

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
VICERECTORADO ACADÉMICO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA



**Juego de roles en la expresión oral en inglés I.E Inmaculada De
Merced -Chimbote; 2018**

**Tesis para Obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación
Secundaria en la Especialidad de Idiomas con Mención Inglés –francés**

Autora

Santillán Zarate, Roxana Midaly

Asesor

Campos Atoche, Benhur Valentín

Chimbote– Perú

2020

Índice

	Págs.
1. Palabra clave.....	i
2. Título.....	ii
3. Resumen.....	iii
4. Abstrac.....	iv
5. Introducción.....	01
5.1. Antecedentes y fundamentación científica.....	01
5.1.1. Antecedentes.....	01
5.1.2. Fundamentación científica.....	05
5.2. Justificación de la investigación.....	22
5.3. Problema.....	23
5.4. Conceptuación y operacionalización de las variables.....	25
5.4.1. Definición conceptual.....	25
5.4.2. Definición operacional.....	25
5.4.3. Operacionalización de las variables.....	25
5.5. Hipótesis.....	28
5.6. Objetivos.....	28
5.6.1. Objetivo General.....	28
5.6.2. Objetivos específicos.....	28
6. Metodología.....	28
6.1. Tipo y diseño de investigación.....	28
6.1.1. Tipo de investigación.....	28
6.1.2. Diseño de investigación.....	29
6.2. Población y muestra.....	29
6.2.1. Población.....	29
6.2.2. Muestra.....	30
6.3. Técnicas e instrumentos de investigación.....	31
6.3.1. Técnica: Pre test y Post test.....	31
6.3.2. Instrumento.....	31

6.4. Técnicas de procesamiento y análisis de información.....	32
6.4.1. Nivel descriptivo.....	32
7. Resultados.....	33
7.1. Presentación de los resultados	33
7.2. Análisis e interpretación.....	34
7.3. Prueba de hipótesis.....	39
8. Análisis y discusión de resultados.....	40
9. Conclusión y recomendaciones.....	42
9.1. Conclusiones.....	42
9.2. Recomendaciones.....	43
10. Agradecimiento.....	44
11. Referencias Bibliográficas.....	45
12. Apéndice y anexos.....	49

1. Palabras Clave

Tema	Juegos de roles y Expresión Oral
Especialidad	Educación Secundaria

Keywords

Topic	Role Play and Oral Expression
Specialty	Secondary Education

Línea de investigación:

Línea de investigación	OCDE		
	Área	Sub área	Disciplina
Teoría y métodos educativos.	5. Ciencias Sociales	5.3 Ciencias de la Educación	Educación General (incluye Capacitación, Pedagogía).

2. Título

**Juego de roles en la expresión oral en inglés. I.E.
Inmaculada de Merced- Chimbote, 2018**

Title

**Role play in oral expression in English. I.E. Immaculate
of Merced- Chimbote;2018**

3. Resumen

Este estudio tuvo como finalidad desarrollar la habilidad de la expresión oral mediante el juego roles en los alumnos del tercer grado de Educación Secundaria en al I.E. “Inmaculada De Merced”. El tipo de investigación fue explicativa con diseño Cuasi-experimental. La población estuvo conformada por 144 alumnos y la muestra de 105 alumnos del tercer grado de la institución educativa mencionada. Se obtuvo un nivel de significancia bilateral de $p=0,000$ siendo inferior a $\alpha=0,05$ en un nivel de confianza de 95%; las mismas que dan validez a la hipótesis de investigación. Además, se visualiza una t de 11.638 en 68 grados de libertad. El resultado que ha tenido en los alumnos ha sido beneficioso, logrando desarrollar su expresión oral con el uso adecuado y constante del role play. Como resultado, esta estrategia para los alumnos es un acercamiento vivencial con el inglés puesto que los alumnos llegaron a interactuar en distintos ámbitos de la vida real.

4. Abstrac

The purpose of this research was to develop oral expression through role play in students of the third grade of Secondary Education in I.E. "Immaculate Mercy." The type of research was explanatory with quasi- experimental design. The population was made up of 144 students and the sample will consist of 105 students from the third grade of secondary school of the mentioned educational institution. The technique used for the application was based on a pre test and a post test and an observation guide was used as an evaluation instrument. The statistical program SPSS 19 was used to process the results. It was obtained from a level of bilateral significance of $p = 0.000$ being less than $\alpha = 0.05$ at a 95% confidence level; the same ones that give validity to the research hypothesis. In addition, a t of 11,638 is displayed in 68 degrees of freedom. The impact it has had on students has been favorable, achieving practice in oral expression with the adequate and constant use of role plays. As a consequence, this technique has been in them an experiential approach to English since the students managed to interact in different contexts of real life.

5. Introducción

5.1. Antecedentes y fundamentación científica

5.1.1. Antecedentes

En este estudio se considera lo esencial sobre las investigaciones realizadas, de igual modo, las bases teóricas que sustentan los planteamientos del presente proyecto de investigación.

El Role-play es, sobre todo, un rol de técnicas derivadas de las dramatizaciones y que, por lo tanto, está enraizado en esta forma de trabajar y encarar al ser humano como una dramatis persona. El drama es algo que encontramos en nuestro día a día, todo el tiempo, cuando nos vemos ante una situación en la que hay un problema al que buscamos una solución. Esta sería la realidad superficial de esta situación. Por detrás de ella, tenemos todo el telón de fondo de la misma situación, las emociones involucradas en la misma y la planificación para la solución del problema. Esta sería la realidad subyacente. (González, 2015).

Congona Arivilca (2017) en su trabajo de investigación llamada la dramatización como recurso didáctico de la expresión oral en los niños del tercer grado de educación primaria de la Institución Educativa Nacional Tribuno Francisco Mostajo, 2017. Concluye que la expresión oral se incrementa utilizando la dramatización como recurso didáctico en situaciones de reales de comunicación real. (pág. 87)

Alvarez &Panta(2016) en su investigación llamada la aplicación de las técnica del rol-play para incrementar la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes del quinto año de secundaria de la institución educativa Manuel Muñoz Najar, Arequipa- 2016 , tuvo como objetivo indagar si las actividades de juego de roles (role play) contribuyen al desarrollo de la expresión oral de los estudiantes llegaron, a la conclusión que el uso de la aplicación de los juegos de roles hace que los estudiantes se sientan más motivados, entusiastas , positivos facilitando mejor el aprendizaje, reteniendo frases completas, mejorando así a que ellos puedan expresarse en el idioma inglés. (pág. 127)

Zully Laura (2017), en su trabajo realizado, titulada Expresión oral del inglés en estudiantes de secundaria del 2° grado de la institución educativa "Coronel Pedro Portillo", Pucallpa, 2017. Pucallpa. tuvo como objetivo establecer la relación que hay entre las variables estudiadas, es decir, cuál es la intensidad de su vínculo. Trabajó con el soporte, esencialmente, del enfoque comunicativo, de las teorías socioculturales y contextuales, de la inteligencia lingüística y las neurocientíficas y con la finalidad de profundizar el análisis e interpretación de los resultados utilizó el diseño correlacional y tuvo como muestra a 83 estudiantes de la institución educativa donde desarrolló la investigación. Recolectaron información sobre las variables a través de una lista de cotejo y un cuestionario. Los resultados refieren que el 84.3% se ubicó en el nivel Inicio en cuanto a la expresión oral en inglés, mientras que 15.7% ubicaron en el nivel Proceso, así también, el 68.7% percibe que la didáctica en inglés Sí se practica, mientras que 31.3% percibe que esta variable se practica En ocasiones. Se concluye que no existe relación entre el nivel de expresión oral en inglés y la percepción de la didáctica del docente de esta área curricular en los estudiantes de la institución educativa "Coronel Pedro Portillo" de Pucallpa, Ucayali.

Barturén Silva (2019) en su trabajo de investigación denominada El aprendizaje basado en tareas como método para desarrollar la expresión oral en estudiantes de Inglés de un Instituto Superior Tecnológico de Lima , tuvo como objetivo que los estudiantes incrementen la expresión oral del idioma inglés, tomando en cuenta las dimensiones de gramática y vocabulario, pronunciación, y manejo del discurso mediante la aplicación del método del basado en tareas, donde se fundamenta en el enfoque constructivista centrado en el estudiante; fomenta el aprendizaje colaborativo y el uso del idioma en situaciones reales. La investigación fue explicativa y de diseño pre experimental. La muestra estuvo conformada por un grupo de 21 estudiantes de un Instituto Superior Tecnológico de la escuela de Ingeniería Industrial. Se aplicó un pre-test al inicio del semestre académico y un post test al final, dichos exámenes se desarrollaron según el formato del examen internacional Cambridge English Key. Para la realización del análisis de datos se utilizó el software estadístico SPSS, y la aplicación de la prueba T de Student y la prueba de Rangos con Signo de Wilcoxon para la comprobación de hipótesis. Esta investigación demostró que el aprendizaje basado en tareas ayuda al

desarrollo de la expresión oral en estudiantes de inglés, permitiendo que los estudiantes compartieran experiencias personales y desarrollen sus habilidades interpersonales

Rabéa, (2016) (pág. 11) en su trabajo investigativo denominado El desarrollo de la expresión oral en lengua extranjera plantea que las acumulaciones de prácticas supervisadas desarrollan en los alumnos destrezas y estrategias en la habilidad de la expresión oral.

