

**LA INTERACCIÓN EN EL JUEGO DE ROLES EN LA CLASE DE
INGLÉS CON ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO DEL
COLEGIO DISTRITAL MARCO TULIO FERNÁNDEZ**

TESIS DE GRADO

**JENNY PATRICIA ARGEL
ANA MARIA GOODING OSPINA**

**UNIVERSIDAD LIBRE DE COLOMBIA
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE IDIOMAS
BOGOTÁ D.C. 2011**

Agradecimientos

***Agradecemos a Dios, en primer lugar, por habernos dado la
paciencia, inteligencia y constancia para el desarrollo y
culminación de esta Tesis de Grado***

***A nuestros padres y familiares cercanos que nos apoyaron
siempre***

A nuestros profesores por su colaboración y paciencia

Sin todos ellos no hubiese sido posible

***Atte. : Jenny Patricia Argel León
Ana María Gooding Ospina***

TABLA DE CONTENIDOS	PÁGINA
1. INTRODUCCIÓN.....	5
2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	7
2.1 Descripción del problema.....	7
2.2 Pregunta del problema.....	8
3. JUSTIFICACIÓN.....	9
4. OBJETIVOS.....	10
4.1 Objetivo general.....	10
4.2 Objetivos específicos.....	10
ANTECEDENTES.....	15
5. MARCO TEÓRICO.....	17
5.1 El juego.....	17
5.1.1 Funciones del juego.....	18
5.1.2 Características generales de los juegos.....	19
5.2 Definición de los juegos de rol.....	20
5.2.1 Características generales del juego de roles.....	22
5.2.2 Tipología de juego de roles.....	23
5.2.3 Características de las fases de los juegos de roles.....	24
5.2.4 Los juegos de roles y su aplicación pedagógica.....	26
6. Definición de interacción.....	28
6.1 Interacción en el aula de clases.....	28
6.1.2 Tipos de Interacción dentro del aula de clase según Holmberg.....	31
6.1.3 Tipos de interacción en la clase de inglés como lengua extranjera.....	32
6.1.4 Los juegos de roles un paso para llegar a la interacción dentro del salón de clases.....	33
7. APRENDIZAJE EXPERIENCIAL.....	34
7.1 Aprendizaje experiencial dentro de los juegos de roles.....	36

8. MARCO METODOLÓGICO.....	38
8.1 Modelo de investigación cualitativa.....	38
8.2 Población.....	39
8.3 Contexto.....	39
8.4 Instrumentos de Recolección de Datos.....	41
8.5 Etapas del estudio.....	43
9. ANÁLISIS DE DATOS.....	46
10. IMPLICACION EPEDAGÓGICAS.....	53
11. CONCLUSIONES.....	55
12. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	57
13. ANEXOS.....	58

1. INTRODUCCION

El aprendizaje e instrucción del Inglés, como lengua extranjera, se constituye en un componente curricular esencial en los primeros grados de la formación académica de todo niño colombiano; permitiendo que el desarrollo del mismo sea armónico e integral. En esta etapa es importante prestar atención al desarrollo equitativo de todas sus dimensiones. En particular, al desarrollo y fortalecimiento de su dimensión comunicativa. Por tanto, la enseñanza del inglés debe propender por la creación de un ambiente lúdico; de juego, donde el estudiante conciba la clase de lengua extranjera como un espacio en donde puede expresar ideas, pensamientos, sensaciones y emociones para interactuar con sus compañeros de clase.

En cuanto al uso de juegos, hay varios tipos que los maestros de idiomas pueden aplicar en sus clases con el fin de enseñar la lengua extranjera; entre ellos se encuentra los “juegos de roles”, que consisten en interpretar cualquier personaje de la vida real o simplemente se le puede pedir a un niño que imagine uno y lo actué haciendo uso de todas sus habilidades.

Por lo anterior, el objetivo de esta investigación se centró en identificar cómo interactuaban los estudiantes de segundo grado de primaria de un colegio oficial de Bogotá, durante la realización de unos juegos de roles en la clase de inglés. Los juegos fueron diseñados por las docentes en formación de acuerdo a la cotidianidad que viven los niños de esta edad, como ir al médico, de compras, actuar su superhéroe, etc. De manera simultánea al desarrollo de la práctica se hicieron una serie de observaciones que se registraron en algunos instrumentos de investigación concluyéndose que los niños desarrollaron mejor su interacción dentro del aula de clases con una actividad en la cual ellos pudieran divertirse

demostrando sus habilidades interpretativas, familiarizándose al mismo tiempo con la lengua extranjera.

2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

2.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

Este proyecto de investigación, se llevó a cabo en una institución educativa Distrital para determinar cómo interactuaban los niños de segundo grado en la clase de Inglés cuando realizaban los “juegos de roles”; las implicaciones pedagógicas van dirigidas a profesores de idiomas que en su proceso de formación docente buscan expandir sus conocimientos sobre las herramientas de enseñanza de una lengua extranjera.

Al inicio de la Práctica pedagógica, las docentes en formación observaron que los niños no estaban familiarizados con el aprendizaje del inglés, debido a que no tenían un profesor titular de la lengua extranjera. Hasta ese momento, ellos solamente estaban familiarizados con la memorización de listas de vocabulario. A pesar de lo anterior, había un problema relacionado con la forma como interactuaban entre ellos mismos, se agredían verbalmente, todos querían hablar al mismo tiempo, gritaban, se llamaban por los apodos; la burla era constante hacia cualquier cosa que dijera alguno, esta dificultad fue la que llamó la atención de las practicantes porque para establecer un aprendizaje efectivo debe haber una buena interacción entre los estudiantes. Por tanto, el desarrollo de este proyecto se centró básicamente en proporcionarles a los niños una herramienta didáctica que les permitiera optimizar la interacción entre ellos y con su profesora titular con la mediación de los juegos de roles. Entonces, se realizó un diagnóstico mediante una encuesta de entrada con el fin de conocer las preferencias de los niños en cuanto a los tipos de juegos que comúnmente realizaban, con quiénes jugaban y la manera en que interactuaban al jugar. En consecuencia, se estableció la siguiente pregunta de investigación.

2.2 PREGUNTA DEL PROBLEMA

¿Cómo interactúan los estudiantes de segundo grado de primaria del colegio Marco Tulio Fernández cuando realizan los juegos de roles en la clase de inglés?

3. JUSTIFICACIÓN

Uno de los grandes retos que tienen los profesores de lenguas en cuanto a la enseñanza del inglés es poder aplicar estrategias que les permitan desarrollar las clases de una forma lúdica promoviendo la motivación y participación de los estudiantes en toda actividad de aprendizaje. Por otra parte, es necesario que los niños aprendan el Inglés desde una edad temprana, porque son más perceptibles a nuevas formas de captar otro idioma, así pueden desarrollar su comprensión involucrándose con la lengua extranjera.

El presente proyecto tiene por objetivo analizar y describir cómo interactúan los estudiantes de segundo grado de primaria en la clase de inglés cuando realizan los juegos de roles, los cuales son útiles y necesarios para el desarrollo personal y social del niño, proporcionándole la posibilidad de ser el protagonista de sus propias historias para recrear el mundo que le rodea. El tipo de juego de roles que se implementó en esta investigación fue el de interpretación de papeles, como fueron los de súper héroes, la familia, visitar a los parientes, ir al médico o de compras, porque estas situaciones forman parte de las vivencias de los niños y así mismo aprenden a interactuar con sus semejantes de una forma divertida y espontánea.

Por lo tanto, es fundamental que los estudiantes se identifiquen con los juegos de roles porque les proporcionan pautas para recrear situaciones cercanas a su contexto. De acuerdo a Giménez (1994), esta actividad debe ser significativa para ellos y a partir de las mismas puedan construir o representar de una manera didáctica la realidad en la que se desenvuelven.

4. OBJETIVOS

4.1 OBJETIVO GENERAL

- Analizar y describir el tipo de interacción que se establece entre los niños de segundo de primaria del colegio distrital Marco Tulio Fernández cuando realizan juegos de roles en la clase de inglés.

4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Describir el tipo de interacción que se establece en la clase de inglés entre estudiantes de segundo grado del colegio distrital Marco Tulio Fernández.
- Caracterizar la mediación de los juegos de roles en la clase de Inglés.

TITULO :“LA INTERACCIÓN EN EL JUEGO DE ROLES EN LA CLASE DE INGLÉS CON ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO DEL COLEGIO DISTRITAL MARCO TULIO FERNÁNDEZ”

AUTOR : GOODING OSPINA Ana María ; **ARGEL LEÓN** Jenny Patricia (2011)

UNIDAD PATROCINANTE : Universidad Libre de Colombia, Facultad Ciencias de la Educación, pregrado

PALABRAS CLAVE: juegos, juegos de roles, interacción, aprendizaje, imaginación, creatividad

DESCRIPCIÓN: Tesis de Grado que busca analizar y describir la interacción de los niños de segundo de primaria al realizar los juegos de roles en clase de Inglés. Además, se pretende mejorar la interacción entre los estudiantes y también con su profesora titular.

METODOLOGIA: Este proyecto de Grado ha tomado como base el enfoque cualitativo y fue desarrollado con los estudiantes de Grado segundo de primaria de la IED Marco Tulio Fernández, con el objetivo de mejorar la interacción entre los estudiante y también con su maestra titular. Para lograrlo, las investigadoras propusieron una estrategia basada en Juegos de Roles en Inglés.

CONCLUSIONES: Con la mediación de los Juegos de Roles en la clase de Inglés se logró analizar y describir los tipos de interacción que se establecía entre los estudiantes de segundo grado la cual era de carácter bidireccional y grupal, además de mejorar la interacción entre los estudiantes y con su profesora titular; Se vieron reflejados los 3 tipos de interacción según Holmberg que son: alumno-alumno, alumno –maestro y alumno-contenido.

TITULO : “JUEGOS DINÁMICOS”
AUTOR : GIMÉNEZ, A. (1994).
UNIDAD PATROCINANTE : Gymnos, S.L.
PALABRAS CLAVE: Dinámicas, juegos de roles, trabajo en equipo, interacción, tolerancia, respeto
DESCRIPCIÓN: Artículo que describe las ventajas de utilizar dinámicas en el salón de clases, como los juegos de roles, para fortalecer la interacción entre los estudiantes, además del respeto y la tolerancia.
CONCLUSIONES: Según este artículo y sus resultados, se demostró que el trabajo en equipo contribuye a que los estudiantes sean más responsables con el desarrollo de las actividades propuestas en clase.

TÍTULO :

“CLASSROOM INTERACTION”

AUTOR:

MALAMAH, Thomas (1992).

UNIDAD PATROCINANTE:

Oxford university.

PALABRAS CLAVE:

Interacción, docente, estudiantes, salón de clases.

DESCRIPCIÓN:

Proyecto que habla acerca de la importancia de la interacción en el aula de clases y que busca mostrar la gran influencia y responsabilidad del docente , ya que no solo es quien transmite conocimientos sino que interactúa con sus estudiantes todo el tiempo, conduciéndolos así a una mejor participación grupal en clase.

