspecto importante que brinda el aprendizaje significativo es el trabajo abierto en el cual los estudiantes pueden actuar bajo una cierta individualidad durante el desarrollo de sus actividades lo cual potencia su aprendizaje y los hace los dueños del mismo formando en ellos una autonomía de trabajo y aprendizaje. Claro está, que para actividades de trabajo abierto el profesor debe tener en cuenta que cada

estudiante de su clase tiene una forma distinta de aprender pero, esto no debe ser un problema por el contrario debe convertirse en ventaja; debido a que las actividades que se planteen deben tener desde antes de su aplicación pensado un producto final en el que el estudiantado trabajará.

7.4.2 La Motivación

Es importante tener en cuenta que la motivación es parte importante en el desarrollo del trabajo en clase, cabe anotar que según la Real Academia de la Lengua española la motivación se entiende como “La acción o efecto de motivar; ensayo mental preparatorio de una acción para animar o animarse a ejecutarla con interés y diligencia” *Diccionario de la RAEL*, (s.f). **Recuperado el 28 de Septiembre de 2010, de http://buscon.rae.es/draeI/SrvItConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=cultura**

Este punto es muy importante debido a que gracias a un grupo bien motivado el desarrollo del producto final que se espera en los estudiantes sea agradable y no una cátedra monótona en la que ellos no sientan interés ni tampoco, genere en ellos ningún tipo de aprendizaje significativo, lo cual resultara en un tema olvidado en un corto tiempo por tratarse de información que no va a tener relevancia en su aprendizaje.

Existen dos clases de motivación que se deben tener en cuenta cuando se habla de aprendizaje, la primera es la **Motivación intrínseca** que es la que proviene de sí mismo y que puede autoreforzar, hay que tener en cuenta que esta motivación intrínseca puede ser positiva o negativa; estas últimas pueden desmejorar el

desarrollo de las actividades debido a ansiedad, ira, tristeza, etc. Por otra parte, existe también la **Motivación extrínseca** es aquella que proviene del exterior y tiene énfasis en el desarrollo de la tarea que se desea ejecutar. Según Pekrun (1992) esta motivación extrínseca puede ser de naturaleza prospectiva que son todas las que están encadenadas con los resultados de los trabajos hechos es decir influyen desde antes de iniciar el trabajo y las otras emociones ligadas a la motivación extrínseca son llamadas retrospectivas que son todas aquellas producidas por la experiencia en el trabajo lo cual influye positivamente o negativamente en el sujeto dependiendo de los logros que puedan y que no puedan ser obtenidos. Para entender mejor esto Pekrun propone el siguiente cuadro (ver cuadro 1) en el cual muestra de que manera influye el componente afectivo (las emociones) en lo concerniente a la motivación que se tiene frente a un trabajo o tarea. García Francisco J, Doménech Fernando. *Motivación, Aprendizaje Y Rendimiento Escolar*, **Recuperado el 30 de septiembre de 2010 de**

http://www.inteligencia-emocional.org/ie_en_la_educacion/efectosmotivacionalesdelasemociones.htm

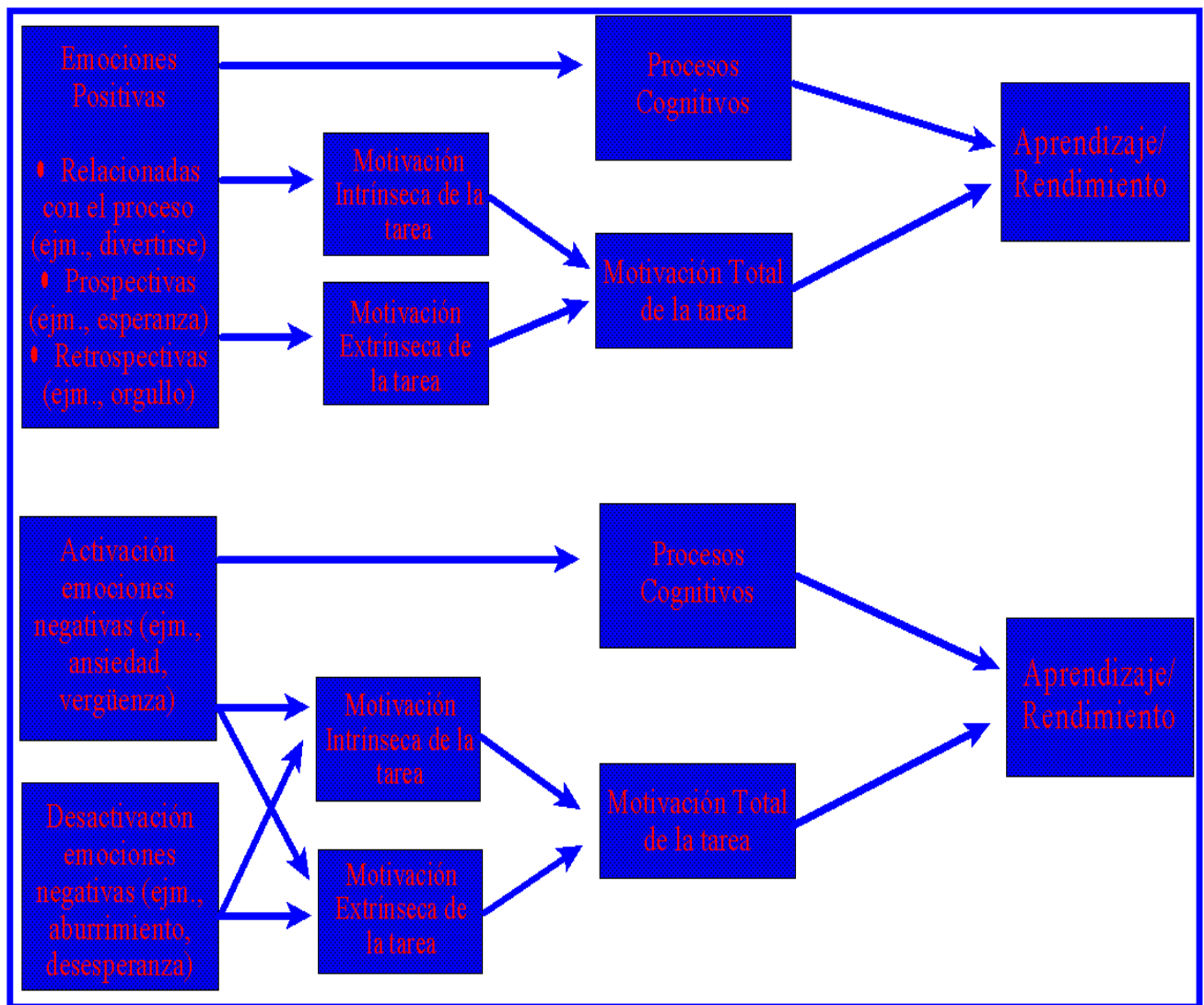


Tabla 1. Modelo adaptado de Pekrun (1992) (MOTIVACIÓN, APRENDIZAJE Y RENDIMIENTO ESCOLARL, García Bacete, Doménech Betoret en: <http://reme.uji.es/articulos/pa0001/texto.html>)

7.4.3 La Estrategia del Juego en El Aula

El juego al ser utilizado como instrumento didáctico de enseñanza convierte el proceso de enseñanza-aprendizaje en una experiencia formativa, activa y divertida, brindando espacios para que este proceso se realice de una forma significativa. Según Piaget el juego es considerado como fundamental para el desarrollo de muchas capacidades fundamentales. “Si el acto de inteligencia desemboca en un equilibrio entre la asimilación y la acomodación, en tanto que la imitación prolonga esta última por sí misma, se puede decir que el juego es esencialmente asimilación que prima sobre la acomodación. El juego es primero que todo, simple asimilación funcional o reproductiva” Gómez (1989. Pg 5). Es decir, que el juego no son meras actividades de distracción para el hombre sino, ejercicios que tienen un fin u objetivo especial para ayudar al desarrollo físico e intelectual del mismo.

El juego también presenta características que lo hacen útil a la enseñanza, entre estas podemos contar:

- El juego es “automotivado” es decir que no necesariamente deben existir elementos externos al jugador para iniciarlo, es un impulso interno que lo lleva a desarrollar esta actividad.
- El juego es “autoregulado” porque está previsto con reglas que modifican el comportamiento para satisfacer la situación creada dentro del desarrollo del juego, lo cual crea una sensación de libertad para cada uno de los participantes.

Estos aspectos son importantes para la enseñanza debido a que generan motivación en los estudiantes para llevar a cabo su proceso de aprendizaje, de una forma lúdica

pero significativa. Según Patricia Sarlé (2006. Pg 26), Haciendo uso del juego como estrategia metodológica de enseñanza el docente puede diseñar actividades que tienen como fin enseñar algún tema específico.

Según la UNESCO (2000), el juego puede ser introducido a los momentos pedagógicos desarrollados en clase, pero para lograr el objetivo que se propone la misma, se deben tener en cuenta ciertos objetivos propuestos que se nombrarán a continuación.

- Nivel del simple conocimiento :

“memorización y retención de informaciones registradas”

- Nivel de la comprensión :

“transposición de una forma de lenguaje a otra, interpretación de los datos de una comunicación, extrapolación de una tendencia o de un sistema”

- Nivel de la aplicación :

“escoger y utilizar abstracciones, principios y reglas en situaciones nuevas, para una solución original en relación con las situaciones y los problemas de la vida corriente”

- Nivel del análisis :

“analizar un conjunto complejo de elementos, de relaciones o de principios”

- Nivel de la síntesis :

“estructura (resumen, plan, esquema, razonamiento) de los elementos diversos procedentes de distintas fuentes”

- Nivel de la evaluación:

“juicio crítico de las informaciones, las ideas, los métodos”

- Nivel de la invención y de la creación :

“transferencia del conocimiento adquirido a una operación creadora”.

La estrategia del juego en el aula permite a los maestros hacer que los conocimientos que se quiere enseñar sean asimilados y recordados con facilidad; ya que los estudiantes al participar en dichas actividades liberan su ansiedad, disfrutan de un momento agradable y pueden repetir los conceptos en varias ocasiones sin que esto se transforme en una actividad rutinaria. UNESCO. *El niño y el juego, planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas* (1980. Pg 20).

Una característica importante de esta clase de actividades es que se pueden organizar de diversas maneras teniendo en cuenta el tiempo del que se dispone, el número de personas que participan, los recursos con los que se cuenta y el área física para llevarlos a cabo.

Francisco de la Torre Zermeño (2007. Pg 178), nos dice: “El juego como alternativa didáctica, hace del proceso enseñanza-aprendizaje una experiencia activa, divertida y formativa”, lo cual indica que en muchos casos los juegos son la mejor manera de dar a los estudiantes los conceptos para que sean aprendidos y aprehendidos de una forma poco rutinaria y para nada monótona.

7.5. MARCO CONCEPTUAL

7.5.1 Habilidad Del Habla

Según el diccionario Oxford (s.f. ¶ 1,2,3) el habla se refiere a tener una conversación con alguien, a usar la voz para decir algo o expresar ideas y sentimientos a través del uso de nuestra voz.

Para Chaney “El habla corresponde al proceso de construir y compartir significados a través del uso de símbolos verbales y no verbales en una variedad de contextos” (Chaney 1998, p. 13).

Lo anterior nos dice que la habilidad del habla en los humanos se centra en la importancia que tiene para el hombre comunicarse con los demás y de esta manera expresar sus ideas y sentimientos para informar, persuadir o entretener.

7.5.2 Actos del Habla

Según Austin en su libro *¿Cómo hacer las cosas con palabras?*, los actos de habla se refieren a acciones que involucran el uso de la habilidad del habla y está sujeto a reglas convencionales o a principios pragmáticos de pertinencia (Austin,1962 ¶1).

Recuperado el 30 de enero de 2011 de http://es.wikipedia.org/wiki/Acto_de_habla.

Esto hace referencia a que en un acto comunicativo siempre hay una intencionalidad que pretende generar algún cambio de pensamiento o espera alguna acción por parte de quien recibe el mensaje, como lo evidencia Austin los actos de habla constan de tres etapas:

- **Acto locutivo:** hace referencia a lo que el emisor dice con sus propias palabras.

- **Acto ilocutivo:** es el mensaje que se encuentra oculto dentro de lo que está comunicando el emisor del mismo; este mensaje siempre contiene una intencionalidad que reclama del receptor expresar algún tipo de reacción de este, expresado como un cambio en sus actos o pensamientos como por ejemplo: expresar indiferencia, agrado o desagrado.
- **Acto perlocutivo:** son los efectos que el enunciado hecho por el emisor producen en el receptor al momento de recibir el mensaje.