Un primer aporte lo brinda Ariñez (2015) “Determina que el juego de roles es beneficioso para la expresión oral ya que hace ameno el proceso de enseñanza y aprendizaje siendo en pares o grupos, permite que los estudiantes se desenvuelvan sin temor de expresarse en inglés, abandonando el rol de estudiantes asumiendo un papel que no involucra su personalidad generándole más confianza siendo más dinámico motivador y participativo”. (P. 23)

Por otra parte, Assia (2015) en su investigación “concluye que la expresión oral se desarrolla significativamente utilizando los juegos de roles de hecho, los estudiantes se comprometen efectivamente en las diferentes situaciones de juego de roles y adquieren nuevo vocabulario y cómo tratar en circunstancias paralelas que pueden encontrar en su vida cotidiana. Además, el juego de roles reduce la timidez y la ansiedad entre los estudiantes y aumenta su motivación para comunicarse y aprender el inglés. Además, los estudiantes encuentran el juego de roles como la técnica de enseñanza adecuada para desarrollar su habilidad para hablar y convertirse en hablantes fluidos del idioma Inglés.” (P. 67)

Chacca y Tamo (2019) investigación se titula Estrategia del role-play para mejorar la expresión oral del idioma ingles en los alumnos de 3ro de secundaria de la institución educativa San Martin de Porres California-Paucarpata, Arequipa 2019, encontró que la técnica “rol play” incidió el incremento sustantivo de la habilidad de la expresión oral, comprobándose una variación positiva en los puntajes de los niveles de desarrollo de expresión oral. Puesto que, antes que se realice la técnica del juego de roles, 60.0% se encontraba ubicado en el nivel bueno, mientras que el 40.0% en el nivel regular. En

cambio, después de la aplicación del programa “Juego de roles”, hubo un aumento de 40.0% en el nivel de desarrollo de la expresión oral bueno, el cual se evidenció el total de 20 alumnos en el citado nivel. En tanto, hicieron la siguiente afirmación: queda demostrado que la técnica del “Juego de roles” genera ventajas muy significativas para el nivel de desarrollo de la expresión oral en inglés de los alumnos. (P. 164)

Soto y Albarracín Panta (2016) en su investigación titulada técnicas comunicativas de diálogo y juego de roles para el mejoramiento de la expresión oral llegaron a la conclusión que las técnicas comunicativas "DDR" ayudan a mejorar la expresión oral y a hacer más entendible el mensaje que se quiere comunicar, por el cual se logra un desenvolvimiento de manera espontánea considerando su contexto, empleando la voz dicción de inglés.

Gudiño (2017) en su trabajo de investigación La Dramatización en el desarrollo de la Producción Oral del Idioma Inglés, concluyó que la dramatización es una estrategia da lugar a expresar ideas, sentimientos y emociones de forma espontánea en un ambiente seguro. Al utilizar esta técnica los estudiantes incrementan su creatividad lo que permite formas de expresarse oralmente de manera natural, fluida y con mucha motivación basada en los objetivos que el docente haya planeado lograr y de acuerdo al nivel de conocimientos del estudiante. Esta técnica es muy significativa y de gran ventaja ya que el uso de la misma incrementa notoriamente la expresión oral del idioma inglés, pues en la dramatización el estudiante utiliza todos los conocimientos previos y los relaciona con los actuales, lo cual permite mayor seguridad de participar y/o actuar en clase desarrollando la expresión oral al realizar actividades de su interés. (P. 70)

Vera (2017) en su trabajo de investigación Influencia del Juego de roles para mejorar la Comprensión y Producción oral en el idioma Inglés de los alumnos del quinto grado de Educación secundaria del colegio particular adventista José de san Martín de Trujillo, 2007, concluyó que la técnica del juego de roles basado en el enfoque comunicativo influye significativamente en la mejora de la producción oral en el proceso enseñanza – aprendizaje de la lengua inglesa, puesto que el juego de roles desarrolla factores determinantes tales como la expresión gestual y la espontaneidad. Estos factores fortalecen la expresión oral, generando que el alumno, de manera espontánea, tenga la

necesidad de compartir sus sentimientos, emociones, deseos, etc. ya que al realizar un escenario dentro de un contexto real permite que el estudiante se desenvuelva sin miedo a equivocarse. (p. 68).

5.1.2. Fundamentación Científica

5.1.2.1.El Juego de roles

5.1.2.1.1. Definición del juego de roles

En el diccionario de Oxford determina al rol como “La persona a quien un actor representa en una película o en una obra, mientras tanto el juego de roles es una técnica que consiste en actuar fingiendo ser otra persona que hace frente a situaciones nuevas”. (Homy, 2005, p. 1318).

Según un artículo publicado por el diario OKARA, el rol se define como la persona a quien un actor representa en una obra de interacción, mientras tanto, el juego de roles es un método para representar formas particulares de comportarse o pretender ser otras personas que se enfrentan a situaciones nuevas. El rol play es la actividad de conversar, es ponerse en el lugar de un individuo imaginario o quedarse en los mismos.

Lo divertido del rol play es que los alumnos se convierten en cualquier persona que desean por un corto tiempo. El presidente, la reina, un millonario, una estrella del pop, etc. La opción es infinita, los alumnos también pueden escoger las opiniones de alguien más. Los debates "a favor y en contra" se pueden usar y la clase se puede segmentar en aquellos que expresan opiniones a favor y aquellos que están en contra del tema.

El lenguaje funcional para multitud de escenarios se puede activar y practicar a través del rol play. "En el restaurante", "registrarse en el aeropuerto", "Buscando propiedad perdida" todo es posibles. (OKARA Journal of Languages and Literature, 2016, p. 211)

5.1.2.1.2. Importancia del juego de roles

De acuerdo a las conclusiones de los investigadores que se mencionan más adelante dan fe de la gran importancia que tiene el manejo de la técnica del rol play en el aula. Esta técnica, llamada también juegos simulados, se considera una experiencia con instrumentos de desarrollo creativo, imaginativo, de desarrollo de destreza, con una gran cantidad de material de apoyo, que incrementa la socialización entre las personas, como un aprendizaje activo. Debido a que se construye en base a un aporte de ensayo y error y aprendizaje en base a la experiencia. Ladousse (como se citó en Castillo, Davila y Sanchez, 2013) asume que el rol play es una manera de tomar situaciones a partir de las vivencias diarias en el salón de clases. También se puede insertar juegos, dramas, y la simulación. Asimismo, menciona que los estudiantes asumen un “rol” y se convierten en parte de ello (ya sea su propia persona o la de alguien más) en una situación específica.

Por otra parte, Doff (como se citó en Castillo, Davila y Sanchez, 2013) considera que el juego se realiza en un entorno en el que los estudiantes están en una acción inventiva y lúdica. En ésta técnica, los estudiantes necesitan crear un personaje imaginativo, un ambiente, o ambos e improvisar una conversación.

Según el Ministerio de Educación (MINEDU, 2010) el rol play es la manera de vivenciar situaciones reales en salón de clase. A los alumnos se le asigna una situación problemática y se les da un rol individual. Con mucha frecuencia, el rol play se hace en pareja, pero algunas veces involucra la participación de grupos con varios integrantes. Normalmente se trabaja en pares o grupos donde ellos llegan asumir un rol improvisando su diálogo entre ellos mismos, sin audiencia. Algunas veces, voluntarios se involucran y participan en el desarrollo de la clase.

Existen dos elementos fundamentales que contribuyen notablemente el incremento de la expresión oral mediante el juego de roles, los cuales son: La expresión gestual y la espontaneidad, éstos refuerzan el texto hablado, surgiendo cuando el estudiante espontáneamente expresa, emociones, deseos, etc. Sintiéndose seguro al momento de actuar en un contexto real logrando hablar sin temor a equivocarse (Vera, 2007, p. 68)

La modalidad del rol play libre ayuda a la expresión oral a que se desarrolle con mucha eficiencia y eficacia, ya que los estudiantes accionan con espontaneidad y el temor a equivocarse es mínimo. Por otra parte, en el juego de roles con modalidad controlada al ser necesario la memorización, obliga a que el estudiante formule expresiones en el idioma inglés, pero se debe tener en cuenta que esta modalidad favorece a los niveles de educación básica debido a su limitado conocimiento del idioma. (Yaguana, 2017, p.71)

El rol play como táctica comunicativa se utiliza para promover y desarrollar destrezas orales en los estudiantes, lo cual brinda más oportunidades para aprender, ejercitar y practicar el aprendizaje del inglés. Por otra parte, ayuda a los alumnos desarrollar actitudes nuevas y generar perspectivas ventajosas en diversas situaciones comunicativas. (Assia, 2015, p. 28)

El juego de roles facilita a los profesores mecanismos que van a contribuir a generar clases innovadoras de inglés con una dinámica que van a romper los modelos tradicionales ya que van a conducir a un proceso de enseñanza aprendizaje más creativo, motivador, participativo y eficaz. (Ariñes, 2015, p.24)

Implementar la técnica del juego de roles genera un ambiente de aprendizaje agradable y mejora la motivación de los alumnos en la práctica de la expresión oral. De hecho, esto conlleva a que los estudiantes se involucren con entusiasmo y emoción en las actividades de juego de roles. Es evidente que mientras están desempeñando un rol, se puede ver que disfrutan actuando, no importa si la situación es real o imaginaria. (Retno, 2013, p.96)

Con respecto a la expresión oral se hace evidente la necesidad de reforzar los procesos de adquisición de vocabulario con estrategias divertidas y amenas tal como actividades lúdicas, que despierten la necesidad e interés de los estudiantes por adquirir más vocabulario y ejercer la práctica del mismo para flexibilizar el uso del mismo, así como también incrementar el nivel de pronunciación y desarrollar la fluidez, de manera que se vea reflejada en el proceso comunicativo diario. (Macias, 2017, p.81)

Para Doff (como se citó en el artículo *Drills Dialogues and Role plays*, 2010) en el juego de roles, los estudiantes sí o sí necesitan utilizar la imaginación para crear un rol, un contexto o ambos e improvisar una conversación. El contexto suele ser determinado, pero los estudiantes desarrollan el diálogo a medida que avanzan.