CONCLUSIONES:

Los resultados de este proyecto mostraron que es posible que los docentes acrecienten la participación de los estudiantes a través de la creación de estrategias diferentes de enseñanza-aprendizaje haciendo uso de la interacción en clase.

TÍTULO :

“QUIERES JUGAR CONMIGO”

AUTOR :

BORONAT, M. Esteva (1993)

UNIDAD PATROCINANTE:

Ministerio de educación, 1993. pueblo y educación.

PALABRAS CLAVE:

Juegos, juegos de roles, objetos, juguetes, niños, lúdica.

DESCRIPCIÓN:

En este estudio se afirma que los niños al realizar juegos de roles, utilizan juguetes u objetos personales para tornar más reales sus interpretaciones.

CONCLUSIONES:

Los padres de familia y los maestros adquieren información del comportamiento de los niños haciendo actividades lúdicas como los juegos de roles, a la vez que los niños juegan con la realidad.

ANTECEDENTES

A continuación, se referenciarán los estudios y artículos previos que se consultaron para el desarrollo e implementación del presente estudio cuyo objetivo fue caracterizar la interacción de los estudiantes en el aula de clase de inglés mientras realizaban juegos de roles.

Según, Giménez, P. (2003), en el artículo “juegos dinámicos” publicado por la Pontificia Universidad Javeriana, describe la aplicación de dinámicas como el juego de roles para fortalecer el trabajo en equipo en el salón de clase. Demuestra cómo esta estrategia favorece la interacción entre los estudiantes; al mismo tiempo que mejora la tolerancia y el respeto entre ellos. Además, proporciona a los docentes herramientas a ejecutar en sus clases de una manera más dinámica con el propósito que los estudiantes aprendan de una forma diferente a la tradicional. Los resultados de esa investigación mostraron que trabajar en equipo contribuye a que los estudiantes sean más responsables con el desarrollo de las actividades propuestas en clase.

Por otra parte, Thomas (1992), en su libro “classroom interaction”, menciona la importancia de la interacción dentro del aula de clases. Su objetivo es demostrar como los docentes tienen una gran influencia y responsabilidad en cuanto a la relación que establecen con sus estudiantes; pues éstos no sólo interactúan entre sí sino con su profesor todo el tiempo; además, el maestro es el encargado de impartir los conocimientos interactuando con sus estudiantes acrecentando así su aprendizaje por medio de la participación grupal. Los resultados alcanzados durante este proyecto demostraron que la propuesta de Thomas (1.993), contribuye a que los docentes creen estrategias de enseñanza-aprendizaje de una manera diferente a la tradicional mediante la interacción dentro de la clase. De

otro lado, Boronat (1993), menciona breves ejemplos en su estudio “quieres jugar conmigo” acerca de los juegos y los juegos de roles. Ella indica que los niños, al jugar los juegos de roles, utilizan ciertos objetos como juguetes y artículos personales de ellos o de sus familiares, tales como zapatos, ropa, accesorios, sillas, etc. Esto con el fin de tornar los roles en situaciones más reales. Su objetivo es brindar a los docentes y padres de familia información relevante del comportamiento de los niños al hacer los juegos de roles y proporcionar ideas de cómo motivarlos a jugar y hacerlo de una manera lúdica.

5. MARCO TEÓRICO

En este capítulo se darán a conocer los conceptos teóricos que fundamentaron el presente proyecto de investigación, como son el juego, los juegos de roles, la interacción; tipos y su papel en el aula de clase. Además de establecer la relación entre los conceptos mencionados anteriormente y el aprendizaje experiencial.

5.1 El juego

El juego, además de ser una actividad lúdica es también una forma de enseñanza-aprendizaje por medio de la cual los niños aprenden cualquier tema o área del conocimiento y se divierten al mismo tiempo. En este trabajo de investigación se trabajaron los Juegos de roles en Inglés con los niños de segundo de primaria del IED Marco Tulio Fernández y se observó que durante las actividades de simulación los niños elegían en sus grupos de trabajo los personajes a interpretar y en su mayoría lo hacían con agrado, a excepción de unos pocos que no querían interpretar ciertos caracteres como la mamá o el bebé. Luego de escoger sus personajes practicaban lo que iban a decir y hacer durante unos minutos y luego, manos a la obra.

Jugar es fundamental para desarrollar los procesos de socialización en los niños, además, jugando en grupo los niños aprenden a interactuar mejor con sus semejantes, a convivir y llegar a acuerdos entre si, a cooperar y comunicarse más abiertamente. Dichas cualidades del juego fueron corroboradas siempre por varios autores, entre ellos Piaget (1932, 1946, 1962, 1966), quien ha destacado tanto en sus escritos teóricos como en sus observaciones clínicas la importancia del juego en los procesos de desarrollo. Relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica: las diversas formas de juego que surgen a

lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño.

5.1.1 Funciones del Juego

El juego es un mecanismo lúdico, en el cual se dan instrucciones de la temática del juego y en el cual los participantes se involucran. Por lo tanto, cuando el niño juega está interactuando con el medio que lo rodea, aprendiendo cosas nuevas para él, usando su imaginación. Según, Caillois (1957), el juego tiene varias funciones importantes que a continuación se listan:

- **Contribuye a la exploración y el descubrimiento.** A través del juego, los niños pueden aprender a reconocer su talento y algunos juegos permiten al niño conocer su propio cuerpo y sus habilidades (a nivel cognitivo, imaginativo, representativo, expresivo y experimental), los objetos que le rodean y forman parte de la sociedad en la que vive, este hecho le permitirá ser uno más de la comunidad, en un futuro próximo.
- **Potencia el desarrollo infantil.** Estimula su espontaneidad, imaginación, creatividad, agilidad mental, motricidad, percepción, observación, capacidad de atención, sensibilidad, dotes artísticas, entre otros ámbitos del desarrollo.
- **Ayuda a regular las tensiones del individuo.** El juego contribuye a que el niño se relaje y olvide sus tensiones aunque sea por un rato; se dice que el juego es una especie de terapia. Klein (1945), pues es un medio en el cual el niño puede distraerse, interactuar y aprender.

5.1.2 Características generales de los juegos

El juego de roles es una manera en la cual el niño puede interactuar y construir su realidad de manera que pueda aprender y divertirse espontáneamente. Es así que mediante los juegos el niño recrea lo que está diciendo y lo transporta a un mundo inexistente para el adulto pero que para el niño es su mundo vivido en un juego.

La representación que en este caso una niña tiene sobre un objeto que para ella es simbólico, como por ejemplo, en el caso de una muñeca, este objeto es una manera con la que ella manifiesta un juego de rol, en el cual ella se convierte en una mamá, pues ésta es la realidad que ella ve en su vida y que representa jugando.

El juego sirve a los niños para conocerse a sí mismos y también al mundo que los rodea, (Díaz, 1997). Durante este proyecto investigativo se observó que los niños demostraban su ingenio e imaginación al momento de jugar, y lo hacían en su mayoría de manera espontánea, ya que los niños interactuaban con sus compañeros expresándose de una forma sencilla, caracterizando diferentes papeles de acuerdo a su ingenio, es decir, la forma en que ellos asumen un papel según lo que ellos piensan y sienten. Además, con este tipo de juego los niños representaban papeles de la vida cotidiana tales como ir de compras al centro comercial, visitar a la familia, ir al médico, etc. Estos roles que ellos desarrollan contribuyen a que el niño aprenda a asumir diferentes papeles, situaciones y vivencias cotidianas; permitiéndole que aprenda a desenvolverse en una realidad con miras al futuro. Así mismo, al realizar esta actividad los estudiantes se expresaban con mayor libertad, a la vez que aprendían la lengua extranjera.

Sin embargo, deben tenerse en cuenta algunas consideraciones para instaurar el juego en el contexto del aula de clase, por consiguiente, los juegos son por

naturaleza actividades de carácter lúdico que le ayudan al niño a fortalecer su capacidad creativa, además se debe utilizar materiales llamativos que motiven al niño a jugar con su propia imaginación y el ambiente donde se desarrolla el juego, en un colegio, en la casa o en cualquier lugar donde los niños tengan un espacio adecuado para poder interactuar y dejar fluir su imaginación.

Por otra parte y según Gamboa(2008), el profesor es quien va explicando las temáticas a través de una forma lúdica, para que el niño pueda obtener más conocimiento de lo que se le está enseñando a partir del juego, ya que es una forma inusual de hacer una clase.

Finalmente, es coherente considerar que el desarrollo de un juego no solo depende de la participación del niño, sino que el profesor también debe estar involucrándose y motivando constantemente a sus estudiantes, olvidando por un instante que es él la persona que enseña y pasar a interactuar con sus estudiantes; fortaleciendo las relaciones entre ellos, a la vez que ellos hablan de su entorno cotidiano.

5.2 Definición de los juegos de rol

Los juegos de roles son una clase de juego en la cual los niños interpretan diversos papeles tanto reales como imaginarios, y consisten en representar una situación con el propósito que se torne real. En esta clase de juegos el niño toma un personaje ficticio y lo recrea a su manera apropiándose del papel del protagonista.

En cuanto a la socialización, el **juego de roles** potencia el apoyo mutuo y la relación en términos de igualdad. Es un juego no competitivo, en el que se necesita de la ayuda de los demás miembros del grupo para llevar a cabo tareas

que se hacen mejor en conjunto. De esta manera, el niño puede aprender cómo la cooperación y la relación con los demás, le llevan a avanzar más allá de lo que podría hacer a diferencia cuando trabaja sólo.

De otro lado, la tolerancia también juega un papel importante en el juego de roles ya que incita al niño a no rechazar a los demás, a entender que cada quien es diferente y aceptar la diversidad como parte del mundo que lo rodea, comprendiendo que al interactuar con sus compañeros se enriquece a nivel personal y social mediante el juego de roles.

En cuanto a los niños, el objetivo del juego de roles se logra no sólo por quienes representan los papeles, sino por todo el grupo o salón de clases que actúa como observador participante del proceso. Por medio de este tipo de actuaciones se despierta el interés y se motiva la participación espontánea de los estudiantes. La representación es libre y efusiva, sin uso de libretos. Los niños intérpretes protagonizan posesionándose del rol asignado previamente, como si la situación fuera verdadera. Esto requiere, por cierto, de habilidad y seguridad, por ejemplo, si el niño va a representar a su tío o abuelo, éste debe conocer las actividades que dichos familiares realizan en su vida cotidiana para así poder imitarlo.

Para resumir, el juego de roles es una actividad que ayuda al niño a interactuar con sus compañeros, fomentando una buena participación en la clase, además de contribuir a que el niño despierte su imaginación, explorando su expresión corporal y oral mediante esta clase de juego.

5.2.1 Características generales del juego de roles

Cuando el niño efectúa una acción, en este caso el de un juego de rol, no realiza acciones verdaderas. Según el ejemplo de Boronat (1993), cuando el niño hace como si realmente se lavara las manos sin tener jabón ni agua, es porque está despertando su imaginación y creatividad con la ayuda de objetos simbólicos de la vida real. En los juegos de roles, los objetos que se utilizan, pueden ser juguetes o elementos de otro tipo; los juguetes más usuales en el juego de roles son los llamados “representativos” y constituyen una reproducción más o menos exacta, de aquellos que se usan en la vida diaria, como utensilios de la cocina, piezas de la vajilla, instrumentos de limpieza y otros. Por ejemplo, los niños del IED Marco Tulio Fernández empleaban artículos personales y del salón, como sus zapatos, gorras, chaquetas y bufandas; además de mesas y sillas al momento de interpretar a dos amigos/as que iban juntos de compras al centro comercial (Go shopping), ya que en esta situación necesitaron usarlos específicamente.