7.5.3 Desarrollo de La Habilidad del Habla en Estudiantes de ESL

La enseñanza de esta habilidad requiere del planteamiento de objetivos concretos que el docente debe tener en cuenta al momento de planear las actividades que se desarrollarán en clase:

- Producción del habla y patrones de sonido.
- Uso de palabras, acentuación dentro de las frases, patrones de entonación y manejo del ritmo de la segunda lengua.
- Selección de las palabras y frases apropiadas de acuerdo al contexto.
- Organización de sus pensamientos en una secuencia significativa y lógica.
- Uso del lenguaje como forma de expresión de valores y juicios.
- Uso del lenguaje con rapidez y confianza con pocas pausas irregulares, lo que se conoce como fluidez. Kayi, H, Nunan, D. (2003) Teaching Speaking: Activities to Promote Speaking in a Second Language. **Recuperado el 30 de octubre de 2010, de <http://iteslj.org/Techniques/Kayi-TeachingSpeaking.html>**

Para lograr que los estudiantes adquieran competencia en la habilidad del habla en un segundo idioma se debe tener en cuenta el enfoque o método de enseñanza que se usa para tal fin.

En este orden de ideas se puede aplicar el enfoque comunicativo para la enseñanza de idiomas, en el cual según Richards y Rodgers el lenguaje posee algunas características comunicativas:

1. El lenguaje es un sistema de expresión de significados
2. La función primaria del lenguaje es de interacción y comunicación.
3. La estructura del lenguaje refleja su uso funcional y comunicativo.
4. Las unidades primarias del lenguaje no solo abarcan meramente sus rasgos gramaticales sino, que deben ser entendidos como categorías de significados funcionales (actos del habla).

Partiendo de este punto el aprendizaje comunicativo de idiomas responde a varios principios: el primero nos dice que las actividades deben envolver comunicación real que promuevan el aprendizaje, el segundo las actividades deben desarrollar tareas significativas, un tercer elemento nos dice que el lenguaje que es significativo para el aprendiz es el soporte del proceso de aprendizaje (Littlewood, 1981). De esta manera en el proceso de aprendizaje las principales tareas del maestro son: facilitar el proceso de comunicación entre los participantes dentro del aula y entre estos mismos y varias actividades y textos; también debe actuar como un participante independiente dentro del grupo. Sin embargo, el maestro también tiene la tarea de organizar los recursos y servir de guía para proceder de buena manera con el

desarrollo de las actividades sirviendo como analista, concejero y director del proceso del grupo.

7.5.4 Juegos de Rol

Un juego de rol es un método de representar formas particulares de comportamiento o pretender ser otras personas quienes se ven enfrentadas a diversas situaciones (Procter, 1996)

De acuerdo Porter cuando los estudiantes asumen un “Rol, ellos toman parte en una situación específica. Así mismo juego (Play) significa que esta actividad se desarrolla en un ambiente en el cual los estudiantes son tan inventivos y juguetones como sea posible (Gillian P, 1995).

Estos juegos logran captar la atención de los estudiantes jugando a ser personas imaginarias en una situación imaginaria. Para este tipo de situaciones planteadas en una clase de ESL, Byrne describe algunas estrategias para el uso de juegos de rol en el aula:

Los diálogos abiertos proveen el marco necesario para iniciar con el juego de rol, debido a que los estudiantes deciden como desarrollaran los diálogos más adelante. Otra estrategia son los diálogos mapeados que brindan a los estudiantes un tipo de grafico que les dice a ellos cuales funciones deben usar cuando ellos están interactuando, también por medio de instrucciones de rol se describe la situación y le dice a los participantes como interactuar.

Davies P, s.f: *The Use of Drama in English Language Teaching*. **Recuperado el 02 de octubre de 2010, de**

<http://teslcanadajournal.ca/index.php/tesl/article/viewFile/581/412>

De acuerdo con esto se puede inferir que a los estudiantes de ESL los juegos de rol les brinda la oportunidad de usar al máximo sus habilidades comunicativas para dar a conocer el tipo de mensaje que desean comunicar, según Lubecka (1996) “Enfrentar lo nuevo y lo desconocido que suceda mientras se está comunicando con extraños es un proceso marcado por los sentimientos de ansiedad e incertidumbre” VIVANCO, VERONICA. (2009). *Holistic versus communicative approach in assessing oral production in English*. **Recuperado el 05 de octubre de 2010, de http://www.uv.es/RELIEVE/v15n2/RELIEVEv15n2_4.htm**. Pero estos sentimientos pueden ser convertidos en algo positivo para el estudiante debido a que si estos son manipulados de forma correcta pueden lograr que el aprendiz sea retado a usar sus habilidades comunicativas para que así pueda sortear la situación en la que se encuentra.

A. Clases de Juegos de Rol

Existen varias clases de juegos de rol aplicados a la enseñanza de una segunda lengua, estos se pueden clasificar según su estructura y forma. (Littlewood, 1996)

1. Juegos de Rol Controlados por Medio de Diálogos con Pautas

En este caso la actividad se lleva a cabo por medio de pautas que los estudiantes conocerán de antemano y guiarán el desarrollo de la misma, estas pautas describen la acción e informa sobre lo que el estudiante debe decir. En consecuencia, se

puede realizar una descripción de un personaje, la construcción de un diálogo con parámetros específicos y acciones concretas de la vida cotidiana.

Estudiante A	Estudiante B
Saluda a B	Saluda a A
Pregunta a donde va	Responde que va de Compras
Sugierele un buen Centro Comercial	Expresa satisfacción

2. Juegos de Rol Controlados por Medio de Pautas e Información

En este tipo de actividades los actores deben estar dispuestos a usar información conocida sobre un tema específico para satisfacer las necesidades del otro. Ejemplo: El sitio es una agencia de viajes, el estudiante A desea información sobre un sitio turístico y el estudiante B es quien le solucionara todas sus inquietudes.

El estudiante A pregunta sobre los costos del viaje, forma de llegar, planes que existen para este sitio, etc.

El estudiante B quiere lograr vender este plan para lo cual describe detalladamente cada sitio que el otro visitara, le ofrece excelentes precios y formas de pago.

3. Juegos de Rol Controlados por Componentes de la Situación y por los Objetivos.

Este juego de roles pretende que todos los participantes se enfrenten a una situación que al inicio es confusa pero que con el pasar del tiempo se llega a una solución definitiva, ejemplo.

Hay un asesinato dentro de una casa y todos los que se encuentran allí son sospechosos, por lo tanto un detective intentará aclarar el misterio de quien es el asesino. Para esto cada uno de los participantes recibirá una tarjeta en la que estará escrito el sitio en el cual se encontraba al momento del homicidio y la tarea del detective será hacer preguntas a todos para determinar finalmente quien cometió el crimen. Al respecto se pueden establecer componentes comunes para los estudiantes como es el caso del ambiente familiar, lugar específico donde viven y las relaciones de diferente tipo como las interpersonales en el colegio donde se encuentren.

7.6. El Enfoque Comunicativo

Se basa en la teoría del lenguaje como comunicación que Richards (1986:70), hace referencia a que el principal objetivo de la enseñanza de una segunda lengua es desarrollar lo que Hymes llamaba como “Competencia Comunicativa” que son las habilidades que el hablante debe tener para ser comunicativamente competente.

Dentro del enfoque comunicativo se pueden contar muchas actividades para lograr desarrollar al máximo las habilidades comunicativas de los estudiantes dentro del proceso de enseñanza; en este orden de ideas, Littlewood (1981) propone dos clases de actividades para este tipo de enseñanza comunicativa de idiomas:

- Actividades funcionales de comunicación, en las que los estudiantes comparan o buscan diferencias o similitudes entre paquetes de ilustraciones (realia) usando su conocimiento para comunicar lo que puede ver y palpar.

- Actividades de interacción social: este es el punto que se trabaja en esta investigación ya que estas actividades parten de ejercicios conversacionales como lo son conversaciones, sesiones de discusión, diálogos, juegos de rol, simulaciones, improvisaciones y debates.

Así teniendo en cuenta este tipo de actividades y las características nombradas anteriormente de la enseñanza comunicativa de idiomas se puede lograr un aprendizaje en el cual los estudiantes desarrollen sus capacidades comunicativas proporcionando un ambiente real dentro del aula de clase.

8. HIPOTESIS

Los estudiantes del grado octavo del colegio Psicopedagógico la Acacia mejoraran significativamente su habilidad oral en el idioma Inglés, en la medida en que puedan ser aplicados los juegos de rol de tal manera que estos sean incluidos y adaptados dentro de la malla curricular del área de Inglés y correspondan a aspectos sencillos y cotidianos.

9. METODOLOGÍA.

9.1. Tipo de Investigación

Teniendo en cuenta el propósito principal de nuestro trabajo investigativo, el cual pretende mejorar la habilidad oral en el uso del idioma extranjero inglés, de manera específica a través de los juegos de rol, el tipo de investigación predominante es de tipo cualitativo, ya que las interacciones en el juego están enmarcadas dentro del aprendizaje significativo, con el fin de motivar y ayudar al estudiante a lograr un mejor desempeño en el uso del idioma inglés, en la habilidad oral. Sin embargo, también hacemos uso de elementos de la investigación cuantitativa, principalmente en lo que se refiere al análisis de población y al uso de encuestas.

En el plano de la investigación cualitativa, se busca una mayor interacción de los estudiantes en el uso del idioma extranjero, a través de instrumentos que le permitan expresarse con sus compañeros en situaciones sencillas y cotidianas, de manera didáctica, ya que “la investigación cualitativa como “aquella que produce datos descriptivos: las propias palabras de las personas, habladas o escritas, y la conducta observable” Taylor y Bogdan (1986). En este sentido, no buscamos demostrar cuál es el índice alcanzado por la aplicación de la propuesta, sino la implementación de una estrategia pedagógica didáctica que motive y ayude al estudiante de grado octavo del colegio Psicopedagógico para que se comunique en situaciones sencillas y básicas utilizando la oralidad en un idioma extranjero y relevante como lo es el Inglés en la actualidad.

La implementación de dicha metodología permitirá que el estudiante interactúe con el uso de la palabra, lo cual ayudará al mismo estudiante y a la institución en el perfeccionamiento del dominio del idioma y a lograr en últimas la finalidad comunicativa del aprendizaje y uso de un nuevo idioma.

9.2 *Enfoque de la Investigación*

Con base en los criterios metodológicos presentados y el tipo de investigación, para lograr el objetivo de mejoramiento del habla a través de los juegos de rol, se basa se enmarca dentro de la etnografía de la comunicación, modelo que busca asociar el lenguaje con los elementos del contexto, especialmente en lo referente al habla:

“Teóricamente, y en forma acotada, se puede decir que la etnografía de la comunicación es una composición teórica orientada a aprehender los datos del contexto asociados al lenguaje, más precisamente al habla. Una de las primeras definiciones sobre la etnografía de la comunicación se refiere a la “descripción de la organización de los significados lingüísticos en estilos de habla, en términos de una matriz funcional del habla de una comunidad (1977:172)” UNIVERSIDAD AUSTRAL DE CHILE. *La etnografía de la comunicación, un modelo olvidado*; (2007). **Recuperado el 14 de octubre de 2010, de <http://www.museolaliqua.cl/wp-content/uploads/2008/03/cristian-prado-ballester-la-etnografia-de-la-comunicacion.pdf>**

En este sentido vale la pena también citar que dicho modelo busca lo que es más importante dentro de la interacción del lenguaje en cuanto al uso de la lengua, así pues:

“Por otro lado, Saville–Troike establece que el objeto de estudio de la etnografía de la comunicación, bien puede ser ilustrado con la pregunta ¿Qué es lo que necesita saber un hablante para comunicarse apropiadamente dentro de una comunidad comunicativa determinada y como éste lo aprende? Se debe responder esta pregunta en función del conocimiento que posee el hablante, en conjunción con sus habilidades para comunicarse adecuadamente: Lo que se denomina la competencia comunicativa” Universidad Austral de Chile (2007).

En consecuencia, dentro de la etnografía de la comunicación, encontramos representantes, tales como Strauss y Corbin, quienes *“definen la teoría fundamentada como un método de análisis cualitativo de las entrevistas que se realizan en profundidad o semiestructuradas, así como de observaciones ya sea hechas a través de videos, fotos o simplemente presenciadas y registradas por escrito; es un procedimiento que consiste en la codificación dada por el investigador a través de palabras de cada uno de los incidentes, ocurrencias o sucesos expresados por los entrevistados o situaciones observadas y permiten posteriormente agruparlos en categorías, conceptos o constructos para establecer las diferencias y semejanzas con respecto a una u otra categoría que el investigador identifique”* Strauss, Anselm y Corbin, Juliet (2002) *Bases de la investigación cualitativa. Técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundamentada*

Recuperado el 14 de octubre de 2010, de

<http://www.edrev.info/reviews/revs151.pdf>

Además vale la pena mencionar que dichos autores son relevantes dentro del campo del análisis y la evaluación cualitativa.