Implementar una propuesta va a ser significativamente exitosa si es utilizada como una técnica en las clases de inglés, ¿pues está comprobado que estas actividades basadas en los roles, generan contextos para la comunicación e interacción en la mayoría de los estudiantes de idiomas. (Forero y Loaisa, 2013, p. 78)

Se considera al juego de roles como una actividad de aprendizaje muy flexible, pero a la vez favorable y muy ventajosa para los estudiantes, ya que brinda un amplio margen a la imaginación. Tompkins (como se cita en Rasa, 2014), expresa que el juego de roles se agencia de una vasta cantidad de técnicas comunicativas que hacen posible el aumento de la fluidez en el lenguaje, además, incrementa la interacción de los estudiantes en el aula y permite una constante motivación. De tal modo que se impulsa el aprendizaje en pares y de manera grupal.

El juego de roles orienta al estudiante a las diversas circunstancias de la vida real y los roles que tendrá que asumir en contextos distintos a los del aula, asimismo, conlleva a una práctica oral intensiva de manera relativamente natural y creativa, lo cual acarrea más de una oportunidad para desarrollar las competencias comunicativas que se buscan lograr en el dominio del habla del inglés. (The British Council, 1997, p.14)

El juego de roles genera el desarrollo de la expresión oral a partir de la acción, estos a su vez, permiten integrar a los estudiantes en un ambiente agradable y dinámico, generándoles desestrés y calma. El juego de roles permite instaurar el manejo de pares o grupos sin obligaciones, ya que el estudiante entiende las reglas a seguir libremente. Por otra parte, los roles también permiten desarrollar elementos de interculturalidad, promueven el aprendizaje colaborativo y la solidaridad. (Giraldo, 2014, p. 60)

La implementación del juego de roles en la clase de inglés mantiene a los estudiantes más comprometidos con la lección, negocian entre sí y se apoyan mutuamente, lo cual no sucede en una clase tradicional, el juego de roles proporciona un mecanismo eficiente

para que los estudiantes asuman más responsabilidad por su propio aprendizaje y a la vez compartan información. (Mohammed, 2014, p.526)

El juego de roles es una estrategia adecuada para ser incluida en la clase de lengua extranjera, por lo tanto, los profesores de inglés deben utilizarlo para satisfacer el grado de expresión oral de los alumnos de todas las edades, teniendo en cuenta que los materiales de juego de roles deben ser contextuales con la vida real de los estudiantes y el rol que estos deben representar, debe estar familiarizado con sus vivencias. Las actividades de juego de roles se pueden realizar dentro o fuera del aula. (Arham, Abdul & Burhanudin, 2016, p.241)

5.1.2.1.3. Tipos de juego de roles

a) Con guiones o controlado

Este tipo de juego de roles implica interpretar un diálogo contenido en un texto en forma de discurso o un guion preparado por el docente. Después de todo, la función principal del texto es transmitir el significado de los elementos del idioma de memoria. (OKARA Journal of Languages and Literature, 2016, p. 214)

Según Moreno (como se citó en Yaguana, 2017) explica que el juego de rol controlado es una estrategia metodológica en la que los alumnos se basan en un guion hecho por el docente. Lo cual tiende a ser repetitivo y en oportunidades carece de contexto significativo y escasa motivación. El juego de roles controlado es una práctica relacionada con el tradicionalismo de la teoría conductista la cual consiste en hábitos lingüísticos basado en la repetición exacta. El juego de roles controlado debe ser usado para los niveles básicos de educación, como por ejemplo inicial y primaria ya que su vocabulario es básico y limitado por lo que necesitan ser guiados minuciosamente.

Ejemplo:

En parejas realice un diálogo con los siguientes parámetros:

-Estudiante A: Tienes una tarea de matemáticas la cual no comprendes ni tienes idea de cómo hacerla, la misma que debes presentarla en tres días, por fortuna tienes un amigo que puede ayudarte a desarrollarla. Llámalo por teléfono y pídele que vaya a tu casa mañana para que te ayude con tus deberes.

-Estudiante B: Mañana no puedes ayudarlo/a porque tienes que participar en un concurso de canto, pero te comprometes a ir pasado mañana temprano.

-Estudiante A: El/ella te agradece cordialmente y queda en ir a tu casa para recogerte.

-Estudiante B: Aceptas y te despidas.

b) Sin guiones o libre

A diferencia del juego de roles con guion, las situaciones del juego de rol sin guión no dependen de un texto. Es conocido como un juego de rol improvisado, ya que los propios estudiantes tienen que decidir cómo debe desarrollarse la conversación. (OKARA Journal of Languages and Literature, 2016, p. 214)

El aporte de R.Di Pietro (como se citó en Yaguana, 2017) en el juego de rol con modalidad libre el docente propone y describe una situación y los estudiantes deben realizarla. La práctica libre está más ligada a la participación comunicativa, es en estas circunstancias que los estudiantes tienen a su disposición una amplia flexibilidad sobre la forma y el contenido, aquí tienen todas las probabilidades de ser más espontáneos y creativos. Los estudiantes se convierten en protagonistas y el docente en observador. El juego de roles de práctica libre es el más beneficioso para el desenvolvimiento de la expresión oral de cualquier lengua, dado a que se propician interacciones en situaciones reales que favorecen el aprendizaje.

Ejemplo:

En grupos de siete estudiantes van a planificar un concurso de modelaje para el día sábado en un local exclusivo de la ciudad. Deben planificar; alquiler del local, los modelos, el jurado, la música, la decoración y las actividades que se realizarán durante la misma.

Al finalizar el estudio exhaustivo del juego de roles se conoce que la mayoría de elementos beneficiarían al proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en las escuelas educativas de todos los niveles. En consecuencia, es oportuno examinar los principales elementos de la variable dependiente de esta investigación, es decir, tener una visión clara acerca de la expresión oral del inglés.

5.1.2.1.4. Razones para utilizar el juego de roles

Chesler y Fox (citados en Asia, 1966) explican cuatro razones para incluir el juego de roles en el aula. Primero, se cree que los estudiantes pueden mostrar sus verdaderos sentimientos sin temor ni duda. Segundo, cuando los estudiantes están participando se familiarizan con la vida real y situaciones imaginarias. Tercero, los estudiantes utilizan su potencial intelectual a través del juego de roles, se comprenden entre ellos, así como pueden comprender a otras personas. Y cuarto, el juego de roles es una actividad técnica que realza la concentración de los estudiantes.

5.1.2.1.5. Juego de roles y aprendizaje

El juego de roles tiene un tremendo potencial para todos los niveles de educación con la intención de desarrollar la expresión oral del inglés.

En primer lugar, asumiendo el papel de otra persona y pretendiendo actuar como tal, los estudiantes pueden mostrar sus sentimientos reales sin riesgo de llamadas de atención. Ellos saben que solo están actuando, y por lo tanto pueden expresar sentimientos que normalmente se mantienen ocultos. Esta experiencia permite una mayor posibilidad de espontaneidad y creatividad individual, sobre todo en estudiantes reprimidos o inhibidos.

En segundo lugar, los estudiantes pueden analizar y discutir situaciones relativamente privadas y problemas sin ansiedad. Estos problemas no se centran en el yo; Se atribuyen a un determinado papel o personaje. Así los estudiantes pueden evitar el temor y la ansiedad normal que acompaña la presentación de asuntos personales que pueden afectar las normas y regulaciones.

En tercer lugar, colocándose en el papel de otro, los estudiantes pueden identificarse con los mundos reales y la imaginación de otros niños y adultos de esta manera, pueden comenzar a comprender los efectos de su comportamiento de los demás, y pueden obtener información significativa sobre la motivación para los comportamientos propios y ajenos.

En cuarto lugar, esta es una gran oportunidad para comprenderse, asimismo allanan el camino para el cambio de comportamiento, logro de percepciones sistemáticas en sí

mismo, motivación para diversas acciones, lo cual puede ayudar al estudiante en la clarificación de sus propios valores y la dirección de su propio comportamiento. Al practicar una extensa gama de comportamientos en una serie de ejercicios de roles y al debatir los efectos de cada uno, los estudiantes tienen la posibilidad de tomar decisiones más asertivas en sus acciones.

En quinto lugar, el juego de roles ayuda a las personas a entender su propio comportamiento y el de otros, los cuales pueden liberarlos para utilizar su potencial intelectual a plenitud. Las situaciones interpersonales pueden conducir indirectamente a un nivel académico mucho más eficiente. (Chesler y Fox, 1996, p. 12-13)

5.1.2.1.6. Factores que contribuyen al éxito del Juego de roles (Role Play)

Según el Ministerio de Educación los factores que contribuyen a que la técnica tenga éxito en el aula de clases son las siguientes:

- a. Presentación cuidadosa y clara de las instrucciones.
- b. Asegurarse de que el lenguaje sea apropiado de acuerdo a la capacidad de los estudiantes del grado.
- c. Ser entusiasta.
- d. Una presentación previa, conjuntamente con el docente. (MINEDU, 2010, p. 66)

5.1.2.1.7. Ventajas y desventajas del juego de roles

a) Ventajas

De acuerdo a diversas investigaciones realizadas al respecto, se afirma que, el juego de roles en la enseñanza y aprendizaje de idiomas, es completamente motivador y brinda a los estudiantes la oportunidad de reaccionar de manera simple, breve y rápida sobre los efectos de sus acciones. Según Lori & Odell (como se citó en Castillo, Davila & Sánchez, 2013) afirman que el juego de roles presenta una serie de ventajas sobre otras técnicas de formación:

- Establece una metodología más dinámica interactiva que la lección convencional. Identificando a los alumnos con problemas, fomentando la reflexión sobre las actitudes que en él están implicadas.