Asimismo, aunque los roles, las acciones, los objetos y las relaciones entre los estudiantes están presentes, de alguna manera, desde el momento en que este tipo de juego comienza a manifestarse, se observa que al inicio lo más importante para el niño son los objetos que utiliza y luego las acciones que realiza con estos. Más adelante al niño le gustará el papel que va a interpretar, primero porque le permite realizar las acciones que más le atraen y más adelante porque le permite establecer relaciones con sus compañeros; por ejemplo, la niña quiere ser costurera para cocer con la máquina, cortar telas, y ponerse de acuerdo con ellos sobre el modelo que va a confeccionar etc. Volviendo a los ejemplos de Boronat (1993), cuando los niños juegan a cualquier tipo de personaje muestran gran entusiasmo a la hora de personificarlo y darle vida.

5.2.2 Tipología de juego de roles

Los juegos de roles se dividen en: Rol en vivo y Juegos de Tablero. En el primero los jugadores pueden disfrazarse si así lo quieren o necesitan para luego interpretar su papel. Así mismo, durante las actividades de juego de roles realizadas en este proyecto investigativo, se puede decir que de alguna manera con los niños se disfrazaron en la situación de ir de compras al centro comercial (Go shopping), entonces, empleaban ciertos objetos y prendas de vestir necesarias, planeaban y ensayaban lo que iban a decir y hacer en sus roles correspondientes para luego personificarlos delante de sus maestras y compañeros espectadores.

Otra característica de los juegos de rol en vivo es que durante éstos se puede usar cualquier sistema para comprobar el éxito de las habilidades, como por ejemplo dados, cartas, retos de piedra-papel-tijera, o cualquier otro. Por lo tanto, en los juegos de roles que se realizaron en segundo de primaria las maestras en formación utilizaban imágenes pequeñas (cards) y grandes (flash cards) con el fin de enseñar a los niños nuevo vocabulario previo a los juegos de roles y lograr que las explicaciones y temas fueran más claras para los niños a través de estas ayudas didácticas.

En el segundo tipo de juego de rol (Juegos de Tablero) se pueden emplear miniaturas, que con frecuencia son para representar a los personajes. Del mismo modo, las profesoras mostraban a los niños algunas pequeñas imágenes de los personajes que iban a representar, obviamente, luego de haberles enseñado el vocabulario básico para realizar la actividad.

En concreto, los tipos de juegos de roles mencionados anteriormente ayudan al niño a mejorar su participación en clase, fortalecer su confianza en si mismo y

también aprender de una manera divertida, a su vez, con estos juegos el profesor puede más fácilmente interactuar con sus estudiantes para que la enseñanza del Inglés sea más comprensible con estas actividades lúdicas.

5.2.3 Características de las fases de los juegos de roles

Boronat (1993), menciona cinco fases que se establecen cuando se implementan los juegos de roles. Estas 5 fases son por las que el niño atraviesa:

La primera fase: se encuentra el niño que no va más allá del llamado “juego de imitación”, porque se limita a reproducir las mismas acciones que la profesora le mostró y con los mismos objetos que ella empleó en su demostración, es decir, son acciones puramente imitativas, pues todavía el niño no es capaz de incluir en esta fase sus propias experiencias. Los objetos que utiliza son, por lo general, juguetes representativos (tacitas, platicos, cucharitas). Los niños incluidos en esta fase prefieren jugar solos y aunque uno este junto a otro muy pocas veces interactúan; cuando esto sucede es de manera muy breve, por ejemplo, para quitarle algún objeto, para mostrarle lo que está haciendo, pero no porque le anime el deseo de jugar con él.

La segunda fase: aquí las acciones del niño con los juguetes representativos no son una simple reproducción que la profesora les muestra, sino que los niños a través de los juguetes incorporan sus vivencias en estas, por lo que pueden definirse como acciones lúdicas. La mayoría de estas acciones se refieren a lo que el niño hace habitualmente como es (comer, vestirse, salir con sus papás, etc.), y también a lo que ve hacer a los adultos que lo rodean como es (limpiar, planchar, manejar un auto etc.). La autora Esteva Boronat (1993) señala que “estas acciones surgen casi siempre porque el propio juguete se las hace ver; así, por ejemplo, si el niño encuentra un carrito, simula que está manejando, o lo arranca,

lo frena... y realiza para ello sonidos onomatopéyicos". El objeto sustituto rara vez está presente y cuando lo utiliza es muy probable que sea por simple imitación de una acción que hizo la profesora.

La tercera fase: es acá en la que el niño es capaz de emplear un objeto como sustituto de otro o de realizar la acción con uno imaginario, pero solo lo hace en ocasiones, pues todavía el juguete representativo tiene una gran importancia para él. Para afirmar que el niño juega con un objeto sustituto es necesario que además de utilizarlo lo denomine por el significado que le ha dado, por ejemplo, ellos pueden hacer que pedazos de papel sean dinero. En esta fase están presentes las relaciones lúdicas, pues el niño juega con otros compañeritos y se relaciona con ellos a partir de la dramatización que se asignó; un ejemplo en este caso sería cuando ellos van a un centro comercial a comprar algo y uno hace de vendedora y le pregunta al cliente qué desea, ahí van a tener un dialogo corto. Al respecto, los estudiantes de grado segundo del IED Marco Tulio Fernández hacían esto pero haciendo uso de la lengua extranjera, pues el objetivo era que además de interactuar con sus compañeros mediante juegos de roles utilizando objetos, también era importante para las docentes en formación que ellos se familiarizaran con el idioma.

La cuarta fase: aquí se puede decir que el juego de rol constituye el centro de interés del niño y todas sus acciones evidencian la intención de cumplir con las funciones que le corresponden como, por ejemplo el chofer, maneja y les exige a los pasajeros que paguen, que se acomoden en sus asientos etc. B Ahora en esta fase el interés del niño en el papel es tan fuerte, que si antes quería hacer de maestro para escribir en el tablero, utilizar el borrador, las tizas o los marcadores y demás objetos propios de la función de enseñar, ahora lo motiva más el hecho de ser él quien dirija la actividad. De igual manera, cuando los niños juegan a

cualquier tipo de personaje muestran gran entusiasmo a la hora de personificarlo y darle vida (Boronat 1993).

La quinta fase: en esta última fase las situaciones son más creativas y el niño puede reflejar múltiples vivencias. Aquí también los pequeños se ponen de acuerdo con sus compañeritos para organizar el juego en conjunto y mirar lo que van a hacer. Por ejemplo, se reparten los personajes, unos dicen “hoy yo seré la maestra y ustedes mis estudiantes”, acá se hace la negociación de quien va a interpretar cada papel.

5.2.4 Los juegos de roles y su aplicación pedagógica

Giménez dice que la mayor importancia de un juego de rol se refiere a la significación del aprendizaje, por lo tanto, el estudiante percibe si el tipo de enseñanza que recibe por medio de este juego es representativo para él. Es decir, qué tan útil pueden ser para él los nuevos conceptos que adquiere y la forma en que aprende mediante el desarrollo de su capacidad receptora.

Por otro lado, la cantidad de información que reciben y procesan los estudiantes durante el juego de roles es increíble, y al estar motivados por el desarrollo de la historia su proceso de aprendizaje es más fluido y le ayuda a desarrollar su capacidad oral, ya que con este tipo de juegos involucran tanto su imaginación y creatividad como su interacción con los demás en el aula de clase.

En este tipo de juegos el profesor es un guía para sus estudiantes en la medida en que les brinda los temas y el vocabulario para representar los roles pero sin imponer sus reglas o la manera en que los niños lo van a interpretar. Durante el proceso de este proyecto investigativo las docentes en formación proporcionaron a

los niños de segundo grado material visual, vocabulario y expresiones relevantes en inglés, además de ideas y ciertos ejemplos acerca de cómo podían ellos interpretar un rol enfrente de sus compañeros. Asimismo, es importante que el docente haga una apropiada elección de los juegos de roles a desarrollar en el aula de clase porque de esta forma los estudiantes se mostrarán interesados en participar en la caracterización de un personaje, la apropiación del contenido del mismo, así como conseguir los recursos necesarios para su ejecución, que obviamente, deben ser elegidos por ellos mismos.

En cuanto a la dirección pedagógica del juego de roles, como en todo proceso educativo, comprende una planificación, ejecución y valoración. Esteva (1993), aconseja evaluar los desarrollos alcanzados por los niños cuando realizan juegos de roles. Esto indica que después de la ejecución de un juego de rol, el docente debe permitir a los estudiantes expresar sus puntos de vista sobre cómo se sintieron durante la realización del mismo y qué cosas cambiarían o hubieran hecho diferente. Cabe anotar que el docente no es solamente el que emite juicios sobre la actuación de un estudiante en particular, sino que los otros estudiantes pueden evaluar los roles de sus compañeros puestos en escena.

Con respecto a las prácticas efectuadas con los niños de segundo de primaria, estos primero planeaban en sus grupos respectivos la caracterización de sus personajes a nivel grupal, ayudándose mutuamente. Luego de terminado el tiempo de planificación de los roles los niños pasaban al frente a personificar diferentes personajes de acuerdo a sus roles correspondientes y al terminar el juego sus compañeros de clase podían valorar el trabajo realizado por ellos expresando sus punto de vista. Por ejemplo, algunos opinaban si el grupo lo había representado bien o mal la ejecución del juego de rol; o simplemente al terminar la actividad hablaban entre si y se hacían sus propias críticas.

La aplicación de los juegos de roles en el aula de clase permite a los estudiantes caracterizar personajes de su entorno cotidiano, desarrollar habilidades orales, expresar con facilidad estados de ánimo, vencer el miedo a expresarse en público y a entender a los demás; lo cual incide en mejorar la forma como se interactúa con diferentes personas.

6. Definición de interacción

La interacción es la acción social que una persona lleva a cabo con otra u otras personas mediante las expresiones que éstos realizan en diferentes contextos. Su fin es tener relaciones sociales. La interacción es comunicativa por sí misma.

Parsons (1966), enfatiza en cómo la acción social no consiste tan sólo en respuestas particulares ante estímulos o situaciones particulares, sino que el individuo se envuelve de acuerdo al medio en el que vive, también es la acción de socializar ideas y compartir con los demás puntos de vista, conocimientos y posturas con respecto a un objeto de estudio. Esto sólo se da entre personas porque implica una influencia recíproca. En la educación es primordial que se dé la interacción para apoyar al estudiante y ayudarlo a integrarse a un grupo.

6.1 Interacción en el aula de clases

La interacción es la forma que permite una comunicación verbal entre dos sujetos o más dentro del salón de clases, además con la creación de un ambiente de interacción activa entre estudiantes es más sencillo comprender, compartir e interpretar la realidad que vive a diario cada participante y el contexto en que se desenvuelve.