Por otro lado, además del enfoque concreto citado a nivel metodológico, también hacemos uso a nivel pedagógico del enfoque comunicativo (communicative approach), modelo de la enseñanza de idiomas, el cual se basa en el lenguaje como medio de comunicación, a la vez que reconoce que toda comunicación tiene un propósito social.

9.3 Población Objeto

La población escogida para la aplicación del presente trabajo investigativo son los estudiantes del grado octavo del colegio Psicopedagógico La Acacia. Este colegio se localiza en la Transversal 19B No 63-22 Sur, barrio La Acacia, localidad Ciudad Bolívar; como ya se mencionó este es un colegio privado de convenio con la secretaría de educación, que ofrece educación formal, en los niveles de básica y media vocacional a niños y jóvenes del sector.

La selección de dicho colegio se escogió por ser el lugar de práctica profesional actual del docente Leandro Salcedo integrante del desarrollo de este proyecto.

La población seleccionada son 12 estudiantes de uno de los grados octavos del colegio Psicopedagógico La Acacia.

9.3.1 *Diseño Muestral*

Para la implementación de la presente propuesta participa el curso (8ª) en la elaboración de los instrumentos de juegos de roles, pero en la documentación a través de videos especialmente se hacen partícipes una población de doce estudiantes, los cuales además de manifestar interés por el idioma extranjero (confrontar resultados encuesta de diagnóstico), asumen el reto de ser grabados y hablar frente a un medio tecnológico; además es preciso motivar al estudiante para que participe, pero no presionar ya que dicha estrategia no entraría en el plano del aprendizaje significativo, fundamento pedagógico que se desea implementar.

10. CRONOGRAMA

Fase	Nombre	Descripción / fecha
<p>Preparatoria:</p> <p>Fundamentos teóricos</p>	<p>Búsqueda de tema, estado del arte y apropiación teórica del tema</p>	<p>En esta etapa se busca definir una propuesta viable para la aplicación didáctica referente al uso del idioma extranjero. Desde el inicio se presentó una gran expectativa por el desarrollo de la habilidad oral. Luego de concretar el tema se busca referencia bibliográfica relacionada al tema a investigar y referentes teóricos.</p> <p>Segundo semestre del año 2009 durante trabajo de grado II</p>
<p>I Anteproyecto</p>	<p>Diagnóstico</p>	<p>En esta etapa se analiza el contexto en el cual se va a implementar la propuesta. Se escoge el colegio Psicopedagógico la Acacia por tratarse de una población de jóvenes con los cuales se puede aplicar la estrategia y por encontrarse falencias a nivel de la habilidad del habla, así como</p>

		<p>limitaciones en el uso del idioma extranjero.</p> <p>A partir de esto se aplica el instrumento diagnóstico (Ver anexo 3) y aunque existe un referente teórico, para su posterior análisis, muestra y toma de resultados.</p> <p>A partir de allí se empezaron analizar las principales falencias del proceso de aprendizaje.</p> <p>Se continúa buscando más referentes teóricos y dichos componentes arrojan luces hacia lo que sería la aplicación de instrumentos y apropiación de teorías con el mismo fin.</p> <p>Primer semestre del año 2010.</p>
II	Diagnóstico	<p>En la aplicación del diagnóstico se emplearon unas encuestas con el fin de conocer los componentes sociales, culturales y motivacionales de la población escogida.</p> <p>Luego se aplicó una sencilla encuesta</p>

		<p>acerca de la motivación, uso y metodología del idioma inglés.</p> <p>Paso seguido fue la aplicación del instrumento diagnóstico, el cual se basa en una imagen, la realización de una serie de ejercicios y su socialización de manera oral.</p> <p>Finales de primer semestre de 2010 e inicio de segundo semestre 2010</p>
<p>III</p>	<p>Análisis del diagnóstico</p>	<p>En el análisis se pudo confrontar que existe en la mayoría de los estudiantes una gran motivación por aprender el idioma extranjero inglés y que a la vez existen unos referentes teóricos acerca del uso del idioma. Sin embargo, se evidencia que a la mayoría del grupo se le dificulta usar el idioma de manera oral. Al igual existe factores como la timidez, la inseguridad, la posibilidad de que los compañeros se burlen, etc., lo cual limita el uso de la esta habilidad</p>

		<p>en clase.</p> <p>En el uso del discurso los estudiantes confunden palabras, asocian términos con la lengua materna, cometen errores gramaticales y tratan de traducir al inglés lo que piensan en castellano.</p> <p>Segundo semestre 2010</p>
<p>IV</p>	<p>Propuesta didáctica</p>	<p>Para la aplicación de la propuesta a los estudiantes se les socializó y entregó algunos instrumentos los cuales sirvieron para orientar al estudiante y comenzar a utilizar la oralidad en situaciones sencillas de manera natural con temas conocidos por ellos.</p> <p>De dicho trabajo se tiene la evidencia a través de videos sencillos y muy breves, así como el recurso fotográfico.</p>

V	Resultados	<p>Se observa que la implementación de los instrumentos como una herramienta didáctica para el uso del idioma extranjero inglés en contextos sencillos y cotidianos. Estos ayudaron al estudiante a arriesgarse y asumir el reto de la oralidad.</p> <p>Por el hecho de mostrar una evidencia concreta, los estudiantes se motivan por hacer un buen trabajo, lo que finalmente ayudó al mejoramiento de la habilidad oral en el idioma extranjero inglés.</p>
VI	Conclusiones	<p>La implementación de instrumentos sencillos llama la atención de los estudiantes, ya que entran en el plano de lo cotidiano y lo posible.</p> <p>Dichos instrumentos ayudarían a mejorar el uso de la oralidad en el idioma extranjero, en la medida en que estos sean aplicados dentro de la práctica curricular escolar en todos los</p>

11. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BALLESTER V., Antoni. El aprendizaje significativo en la práctica; como hacer el aprendizaje significativo en el aula, 2002. Pg 16,18
- COLEGIO PSICOPEDAGÓGICO LA ACACIA, Manual de Convivencia. Pag.7
- DE LA TORRE ZERMEÑO, FRANCISCO; 12 Lecciones de Pedagogía, Educación y Didáctica; Lección 9 Pg. 178.
- KRASHEN, S. (1985). *The Input Hypothesis: Issues and Implications*. London: Longman Group Ltd. Pg. 77
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL, Estándares básicos de competencias en lenguas extranjeras: Inglés. . Pg. 12.
- PAUL PROCTER. Cambridge International Dictionary of English, (New York: Cambridge University Press, 1996. Pg 123
- PIAGET, J. La formación del símbolo en el niño. Citado por: GOMEZ, M. Justificación de Los Juegos y Actividades Como Ayuda Didáctica en la Enseñanza del Inglés Como Lengua Extranjera. Pg 5
- Ruiz Fajardo, Prieto Julie. Champions 8

12. BIBLIOGRAFIA

- BALLESTER V., Antoni. *El aprendizaje significativo en la práctica; como hacer el aprendizaje significativo en el aula*. España: 2002, 192 p.
- DE LA TORRE ZERMEÑO, Francisco; *12 Lecciones de Pedagogía, Educación y Didáctica*. México : Alfaomega: 2007, 263 p.
- GILLIAN PORTER, Ladusse; *Role Play: Resources Books for Teacher Series*, New York: Oxford University Press, 1995.
- GOMEZ, M. *Justificación de Los Juegos y Actividades Como Ayuda Didáctica en la Enseñanza del Inglés Como Lengua Extranjera*. 1989.
- KRASHEN, S. (1985). *The Input Hypothesis: Issues and Implications*. London: Longman Group Ltd.
- LITTLEWOOD, William; *La enseñanza comunicativa de idiomas. Introducción al enfoque comunicativo*, Cambridge University Press, 1996. 104p.
- PROCTER, Paul (Ed), *Cambridge International Dictionary of English*. New York: Cambridge University Press. 1996
- RICHARDS, Jack C, RODGERS, Theodore; *Approaches and Methods in Language Teaching*, Cambridge Language Teaching Library, 1986. 171p.
- SARLE, Patricia. *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*. Buenos Aires: Paidós, 2006..

12.1. Cibergrafía

- *La importancia de conocer el idioma inglés.* (s.f). **Recuperado el 23 de septiembre de 2010, de** http://www.juntadeandalucia.es/averroes/~14700596/departamentos/need_ing.htm
- Censo (2005). **Recuperado el 12 de septiembre de 2010, de** <http://www.dane.gov.co/files/censo2005/perfiles/bogota/ciudadbolivar.pdf>
- *Acuerdo 253 (2006).* **Recuperado el 10 de junio de 2010, de** <http://www.alcaldiabogota.gov.co/sisjur/normas/Norma1.jsp?i=18098>
- *Vivanco, V. Holistic versus communicative approach in Assessing oral production in English* (2009) **Recuperado el 08 de agosto de 2010, de** http://www.uv.es/RELIEVE/v15n2/RELIEVEv15n2_4.htm
- *Diccionario de la RAEL,*(s.f). **Recuperado el 28 de Septiembre de 2010, de** http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=cultura
- García Francisco J, Doménech Fernando. *Motivación, Aprendizaje Y Rendimiento Escolar,* **Recuperado el 30 de septiembre de 2010 de** http://www.inteligencia-emocional.org/ie_en_la_educacion/efectosmotivacionalesdelasemociones.htm
- (Austin,1962 ¶1). **Recuperado el 30 de enero de 2011 de** http://es.wikipedia.org/wiki/Acto_de_habla.
- Kayi, H, Nunan, D. (2003) *Teaching Speaking: Activities to Promote Speaking in a Second Language.* **Recuperado el 30 de octubre de 2010, de** <http://iteslj.org/Techniques/Kayi-TeachingSpeaking.html>
- Davies P, s.f: *The Use of Drama in English Language Teaching.* **Recuperado el 02 de octubre de 2010, de** <http://teslcanadajournal.ca/index.php/tesl/article/viewFile/581/412>
- UNIVERSIDAD AUSTRAL DE CHILE. *La etnografía de la comunicación, un modelo olvidado;* (2007). **Recuperado el 14 de octubre de 2010, de** <http://www.museolaliqua.cl/wp-content/uploads/2008/03/cristian-prado-ballester-la-etnografia-de-la-comunicacion.pdf>
- Strauss, Anselm y Corbin, Juliet (2002) *Bases de la investigación cualitativa. Técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundamentada* **Recuperado el 14 de octubre de 2010, de** <http://www.edrev.info/reviews/revs151.pdf>

13. PRESUPUESTO

13.1. Presupuesto General

Fuentes Rubros	Aportes de los Investigadores	Aportes otras instituciones	Total
Gastos directos			
Personales	40.000	0	40.000
Materiales y Libros	113.500	0	122.900
Sub - Total		0	162.900
Imprevistos (5%)	0	0	0
Total	138.500	0	162.900

13.2. Materiales y Libros

CONCEPTO	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL
Resma Papel carta	1	8000	10.000
Tinta Negra	1	45000	45.000
Tinta Color	1	55000	55.000
Fotocopias	60	50	3.000
CD	2	1750	3500
Anillado	2	3200	6400
		Total Materiales	122.900

14. RESULTADOS ESPERADOS

14.1. Resultados Obtenidos en la Encuesta Proyecto Investigativo. (Anexo 1)

I. INFORMACION PERSONAL

1. Número de estudiantes: 39

Número de estudiantes del sexo masculino: 18

Número de estudiantes del sexo femenino: 21

2. Número de estudiantes por edades:

12 años: 4

13 años: 15

14 años: 12

15 años: 6

16 años: 2

3. Barrio de residencia

La Acacia: 8

Villa Helena: 4

San Francisco: 5

Villa gloria: 2

Lucero: 2

Casa linda: 2

Los demás estudiantes (16 en total) viven en otros barrios como: el Triunfo, Sierra Morena, Alborozadora alta, Bosa, Meissen, Vista Hermosa, Altos del Rocío, Ciudad Bolívar, Verona y Concordia.