- Fomenta un ambiente de disposición y de estudio entorno a la discusión de un problema. Es un método motivador y participativo entre el diálogo o debate, especialmente cuando el grupo se siente implicado en lo que se representa.
- Es un método ideal para acrecentar capacidades de trabajo en equipo y toma de decisiones, creatividad y solución de problemas transversales en funcionamiento de grupos.
- Logra bajar del campo de las abstracciones al de las realidades y permite que los participantes tomen conciencia de la necesidad de aprender.
- Estimula el potencial creativo e imaginativo de la persona pues ésta debe representar cómo pensaría y actuaría su personaje.

b) Desventajas

Cuando el docente está frente a un grupo de estudiantes, no todos tienen la misma forma de expresar sus sentimientos o de ponerse en el lugar de otras personas, siempre existen un número minoritario de estudiantes tímidos.

Según Van (citado en Assia, 2015), el uso de juegos de rol en el aula puede provocar ciertas debilidades. De hecho, el profesor pierde el control sobre lo que se aprende y el orden en que se encuentra y consume mucho tiempo. Además, una técnica exitosa de juego de roles depende de la calidad del tutor y de los estudiantes; puede ser visto como demasiado divertido o jugueteón como sea que fuera, depende de lo que ya saben los estudiantes.

Por otra parte, Woodhouse (como se citó en Castillo, Davila & Sánchez, 2013) expresan que el juego de roles es una importante herramienta para desarrollar la expresión oral, pero es necesario tomar en cuenta sus riesgos y limitaciones:

- El juego de roles debe ser un complemento, pero no el único medio de incremento de la habilidad de expresión oral.
- El juego de roles expone a los alumnos a vista de todos y puede generar ciertas inhibiciones. Es decir, algunos estudiantes no están acostumbrados a este tipo de prácticas y les resulta difícil asumir el rol de ser alguien más. Lo cual puede generar vergüenza, temor, nerviosismo y falta de voluntad en la participación.

- En algunos casos, un desarrollo eficiente de los roles requiere gran cantidad de tiempo.

A pesar de las deficiencias atribuidas a la técnica de juego de roles, un profesor de inglés como lengua extranjera, puede cambiar esas desventajas a fin de ser beneficioso para maximizar la habilidad de hablar de los estudiantes y no minimizándolo y evitando sus efectos en los procesos de enseñanza y aprendizaje. (Assia, 2015, p. 24)

5.1.2.1.8. Expresión oral

Este proceso consiste en expresar los sentimientos, emociones, pensamientos, e ideas con claridad y fluidez haciendo uso adecuado de los recursos verbales y no verbales. Conlleva a la comprensión y producción de textos orales en distintas situaciones comunicativas y con diversos propósitos, vinculados al medio familiar y social del alumno, la cual aprende a escuchar y a expresarse en diversos contextos y con diferentes interlocutores de manera asertiva, lo mismo a comunicarse con una buena entonación y pronunciación pertinentes a la situación comunicativa. (MINEDU, 2010, p.12)

Según Brown y Yule (como se citó en Yaguana, 2017), estima que la habilidad de la expresión oral es un medio interactivo en donde se crea un significado en el mismo que se obtiene y recibe información. Aquí los estudiantes involucran sus experiencias, el medio ambiente y la intención comunicativa. A menudo es espontáneo, con un inicio, un proceso y un final.

Hacer uso del habla de una lengua compromete el uso correcto de los componentes y estructuras, es decir, los sonidos correctos, seleccionar las palabras precisas y adecuadas y hacer las construcciones gramaticales de manera correcta. Por otra parte, el uso de diálogos y dramatizaciones cortas (juego de roles) son sumamente ventajosos para apoyar a los alumnos en el ejercicio e incremento práctico de esta destreza.

Para empezar, es adecuado que el estudiante repita los clásicos ejercicios de rutina. Los cuales se repetirán primero de manera conjunta a coro, luego se divide en grupos y, finalmente, de forma individual. Lo cual favorecerá al estudiante la tediosa tarea de expresar las primeras palabras de un idioma que no es el propio.

En la habilidad de expresión oral se puede apreciar dos casos de intervención oral. Los cuales son:

- En el primer caso (interactivo), esto se llevaría a cabo mediante conversaciones con otra persona o grupo de personas ya sea frente a frente o mediante un teléfono.

-En el segundo caso (semi-interactivo), esto acontece cuando hay un expositor y un auditorio, como en el caso de pronunciarse mediante un discurso, en el que el orador realiza el discurso completo, mientras tanto el público escucha y reflexiona sobre el mensaje, las expresiones faciales, y el lenguaje corporal del expositor o hablante. (Castillo, Davila y Sanchez, 2013, p.18).

5.1.2.1.9. Aspectos de la expresión oral: Recursos verbales y recursos no verbales

- **Recursos verbales:** Se refiere al principal medio por el cual las personas se comunican y aunque es muy amplio, se define como un sistema regido de signos que se combinan para transmitir un mensaje: tales como fluidez verbal, coherencia de ideas, claridad del mensaje, persuasión argumentativa, tono de voz, ritmo, pronunciación, etc. (Castillo, Davila y Sanchez, 2013, p.19).

- **Recursos no verbales:** Para Cáceres (como se citó en Yaguana, 2017) explica que el lenguaje no verbal abarca todos los signos y sistemas de signos no lingüísticos que comunican: como la gesticulación, la expresión facial, la mirada, las posturas, los movimientos corporales, entre otras. La dificultad radica en tratar de individualizar el lenguaje verbal y el no verbal, cuando es necesario utilizarlas juntas para tener una mejor comunicación.

5.1.2.1.10. Ventajas de la expresión oral

La principal ventaja de este tipo de conversaciones (expresión oral) es su flexibilidad ya que pueden ser situaciones cortas o largas y se puede aplicar para diferentes niveles, desde principiante hasta avanzado. Se puede usar para todo tipo de temas, los cuales pueden ser superficiales o profundos, y también se puede usar como una actividad de habla adicional. Otra ventaja de la expresión oral (juego de roles) es que no es complejo para que el instructor prepare y organice su clase y a los estudiantes para las actividades

de habla. Dichas actividades ayudan a los estudiantes a darse cuenta de que pueden hablar con otra persona en el idioma extranjero. Finalmente, Ayuda a los estudiantes a sentirse libres de expresarse, seguros de sí mismos, motivados y tranquilos en los roles que representan para hacer posible el proceso de la comunicación y aumentar su confianza para un desarrollo exitoso de la expresión oral. (Rasa, 2014, p.6)

5.1.2.1.11. Dimensiones de la Expresión Oral

A. Comunicación

La comunicación es un intercambio de información, donde el emisor transmite a un receptor algo a través de un canal esperando que, posteriormente, se produzca una respuesta de dicho receptor, en un contexto determinado. En el proceso de la comunicación encontramos los siguientes elementos:

Emisor: es quien emite el mensaje y puede ser un sujeto o un grupo de personas, pero también un mecanismo que nos avisa de que algo sucede o va a suceder.

Receptor: es quien recibe el mensaje y lo interpreta.

Mensaje: es la información que se quiere transmitir y puede encontrarse codificado en uno de los diferentes tipos de código: puede ser un mensaje hablado, escrito, etc.

Canal: es el medio a través del cual se transmite el mensaje.

Código: Conjunto de signos y reglas que, formando un lenguaje, ayudan a codificar el mensaje.

Contexto: Conjunto de circunstancias (lugar, hora, estado anímico de los interlocutores, etc) que existen en el momento de la comunicación. (Guardia, 2009, p.15)

De acuerdo al propósito de esta investigación, la dimensión comunicación consta de tres parámetros:

Fluidez: Es la capacidad de expresar con agilidad ideas, compuestas por la asociación y relación de palabras, de una manera clara y entendible en el entorno lingüístico que le da sentido y significado a lo comunicado.

Coherencia: Es la estructuración de los mensajes de forma racional, vinculando de una forma ordenada las ideas. En la que los primeros conceptos se relacionan entre ellos y los conceptos secundarios complementan a los primeros. La importancia de la coherencia se fundamenta en saber ordenar las oraciones o frases enunciadas y encuadrarlas en la temática tratada. (Gudiño, 2017, p.41)

Interacción: Según Hadfield en su libro *Introducción a la Enseñanza del Inglés* (como se citó en Taous, 2013) la palabra interacción implica más que simplemente poner un mensaje juntos; Implica también responder a otras personas. Esto significa elegir el idioma apropiado para la persona con la que está hablando (interlocutor); significa también, responder a lo que otros dicen, tomando turnos en una conversación, alentando a las personas a hablar, expresando intereses, cambiando el tema, pidiéndoles que repitan o expliquen lo que dicen y así sucesivamente, con el propósito de facilitar la comunicación entre ellos.