Con respecto a la dinámica en un aula de clase lo que se busca es que haya participación entre los estudiante y el profesor, pues es el profesor sobre quien recae la responsabilidad de tener una buena relación con sus estudiantes, porque es él quien se encarga que una actividad se desarrolle de manera positiva en el entorno de la clase. Es decir, no solo es el estudiante quien interactúa con sus compañeros sino el maestro, pues es él quien además de enseñar también interactúa con sus estudiantes, exponiendo sus ideas y dando ejemplo de socialización. El profesor es el encargado de impartir conocimientos a sus estudiantes y además interactúa con ellos para mejorar su aprendizaje, por medio de la participación grupal, Thomas (1992).

Según Ramírez (1989), “el lenguaje en el aula es un medio a través del cual los niños expresan sus conocimientos, actitudes, dudas y emociones tanto a nivel académico como humano. Los estudiantes se comunican de una manera particular dentro del aula de clases, a diferencia de lo que sucede en otros contextos. Es el docente quien dirige las conversaciones en el salón de clase hacia metas o temas preestablecidos”. De modo que la interacción en el salón de clases es un medio por el cual los estudiantes comparten experiencias nuevas con la ayuda y guía de su maestro o tutor.

Por otro lado, Thomas (1992), plantea una completa reformulación de los papeles tradicionales de interacción entre el profesor y el estudiante en favor de un aumento de la misma y de la comunicación en el aula. Es por ello que dentro del salón de clase lo que se procuró fue que los estudiantes no solo adquirieran un conocimiento nuevo sino que aprendieran a trabajar no individualmente sino todo lo contrario, a nivel grupal, interactuando con sus compañeros y expresándose libremente a través de una situación, como en este caso los juegos de roles, involucrando sus experiencias vividas y compartiéndolas con los demás.

El proceso educativo necesita de la interacción comunicativa, la cual, supone una relación personal que afecta decisivamente a los sujetos intervinientes. Lo que caracteriza a la interacción en el aula es el esfuerzo relacional en las diversas situaciones, propias de la vida que se generan en el aula. La interacción es un proceso comunicativo-formativo caracterizado por la bidireccionalidad y reciprocidad de los agentes participantes en ella. Algunas de las más importantes consecuencias de la interacción que se establece en el grupo-clase son las siguientes:

- En sus interacciones con los compañeros, los niños y niñas aprenden directamente actitudes y valores.
- Proporciona oportunidades para practicar la conducta social y modelos de tal conducta.
- Los niños y niñas aprenden a ver las situaciones y problemas desde otras perspectivas.
- Se desarrolla la autonomía.

Los hermanos Johnson (1986), afirman que “es mejor trabajar en grupos pequeños para así poder aprender y trabajar mejor”, pero esto no quiere decir que el aprendizaje y la evaluación de dicho aprendizaje se hagan en grupo, el aprendizaje se demuestra de forma individual. Para ello se realizan actividades de evaluación personal pero se califica también al grupo de forma global destacando el aprendizaje de cada uno de los miembros. En las actividades efectuadas en el salón de clase con los estudiantes de segundo de primaria, los niños trabajaban en pequeños grupos. Esto favorecía la interacción de cada grupo y de todo el salón; de modo que era más fácil en grupos pequeños ya que el aprendizaje y la organización de la actividad se hacían más entendibles, pues al trabajar de esta manera los niños pueden colaborar mutuamente. Aprender en grupo es la técnica más original, ya que se hacen explícitas las habilidades de trabajo, porque

cuando se realizaba el juego de roles los niños demostraban todas sus capacidades actuando o representando un papel.

Se sabe que para que los niños realicen una actividad puede ser en grupo o individual, necesitan una motivación, o por lo menos que el niño vea que hizo las cosas bien, que tenga algo positivo a su alrededor, es por ello que Slavin (1989), plantea que lo que funciona es la estructura del incentivo, porque la motivación es el motor (motivo), que hace eficaz el trabajo cooperativo, es así que cuando un grupo rinde en su actividad, se debe a que se le recompensa por ello. A los niños del colegio Marco Tulio Fernández, se les motivaba con aplausos, con notas buenas, o a veces con dulces y esto les gustaba mucho, además que siempre se reflejaba una interacción entre ellos en cada juego de rol.

6.1.5 Tipos de Interacción dentro del aula de clase según Holmberg

- **Interacción alumno-contenido:** La primera clase de interacción es aquella que se establece entre el alumno y el contenido o la materia de estudio. Esta es una característica propia de la educación. Sin ella no puede haber educación, puesto que es el proceso de interactuar intelectualmente con el contenido, lo que produce el cambio en la comprensión y la perspectiva del alumno, o sea, en las estructuras cognoscitivas de su mente. Este parece ser el tipo de interacción, al menos parcialmente, al que se refiere Holmberg (2005) como “conversación didáctica interna”, cuando los alumnos “se hablan a sí mismos” sobre la información y las ideas que encuentran en un texto, un programa de televisión, una clase magistral y otros.
- **Interacción alumno-instructor/ maestro:** El segundo tipo de interacción es aquella que se da entre el alumno y el experto que preparó y explicó el

material o algún otro experto que funcione como instructor. En este caso el experto es el docente. En esta interacción, los maestros tratan de lograr objetivos específicos. Una vez que se les asigna un currículum o un programa de contenidos, tratan de estimular o mantener el interés del estudiante y lo motivan para que aprenda.

- **Interacción alumno-alumno:** la interacción alumno-alumno es a veces, un recurso muy valioso para el aprendizaje, e incluso, esencial, partiendo de que el trabajo en grupo es esencial para funcionar en la sociedad moderna, especialmente en los negocios los profesores le enseñaban a los estudiantes a trabajar en grupo de manera efectiva. Este es un ejemplo de interacción grupal especialmente valiosa. Se puede presentar la teoría del liderazgo grupal con o sin interacción con un maestro. Pero al aplicarla o evaluarla, disponer de un grupo de compañeros es básico, tanto para el alumno como para el profesor.

6.1.6 Tipos de interacción en la clase de inglés como lengua extranjera

Ribeiro (1996), argumenta que “La comunicación es un aspecto fundamental en la vida del ser humano, a tal punto, que ha sido considerada como la necesidad más básica además de la supervivencia física”. De igual modo, Zacharis(1993), afirma que “la comunicación está presente en todos los aspectos del hombre, siendo esencial para la educación, especialmente en la de educador”.

Con respecto al aprendizaje del inglés como lengua extranjera la comunicación se basa en la socialización de conocimientos que establecen los estudiantes a través de lo que enseña el profesor. En el caso particular de la relación comunicativa entre los niños y las docentes en formación durante este proyecto pedagógico,

fueron las docentes quienes diseñaron e implementaron los juegos de roles transmitiendo a los estudiantes los temas a desempeñar en la clase.

Por consiguiente, es importante destacar que los estudiantes pueden lograr una buena participación siempre y cuando el profesor realice actividades que involucren la interacción a su vez que fomenten la motivación en ellos.

6.1.7 Los juegos de roles un paso para llegar a la interacción dentro del salón de clases

El juego es necesario para el niño y su integración con sus compañeros, tanto dentro como fuera del aula de clases. Desde sus primeros años de vida el niño juega aún sin ser consciente de ello, con sus juguetes más cercanos y a medida que crece sigue jugando de diferentes maneras y luego con más niños de su entorno.

A partir de los tres años de edad, aproximadamente, los niños continúan su relación con los juguetes pero comienzan también a sentir la curiosidad de imitar a los adultos y lo que éstos hacen. Es en este momento que comienzan a practicar el juego de roles, el cual favorece el aprendizaje en el salón de clases, ya que propicia la interacción de los estudiantes al momento de interpretar un personaje determinado haciendo negociaciones en cada grupo de trabajo previo a la caracterización de papeles. En la práctica con los niños de segundo de primaria se confirmó esto, porque siempre negociaban entre si los personajes que iban a interpretar, asumiendo cada niño el rol que fue seleccionado por él mismo o por sus compañeros de clase, y esto se realizaba antes de sus presentaciones en clase de Inglés.

Los juegos de rol recrean en el niño personajes ficticios pero cercanos a su entorno que pueden ser de la vida real, esto les agrada y les divierte bastante pues así ellos mismos son los dueños de su propio papel puesto que en esta clase de juegos los participantes seguían un guión específico como si fuese un actor de teatro o televisión. Entonces, la historia o situación personificada puede tener el comienzo y el final que el niño desee mientras está caracterizando su personaje.

Por otro lado, se observó que los estudiantes de segundo grado de primaria a la hora de jugar, tenían en cuenta las instrucciones dadas por las profesoras antes de empezar el juego de roles, de modo que se podían preparar mejor en cuanto a la función que debían desempeñar en sus papeles, así mismo, actuaban como querían con la ayuda de su creatividad, pero de un manera muy breve frente a sus compañeritos.

7. Aprendizaje experiencial

Tal como lo indica el nombre “aprendizaje experiencial”, esta forma de enseñanza-aprendizaje se basa en las experiencias vividas por cada individuo que le sirven como base para seguir construyendo su práctica diaria. Asimismo, para aprender o captar cualquier información o concepto, se debe tener por lo menos un mínimo de información sobre el tema. Para Ausubel (1976), al tener una cantidad básica de información, esta le es útil para adquirir nuevos conceptos. O sea, es un material de fondo para la nueva información.

De otro lado, “sólo cuando el aprendizaje es relevante surge la intención deliberada de aprender”. De esta manera se aprende más espontánea y directamente cuando el niño recuerda, analiza e interpreta situaciones que le han servido como experiencia en cualquier aspecto de su vida diaria; es decir, él

recuerda lo que ha vivido y lo refleja dentro del salón de clase, su casa, un parque o cualquier lugar, al jugar o hacer cualquier otra actividad.

Según Begoña (1938) “el aprendizaje experiencial, parte del principio que las personas aprenden mejor cuando entran en contacto directo con sus propias experiencias y vivencias, es un aprendizaje “haciendo”, que reflexiona sobre el mismo “hacer”.

También Dewey (1938), sugirió que “toda auténtica educación se efectúa mediante la experiencia”. Él consideraba que el aprendizaje experiencial es activo y genera cambios en la persona y en su entorno y no sólo va “al interior del cuerpo y del alma” del que aprende, sino que utiliza y transforma los ambientes físicos y sociales. De ahí la importancia de esta clase de aprendizaje en la educación y el aula de clases ya que motiva al niño a jugar y crear experimentando cosas nuevas para él a la vez que interactúa con su entorno.

Igualmente, mediante el aprendizaje experiencial, el niño aprende de una manera natural y significativa para él ya que relaciona sus vivencias en el contexto escolar compartiéndolas con su maestro y compañeros de clase, haciéndolo parte de su vida personal, social y académica a la vez, pues durante el tiempo que se efectuaron las actividades en el colegio se observó que la mayoría de estudiantes plasmaban sus experiencias vividas en el hogar o en su entorno social, dándolas a conocer a través de los juegos de roles.