4. Número de personas con las cuales convive el estudiante:
 - Con 2 personas: 2
 - Con 3 personas: 11
 - Con 4 personas: 10
 - Con 5 personas: 8
 - Con 6 personas: 4
 - Con 7 personas o más: 4

5. Número de estudiantes por estrato:
 - Estrato 1: 7estudiantes
 - Estrato 2: 28 estudiantes
 - Estrato 3: 4 estudiantes

6. A la pregunta: “¿después del colegio usted con quien permanece?” los estudiantes escogieron:
 - Solo: 3
 - Con sus padres: 18
 - Con sus amigos: 7
 - Con sus hermanos: 8
 - Otros como familiares u otras personas: 3

7. A la pregunta: ¿Cuáles son las actividades que usted realiza después del colegio? Los estudiantes escogieron:
 - Ver televisión: 12
 - Practicar un deporte: 12
 - Chatear: 12
 - Otros como: tocar un instrumento, hacer oficio, dormir, escuchar música, estudiar y jugar: 12

II. INFORMACION FAMILIAR

1. A la pregunta: “Marque los servicios públicos que hay en su casa” los estudiantes respondieron:

Agua: 39

Luz: 39

Gas: 39

Teléfono: 39

Televisión por cable: 39

Internet: 26

2. A la pregunta: ¿En qué tipo de casa vive usted? Los estudiantes respondieron:

Arrendada: 32

Propia: 2

Familiar: 5

3. A la pregunta ¿Cuál es el nivel de educación de sus padres? Los estudiantes respondieron:

	Primaria	Secundaria	Profesional	Técnico
Madre	13	14	2	9
Padre	12	13	3	7

*Algunos estudiantes no respondieron a la anterior pregunta

4. A la pregunta: ¿Cuáles son sus ingresos familiares? Los estudiantes respondieron:

Menor a un salario mínimo: 5

Un salario mínimo: 4

Mayor de un salario mínimo: 18

Mayor de dos salarios mínimos: 12

5. A la pregunta: ¿Cuántos televisores hay en su casa? Los estudiantes respondieron:

No tiene: 0

Uno: 1

Más de uno: 37

ANÁLISIS:

De la anterior encuesta se pueden analizar las diferentes condiciones sociales y culturales de los estudiantes que son la población objeto de nuestro trabajo investigativo. Sus lugares de procedencia son barrios aledaños al colegio, los cuales se ubican en la localidad de Ciudad Bolívar; como ya se mencionó en la descripción del problema y según la encuesta referenciada esta es una zona que se caracteriza por las difíciles complicaciones económicas.

En consecuencia, los estudiantes del grado Octavo c son jóvenes que aunque tienen acceso a todos los servicios públicos, presentan limitaciones en aspectos como la educación y medios tecnológicos tales como la Internet. Se evidencia que el nivel cultural y educativo del núcleo familiar es muy limitado, ya que solo en algunos casos los padres o miembros de la familia accedieron y terminaron formación de nivel profesional, además hay tendencia hacia la formación técnica posiblemente por tiempo y disposición económica, así como la gran mayoría se ubica tan solo en la obtención de bachillerato en el nivel de media vocacional.

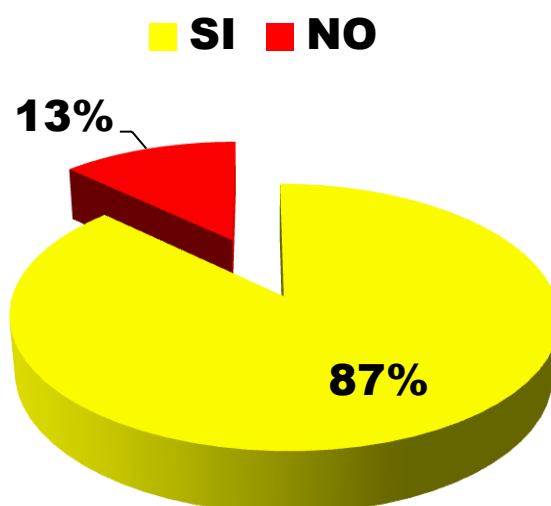
Finalmente, es relevante que la mayoría de los estudiantes manifiestan vivir en arriendo, lo cual sumado a los ingresos familiares que expresaban no suman en la gran mayoría una cantidad considerable, sino por el contrario muy reducida. Así mismo, la caracterización de la situación social y económica ayuda a conocer no solo la situación actual de los estudiantes, sino que nos permite establecer variables que inicien en el proceso formativo, tal como es el caso de deserción escolar, rendimiento académico, relaciones interpersonales y motivación por el mismo estudio.

14.2. Resultados Obtenidos a la Encuesta Proyecto Investigativo Anexo 1.

A. Resultados y Análisis a la Pregunta # 1:

¿Le Gusta el Idioma Extranjero Ingles?

¿LE GUSTA EL IDIOMA EXTRANJERO INGLES?

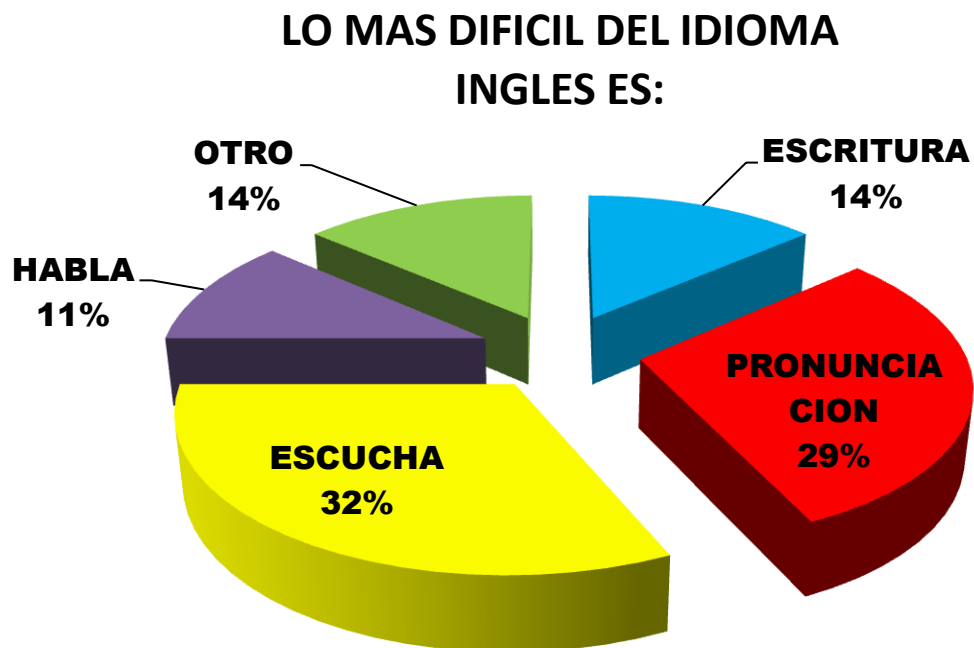


Análisis:

En la encuesta realizada a treinta y nueve estudiantes, el 87% de ellos respondieron que si les gustaría aprender inglés por razones tales como la importancia de aprenderlo, que es divertido, les brindara más oportunidades, es útil y es necesario para su futuro. Lo anterior demuestra la conciencia que los estudiantes tienen hacia la importancia y necesidad de aprender un idioma extranjero en nuestro caso el inglés. Un 13% de los estudiantes respondieron que no, en general porque no lo entienden y consideran que es difícil su aprendizaje.

B. Resultados y Análisis a la Pregunta # 2:

Lo más Difícil del Idioma Ingles es:



Análisis:

De los treinta y nueve estudiantes, un 32% respondieron que lo más difícil de aprender en el idioma Inglés es la escucha. En efecto, esto demuestra que a la hora de interactuar y aprenderlo se les puede dificultar, así como quedarse en esta etapa puede llevar a una desmotivación por algo desconocido que no puede entenderse.

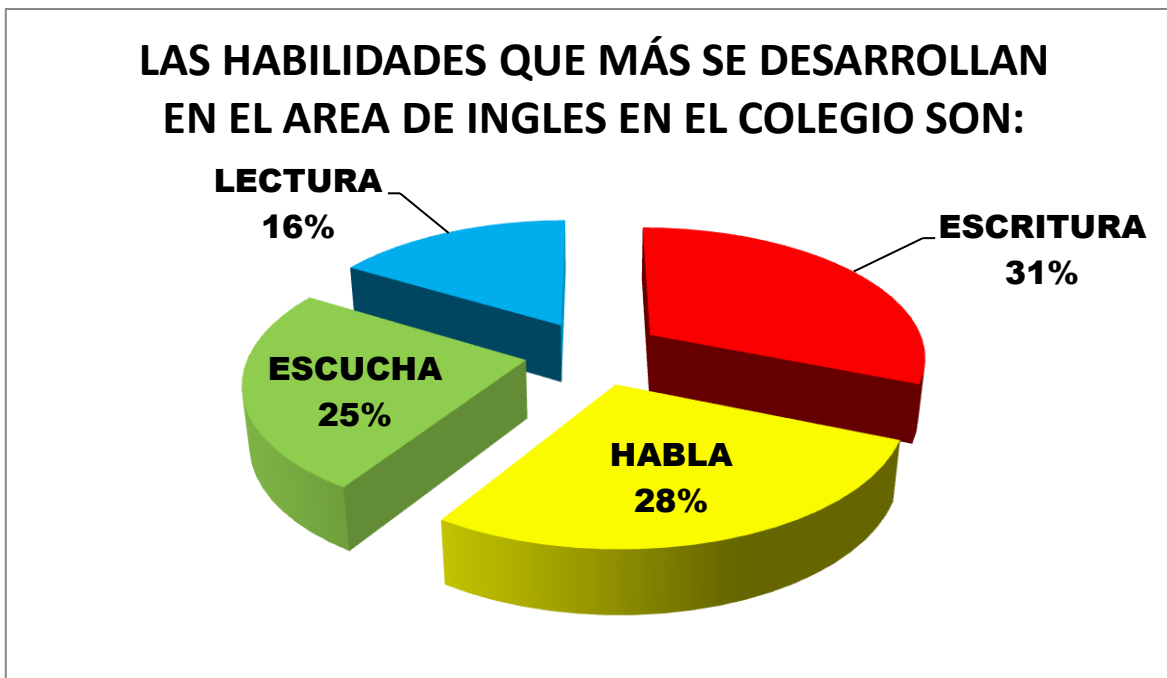
Un 29% de los estudiantes escogió la pronunciación como uno de los aspectos más difíciles en su aprendizaje del Inglés, pues en el aula de clase se evidencian que hay estudiantes que procuran usarlo a través de las diferentes habilidades, pero al momento de hablarlo relacionan de manera incorrecta con la lengua materna y hacen deducciones falsas de significado con la pronunciación de palabras y expresiones.

Finalmente, un 14% de los estudiantes eligieron la lectura, un 11% eligieron el habla y un 14 % eligieron otros factores como la velocidad del idioma, el aprendizaje, su forma de hablar y el uso del mismo.

Lo anterior muestra una inclinación considerable hacia la dificultad que tienen los estudiantes ante el desarrollo de la habilidad de la escucha, sumado a esto también se considera lo difícil que resulta para algunos el habla y pronunciación. Esto tiene mucho sentido ya que al no tener un buen desarrollo en la habilidad de la escucha, su desarrollo del habla no evolucionara mucho.

C. Resultados y Análisis a la Pregunta # 3:

Las Habilidades que más se Desarrollan en el Área de Inglés en el Colegio Son:



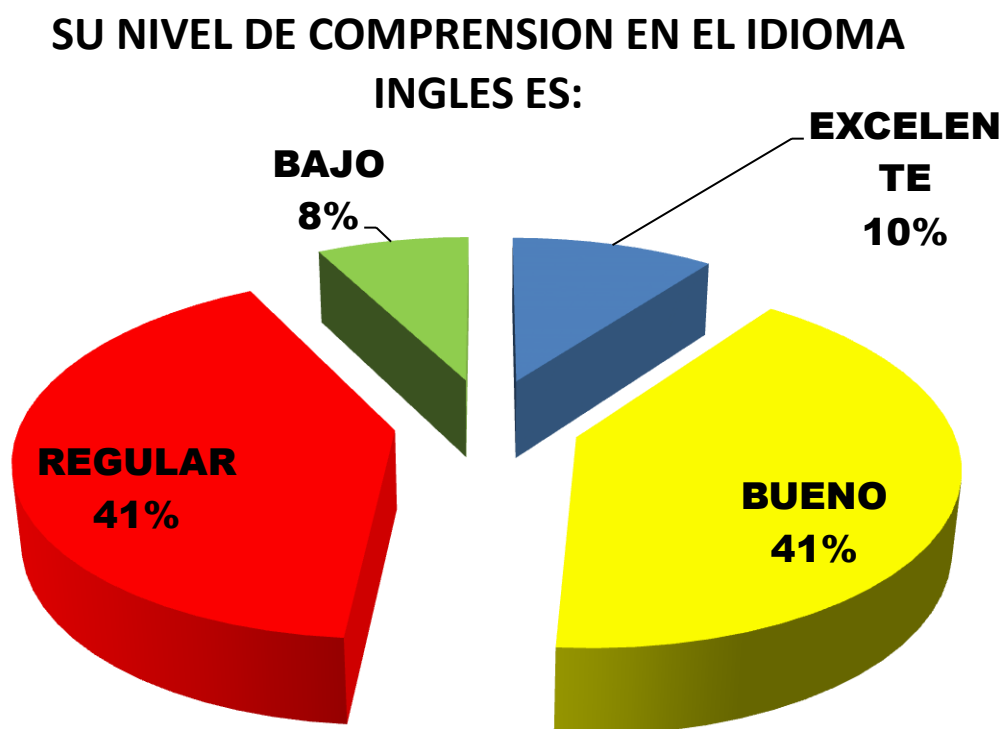
Análisis:

De treinta y nueve estudiantes el 31% de ellos estuvo de acuerdo en que la habilidad de la escritura es la que más se desarrolla en el colegio, dicho hecho se fundamenta en que el colegio adoptó como parámetro fundamental el uso de texto guía en las áreas básicas del conocimiento y dentro de éstas en la materia de inglés, al igual se evalúa que los estudian en el transcurso del año en efecto desarrollen todo el libro en el aula de clase. El 28% se inclinó por la habilidad de las hablas orientadas por el uso que hacen los docentes de inglés y algunas actividades que tienden a realizar dicha habilidad. El 25% escogió la escucha como la habilidad más desarrollada en el colegio, y solo un 16% escogió la lectura; sin embargo, las

habilidades menos desarrolladas por la cantidad de estudiantes y por la organización curricular son la escucha y el habla.