B. Precisión

Precisión se atribuye a la exactitud y control que se obtiene sobre las diversas actividades que realizamos. Para Salguero (como se citó en Gudiño, 2017) “La precisión en la expresión oral significa guiarnos del plan diseñado, que puede ir de lo simple a lo complejo o viceversa. Para iniciar el proceso de la exposición se debe partir de la observación, de documentos y notas tomadas”

Al evaluar la expresión oral del idioma inglés el profesor tiene que tener en cuenta varios parámetros para su instrumento de evaluación con la intención de señalar la precisión del mensaje que se propone enviar el estudiante. Según esta investigación la dimensión precisión consta de dos parámetros:

Gramática: Es la unión de reglas y principios los cuales guían el uso de un lenguaje en particular, es decir, la construcción y estructuración de las palabras. Para Agreda (como se citó en Gudiño, 2017) “la gramática es la disciplina que proporciona las reglas para hablar y escribir correctamente un idioma.

De esta manera se puede opinar que es de vital importancia que el estudiante utilice correctamente la gramática oral y escrita en el juego de roles para transmitir una idea clara del tema empleado.

Vocabulario: Conjunto de palabras las mismas que son empleadas por un sujeto con el fin de expresarse y al mismo tiempo es el recurso de evaluación que utiliza el docente para obtener el nivel de conocimientos de los estudiantes.

El estudiante, al hablar en el idioma inglés debe utilizar un vocabulario claro y adecuado, de manera que el receptor pueda entender y comprender el mensaje o la idea que se quiere transmitir durante la dramatización. (Gudiño, 2017, p.24)

C. Pronunciación

La pronunciación cumple un papel fundamental en la comprensión auditiva, la expresión e interpretación oral, asimismo está enlazada en la comprensión escrita, de manera que el docente puede evaluar la expresión de vocabulario utilizadas por el estudiante. Para Lawrence (como se citó en Gudiño,2017) el docente está en la obligación de brindar tiempo para la práctica de palabras claves y frases presentadas en los ejercicios. Lo cual no significa que se tiene que tomar la mayoría del tiempo de clase. La constante repetición oral de nuevas palabras debería convertirse en un hábito de la clase. Si los estudiantes tienen la capacidad de reconocer el nuevo vocabulario y retenerlo, también deben saber cómo se pronuncia.

De manera que, la pronunciación transmite el mensaje oral, con la finalidad de llegar a favorecer o perjudicar al oyente en el reconocimiento de las palabras usadas por el estudiante durante el juego de roles, debido a que el oído es el principal órgano que le permite percibir el mundo de los sonidos y lo guían en su exacta pronunciación. De acuerdo a esta investigación, la dimensión pronunciación consta de dos parámetros:

Énfasis: Enfatizar se refiere a la forma de expresar una o más palabras en una oración o frase de manera más prolongada, para corroborar dicho concepto es importante tomar en cuenta los siguientes dos parámetros:

Primero, enfatizar significa decir algo más alto y estirarlo por más tiempo. Imagina que estás sosteniendo una banda elástica. Cuando llegues a estas palabras importantes,

imagina estirar la banda elástica. ¿Qué palabras son? Las llamamos palabras de contenido, o las palabras que contienen el significado de la oración. Ellos son los sustantivos, verbos de acción, adjetivos, adverbios, palabras de pregunta y las negaciones.

Segundo, se enfatiza la sílaba acentuada de palabras que tienen más de una sílaba. Es decir, la sílaba con mayor fuerza de voz en una palabra con dos o más sílabas, debe ser más alta y más larga que las otras sílabas en esa palabra. (Balwit, 2016, p.1)

Entonación: La entonación va unida por el acento prosódico de la palabra y también por los acentos que dan énfasis a fragmentos de la oración entera. Asimismo, es fundamental para el incremento de una adecuada pronunciación. De acuerdo con Gilí (como se citó en Yaguana, 2017) explica que en lingüística se refiere a una variación fonémica del tono de voz de una frase. La entonación difiere del tono por motivo a que este solo se utiliza a nivel de sílaba. Asimismo, afirma que cada lengua tiene distinta entonación la cual está incluida entre sonidos lingüísticos unos agudos y otros graves, No obstante, este campo también puede variar de sujeto a sujeto (cada persona tiene su propio tono de voz).

Una correcta entonación utilizada por los estudiantes en el juego de roles ofrece un mayor grado de atención por parte de la audiencia y a la vez le transfiere mayor seguridad al expresarse en el idioma inglés. (Yaguana, 2017, p.30)

5.1.2.1.12. Actividades para promover la expresión oral

Sugiere Hayriye Kayi (2006, p.10-13) que hay trece actividades para promover el habla y estas son:

a) Discusión: Después de una lección basada en el contenido, se puede llevar a cabo una discusión por varias razones. Los alumnos pueden aspirar a una conclusión, compartiendo sus ideas sobre un evento, o buscar soluciones en sus grupos de discusión. Antes de la discusión, es importante que el propósito de la actividad de la establezca por el docente. Por lo tanto, hay relevancia, en los puntos de discusión son para este propósito, para que los alumnos no pierdan el tiempo charlando sobre temas sin importancia.

b) Juego de roles: En esta técnica el docente brinda a los estudiantes información con distintos contextos y roles sociales, tales como quiénes son y lo que piensan o sienten. (Harmer, 1984, p.11)

c) Simulaciones: Son muy semejantes al juego de roles, pero las que las hacen diferentes al juego de roles es que son más elaborados. En las simulaciones, los alumnos traen textos a la clase para crear un ambiente realista. Por ejemplo, si un estudiante actúa como cantante, él/ella trae un micrófono para poder cantar y simular que son cantantes.

d) Lluvia de ideas: Los alumnos pueden producir ideas en un tiempo limitado en función a un tema determinado. Su objetivo es facilitar la obtención de ideas originales mediante lluvia de ideas individual o grupal es eficaz y los alumnos producen ideas de forma rápida y libre. La ventaja de la lluvia de ideas es que los alumnos se motivan a compartir sus opiniones sin ser criticados por sus ideas

e) Información gap: Los alumnos trabajan en parejas. Los alumnos tienen información diferente y entre ellos lo comparten. Esta actividad tiene importantes ventajas, por lo que se resuelve un problema o se recopila de información.

f) Entrevistas: Se puede realizar entrevistas sobre temas de su interés. Deben elaborar sus propias preguntas para esta actividad y estas deben ser pertinentes según el nivel de conocimiento del estudiante y el dominio del idioma. Luego de las entrevistas, los estudiantes presentan su estudio a la clase. También, pueden entrevistarse entre sí y presentar a sus compañeros en el aula.

g) Narración de cuentos o historias: Aquí los alumnos resumen brevemente un cuento o historia que escucharon, los alumnos pueden crear sus propias historias para luego contar a sus compañeros de clase. Contar historias ayuda a fomentar el pensamiento creativo, también ayuda a los estudiantes a mencionar ideas en el formato de inicio, desarrollo y final, así como incluir a los personajes de la historia.

h) Reporte: El profesor pide a los alumnos que lean un tema de su interés en el periódico o revista para que en la siguiente clase informen a sus compañeros sobre los sucesos más relevantes e interesantes que encontraron.

i) Completando historias o cuentos: El docente inicia una historia, después de unas pocas palabras éste se detiene. En seguida, cada alumno empieza a narrando lo que continúa en la historia desde el punto en que el docente se detuvo. Cada estudiante debe seguir la secuencia de la historia agregando una o dos oraciones. Además, pueden asociar nuevos personajes, situaciones, descripciones sin desviarse del contexto.

j) Juego de cartas: Los estudiantes forman grupos de cuatro. Cada grupo personifica un tema. Por ejemplo: los diamantes representan el dinero, los corazones representan el amor y las relaciones, las espadas representan una experiencia inolvidable, y la otra tarjeta representa al mejor docente. Cada grupo elegirá una tarjeta. Por consiguiente, cada estudiante escribirá de 4 a 5 preguntas sobre el tema para preguntar a los integrantes del resto de grupos. Por ejemplo: Si el tema de los diamantes: dinero "está seleccionado, estas son algunas posibles preguntas: ¿Es el dinero importante para usted? ¿Por qué? o ¿Cuál es la forma más fácil de ganar dinero? O ¿Qué piensa usted de la lotería?, etc. Sin embargo, el docente debe indicar al principio de la actividad que los estudiantes solo realizarán preguntas con respuestas largas para lograr un mejor ejercicio en la práctica del idioma.

k) Descripción de figuras, fotos, imágenes: En ésta actividad el docente organiza a los estudiantes en grupos. El docente repartirá una imagen diferente a cada grupo y cada grupo hablará de ello. Por consiguiente, un representante describe la imagen para toda la clase. Esta actividad ayuda a fomentar la creatividad y la imaginación de los estudiantes y desarrolla la habilidad de hablar en público.

Narración basada en figuras o dibujos: Esta actividad, los estudiantes cuentan una historia observando y siguiendo el orden de cada imagen secuencialmente, así como prestando atención a las instrucciones establecidas por el docente.

l) Encontrar las diferencias: Para esta actividad los alumnos trabajan en parejas y a cada pareja se le entrega dos imágenes diferentes, por ejemplo, la imagen de niños bañándose en la piscina y otra imagen de niñas jugando voleibol. Las parejas encuentran y debaten las similitudes y/o diferencias en las imágenes. (Kayi, 2006).

5.2. Justificación de la investigación

Esta investigación tuvo como perspectiva teórica, la propuesta y aplicar actividades basadas en el juego de roles, tuvo como objetivo de mejorar y desarrollar el nivel de expresión oral e incentivar la interrelación en los estudiantes asumiendo el valor de la reciprocidad como condición del aprendizaje a través de los procesos de construcción del estudiante con el saber colectivo culturalmente organizado.