De otro lado, además de la importancia que tiene la significación en el aprendizaje del niño, también es relevante que los maestros al desarrollar sus clases e interactuar con sus estudiantes recuerden y tengan en cuenta que cada persona es un mundo diferente, en este caso particular, cada niño es diferente, de modo que capta, aprende, asimila y actúa de acuerdo a su personalidad y su capacidad

cognitiva ya sea en el ámbito académico u otro. Igualmente y, según Montessori cada niño aprende a su ritmo, teniendo en cuenta su entorno cercano.

Montessori (1907), también afirmaba que los niños absorben como “esponjas” toda la información que requieren y necesitan para su actuación en la vida diaria. El niño aprende a hablar, escribir y leer de la misma manera que lo hace al gatear, caminar y correr, etc., es decir, de forma espontánea”. En la experiencia adquirida dentro del aula de clases en este proyecto se evidenció que los estudiantes asimilaban la enseñanza por parte de las maestras previo a los juegos de roles y era relativamente sencillo darles las instrucciones ya que los niños se sentían familiarizados con los juegos de roles después de la primera clase.

7.1 Aprendizaje experiencial dentro de los juegos de roles

El aprendizaje experiencial tiene una estrecha relación con los juegos de rol ya que promueve la interacción de los grupos de trabajo en el aula de clases. Esto implica que cada equipo que va a interpretar un tema determinado con diferentes personajes debe tener un objetivo en común, o sea, desarrollar la puesta en escena de una forma entendible y natural ante los compañeros; para que dicho objetivo sea alcanzado, cada grupo de trabajo debía tener un buen nivel de confianza y comprensión al momento de interactuar, negociar y planificar la interpretación de los papeles. Entonces, es claro que cada niño del equipo de trabajo debe aportar ideas y brindar apoyo a sus compañeros. Esto se constituye en bases para fomentar la autonomía y el aprendizaje significativo ya que los niños tienen la oportunidad de aprender nuevas cosas interpretando papeles de la vida real al mismo tiempo que se relacionan entre ellos.

Para Kolb (1984), el aprendizaje experiencial es propicio para las personas (niños en este caso), pues la experiencia le ayuda al niño a actuar frente a nuevas situaciones que se les presenten en el futuro. Mediante la caracterización de personajes en los juegos de roles, pudiendo visualizar la manera de actuar de cada uno de acuerdo a lo que ellos ya han experimentado y conocido en el transcurso de sus vidas. Tales experiencias son la base para el desarrollo de sus personalidades y caracterizaciones en los juegos de rol. Durante la realización de los juegos de roles, los estudiantes se veían atraídos por los temas a interpretar, como eran: "Going to the doctor, Go shopping, Visiting relatives, superhéroes, animals," etc., ya que son caracterizaciones bastante familiares y divertidas para interpretar. Son situaciones y personajes que ellos observan en su diario vivir, ya sea en sus hogares o simplemente en la televisión, razón por la cual se les facilitaba su caracterización.

Existe también otra teoría del conocimiento relacionada con el aprendizaje experiencial: el constructivismo, que hace referencia a la misma idea pero basado en experiencias anteriores, es decir, el niño aprende nuevas cosas y éstas las desarrolla de una manera más clara gracias a lo que recuerda de lo que ya vivió, o sea, mediante sus conocimientos previos. Piaget (1968) fue uno de los principales propulsores del constructivismo quien habló de los conocimientos previos adquiridos gracias a los esquemas de cada persona, es decir, la experiencia vivida por cada uno. Aquí se retoma lo que se observó con los estudiantes del IED Marco Tulio Fernández de segundo grado de primaria, en cuanto a sus actuaciones en el salón de clases, guiados por sus experiencias en su entorno familiar, social y personal.

8. MARCO METODOLÓGICO

La realización de la presente investigación se enmarcó dentro de los principios del enfoque cualitativo y la recolección de la información se hizo mediante la utilización de los siguientes instrumentos de investigación: encuesta de entrada, diarios de campo y audio grabaciones.

8.1 Modelo de investigación cualitativa:

En el análisis de la información recolectada se tuvo en cuenta los principios del enfoque de investigación cualitativa, que posibilita hacer observaciones dentro de un entorno cotidiano, de modo que, tanto las maestras como los estudiantes puedan interactuar de manera espontánea en cualquier actividad dentro del aula de clases. Por lo tanto, las docentes en formación realizaron un análisis sobre cómo los juegos de roles inciden en la forma como interactúan los estudiantes en la clase de inglés al realizar juegos de roles; el análisis de las observaciones realizadas permitió hacer una mejor comprensión de esa situación.

Según Domínguez (2006), “los estudios cualitativos son modelos conceptuales de Comportamiento”, lo cual indica que el estudiante se debe valorar desde la perspectiva de lo puramente cualitativo, es decir, tener en cuenta lo que él es capaz de hacer con los conocimientos, el grado de desarrollo de sus capacidades y actitudes, en vez de cuantificar el avance de su proceso de aprendizaje con una nota.

Además, se tuvo en cuenta las características del método cualitativo enunciadas por Sampieri (2007), quien afirma que este método es un conjunto de prácticas interpretativas que hacen al mundo visible, lo transforma y convierte en una serie

de representaciones en forma de observaciones, anotaciones, grabaciones y documentos. Es por ello que para la ejecución y desarrollo de este proyecto de investigación se recopiló información relevante con el objetivo caracterizar cómo era la interacción de los estudiantes al practicar los juegos de roles en Inglés. Para esto, las docentes en formación siguieron una serie de pasos antes y durante esta investigación, tales como una encuesta de entrada, observaciones plasmadas en los diarios de campo, el registro de las voces de los niños mediante audio grabaciones y por último, las transcripciones de las mismas para un análisis final.

8.2 Población

La población objeto de estudio de la presente investigación estuvo constituida por estudiantes de segundo grado de primaria de la sede B, que oscilaban entre los 8 y 10 años de edad. El grupo constaba de 30 estudiantes divididos así: 18 niños y 12 niñas. La mayoría de los niños eran de bajos y medios recursos, pertenecientes a los estratos 2 y 3. Los niños con quienes se implementó el estudio, se mostraron en su mayoría receptivos hacia las actividades propuestas para la clase; relacionadas con la ejecución de los juegos de roles en inglés.

8.3 Contexto

Este trabajo investigativo se llevó a cabo en la Institución Educativa Distrital “**Marco Tulio Fernández**”, la cual está ubicada en la Calle 63 B No. 70 c 10 (Sede B) en el Barrio la Reliquia de la localidad 10 de Engativá. Cuenta con dos jornadas y cuatro sedes, tres de primaria y una de Bachillerato.

En el colegio no hay un docente titular que oriente los procesos de enseñanza aprendizaje de la lengua extranjera, inglés en primaria; tampoco han tenido contacto con textos, materiales de enseñanza ni programa académico de la

misma. Algunos niños apenas tenían ciertos apuntes de listas de vocabulario en Inglés proporcionadas por maestros de otras áreas.

Es importante mencionar ciertos principios básicos que guían el trabajo de la Institución Educativa Distrital Marco Tulio Fernández, como son su PEI (proyecto Educativo Institucional), su Misión y Visión. El **PEI** del “**IED Marco Tulio Fernández**” se basa en la comunicación, el arte y la expresión, con el fin de abrir camino hacia la convivencia, la autonomía y el conocimiento de sus estudiantes y toda su comunidad educativa. La **misión** del colegio es formar ciudadanos autónomos, creativos y capaces de comunicarse asertivamente mediante procesos educativos de calidad y la vivencia de los valores. Su **visión** consiste en llegar a ser una institución educativa que se caracterice por un alto nivel académico mediante el desarrollo de habilidades comunicativas, artísticas y de expresión, dentro del ámbito de la investigación y la práctica de valores. Según el **PEI** del colegio, se evidencia que sus objetivos van enfocados hacia el desarrollo de diferentes capacidades y competencias, mas no se visualiza hasta el momento un progreso hacia el área del idioma Inglés.

8.4 Instrumentos de Recolección de Datos

Durante este proyecto se emplearon diferentes clases de instrumentos pertenecientes al tipo de investigación cualitativa, esto con el ánimo de recolectar la mayor cantidad de información para luego analizarla detenidamente, con la ayuda de los instrumentos utilizados se logró recolectar y guardar información contundente durante el proceso de investigación y prácticas con los estudiantes de segundo grado de primaria.

De acuerdo al tipo de investigación cualitativa, se tuvo en cuenta tanto los procesos como los resultados de los niños durante y al final de las prácticas. Los instrumentos aplicados en el desarrollo del proceso fueron: **Encuestas, Diarios de Campo, Transcripciones y audio grabaciones**. A continuación, se describe cada uno de ellos:

- **Encuestas:** son una serie de preguntas dirigidas hacia un grupo particular de personas, realizadas con el fin de conocer acerca de temas específicos de interés particular. Como ya se mencionó, se aplicó una sola encuesta previa a las prácticas con los niños de 2B, la cual tuvo por objetivo recolectar información sobre los gustos e intereses de los estudiantes con respecto a los juegos. Para la realización de esta encuesta las maestras en formación se dividieron el material y cada una entrevistaba a cierta cantidad de niños del salón, cada una entrevisto aproximadamente la mitad de los niños. La encuesta estaba constituida por 8 preguntas acerca de los juegos, la primera era para saber si a los niños les gustaba jugar y por qué, la segunda se trataba de qué les gustaba jugar, la tercera es en qué lugar les gustaba jugar, la cuarta de que manera jugaban, la quinta, con quienes solían jugar, la sexta, cuáles eran sus juegos favoritos, la séptima era relacionada con la clase de Inglés y que tipo de juegos

preferirían jugar durante ésta, y la última el porqué les gustaría participar en determinados juegos.(Ver Anexo 1)

- **Diarios de Campo:** son una herramienta que permite sistematizar experiencias de un tema o actividad en particular para luego analizar los resultados; son un instrumento útil para los investigadores con el fin de registrar hechos susceptibles de ser interpretados y consta de dos partes: la observación y la reflexión. En este proyecto, el tema fue los “**juegos de roles**”. Las partes en las que se dividen los diarios de campo son: la información general, es decir, el nombre del colegio, la hora de las clases, la fecha, el curso, el nombre de las maestras en formación, luego se hacían las observaciones y para finalizar una reflexión.(Ver anexo 2).

En los Diarios de Campo correspondientes a cada actividad hecha en clase con los estudiantes de 2B se anotaba todo lo concerniente a los juegos que desarrollaban los niños, como fueron las representaciones de sus personajes teniendo el diálogo entre ellos. El propósito de los diarios de campo era analizar y determinar la interacción entre los niños al jugar. Los diarios se realizaron durante seis sesiones de clase, en las cuales se pudo apreciar en detalle la interacción que se estableció entre los niños cuando se implementaron los juegos de roles.