D. Resultados y Análisis a la Pregunta # 4:

Su Nivel de Comprensión en el Idioma Ingles es:

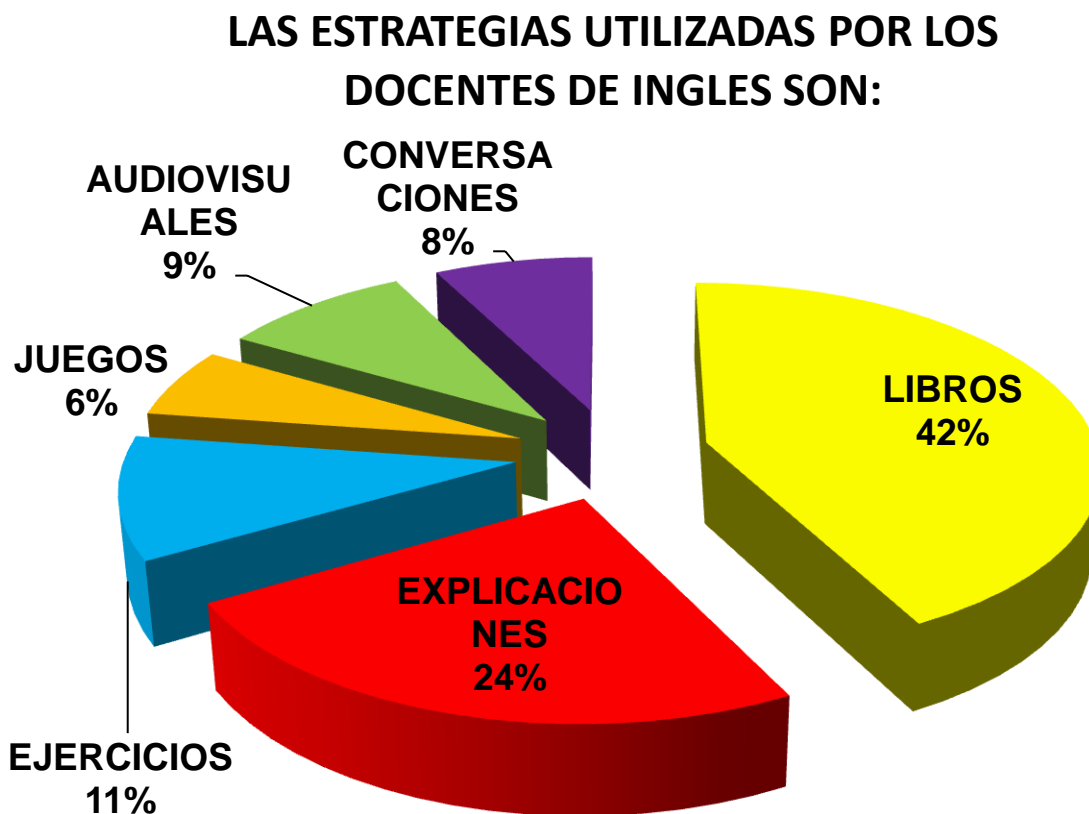


Análisis:

De los treinta y nueve estudiantes un 10% considera que su nivel de inglés es excelente, un 41% consideran que su nivel es bueno, de igual manera un 41% consideran que su nivel es regular y tan solo un 8% piensan que su nivel de Inglés es malo. Esto se orienta al desempeño académico que tienen en el área de inglés, pero en lo referente al desarrollo de la habilidad del habla y de la escucha se evidencia grandes limitaciones en general. Lo anterior nos lleva a afirmar que un 82% de los

estudiantes consideran que gozan de un nivel de inglés regular y bueno según la opinión expresada por ellos.

E. Resultados y Análisis a la Pregunta # 5: Las Estrategias Utilizadas por los Docentes de Inglés Son:



Análisis:

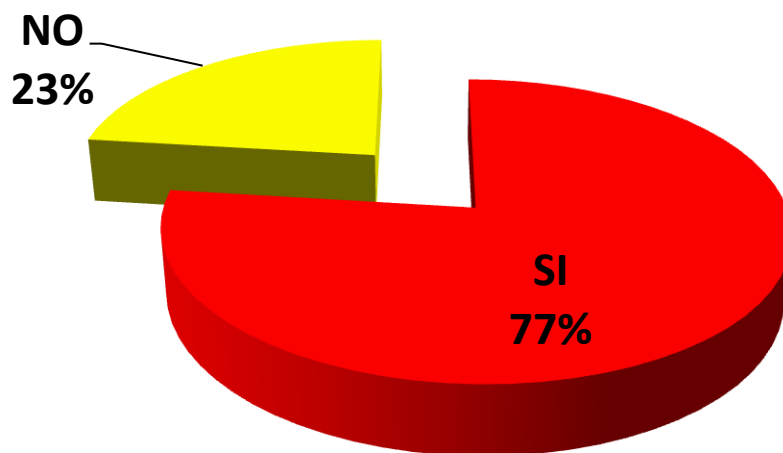
De los treinta y nueve estudiantes un 42% de ellos afirmó que la estrategia más utilizada por los docentes de inglés es el uso de libros, pues este es uno de los recursos obligatorios y exigidos por la institución. Un 24% los estudiantes consideró

que la estrategia más utilizada es la explicación, lo cual se apoya en un sistema vertical de interacción con el conocimiento y el desarrollo de las habilidades propias del idioma; esto es uno de los aspectos que se propone superar nuestra propuesta didáctica. Finalmente, un 11% consideró que son los ejercicios, un 9% los audiovisuales, un 8% las conversaciones y un 6% los juegos.

F. Resultados y Análisis a la Pregunta # 6:

¿Le Gustaría Aprender por medio de Juegos de Rol?

¿LE GUSTARIA APRENDER POR MEDIO DE JUEGOS DE ROL?



ANÁLISIS: De los 39 estudiantes un 77% de ellos afirmaron que sí les gustaría aprender inglés por medio de juegos de rol una vez explicados de manera sencilla, ya que esto se convierte en una propuesta novedosa y no convencional con la cual pueden interactuar mejor con el uso del idioma y con sus compañeros en el desarrollo de la clase. Finalmente, un 23% de ellos dijo que no.

ACTIVIDAD NUMERO 1: THE DOCTOR AND THE PATIENT (Anexo 4)					
OBJETIVO: Generar un diálogo sencillo en una situación cotidiana, bajo unas indicaciones dadas					
HABILIDAD	CATEGORIAS	NUMERO DE ESTUDIANTES			
		EXCELENT E	BUENO	REGULAR	MALO
SPEAKING	Expresa claramente la actividad de manera oral	2	4	4	2
	Usa palabras y expresiones completas para expresar la idea general	2	4	5	1
	Demuestra coherencia y cohesión en lo expresado	1	4	5	2
	Comprende y responde adecuadamente dentro de la dinámica comunicativa propuesta	2	3	5	2
LISTENING	Comprende e interpreta la idea principal.	2	4	4	2
	Reconoce vocabulario utilizado por el otro interlocutor.	2	3	5	2

Grafico 7

SPEAKING

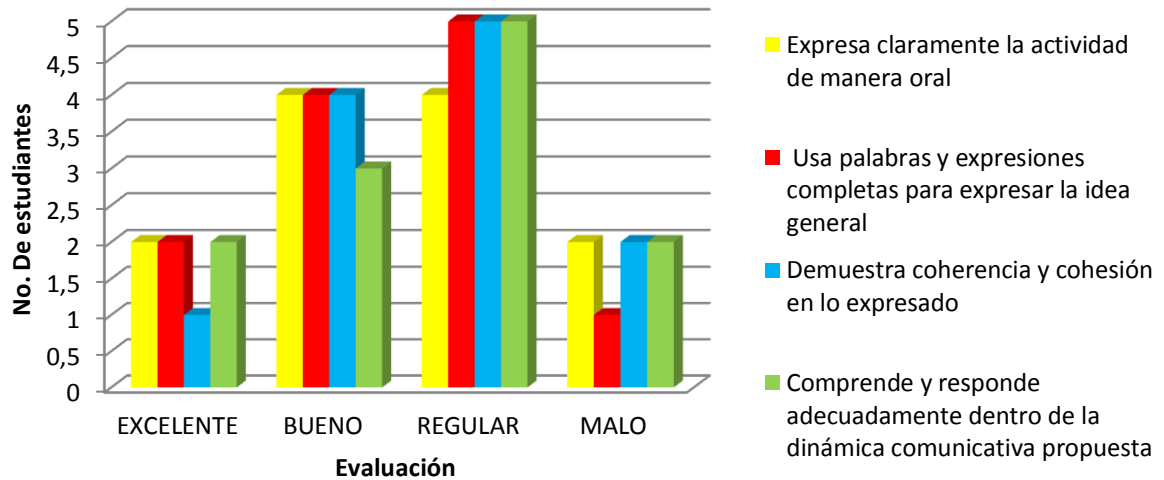
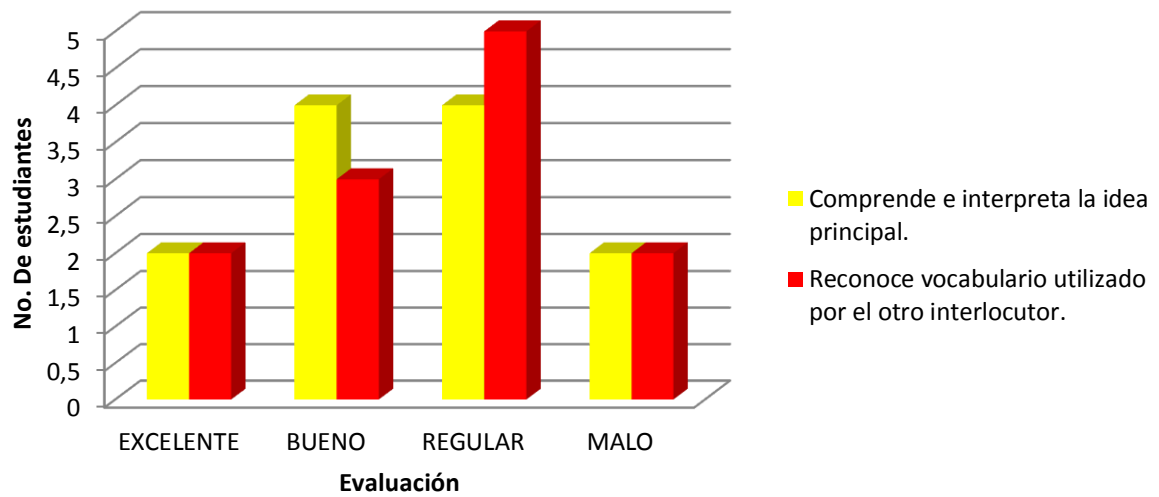


Grafico 8

LISTENING



Análisis:

En la prueba realizada a 12 estudiantes que refiere a la habilidad del habla (Speaking) encontramos que en la **categoria uno** concerniente a la calidad de la expresión oral; 4 estudiantes obtuvieron una calificación excelente, 4 estudiantes bueno, 4 estudiantes regular, y 4 estudiantes malo. En la **categoria dos** referente al uso de palabras y expresiones; 2 estudiantes obtuvieron una calificación excelente, 4 estudiantes bueno, 5 estudiantes regular, y 1 estudiante malo.