Ciertamente la función del docente es engarzar los conocimientos en el estudiante, esto implica que el docente puede transformarse desde la común postura del expositor a la de facilitador de actividades de aprendizaje, evaluador y constante estimulador de la interacción recíproca entre estudiantes

El trabajo en grupos mediante el uso de mi propuesta, tuvo cambios significativos mejorando notablemente la expresión oral, así como también la socialización entre los alumnos ya que llegaron a interactuar sin temor a equivocarse. El juego de roles como técnica disminuye las dificultades para expresarse y facilitar la eficacia de la comunicación en inglés.

Desde la perspectiva práctica, la presente propuesta me permitirá determinar el nivel de expresión oral en inglés en los estudiantes del tercer grado educación secundaria en la Institución Educativa “Inmaculada La Merced”, permitiéndome sistematizar estrategias que beneficiaron al estudiante para mejorar dicha habilidad. En mi experiencia como docente he constatado que, en el campo educativo, el estudio y las metodologías de investigación que emplea el docente son de valiosa importancia en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes.

El juego de roles es una técnica que permite al estudiante la oportunidad de expresarse oralmente y por supuesto, transmitir sentimientos y emociones en el nuevo idioma. A través de diversas dinámicas y actividades el estudiante logra desarrollar la habilidad oral y así mismo pierda el temor y pueda obtener mayor seguridad en la interacción con sus interlocutores; es por ello que se debe utilizar esta técnica para que el estudiante no vea el aprendizaje del inglés como algo difícil y aburrido, sino como una acción dinámica y divertida, donde pueda ser espontáneo y creativo en los diálogos y formas de comunicarse, simulando situaciones graciosas, reales e imaginarias que los encamine a fortalecer y enriquecer la expresión oral.

5.3. Problema

La presente investigación se realizará a partir del diagnóstico y la necesidad de contribuir con la educación de nuestro medio local, regional y nacional debido a que ésta presenta muchas deficiencias, específicamente en el uso de metodologías innovadoras que contribuyan de manera efectiva a las necesidades e intereses del aprendizaje de los estudiantes y de nuestra comunidad en general; principalmente en el idioma inglés.

La comunicación oral es el elemento fundamental en la enseñanza del idioma extranjero, por lo tanto, es evidente la vasta trascendencia que ésta tiene en la enseñanza y aprendizaje de un idioma. Al momento de empezar a ejercitar esta habilidad, es necesario que el estudiante repita mecánicamente los ejercicios comunes de repetición. Estos ejercicios son básicos y de suma importancia para la formación de los hábitos lingüísticos, no obstante, conviene no descuidar el hacer un uso creativo y dinámico del inglés, con la finalidad de intentar que la comunicación sea significativa y se realice de manera constante en la enseñanza-aprendizaje de la nueva lengua a partir del uso del juego de roles, diálogos, sketches y dramatizaciones, que sirvan ventajosamente para ayudar a los estudiantes a superarse en la práctica de esta habilidad. Se puede decir que es una de las habilidades prioritarias a desarrollar en el estudiante, sin embargo, al parecer no está fortalecida en la práctica docente, al no incluir estrategias innovadoras en la enseñanza-aprendizaje del inglés. Por otra parte, es importante mencionar que la mayoría de estudiantes tienen dificultad para expresarse oralmente por temor a equivocarse.

En mi experiencia como practicante y docente, he observado que los docentes muy poco implementan el juego de roles en sus clases de inglés con sus estudiantes de todas las edades: Considerando que el juego de roles genera un ambiente de motivación y confianza absoluta y el temor o vergüenza a equivocarse desaparece, a pesar de los errores que cometen cuando se expresan. Cada escena representada será grabada con la finalidad de evidenciar y mostrar sus logros y debilidades en los diálogos, lo cual serán muy emotivo para ellos y motiva a reflexionar en lo que les faltaba mejorar y la necesidad de adquirir más recursos verbales (vocabulario) para hablar.

Por este motivo, he creído conveniente realizar esta investigación para descubrir el efecto del juego de roles (role-play) en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la habilidad de expresión oral en inglés en estudiantes del tercer grado de Secundaria de la Institución Educativa “Inmaculada La Merced”, con la finalidad de conocer las ventajas y aportes con la aplicación de esta técnica.

A continuación, detallo el problema, que fue mi objeto de estudio:

¿De qué manera el juego de roles desarrolla la expresión oral en inglés en los estudiantes del tercer grado de Secundaria de la Institución Educativa “Inmaculada La Merced”- Chimbote; 2018?

5.4. Conceptuación y Operacionalización de las Variables

5.4.1. Definición conceptual

Para el presente estudio la variable juego de roles es un procedimiento didáctico que contribuye al incremento de habilidades en la comunicación oral fluida del idioma inglés a través de la participación en pares o grupal de los estudiantes, personificando y representando diversas situaciones comunicativas.

La expresión oral, es un procedimiento que consiste en expresar, emociones, pensamientos, sentimientos e ideas con claridad y fluidez, haciendo un adecuado uso de los recursos verbales y no verbales, lo cual implica el desarrollo interactivo de las capacidades de comprensión y expresión oral en distintas situaciones y con diversos propósitos comunicativos.

5.4.2. Definición operacional

Diseñar y aplicar la propuesta del juego de roles para desarrollar la expresión oral en los estudiantes del tercer grado de Secundaria de la Institución Educativa “Inmaculada De Merced”.

La expresión oral; como proceso es el desarrollo de la habilidad de expresión oral se evidencia a través de la implantación del juego de roles durante el proceso de aprendizaje y como resultado es el desarrollo de la expresión oral se evidencia con el resultado de los calificativos de los estudiantes.

5.4.3. Operacionalización de las variables

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems
Variable independiente Juego de roles.	Fundamentación	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Está orientado al juego de roles ▪ Orienta hacia la fluidez y vocabulario 	<ul style="list-style-type: none"> • Facilita la expresión oral del inglés, mediante el juego de roles. • Permite la fluidez del idioma. • Evoca el vocabulario aprendido. • Fortalece la confianza y seguridad en sí mismo para expresarse.
	Objetivo	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Plantea juegos ▪ Orienta a la comprensión y producción ▪ Se percibe el propósito 	<ul style="list-style-type: none"> • Plantea el juego de roles (actuación - performance) en inglés para desarrollar la habilidad de expresarse verbalmente. • Expresa con seguridad el propósito comunicativo
	Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Permite la actuación entre compañeros ▪ Permite la espontaneidad ▪ Permite la creatividad 	<ul style="list-style-type: none"> • Interactúa con sus compañeros mediante la actuación, haciendo uso de vivencias reales o imaginarias de acuerdo a su contexto. • Muestra espontaneidad y seguridad verbal y corporal durante la representación de los roles. • Desarrolla la creatividad para interactuar en la intención comunicativa.
	Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Coherencia y fluidez ▪ Evalúa al interlocutor ▪ Evalúa su pronunciación y expresión 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza un lenguaje fluido y coherente. • Comprende el mensaje de su interlocutor y responde con seguridad y coherencia. • Pronuncia correctamente las palabras cada vez que se expresa.

Expresión oral en inglés.	Comunicación	▪ Fluidez	• Se comunica con fluidez y es capaz de mantener el ritmo eficazmente.
		▪ Coherencia	• El discurso es coherente.
		▪ Interacción	• Conversa con facilidad y colabora con su interlocutor.
	• Utiliza la creatividad para expresarse con eficiencia.		
	Precisión	▪ Gramática	• Utiliza las categorías gramaticales del idioma correctamente.
			• Emplea todos los tiempos del verbo correctamente.
		▪ Vocabulario	• Emplea el vocabulario aprendido en clase. • Expresa coherentemente el vocabulario requerido según el contexto comunicativo.
	Pronunciación	▪ Énfasis	• Enfatiza correctamente las palabras en una oración.
▪ Entonación		• Expresa palabras y oraciones con adecuado tono de voz según la situación comunicativa.	

5.5. Hipótesis

La aplicación de juego de roles desarrollo significativamente la expresión oral del inglés en estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa “Inmaculada De Merced”- Chimbote; 2018.

.

5.6. Objetivos

5.6.1. Objetivo General

Evaluar el desarrollo de la expresión oral ante la aplicación de los juegos de roles en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa “Inmaculada De Merced”- Chimbote; 2018.

5.6.2. Objetivos Específicos

- Determinar el nivel de desarrollo de la expresión oral de los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa “Inmaculada De Merced”- Chimbote; 2018. antes de la aplicación del juego de roles.
- Identificar el nivel de desarrollo de expresión oral después de la aplicación del juego de roles en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa “Inmaculada De Merced”- Chimbote; 2018.
- Comparar el nivel de expresión oral antes y después de la aplicación del juego de roles en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa “Inmaculada De Merced”-Chimbote; 2018.

6. Metodología

6.1. Tipo y diseño de investigación.

6.1.1. Tipo de investigación.

“Tipo de investigación explicativa es el estudio de la manipulación intencional de una o más variables independientes en el que se manipulan intencionalmente una o más variables independientes (supuestas causas antecedentes), para estudiar los resultados que la manipulación tiene sobre una o más variables dependientes (supuestos efectos consecuentes), dentro de una situación de control para el investigador”. (Hernandez ,2016,163)

6.1.2. Diseño de Investigación

El diseño de la investigación con el que se trabajo es el Cuasi – experimental, con pre - test y post - test, cuyo esquema es:

G.E:	O ₁	x	O ₃
G.C:	O ₂	-	O ₄

Dónde:

G.E = Grupo Experimental

G.C = Grupo Control

O₁ O₂ = Pre - Test

X = Aplicación de variable independiente

O₃ O₄ = Post – Test

6.2. Población y Muestra

6.2.1. Población

La Población estará constituida por los 144 estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa “Inmaculada De Merced”- Chimbote; 2018.