- **Audio grabaciones:** estas son una herramienta de investigación que registra situaciones detalladas en las que se puede apreciar eventos y analizarlos posteriormente. Son un comprobante de una actividad realizada. Las audio grabaciones se desarrollaron con la ayuda de una grabadora con la cual se registraban los juegos de roles más útiles durante el proceso de aprendizaje de los niños, con el fin de analizar la interacción entre ellos en cada clase. Esto

permitió apreciar cómo se desenvolvían los estudiantes en los juegos de roles y como era su relación con sus compañeros a la hora de negociar los personajes a interpretar y durante la ejecución de cada actividad. Con respecto a las grabaciones las cuales consistían en hacer para cada sesión una serie de transcripciones de las voces de los estudiantes(Ver Anexo 3)

8.5 Etapas del estudio

El presente proyecto de investigación se desarrolló en las siguientes etapas que contribuyeron a la búsqueda y recolección de la información requerida por las investigadoras para establecer el análisis y descripción de los hallazgos para determinar cómo interactuaban los estudiantes de segundo grado de primaria cuando realizaban los juegos de roles en la clase de inglés.

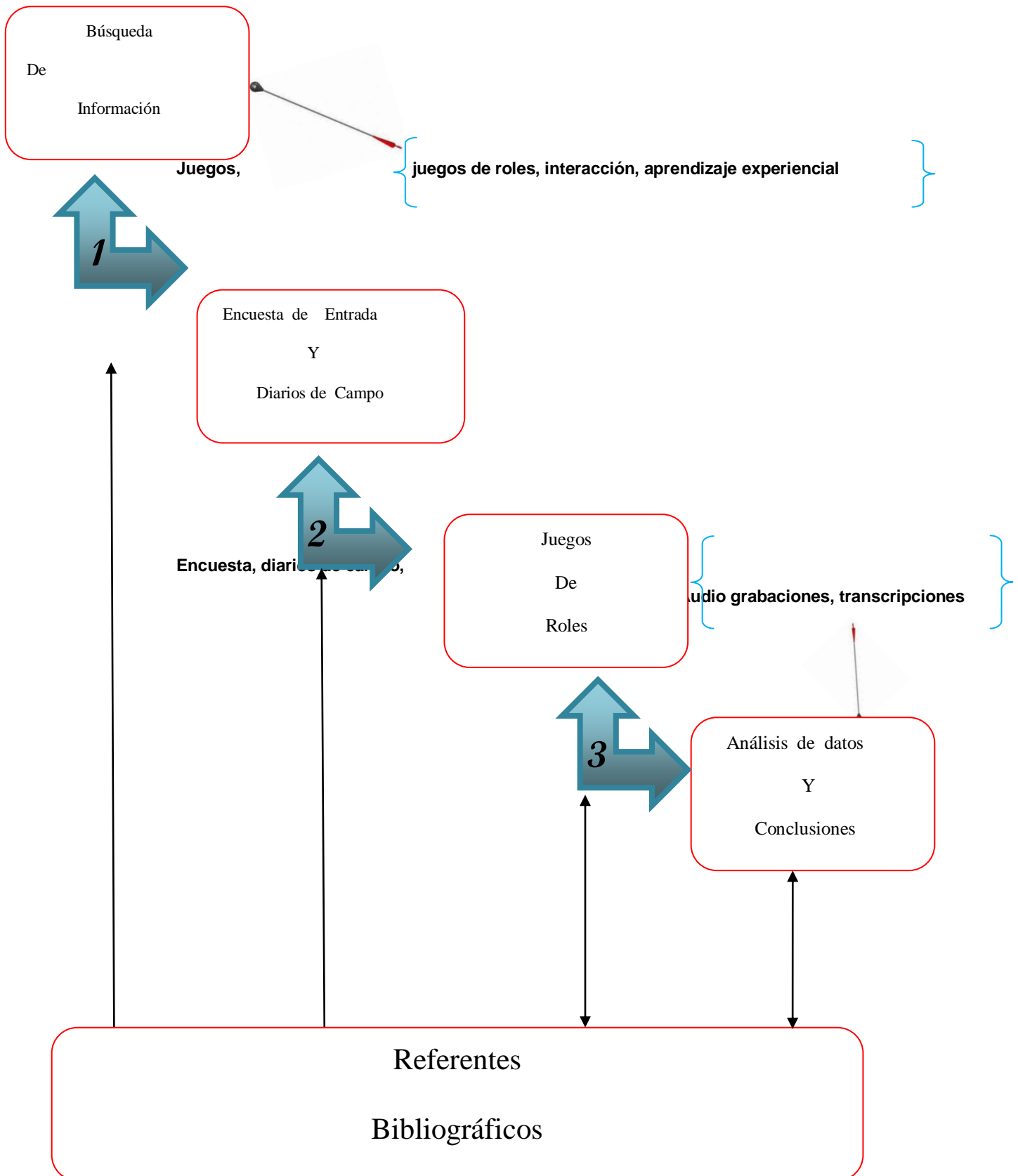
Primera fase: consulta de fuentes bibliográficas, a partir de libros, trabajos de grado e investigaciones realizadas sobre los juegos y juegos de roles y su incidencia en el desarrollo evolutivo y cognitivo de los niños, como, Boronat (1994), quien dice que algunos juegos contribuyen al desarrollo integral de los niños permitiéndoles el avance de su capacidad creativa, imaginación, fortalecimiento de algunos rasgos de comportamiento y normas establecidas dentro de un contexto debido a que en cada juego el niño recibe instrucciones específicas al realizar las actividades propuestas en clase. Además, afirma que hay una tipología de juegos denominados “los juegos didácticos” que promueven el aprendizaje de una forma lúdica y atractiva para los niños. Otro de los autores que proporcionó información al desarrollo de este proyecto fue Holmberg (2005) quien define tres tipos de interacción que se establecen, como son alumno-contenido, alumno-alumno y alumno-maestro, los cuales se complementan entre

sí. Se sabe que la interacción es fundamental en el aula de clases a la hora de hacer una actividad lúdica, en este caso los juegos de roles.

Segunda fase: aplicación de instrumentos de recolección de datos como son la encuesta de entrada y los diarios de campo. La encuesta solo se hizo una vez antes de comenzar las clases y los diarios durante el proceso de los juegos de roles.

Tercera fase: implementación de los Juegos de roles con el uso de imágenes, vocabulario, talleres y representaciones por parte de los niños en cada clase.

A continuación se ilustran las fases en que se desarrolló este estudio mediante un diagrama en escala, porque el desarrollo de la investigación se llevó a cabo de manera consecutiva, ya que comenzó con la búsqueda de la información hasta llegar al final con las conclusiones teniendo en cuenta siempre los referentes bibliográficos que sirvieron como base para el desarrollo del proyecto



9. Análisis de datos

En la siguiente sección se presentará un análisis de la información obtenida mediante el uso de los instrumentos de recolección de datos; el análisis y descripción se realizó tomando como base la pregunta de investigación y los objetivos del estudio. A continuación se presenta el análisis de los datos encontrados en cada uno de los instrumentos y luego en su conjunto para finalmente hacer unas conclusiones.

Análisis de la encuesta de entrada

Se aplicó esta encuesta con preguntas de carácter abierto a 30 estudiantes cuya edad promedio oscilaba entre los 7 y 8 años de edad, con el propósito de conocer los juegos que a ellos les gustaba jugar comúnmente, el lugar de los mismos, las personas con quien ellos jugaban. Se observó que a la mayoría de los niños les gustaba jugar porque les parecía divertido, además de representar una actividad para compartir con amigos. Ellos manifestaron que usualmente juegan a los congelados o cogidas que es un tipo de juego en el cual un niño persigue a los demás hasta alcanzarlos y tocarlos, entonces los que queden congelados tienen que esperar hasta que llegue otro compañero y los descongele. A los niños también les gusta el fútbol y las niñas, por su parte, juegan a las muñecas. Algunos expresaron que a veces jugaban a ser adultos. Por otra parte se observó que en ese momento los niños no sabían qué eran los juegos de roles, pero sí los practicaban sin saberlo, por ejemplo, al momento de jugar a imitar a la gente adulta; por ejemplo, algunas niñas decían que jugaban a ser mujeres maduras o

jóvenes; en cuanto a los niños, interpretaban a sus futbolistas y demás personajes favoritos.

Análisis de diarios de campo

En cuanto al contraste de los diarios de campo, se observó que antes de hacer los roles los estudiantes acordaban que papel iba a interpretar cada uno; cada niño podía elegir su personaje y la manera como interpretarlo. Los niños hacían negociaciones entre si sobre el tipo de personaje que querían interpretar antes de actuar sus roles. Por ejemplo, algunos niños no querían personificar a la mamá o al bebé debido a ciertas circunstancias personales de su entorno familiar tales como el maltrato físico y verbal, pues esta situación hace que el niño se sienta incómodo y no quiera adoptar el rol de ese personaje. Por otro lado, se observó que algunos estudiantes demostraban un rol dominante ante sus compañeros, esto debido quizás a su contexto familiar o en su entorno más cercano; esta característica particular de dominio no era agradable a la vista de los demás estudiantes, ya que se sentían incómodos al no poder expresarse con libertad sino bajo las órdenes de otros.

A continuación se anexa un comentario importante en uno de los diarios de campo:

“The Family members”(anexo 2) : *“Se presentó una situación en la que dos integrantes de un grupo, no querían interpretar a la mamá porque no tenían una buena imagen de ella, la primera vivía con la madrastra, la cual la golpeaba por no levantarse rápido para ir al colegio, en el segundo caso, a la niña la maltrataba su propia madre, por tal caso no las obligamos a interpretar ese personaje, así que en el grupo solo hubo el papá y algunos otros miembros de la familia. En este tipo*

de situaciones, a algunos niños les afecta la manera como es interpretada una actividad en la cual se refleja un poco su vida, y cómo ellos reaccionan con respecto a esta.”

Análisis de video grabaciones

Mediante este instrumento se hicieron transcripciones de cada videograbación de las actividades en clase con juegos de roles

Con respecto al contraste de la interpretación del contraste de las video grabaciones, se visualizó cierta timidez y falta de atención por parte de algunos estudiantes cuando se empezaba a filmarlos interpretando los roles. Durante el desarrollo de las actividades se observó que la mayoría de los estudiantes estaban entusiasmados por participar de los juegos de roles e interactuar con sus compañeros; además, hacían su mayor esfuerzo por hablar en inglés a pesar de no estar familiarizados con el idioma. Además, se evidenció que a varios de los niños se les dificultaba expresarse con fluidez y espontaneidad y se ponían nerviosos, ya que se sentían intimidados y observados todo el tiempo por la cámara, es por ello que no se atrevían en ciertas ocasiones a actuar con naturalidad. Otros detalles importantes que se hallaron en las transcripciones era que, algunos niños intervenían más que los demás, es decir, sobresalían por su participación activa durante la clase y los juegos de roles, debido a que prestaban mayor atención cuando las maestras en formación daban la explicación; ellos preguntaban cuando tenían dudas sobre pronunciación de vocabulario en Inglés. Obviamente, en algunas ocasiones las profesoras les indicaban el orden a seguir para responder o participar ya que todos querían hacerlo al tiempo; todos querían llamar la atención de las practicantes, y por tanto, no se entendía lo que querían decir. Luego, al momento de planear las interpretaciones dentro de sus grupos de

trabajo, se observó que los estudiantes colaboraban entre si cuando alguno olvidaba lo que iba a decir o se ponía nervioso; de modo que inmediatamente el otro le decía al oído la palabra o frase. También había estudiantes que corregían la pronunciación de sus compañeros, por ejemplo, si un niño decía o pronunciaba una palabra de forma incorrecta, su compañero le decía al oído o a veces en voz baja la manera correcta de decirlo, por ejemplo,: un estudiante pronunció la palabra “zapatos” en inglés como “choes (shoes)” tal como se escribe, entonces su compañerito le corrigió: “se dice “shús”, etc.; mientras que otros eran recursivos improvisando sus representaciones y utilizando palabras nuevas en sus roles.