En la **categoria tres** referente a la coherencia y la cohesión; 1 estudiante obtuvo una calificación excelente, 4 estudiantes bueno, 5 estudiantes regular, y 2 estudiantes obtuvieron malo. En la **categoria cuatro** referente a la comprensión y respuesta adecuada a la dinámica, 2 estudiantes obtuvieron una calificación excelente, 3 estudiantes obtuvieron bueno, 5 estudiantes obtuvieron regular, y 2 estudiantes obtuvieron malo. (Grafico1)

En la habilidad de la escucha (Listening) en la **categoria uno** que refiere a la comprensión e interpretación de la idea principal, 2 estudiantes obtuvieron excelente, 4 estudiantes bueno, 4 estudiantes regular, y 2 de ellos obtuvieron malo. En la **categoria dos** que refiere a el reconocimiento de vocabulario, 2 estudiantes obtuvieron excelente, 3 estudiantes bueno, 5 estudiantes regular, y 2 de ellos obtuvieron malo. (Grafico 2).

Lo anterior nos lleva a comparar lo descrito por ellos en las preguntas de las encuestas, ya que la mayoría se calificaba en un buen nivel o regular, pero lo que demuestra el uso de la oralidad en un ejercicio sencillo es que pocos estudiantes se encuentran en un nivel óptimo y solo algunos dentro de parámetros normales en el uso de la habilidad oral.

ACTIVIDAD NUMERO 2: A DIALOGUE WITH A FRIEND (Anexo 4)

OBJETIVO: Reconocer una estructura simple para establecer una comunicación con un amigo o alguien que se conozca.

HABILIDAD	CATEGORIAS	NUMERO DE ESTUDIANTES			
		EXCELEN TE	BUEN O	REGULAR	MALO
SPEAKING	Expresa claramente la actividad de manera oral	3	4	3	2
	Usa palabras y expresiones completas para expresar la idea general	2	5	3	1
	Demuestra coherencia y cohesión en lo expresado	2	4	5	1
	Comprende y responde adecuadamente dentro de la dinámica comunicativa propuesta	2	4	4	2
LISTENING	Comprende e interpreta la idea principal.	3	4	4	1
	Reconoce vocabulario utilizado por el otro interlocutor.	2	4	5	1

Grafico 9

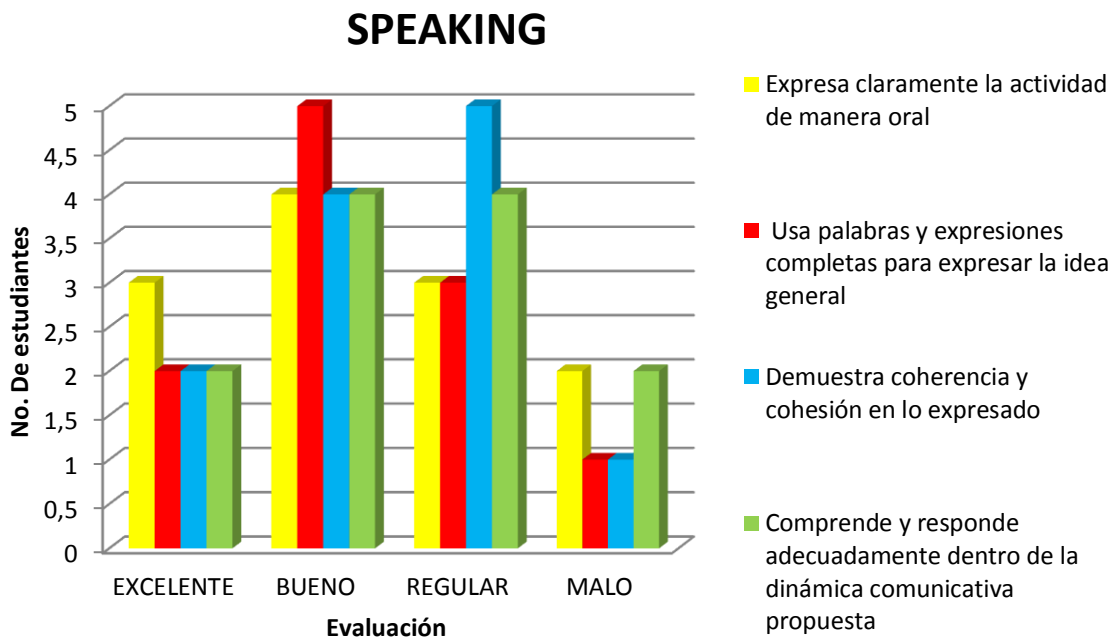
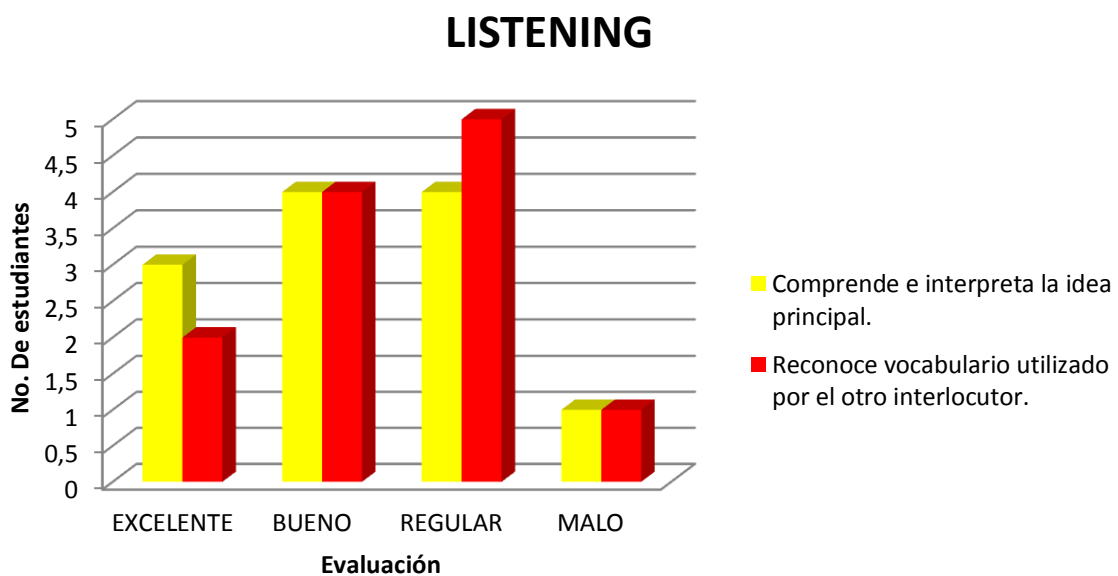


Grafico 10



Análisis:

En el segundo juego de rol aplicado a 12 estudiantes, en lo que refiere a la habilidad del habla (Speaking) encontramos que en la **categoria uno** concerniente a la calidad de la expresión oral; 3 estudiantes obtuvieron una calificación excelente, 4 estudiantes buena, 3 estudiantes regular, y 2 estudiantes malo. En la **categoria dos** referente al uso de palabras y expresiones; 2 estudiantes obtuvieron una calificación excelente, 5 estudiantes bueno, 3 estudiantes regular, y 1 estudiante malo.

En la **categoria tres** referente a la coherencia y la cohesión; 2 estudiantes obtuvieron una calificación excelente, 4 estudiantes bueno, 5 estudiantes regular, y 1 estudiante obtuvo malo. En la **categoria cuatro** referente a la comprensión y respuesta adecuada a la dinámica, 2 estudiantes obtuvieron una calificación excelente, 4 estudiantes obtuvieron bueno, 4 estudiantes obtuvieron regular, y 2 estudiantes obtuvieron malo. (Grafico 3)

En la habilidad de la escucha (Listening) en la **categoria uno** que refiere a la comprensión e interpretación de la idea principal, 2 estudiantes obtuvieron excelente, 4 estudiantes bueno, 4 estudiantes regular, y 2 de ellos obtuvieron malo. En la **categoria dos** que refiere a el reconocimiento de vocabulario, 2 estudiantes obtuvieron excelente, 3 estudiantes bueno, 5 estudiantes regular, y 2 de ellos obtuvieron malo. (Grafico 4)

De acuerdo a lo anterior, se nota en el uso del instrumento un predominio de pocos estudiantes al buen uso de la oralidad. No obstante, se evidencia que se involucran más los estudiantes en la actividad.

ACTIVIDAD NUMERO 3: A NEWS REPORTER (THE ENVIRONMENT) Anexo 5					
OBJETIVO: Preparar un entrevista y expresar predicciones acerca del futuro y la importancia de cuidar el medio ambiente.					
HABILIDAD	CATEGORIAS	NUMERO DE ESTUDIANTES			
		EXCELEN TE	BUEN O	REGULAR	MALO
SPEAKING	Expresa claramente la actividad de manera oral	3	5	3	1
	Usa palabras y expresiones completas para expresar la idea general	3	5	3	1
	Demuestra coherencia y cohesión en lo expresado	2	4	5	1
	Comprende y responde adecuadamente dentro de la dinámica comunicativa propuesta	4	3	5	0
LISTENING	Comprende e interpreta la idea principal.	4	4	3	1
	Reconoce vocabulario utilizado por el otro interlocutor.	5	4	2	1

Grafico 11

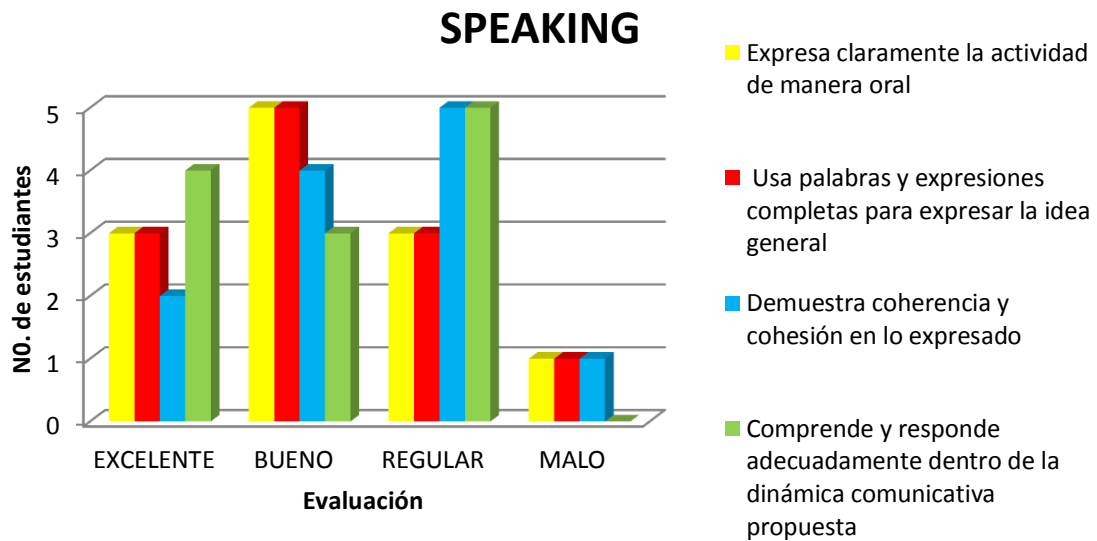
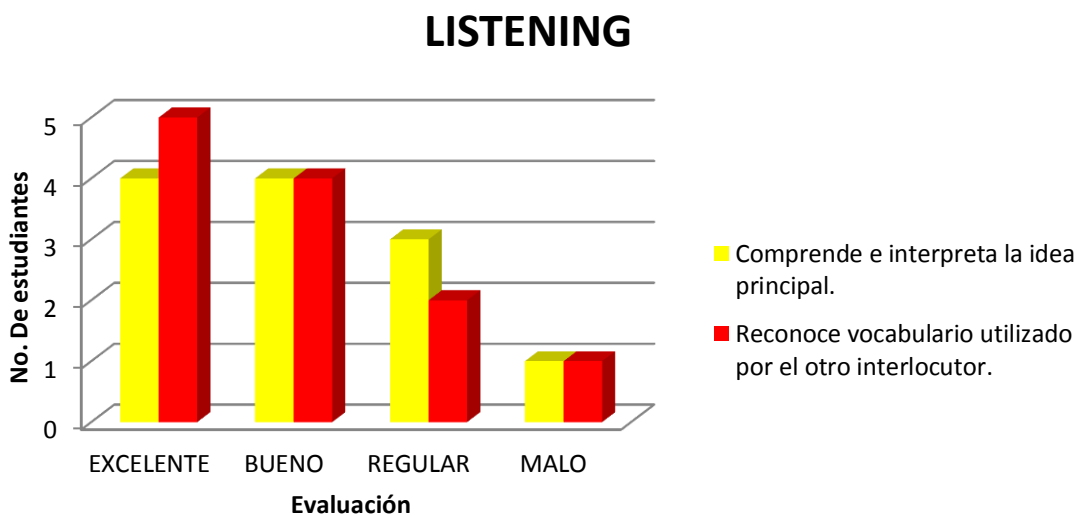


Grafico 12



Análisis:

En el tercer juego de rol aplicado a 12 estudiantes, en lo que refiere a la habilidad del habla (Speaking) encontramos que en la **categoria uno** concerniente a la calidad de la expresión oral; 3 estudiantes obtuvieron una calificación excelente, 5 estudiantes buena, 3 estudiantes regular, y 1 estudiante malo. En la **categoria dos** referente al uso de palabras y expresiones; 3 estudiantes obtuvieron una calificación excelente, 5 estudiantes bueno, 3 estudiantes regular, y 1 estudiante malo.