Tabla 1. Distribución de estudiantes del tercer grado de secundaria e la Institución Educativa “Inmaculada De Merced”- Chimbote; 2018.

Grado	Sección	N° de estudiantes		
		Hombres	Mujeres	Total
Tercero	A	17	19	36
	B	19	17	36
	C	19	19	33
	D	18	18	39
TOTAL		73	73	144

Fuente: Nómina de matrícula de la Institución Educativa Inmaculada De Merced– Chimbote

6.2.2. Muestra

La muestra estará constituida por los 105 estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa “Inmaculada De Merced”- Chimbote; 2018; para la selección del tamaño de la muestra se empleó la siguiente fórmula:

$$n = \frac{z^2(p \cdot q)}{e^2 + \frac{z^2(p \cdot q)}{N}}$$

- n= Tamaño de la muestra
- Z= Nivel de confianza deseado
- p= Proporción de la población con la característica deseada (éxito)
- q= Proporción de la población sin la característica deseada (fracaso)
- e= Nivel de error dispuesto a cometer
- N= Tamaño de la población

Datos:

Z =	1.96
p=	50%
q=	50%
N=	144
e=	5%
n=	104.95

Además, a través de un muestreo no probabilístico se seleccionó teniendo en cuenta el muestreo por conveniencia; de esta manera seleccionándose 105 estudiantes como se detalla en la siguiente tabla.

Tabla 2. Distribución de estudiantes del tercer grado de secundaria e la Institución Educativa “Inmaculada De Merced”-Chimbote; 2018.

Grado	Sección	N° de estudiantes		
		Hombres	Mujeres	Total
Tercero	A	17	19	36
	B	19	17	36
	C	17	16	33
TOTAL				105

Fuente: Nómina de matrícula de la Institución Educativa Inmaculada De Merced– Chimbote

6.3. Técnicas e instrumentos de investigación

6.3.1. Técnica

Se utilizó la observación sistemática para la recolección de información como técnica de investigación.

6.3.2. Instrumento

a) Guía de observación

Es un instrumento estructurado en relación a la variable dependiente la cual se denomina Expresión oral, esta consiste en tres dimensiones que son:

Comunicación, la cual contiene tres indicadores (fluidez, coherencia e interacción), Precisión, que contiene dos indicadores (gramática y vocabulario). Pronunciación, con dos indicadores (énfasis y entonación). Los indicadores a su vez, contienen los diez ítems que están contenidos en la guía de observación y cada uno de ellos tiene tres valores (0 = muy deficiente, 1 = regular, 2 = excelente).

Los niveles de evaluación son: Excelente, de 17 – 20, Bueno, de 14 – 16, Regular, de 11 – 13, Deficiente, de 06 – 10 y Muy deficiente, de 0 – 5, que hacen un total de veinte puntos en la escala de evaluación vigesimal.

Este instrumento fue empleado para guiar la observación y valoración del desarrollo de la aplicación del trabajo de investigación, así como también fue utilizado como pre-test y post test ya que los objetivos de evaluación en el pre y post test están contenidos en la misma guía de observación (los ítems).

Antes de su aplicación será sometido a la valoración de un juicio de experto y a un pilotaje para determinar su confiabilidad del instrumento a través de la técnica estadística alfa de Crombach.

6.4. Técnicas de procesamiento y análisis de la información

6.4.1. Nivel Descriptivo:

Se determinó que el análisis y procesamiento de datos del pre y pos test, se utilizaron las herramientas que proporcionan la Estadística Descriptiva que a continuación se señalan:

- Medidas Estadísticas de Tendencia Central: Media aritmética, Varianza, Desviación Estándar y Coeficiente de Variación.
- Tablas de Frecuencias y porcentajes

7. Resultados

7.1. Presentación de resultados

Para lograr los resultados este estudio en este plan de trabajo llamado “**Juego de roles en la expresión oral en inglés. I.E. Inmaculada De Merced- Chimbote; 2018**”; se utilizó como técnica la estadística descriptiva

El instrumento que me proporciono la recolección de información es una guía de observación que fue utilizada con un pre test y un post test para determinar el nivel de desarrollo de la expresión oral antes y después de la aplicación del juego de roles; dirigido a una población muestra de 105 alumnos.

Las técnicas estadísticas que se utilizó para obtener la información son las siguientes: tablas de frecuencia descriptiva con de los gráficos de barras.

Para la obtención de datos se utilizó el paquete estadístico SPSS versión 19 y Excel.

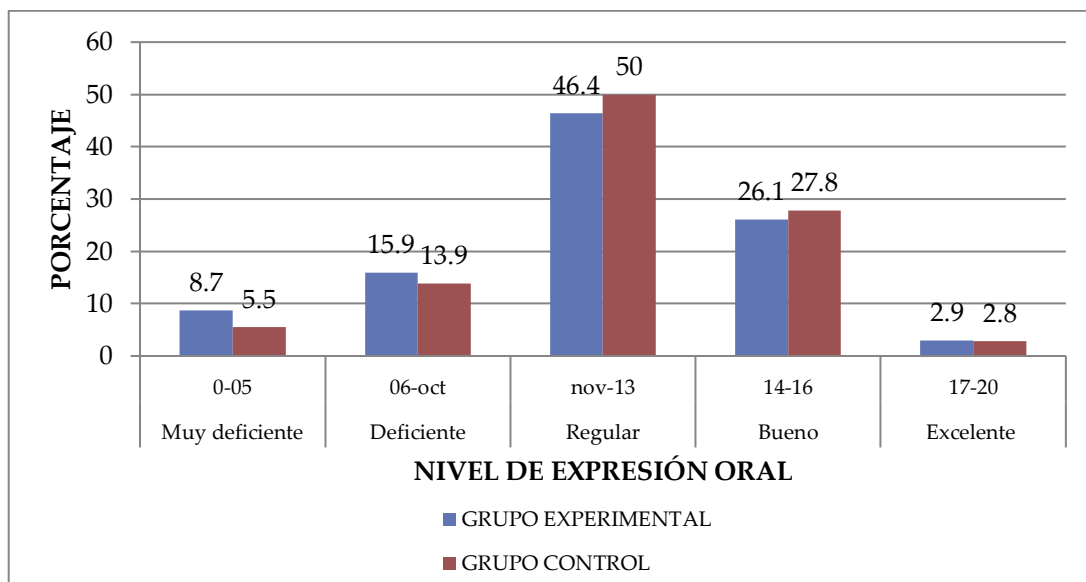
7.2. Análisis e Interpretación

Tabla 3. Grado de desarrollo de expresión oral de los alumnos del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa “Inmaculada De Merced”- Chimbote; antes de la aplicación del juego de roles.

Nivel de expresión oral	Puntaje	GRUPO EXPERIMENTAL		GRUPO CONTROL	
		fi	%	fi	%
Muy deficiente	0-05	6	8.7	2	5.5
Deficiente	06-10	11	15.9	5	13.9
Regular	11-13	32	46.4	18	50.0
Bueno	14-16	18	26.1	10	27.8
Excelente	17-20	2	2.9	1	2.8
Total		69	100.0	36	100.0

Nota: Fuente: Resultados del pre test.

Figura 1. Nivel de expresión oral en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la I.E. P. “Inmaculada De Merced”.



Fuente: Tabla 3

En la tabla 3 y fig. 1 se perciben los rendimientos obtenidos antes de la aplicación de los juegos de roles tanto del Grupo Experimental y Control.

Los estudiantes del grupo experimental logran ubicarse en un 46.4% en un nivel regular, seguida por un 26.1% en el nivel bueno, un 15.9% en deficiente, un 8.7% en muy deficiente y sólo un 2.9% alcanzan un nivel excelente.

Los alumnos del grupo control; logran ubicarse en un 50% en un nivel regular, seguida por un 27.8% en el nivel bueno, un 13.9% en deficiente, un 5.5% en muy deficiente y sólo un 2.8% alcanzan un nivel excelente.

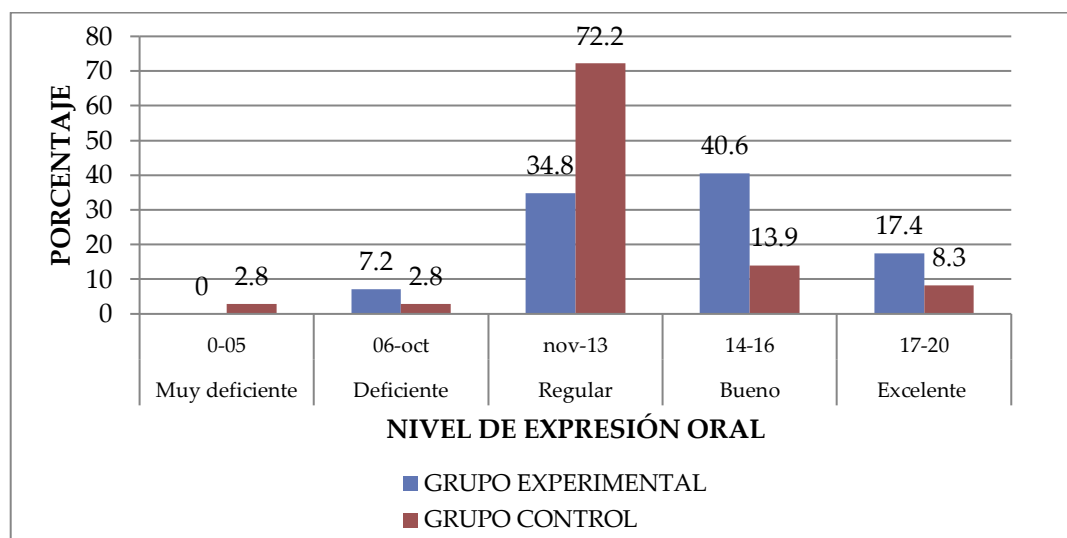
Observándose la tabla se concluye que el grupo experimental logra alcanzar mejores niveles que el grupo control; el mayor número de estudiantes se concentran entre el nivel regular y bueno sumados en un 77.8% a comparación del grupo experimental que suman a 72.5%.