Análisis del contraste de la información relacionada en todos los instrumentos

Contrastando todos los instrumentos utilizados como la encuesta de entrada, diarios de campo, videgrabaciones y transcripciones, se observó que los niños establecieron una buena interacción al interpretar cada rol de manera diferente a las situaciones observadas antes de iniciar la implementación del estudio. Los estudiantes, después de realizar los juegos de roles, mejoraron la comunicación entre ellos, ya que este tipo de actividad hizo que se relacionaran dentro del salón de clases y no solo en la hora del descanso. Ribeiro(1996), dice que “La comunicación es un aspecto fundamental en la vida del ser humano, a tal punto, que ha sido considerada como la necesidad más básica además de la supervivencia física”.

De acuerdo a las observaciones y prácticas desarrolladas en este proyecto investigativo, se analizó que los juegos de roles se caracterizan por hacer que una clase, en este caso la de Inglés, se torne más dinámica en el sentido que todos se involucren, es decir, también los maestros y demás compañeros espectadores;

además de contribuir a que los niños interactúen de manera más espontánea con sus compañeros ayudándoles a controlar la timidez o miedo de hablar en público.

En los juegos de roles se encuentran fases a seguir tales como la planeación y la ejecución. En la planeación previa a los juegos de roles los estudiantes de segundo grado de primaria del IED Marco Tulio Fernández acordaban qué papel iba a interpretar cada miembro del equipo. Entonces, cada niño escogía su personaje y decían cómo personificarlo. Por tanto, algunos estudiantes discutían la manera como lo iban a interpretar y quién iba a ser cada uno; en algunas ocasiones unos niños/as no querían personificar ciertos papeles, tales como la mamá o el bebé debido a que no gustaban de las personalidades de estos personajes en su vida real, es decir, en su contexto familiar. Los estudiantes negociaban los roles que querían interpretar para acordar finalmente quien iba a personificar cada personaje, cada niño exponía sus razones del porqué querían o no hacer el rol de determinado personaje. En cuanto a la ejecución, esta se llevaba a cabo luego de la planeación, de modo que los estudiantes ya estaban seguros de sus roles y como interpretarlos. Uno de los temas realizados fue el de “going to the doctor” en el cual al ejecutarlo los niños se hacían preguntas entre sí, tal como se observa mas adelante en las transcripciones; uno de los ejemplos es: el estudiante A le pregunta al estudiante B en Inglés como se siente: “how do you feel?” y este le responde “I feel bad”, así sucesivamente. A continuación, especificamos las situaciones antes y durante cada juego de rol con sus respectivos temas y personajes. Anexo 4 (transcripciones).

Por consiguiente, se observó que los estudiantes interactuaban de una manera más espontánea cuando realizaban los juegos de roles porque sabían que tenían algo que decir sobre situaciones que les eran familiares, es decir, cosas que ya habían vivido y visto, como era interpretar a la familia o ir al médico. También se

sentían mas libres para expresarse porque los juegos de roles eran algo nuevo y divertido para ellos, de modo que podían utilizar su imaginación e incluso improvisar al hacer los roles. Algunos estudiantes asumieron un rol dominante debido a circunstancias propias de sus experiencias familiares o del contexto en el que se desenvuelven a diario. Se observó que cuando algún estudiante asumía un rol dominante, la interacción se tornaba en cierto momento un poco conflictiva, ya que algunos niños no les gustaba recibir órdenes de sus compañeros, o se sentían molestos porque no podían dar su propia opinión. Por consiguiente, el conocimiento de situaciones familiares hace que los estudiantes se desenvuelvan con mayor libertad y actúen de acuerdo a su personalidad y a las experiencias que han tenido en el transcurso de sus vidas.

Asimismo, los niños se organizaban en equipos, personificaban diferentes personajes como la familia, de modo que los imitaban con base en lo que diariamente ven en su entorno familiar y social. Había estudiantes que olvidaban una línea del guión y el otro les colaboraba para completarla, se decían cosas como “ah, se me olvidó como era que se decía...” o “le dije que hablara más duro!”, “nos salió bien/más o menos”, etc., se hacían sugerencias de la forma en que podían caracterizar un rol, y se corregían a nivel de pronunciación donde un estudiante proporcionaba el patrón presentado por la docente, es decir, un niño que prestaba más atención a la profesora, era quien ayudaba a algunos compañeros del grupo. También se veía a veces en los estudiantes una interacción dominante, ya que algunos querían imponer sus reglas y opiniones por encima de sus compañeros; además se observó una interacción mediada por las experiencias de vida de cada uno de los estudiantes que desempeñaban un rol.

Por consiguiente, los juegos de roles son significativos ya que permiten a los niños actuar haciendo uso de los conocimientos que poseen de sus experiencias y del

contexto en el que viven. Por ejemplo, cuando los niños representaban al doctor, lo hacían de acuerdo a la imagen que tenían del personaje y de la situación; en este caso el aprendizaje fue de carácter experiencial, que se basa en la forma de aprender de acuerdo a las situaciones vividas, pues estas sirven para seguir formando un conocimiento diario, por lo tanto, es un aprendizaje “haciendo”, Begoña (1938).

Para concluir, en esta parte del análisis se tuvo en cuenta los 3 tipos de interacción según Holmberg (2005), como son: interacción alumno-contenido, interacción alumno-alumno e interacción alumno-maestro. Estos se evidenciaron en el desarrollo de los juegos de roles. El primer tipo de interacción se reflejaba cuando los estudiantes prestaban atención a lo que las maestras enseñaban y explicaban, asimilando así nuevos conocimientos, cuando ellos mismos captaban la información, tal como el vocabulario, oraciones en inglés o cuando hacían uso de tal información para luego personificar los diferentes roles. En cuanto al segundo tipo de interacción, alumno-alumno, esta se observó todo el tiempo durante la clase ya que los niños siempre interactuaban entre ellos colaborándose mutuamente a la hora de planear la forma de interpretar los personajes, compartiendo ideas y opiniones personales para mejorar y perfeccionar la presentación de los roles. Por último, se analizó la interacción alumno-maestro ya que los estudiantes interactuaban tanto con sus compañeros como con sus profesoras antes, durante y después de los juegos de roles cuando los niños hacían preguntas a las docentes en formación sobre ciertas dudas acerca del vocabulario, la pronunciación, la forma de interpretar los personajes, etc. Por consiguiente, se evidenció que los juegos de roles fortalecieron en los estudiantes estas tres clases de interacción de manera positiva, Holmberg (2005).

10. Implicaciones Pedagógicas

El desarrollo del presente trabajo de investigación denominado “la interacción en el juego de roles en la clase de inglés con estudiantes de segundo grado del colegio distrital Marco Tulio Fernández”, se constituye en una estrategia pedagógica que le permite a los estudiantes el desarrollo de la imaginación y de la interacción, contribuyendo a la disminución y manejo de la timidez, por lo tanto, en las actividades hechas en el aula lo que se buscaba era que los niños aprendieran a actuar de una manera más espontánea interactuando con sus compañeros.

Así mismo esta investigación va dirigida a los profesores de idiomas que quieran realizar sus clases de una manera diferente con la que los estudiantes puedan llegar a motivarse mediante cualquier tipo de actividad lúdica en Inglés, en este caso con los juegos de roles.

Por tanto, el objetivo de este proyecto de investigación era lograr que los niños se familiarizaran con el Inglés e interactuaran entre sí, haciendo uso de la lengua extranjera mediante la práctica de los juegos de roles; además, observar, describir y analizar la implementación de tales juegos, como una estrategia lúdica en la clase de Inglés, ya que es significativo que el niño aprenda la lengua extranjera jugando, desarrollando su intelecto e interactuando con los demás.

Durante el proceso de ejecución de este proyecto se visualizó con cada una de las actividades que los niños se sentían motivados durante la realización de los juegos de roles ya que eran algo nuevo para ellos. Por lo tanto, se animaban a participar e interactuaban entre si de una manera representativa, haciendo alusión a su contexto real, es decir, a la vida cotidiana. Gracias a las relaciones positivas que se observaron entre los estudiantes antes y durante los juegos de roles, se

puede decir que la interacción contribuye al aprendizaje del niño en este tipo de juegos, puesto que el niño tiene la posibilidad de aprender a relacionarse con su entorno, haciéndose participe de experiencias nuevas. Uno de los objetivos del aprendizaje en la interacción es que le permite a los estudiantes formar grupos, trabajando en equipo, tal como lo hicieron los niños de segundo grado, quienes elegían por sí mismos sus compañeros para trabajar y sus papeles a interpretar colaborándose mutuamente para que las personificaciones se dieran de la mejor forma posible. Los estudiantes trabajan en conjunto aprendiendo a ser responsables tanto de sus compañeras y compañeros de grupo como de su propio trabajo. Spencer K. (1990), mencionaba una frase con respecto a la interacción o trabajo cooperativo: "la suma de las partes interactuando es mejor que la suma de las partes solas". Además, mediante los juegos de roles los niños tenían la posibilidad de improvisar sus guiones a seguir durante la interpretación y también no solo los niños interactuaban entre ellos, sino que los profesores tenían la posibilidad de conocer a sus estudiantes y su proceso cognitivo.

11. Conclusiones

Este proyecto investigativo se realizó para determinar cómo interactúan los niños de segundo grado de primaria del IED Marco Tulio Fernández al realizar juegos de roles en la lengua extranjera. Su objetivo era describir el tipo de interacción que se establece en la clase de inglés con los estudiantes y caracterizar la mediación de los juegos de roles en el aula, esta caracterización se cumplió en todo el proceso de la actividad, ya que los niños estuvieron muy involucrados en su proceso lúdico; además, las maestras en formación pudieron describir la influencia de los juegos de roles en la clase de Inglés, también se buscó hallar los rasgos más evidentes de la interacción en los juegos de roles analizando detalladamente lo que se hacía durante la clase, describiendo el proceso de los niños. Se visualizó con esta clase de juego, que los niños se interesaban por aprender, gracias a la motivación brindada por parte de las profesoras, ya que las técnicas empleadas para realizar la actividad eran de interacción, y no simplemente copiando en el tablero y tomando apuntes en el cuaderno.

Se puede afirmar, con base en la experiencia aplicada en el colegio Marco Tulio Fernández, que la interacción más ampliamente utilizada en el salón de clases por los estudiantes, es a través de la comunicación oral. En el proyecto realizado se observó que es importante prestar atención para fortalecer la interacción entre los estudiantes en el aula de clase, participando de la actividad de los juegos de rol en una lengua desconocida para ellos, ya que al relacionarse entre sí se sentían con más disponibilidad para efectuar los roles a la vez que practicaban el inglés como lengua extranjera.