En la **categoria tres** referente a la coherencia y la cohesión; 2 estudiantes obtuvieron una calificación excelente, 4 estudiantes bueno, 5 estudiantes regular, y 1 estudiante obtuvo malo. En la **categoria cuatro** referente a la comprensión y respuesta adecuada a la dinámica, 4 estudiantes obtuvieron una calificación excelente, 3 estudiantes obtuvieron bueno, 5 estudiantes obtuvieron regular, y ningún estudiante obtuvo malo. (Grafico 5)

En la habilidad de la escucha (Listening) en la **categoria uno** que refiere a la comprensión e interpretación de la idea principal, 4 estudiantes obtuvieron excelente, 4 estudiantes bueno, 3 estudiantes regular, y 1 de ellos obtuvo malo. En la **categoria dos** que refiere a el reconocimiento de vocabulario, 5 estudiantes obtuvieron excelente, 4 estudiantes bueno, 2 estudiantes regular, y 1 de ellos obtuvo malo. (Grafico 6)

En la aplicación de este instrumento se evidencia que el nivel mejoró y por tanto se nota una mejoría en el uso del idioma aunque aún no se alcance la excelencia. Además esto demuestra una mayor inclusión de los estudiantes en el trabajo y la preparación del instrumento.

ACTIVIDAD NUMERO 4: AT THE COUNSELING (Anexo 6)					
OBJETIVO: Promover comunicación entre dos estudiantes, en la cual reflejen una situación normal en el colegio					
HABILIDAD	CATEGORIAS	NUMERO DE ESTUDIANTES			
		EXCELEN TE	BUEN O	REGULAR	MALO
SPEAKING	Expresa claramente la actividad de manera oral	4	4	3	1
	Usa palabras y expresiones completas para expresar la idea general	4	5	2	0
	Demuestra coherencia y cohesión en lo expresado	3	5	3	1
	Comprende y responde adecuadamente dentro de la dinámica comunicativa propuesta	4	5	2	0
LISTENING	Comprende e interpreta la idea principal.	4	5	3	0
	Reconoce vocabulario utilizado por el otro interlocutor.	4	5	2	1

Grafico 13

SPEAKING

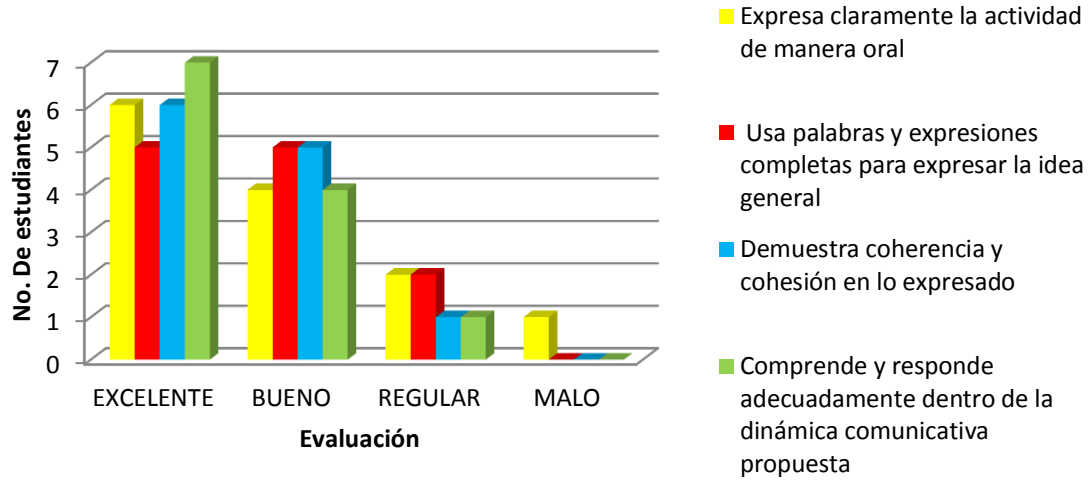
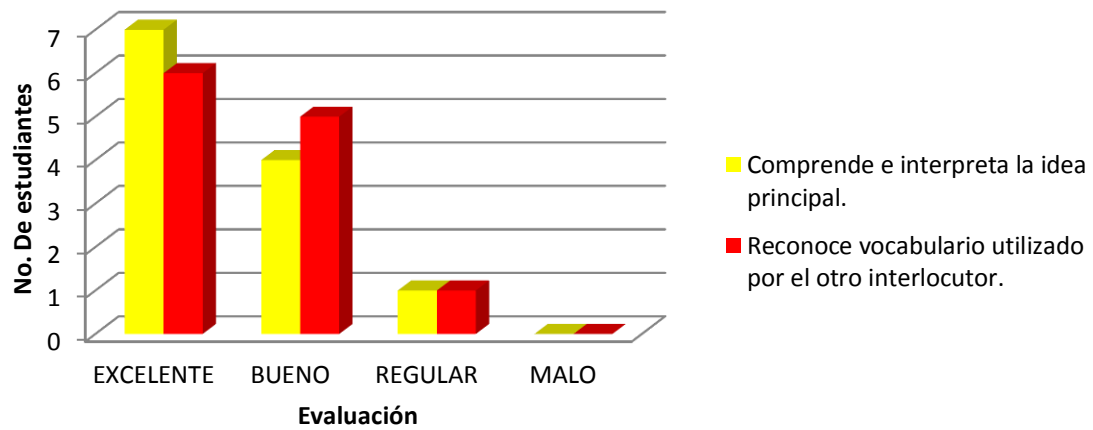


Grafico 14

LISTENING



Análisis:

En el tercer juego de rol aplicado a 12 estudiantes, en lo que refiere a la habilidad del habla (Speaking) encontramos que en la **categoria uno** concerniente a la calidad de la expresión oral; 4 estudiantes obtuvieron una calificación excelente, 4 estudiantes buena, 3 estudiantes regular, y 1 estudiante malo. En la **categoria dos** referente al uso de palabras y expresiones; 4 estudiantes obtuvieron una calificación excelente, 5 estudiantes bueno, 2 estudiantes regular, y ningún estudiante obtuvo malo como calificación.

En la **categoria tres** referente a la coherencia y la cohesión; 3 estudiantes obtuvieron una calificación excelente, 5 estudiantes bueno, 3 estudiantes regular, y 1 estudiante obtuvo malo. En la **categoria cuatro** referente a la comprensión y respuesta adecuada a la dinámica, 4 estudiantes obtuvieron una calificación excelente, 5 estudiantes obtuvieron bueno, 2 estudiantes obtuvieron regular, y ningún estudiante obtuvo malo. (Grafico 7)

En la habilidad de la escucha (Listening) en la **categoria uno** que refiere a la comprensión e interpretación de la idea principal, 4 estudiantes obtuvieron excelente, 5 estudiantes bueno, 3 estudiantes regular, y ninguno de ellos obtuvo malo. En la **categoria dos** que refiere a el reconocimiento de vocabulario, 4 estudiantes obtuvieron excelente, 5 estudiantes bueno, 2 estudiantes regular, y 1 de ellos obtuvo malo. (Grafico 8)

El rango mostrado en las gráficas demuestran una mejoría notable en los estudiantes, debido a que las pautas dadas y la implementación de un nuevo instrumento exigen una mayor preparación, así como se familiarizan más con el trabajo, lo cual es más productivo para los estudiantes en su proceso de aprendizaje

ACTIVIDAD NUMERO 5: A DOCTOR'S VISIT (Anexo 8-9)					
OBJETIVO: Retomar una situación ya realizada para generar un juego de roles con mayor complejidad.					
HABILIDAD	CATEGORIAS	NUMERO DE ESTUDIANTES			
		EXCELENTE	BUENO	REGULAR	MALO
SPEAKING	Expresa claramente la actividad de manera oral	6	4	2	1
	Usa palabras y expresiones completas para expresar la idea general	5	5	2	0
	Demuestra coherencia y cohesión en lo expresado	6	5	1	0
	Comprende y responde adecuadamente dentro de la dinámica comunicativa propuesta	7	4	1	0
LISTENING	Comprende e interpreta la idea principal.	7	4	1	0
	Reconoce vocabulario utilizado por el otro interlocutor.	6	5	1	0

Grafico 15

SPEAKING

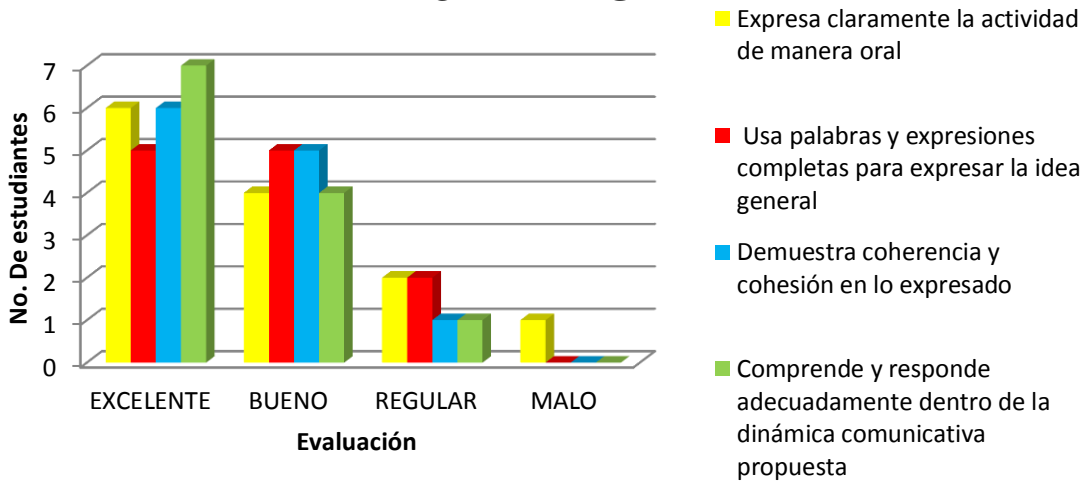
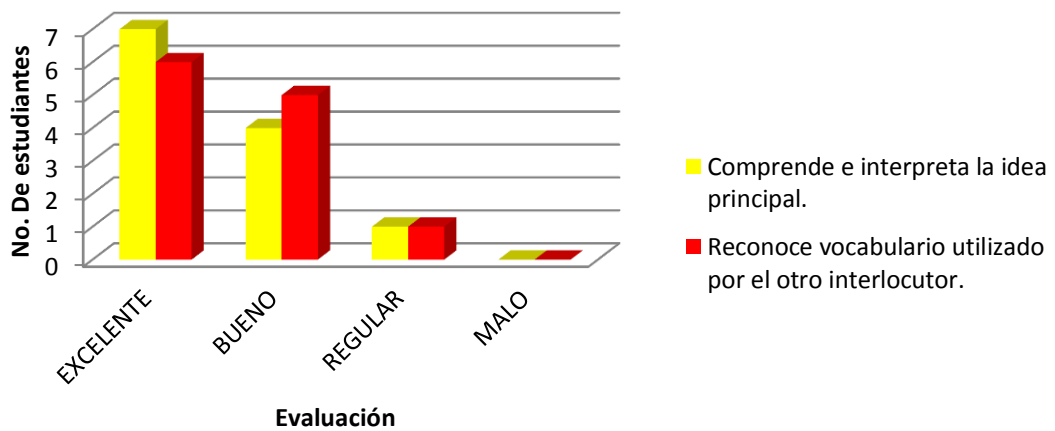


Grafico 16

LISTENING



Análisis:

En el tercer juego de rol aplicado a 12 estudiantes, en lo que refiere a la habilidad del habla (Speaking) encontramos que en la **categoria uno** concerniente a la calidad de la expresión oral; 6 estudiantes obtuvieron una calificación excelente, 4 estudiantes buena, 2 estudiantes regular, y 1 estudiante malo. En la **categoria dos** referente al uso de palabras y expresiones; 5 estudiantes obtuvieron una calificación excelente, 5 estudiantes bueno, 2 estudiantes regular, y ningún estudiante obtuvo malo como calificación.