Con los instrumentos de investigación analizados en este trabajo como fueron la encuesta de entrada, los diarios de campo, las audiograbaciones y transcripciones, queda demostrada la importancia de poner en práctica los juegos de roles como forma de fortalecer el desarrollo integral de la personalidad de los niños a la vez que mejoran su interacción con los demás, ya que desde el punto de vista pedagógico se dice que el juego es una actividad vital, espontánea y permanente del niño.

En el caso particular de los juegos de roles que practicaron los niños de segundo de primaria permitió observar que a ellos les llama la atención este tipo de actividades, en la clase de Inglés, pues en su mayoría se sentían más libres al momento de expresarse. Además, es de suma importancia que los maestros entiendan que el juego y los juegos de roles son una ayuda para el aprendizaje del idioma Inglés ya que éstos hacen parte de la esencia de la infancia; de modo que a la vez que los niños se divierten, también aprenden.

Se observó que los niños se interesaban por las actividades en clase y por aprender algo nuevo, en este caso, el Inglés, ya que requerían de un docente con formación pedagógica en la enseñanza de las lenguas; en particular la lengua extranjera, y que el profesor además implementara nuevas estrategias didácticas que les permita desarrollar y fortalecer sus habilidades en el aprendizaje del idioma. Tal maestro debería utilizar estrategias diferentes a las tradicionales ayudando a construir para ellos un medio en el cual puedan interactuar y vivenciar su propia realidad.

Referencias bibliográficas

1. BEGOÑA, M. DEWEY, J. (2003). *Aprendizaje experiencial*. Amauta International, LLC.
2. BORONAT, M. Esteva (1993). *quieres jugar conmigo*, Ministerio de educación, 1993. *pueblo y educación*.
3. CAILLOIS, R. (1957). *Les jeux et les hommes*. Gallimard.
4. COLL, C. (2000).. *el constructivismo en el aula*. Editorial Graó, de IRIF, SL
5. FONSECA, J. G. (2008). *Facultad de Humanidades y Educación*. Universidad de Los Andes, ULA. Mérida-Venezuela
6. FLAVEL, J.J (1968). *La psicología evolutiva de Jean Piaget*. Ed. pardo Buenos Aires.
7. GIMÉNEZ, A. (1994). *Juegos Dinámicos*. Gymnos, S.L.
8. GONZÁLEZ, J., Hernández, Z. (2003). *Paradigmas Emergentes Y Métodos De Investigación en el Campo de la Orientación*.
9. GÓMEZ R, GREGORIO. GIL FLORES, GARCÍA Jiménez, E. J. 1996. *Metodología de la investigación cualitativa*. Ediciones Aljibe, Archidona, Málaga,
10. HOLMBERG, B. (2005) "Status and trends of distance education research". The Pennsylvania State University.
11. HUERTAS, J. (2001). *La interacción en el aula: aprender con los demás*. Ed. Aique.
12. JOYCE, B & WEIL, M (1985). *Modelos De Enseñanza/ Models Of Teaching*. Ed. Advanced Marketing S De RI De Cv.
13. KOLB, D, A. (2001) *Experiential Learning Theory*. Boston, Ma.: McBer and Co.
14. MALAMAH, T. (1992). *Classroom interaction*, Oxford university.
15. PIAGET, J, (1968). *La psicología evolutiva*. Ed. pardo Buenos Aires.
16. REVISTA FORUM. *El papel de los juegos en el proceso de enseñanza aprendizaje*, volumen XXV, No. 3. Julio, 1987.
17. SAMPIERI, R. (2007), *Metodología de la investigación*.
18. SPENCER, K. (1990), *Revista Aula de innovación Educativa*. Núm. 80.
19. VITELLESCHI, S. Gamboa (2008). *Aprender jugando desde las actitudes sociales*. Ed. Bonum.

ANEXO 4

PRIMER AUDIO:

Tema: “Going to the doctor”

- **Student A**= bueno, yo soy el médico!
- **Student B** = bueno
- **Student A**= bueno, entonces primero nos saludamos así : “goodmorning”
- **Student B** = goodmorning
- **Student A**= después usted me pregunta qué tengo o qué me duele (how do youfeel...?)
- **Student B** = bueno “how do you feel?”
- **Student A**= y y, usted me dice qué tiene
- **Student B** = haber... profe, cómo se dice dolor de cabeza?
- **Profesora** = “I have a headache”
- **Student A**= bueno listo
- **Student B** = y usted me receta algo también...
- **Student A**= ah si... cómo es?
- **Student B**= pregúntele a la profe cómo se dice...cómo se pronuncia...
- **Student A** = profe una pregunta:¿cómo es que se pronuncia ésto?
- **Profesora** = what?
- **Student A** = ¿cómo se pronuncia paradedcir/ formularle al paciente?
- **Profesora** = hereyousayforexample: “takethispill” or “takethis medicine” (“tómese esta píldora” o “tómese esta medicina” (showingthispaper (medical formula = fórmula médica) aquí la profesora le explicó al niño con ejemplos

lo que debía hacer, o sea, mostrarle y entregarle a su paciente la fórmula médica al momento de decir “takethispill / medicine”.

- **Student A**= gracias profe
- **Profesora** = okay, you’rewelcome (bueno, de nada)
- **Student A** = bueno, yo le digo“takethis medicine” y le doy una hoja... la fórmula
- **Student B** = ¿y yo qué digo?
- **Student A**= pues me da las gracias y ya
- **Student B** = ah bueno, gracias... thank you
- **Student A**= entonces practiquemos
- **Student B** = haberempiece...

Luego los grupos practican 3 minutos aproximadamente antes de empezar la presentación:

- **Student B** = Good morningehDoctor
- **Student A**= Goodmorning
- **Student B** =eh...I have ...a Stomach ache
- Luego se hablan al oído... no se escucha lo que se dicen

Acá se visualiza que los niños participantes tenían mucho entusiasmo al momento de comprender y recordar lo que iban a hacer y a decir. Sin embargo, al momento de hacer el juego de roles se les olvidó gran parte de lo practicado y explicado.

SEGUNDO AUDIO:

Student A= bueno, yo quiero ser el médico

Student B = yo también... mejor cambiemos...

Student A= mmm no sé, empecemos

Student A = yo soy el medico y le digo “goodmorningpaciente”

Student B = goodmorning doctor

Student A = entonces yo le pregunto como se siente: “How do youfeel?”

Student B = yo le digo que me siento mal... “I feelbad”

Student A= y yo le formulo algo....

Student B = listo...

Luego practican unos cuantos minutos y comienzan:

JUEGO DE ROL

Student A= Doctor

Student B = Patient

- **Student B =** Good morning Ana
- **Student B =** I feel bad / bach ache
- No saben qué decir... un niño fuera del grupo hizo un comentario fuera de contexto, algo así como happyrum.

TERCER AUDIO :

Tema : “Go shopping”

Student A: entonces vamos al centro comercial a comprar zapatos.

Student B: listo.

Student A = los dos vamos a ser de clientes.

Student B = bueno esta bien.

JUEGO DE ROL

- **Student B :** Buenas,
- **Student A:** buenas tardes.
- La profesora titular interviene corrigiéndole la pronunciación y que no dijeran buenas tardes en español sino en Inglés.
- Una de las profesoras de Inglés le corrige, diciéndole que no es shoes sino shus, no se dice como se escribe.
- La profesora de Inglés le dice “youwanttobuyshoes”.
- **StudentA :** pruébatelos
- **Student B:**el otro niño se prueba los zapatos...

CUARTO AUDIO:

Tema: “Go shopping”

Los niños se repartían los papeles de esta manera:

Student A = yo quiero ser el vendedor

Student B = yo soy el cliente el que tiene la plata.

Student C = yo soy el que te acompaña a comprar.

JUEGO DE ROL

Student A = Seller

Student B = customer 1

Student C = customer 2

- **StudentB** : Good morning
- **Student A** : Goodmorning
- **Student C** : Hello
- **StudentB** :Iwantto... I wantto (buy) clothes no está muy claro porque no se escucha bien por el ruido del salón.

la profesora titular dice, usted diga I want.

StudentA: buyclothe

Entonces la otra profesora de Inglés dice “es clothes”.

- **StudentA** :thank you.
- **StudentB** :Good bye.

Los niños no se expresaban muy bien en la segunda lengua, ya que no tenían suficiente conocimiento ni vocabulario, sin embargo intentaban hacerlo, entusiasmados por hacerlo bien delante de sus compañeritos de clase.

QUINTO AUDIO:

Student A= yo quiero ser el paciente

Student B = ah no yo también quiero...

Student A= entonces yo soy el doctor que te atiende y tu eres el paciente.

Student B = bueno.

Tema: “Going to the doctor”

Las niñas escogían el papel a realizar:

JUEGO DE ROL

Student A= Doctor

Student B = Patient

- **Student B =** Flu
- **Student A =**aaahthis me... medicine
- **Student B =**ya.

La profesora titular intervino diciendo “¿quien estaba silbando?!”. Las niñas ya no sabían que decir, así que se dio por terminad el ejercicio.

SEXTO AUDIO:

Student A= tuhacesde doctor.

Student B = y yo de enferma.

Tema : “ Going to the doctor”

JUEGO DE ROL

Student A= Doctor

Student B = Patient

- **Student A=** Hello
- **Student B =** Doctor
- **Student A and B =** Hello , hello... (lo repiten varias veces)
- Los niños espectadores decían que Luisa ere la doctora.
La profesora titular le dice “haber Joan!!”
- **Student B =** pero el solo hacia señas no decía nada mas.

SÉPTIMO AUDIO:

Tema : “ Going to the doctor”

Student A= quién vas a ser tu?

Student B = mmm... yo quiero ser la doctora

Student A= bueno listo, empecemos

Student B =entonces nos saludamos primero y yo le digo que me duele una muela.

Student B =profesora, ¿cómo se dice “me duele la muela?”

Profesora= you say “I have a Tooth ache”

Student B =gracias profe.

Student A= bueno empecemos...

Los niños practican aproximadamente 5 minutos y comienzan; así:

JUEGO DE ROL

Student A= Doctor

Student B = Patient

- **Student B =** Good morning Doc
- **Student A=** Good morning paciente
- **Student B =** la niña se toca la muela y dice :me duele la muela
- **Profesora de Inglés=** “How do you say “me duele la cabeza?”
- **Profesora Titular =** “pero en inglés, en Inglés, Luisa

- **Profesora de Inglés=** I have a head ache”
- **Profesora Titular =** Luisa !
- **Student A=** Tómate esta medicina
- **Profesora Titular =** pero en Inglés mamita!
- **Niños espectadores =** en Inglés!
- **Profesora de Inglés=** no, mira... “Take a pill”

OCTAVO AUDIO :

Tema : “ Going to the doctor”

Estas fueron las palabras de los niños participantes previamente a la representación de ir al médico:

Student A= haber, yo quiero ser le médico.

Student B = hay no yo quería ser también el doctor.

Student A= bueno.

Student B = además yo lo había escogido primero.

Student A= bueno entonces yo seré el paciente.

JUEGO DE ROL

Student A= Doctor

Student B = Patient

- **Student A= take pill**
- **Student B = yes**
- **Student A= take this medicine.**

Solo mueven la cabeza y se hablan entre si pero no dicen mas.