En la **categoria tres** referente a la coherencia y la cohesión; 6 estudiantes obtuvieron una calificación excelente, 5 estudiantes bueno, 1 estudiante regular, y 1 estudiante obtuvo malo. En la **categoria cuatro** referente a la comprensión y respuesta adecuada a la dinámica, 7 estudiantes obtuvieron una calificación excelente, 4 estudiantes obtuvieron bueno, 1 estudiante obtuvo regular, y ningún estudiante obtuvo malo. (Grafico 9)

En la habilidad de la escucha (Listening) en la **categoria uno** que refiere a la comprensión e interpretación de la idea principal, 7 estudiantes obtuvieron excelente, 4 estudiantes bueno, 1 estudiante regular, y ninguno de ellos obtuvo malo. En la **categoria dos** que refiere a el reconocimiento de vocabulario, 6 estudiantes obtuvieron excelente, 5 estudiantes bueno, 1 estudiante regular, y ninguno de ellos obtuvo como evaluación malo. (Grafico 10)

Los resultados sin duda demuestran una gran mejoría en los parámetros establecidos. En la aplicación de este juego de rol destaca que la complejidad y los recursos o parámetros más amplios ayudaron a un esfuerzo y a una mejoría en el desarrollo del ejercicio. Se nota una considerable mejoría en los niveles esperados.

15. CONCLUSIONES

- En la malla curricular y planeación del área de Inglés del colegio Psicopedagógico se presenta un énfasis en el desarrollo de las habilidades de lectura y escritura, al igual que la presentación de las pruebas Saber e Icfes. No obstante, es importante en el proceso de aprendizaje y enseñanza del idioma extranjero inglés desarrollar la habilidad oral, ya que esta es una de las principales finalidades del dominio de un idioma y un requerimiento actual y necesario en el campo académico y profesional.
- Para lograr un mejoramiento en la habilidad oral dentro del uso de idioma extranjero, es importante el uso de didácticas que involucren al estudiante como actor principal del proceso y para que el conocimiento sea significativo y por ende supere los modelos tradicionales de repetición y memorismo.
- La estrategia del juego de roles es una herramienta no convencional y didáctica que involucra de manera sencilla y cotidiana en temas reales al estudiante en el uso del idioma, así como permite la interacción y el aprendizaje del idioma con sus compañeros.

- Al aplicar juegos de rol en el aula se puede evidenciar una mejor motivación de parte de los estudiantes y se genera un mayor placer por el aprendizaje de la lengua extranjera.
- Los estudiantes con el uso del juego de roles adquieren competencias no solo en el uso del idioma, sino en la interacción con sus compañeros, así como aspectos relevantes en la vida académica y personal, tal como lo es el aprendizaje autónomo, debido a que dichas actividades ayudan a que los estudiantes desarrollen las actividades por sí mismos y con la guía del docente cuando ellos lo requieran, lo cual establece un nuevo tipo de relaciones estudiante-docente dentro del aula de clase.
- La aplicación de los juegos de rol ayudan significativamente al estudiante en el uso de la oralidad. Por tanto, la implementación de estos en la planeación curricular ayudaría no solo al nivel individual sino a toda la institución en su meta de convertirse en un colegio bilingüe.

16. ANEXOS

16.1. Anexo 1.

UNIVERSIDAD LA GRAN COLOMBIA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ENCUESTA PROYECTO INVESTIGATIVO

**INFORMACIÓN PERSONAL**

1. Edad: _____
2. Sexo: _____
3. Barrio en el que vive: _____
4. Número de personas con quienes convive: _____
5. Estrato: ____
6. Después del colegio usted permanece con:
a. Solo. b. Sus padres. c. Amigos. d. Hermanos. e. Otros:

7. Las actividades que usted realiza después del colegio son:
a. Ver televisión. b. Practicar un deporte. c. Chatear d. Otros:

INFORMACIÓN FAMILIAR

8. Marque los servicios públicos que hay en su casa:

- a. Agua b. Luz. c. Gas. d. Teléfono.
e. Televisión por cable o satelital f. Internet.

9. Usted vive en casa:

- a. Arrendada. b. Propia. c. Familiar.

10. El nivel de educación de sus padres es:

Madre: a. Primaria b. Secundaria. c. Profesional. d. Técnico. e.

Otros: _____

Padre: a. Primaria b. Secundaria. c. Profesional. d. Técnico.

e. Otros: _____

11. Los ingresos familiares son:

- a. Menor a un salario mínimo. b. Un salario mínimo. c. Mayor de un
salario mínimo d. Mayor de dos salarios mínimos

12. ¿Cuántos televisores hay en su casa?

- a. No tiene b. Uno c. Más de uno

16.2. Anexo 2.

UNIVERSIDAD LA GRAN COLOMBIA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ENCUESTA PROYECTO INVESTIGATIVO No. 2



Responda de manera veraz las siguientes preguntas. De ser necesario escoja solo una opción.

1. ¿Le gusta el idioma extranjero inglés?

a. Si b. No. Por qué: _____

2. Lo más difícil del idioma inglés es

a. Su escritura. B. su pronunciación c. Entender cuando
alguien habla d. Hablarlo e. Otro:

3. Las habilidades que más se desarrolla en el colegio en el área de inglés es:

a. La escritura b. El habla c. La escucha d. La lectura

4. Su nivel de comprensión en el idioma extranjero inglés es:

a. Excelente. b. Bueno c. Regular d. Bajo

5. Las estrategias utilizadas por los docentes de inglés son:

a. Manejo del libro b. Explicar C. Hacer ejercicios d. Jugar

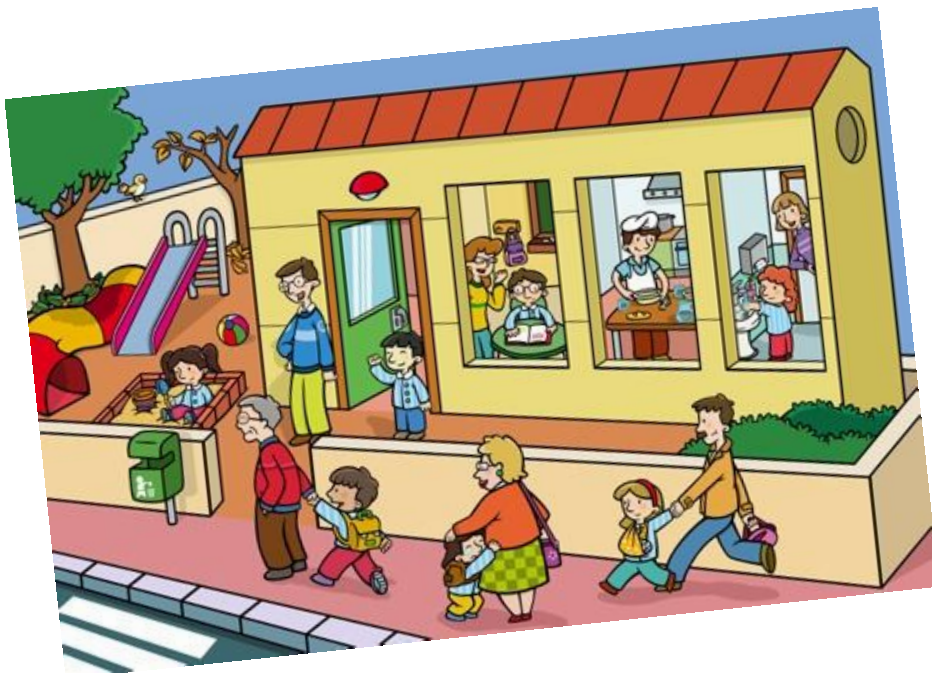
e. Uso medios audiovisuales f. Conversaciones

16.3. Anexo 3

UNIVERSIDAD LA GRAN COLOMBIA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DIAGNOSTICO PROYECTO INVESTIGATIVO



A continuación analice el siguiente grafico y realice las actividades mencionadas



1. Write a list of ten adjectives in order to describe the people you see in the picture
2. Write five possible professions you can watch on it
3. Write ten objects or things that you can see in the picture
4. Choose someone and make a simple description about the picture
5. Summarize the picture in a short paragraph
6. Speak about what you did in last points

16.4. Anexo 4.

UNIVERSIDAD LA GRAN COLOMBIA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROYECTO INVESTIGATIVO.



JUEGO DE ROLES MEDIANTE ASIGNACIÓN DE SITUACIÓN.

A specific topic in text of this year is the illness and vocabulary related with this aspect taken from Ruiz F, Prieto J (2010). Therefore, you have to show to your classmates a medical appointment, where a student will be the doctor and the other one will be the patient.

You can use expressions as...

- ✓ What is the problem?
- ✓ What do you feel...
- ✓ What's the matter...
- ✓ I broke...
- ✓ I feel (headache, stomachache, migraine, backache, etc.)
- ✓ I have troubles with...
- ✓ You must to take...
- ✓ You must avoid...

16.5. Anexo 5

UNIVERSIDAD LA GRAN COLOMBIA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROYECTO INVESTIGATIVO.
JUEGO DE ROLES CONTROLADO POR PAUTAS



You will find a simple structure in order to establish a dialogue with a friend or someone you know.

Student 1. You meet with a friend in the street

Student 2. Greet student 1 and ask about the school

Student 1. Talk about the school. (Something you enjoy) and ask about the school of another student

Student 2. Answer the question and talk about something you don't like.

Student 1. Ask if the other student can go to another place to talk better

Student 2: express your agreement and propose a specific place.

16.6. Anexo 6

UNIVERSIDAD LA GRAN COLOMBIA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROYECTO INVESTIGATIVO.



JUEGO DE ROLES CONTROLADO POR PAUTAS

You have studied the use of future tense and some environmental problems. So, you have to work by pairs. One of you will be a reporter of important news and the other one will be a scientific.

Prepare an interview and express predictions about the future and the importance of taking care of nature.

16.7. Anexo 7

UNIVERSIDAD LA GRAN COLOMBIA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROYECTO INVESTIGATIVO.



Choose a role to act the situations. Look at the example and use the vocabulary given.

STUDENT A.

You have troubles at school because you failed math, science and social studies. It's very difficult obtaining good results at the end of the year. Therefore, you can't sleep because you feel worried and stressed.

STUDENT B

You are at the school counselor. Begin the conversation asking questions like: what's your name? How old are you? How can I help you? Use the expressions from the box in order to give advice.

I think...

In my opinion

You should

You shouldn't

You must

You mustn't

You have to

You can

16.9. Anexo 9

Sample Conversation: Visit to the Doctor

A – Doctor B– Patient

A: Hi. Come on in and have a seat.
Now what seems to be the problem?

B: I have a rash on my arm.

A: How long have you had the rash?

B: It's been about a week.

A: Are you taking anything for it?

B: I put some cream on it but it doesn't seem to be helping.

A: I see. Are you allergic to any medications?

B: Not that I know of.

A: I'm going to give you a prescription for some ointment. I want you to apply it three times a day. You should also avoid scratching your skin. And it's important to use as little soap as possible. Make an appointment to see me next week if it doesn't get better over the next few days.

Patient's Activity Sheet



A Doctor's Visit

You are a patient. Visit your doctor and tell them about your condition. Write down your doctor's recommendations in the table below. You should 'get a second opinion'. Visit two doctors for each ailment.

Doctor's Name	Medical Condition	Prescription	Prescription Directions	Other Advice
Dr. Jung	rash	ointment	apply three times a day.	Avoid scratching skin. Don't use soap.
Dr. Brown	rash	ointment	apply three times daily.	Don't use cosmetics.

16.10. Anexo 10





Student 1: So far I haven't seen to you

Student 2: What's going on? and what about your school?

Student 1: Well, it's fine, it's interesting. I'm learning about English language a lot and your school?

Student 2: In my case I don't like the environment. There is a lot of indiscipline and students are heroes

Student 1: Do you have time for continue talking

Student 2: I have to go to the mall But at night

Student 1: It's perfect. I think we can go at coffee - Rock Bar.

Student 2: It's good, therefore we can visit several places at Atlantis mall.

1 Do you drink much coffee?

2 I drink a lot of coffee.

3 11 - November 2010.

Role Play

4 Student 1 - Find with a friend somewhere

5 Student 2 - Greet and ask for About the school.

6 Student 1 - Answer (Say a good Thing about his/her)

7 Finally, ask for the school of the other.

8 Student 2 - Answer say a bad thing about his/her school)

9 Student 1 - Ask if the other has time

10 Student 2 - Say He/She has something To Do,

11 But later

12 Student 1 He/She Proposes, they must go a Specific Place

Student 2: He/She Expresses His/Her Agreement

and define the place