Tabla 4. Grado de desarrollo de expresión oral después de la aplicación del juego de roles en los alumnos del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa “Inmaculada De Merced”- Chimbote; 2018.

Nivel de expresión oral	Puntaje	GRUPO EXPERIMENTAL		GRUPO CONTROL	
		fi	%	fi	%
Muy deficiente	0-05	0	0	1	2.8
Deficiente	06-10	5	7.2	1	2.8
Regular	11-13	24	34.8	26	72.2
Bueno	14-16	28	40.6	5	13.9
Excelente	17-20	12	17.4	3	8.3
Total		69	100.0	36	100.0

Nota: Fuente: Resultados del pre test.

Figura 2. Nivel de expresión oral los estudiantes del tercer grado de secundaria de la I.E. “Inmaculada De Merced”-



Fuente: Tabla 2

En la tabla 4 y fig. 2 se evidencia los hallazgos alcanzados después de la aplicación de 10 sesiones empleando los juegos de roles al Grupo Experimental y al grupo Control con las estrategias cotidianas.

Los alumnos del grupo experimental logran ubicarse en un 34.8% en un nivel regular, seguida por un 40.6% en el nivel bueno, un 17.4% en excelente, un 7.2% en deficiente. Los alumnos del grupo control fueron evaluados con la misma evaluación y logran ubicarse en un 72.2% en un nivel regular, seguida por un 13.9% en el nivel bueno, un 8.3% en excelente, un 2.8% en deficiente y muy deficiente.

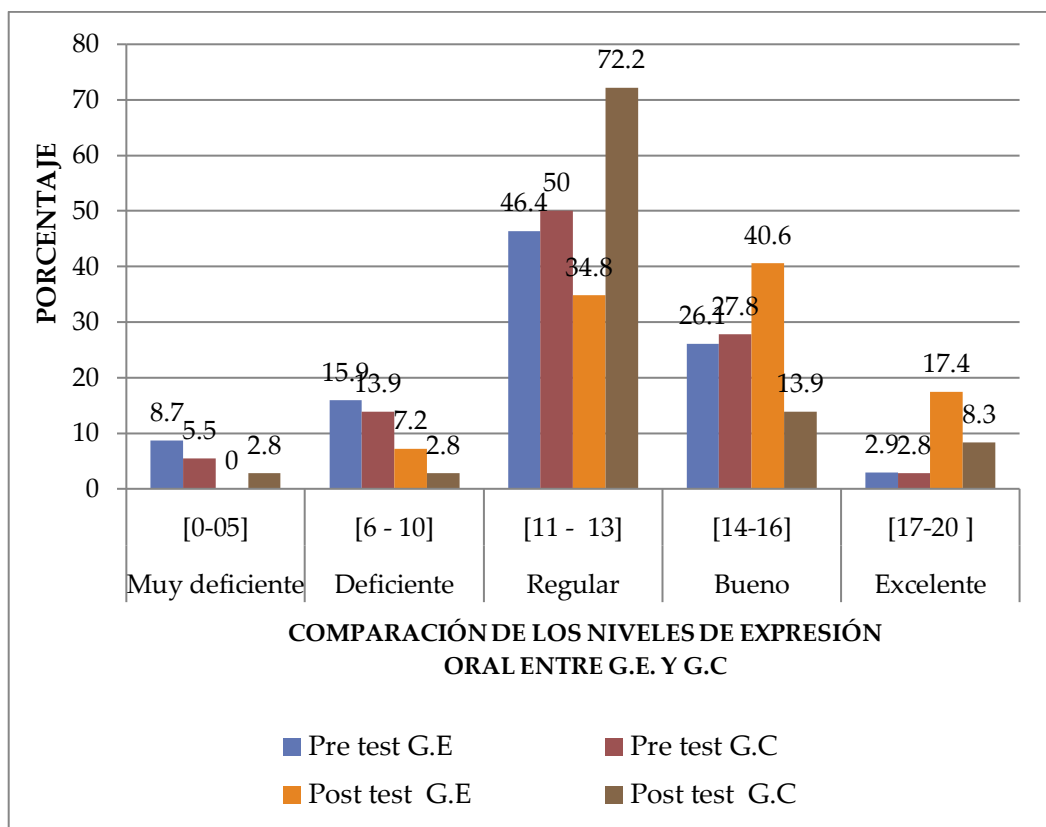
Observándose la tabla se concluye que grupo experimental logra mejores niveles que el grupo control; el mayor número de estudiantes se concentran entre el nivel regular, bueno y excelente sumados en un 92.8%.

Tabla 5. Tabla comparativa entre los niveles de expresión oral antes y después de la aplicación del juego de roles en estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa “Inmaculada La Merced”- Chimbote; 2018.

Nivel de expresión oral	Puntaje	Pre test				Post test			
		GE		GC		GE		GC	
		fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Deficiente	06-10	11	15.9	5	13.9	5	7.2	1	2.8
Regular	11-13	32	46.4	18	50.0	24	34.8	26	72.2
Bueno	14-16	18	26.1	10	27.8	28	40.6	5	13.9
Excelente	17-20	2	2.9	1	2.8	12	17.4	3	8.3
Total		69	100.0	36	100.0	69	100.0	36	100.0

Fuente: Comparación de los resultados del pre test y post test entre Grupo Control y experimental

Figura 3. Comparación de los resultados del pre test y post test entre Grupo Control y experimental.



Fuente: Tabla 5

En la tabla se observan los resultados obtenidos tanto en el pre y post test del cual realizamos las siguientes diferencias. En el nivel excelente el Grupo experimental logra incrementar de 2.9% a 17.4% es decir incrementa un 14.5% a diferencia del Grupo Control que incrementa un 5.5%. En el nivel bueno el Grupo Experimental incrementa en un 14.5% (40.6% - 26.1%) y los del Grupo Control disminuye de un 27.8% a 13.9%. En el nivel regular el Grupo experimental disminuye de un 46.4% a un 34.8% a diferencia del Grupo Control acrecienta de un 50% a un 72.2%; en el nivel deficiente disminuye de un 15.9% a un 7.2% los del Grupo Experimental.

Tabla 6. Comparación de los resultados de la media aritmética y la desviación estándar del pre test y post test.

		GRUPO EXPERIMENTAL		GRUPO CONTROL	
		PRE TEST	POST TEST	PRE TEST	POST TEST
N	Válido	69	69	36	36
	Perdidos	0	0	0	0
Media		11,80	14,04	11,78	12,89
Desviación estándar		3,174	2,428	3,006	2,400
Varianza		10,076	5,895	9,035	5,759

Fuente: Tabla 1 y 2

En la presente tabla 4 se observan las diferencias de media tanto del Grupo Control como Experimental. El Grupo Experimental obtiene una media de 11.80 en el pre test con desviación estándar de 3,174 y de varianza 10,076 y en el post test se logra un promedio de 14.04 con desviación estándar de 2,428 y una varianza de 5.895 y con una diferencia de media de 2.246.

Los estudiantes del Grupo Control obtienen una media de 14.04 con desviación estándar de 3.006 y una varianza de 9.035 y en el post test una media de 12.89 con desviación estándar de 2.400 y una varianza de 5.759; y con una diferencia de media de 1.11.

Se concluye que los estudiantes que fueron sometidos al programa de juego de roles mejoraron más que los estudiantes del grupo control con respecto a su expresión oral en el idioma inglés.

7.3. Prueba de hipótesis

Tabla 7. Análisis de significancia de la expresión oral por efecto del juego de roles.

	Diferencias emparejadas							Sig. (bilateral)
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	
				Inferior	Superior			
Resultados post test	2,246	1,603	,193	1,861	2,632	11,638	68	,000
Resultados pre test								

Fuente: Tabal 5

En la tabla 6 se perciben los resultados de la prueba de hipótesis; el mismo que generó un nivel de significancia bilateral de $p=0,000$ siendo inferior a $\alpha=0,05$ en un nivel de confianza de 95%; las mismas que dan validez a la hipótesis de investigación. Además, se visualiza una t de 11.638 en 68 grados de libertad.

8. Análisis y Discusión de Resultados

Se constató que existe una diferencia significativa al obtener un $p=0,000$ siendo inferior a $\alpha=0,05$ en un nivel de confianza de 95%; entre el grado de desarrollo de expresión oral en inglés en los alumnos del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa “Inmaculada De Merced”, antes y después de la aplicación de la técnica del juego de roles. Lo descrito anteriormente analiza los puntajes alcanzados en el pre test y en el post test después de la aplicación de la técnica del juego de roles, así se observa que los estudiantes, obtuvieron un promedio de puntaje de un grado de incremento de la expresión oral en inglés antes el uso del rol play, el cual fue de 11.80 puntos con desviación típica de 3.174 puntos y después de la aplicación de la técnica, 14,04 puntos de promedio y de 2.428 puntos para la desviación típica; en el Grupo Experimental.

Según los resultados de la aplicación del juego de roles, este influye significativamente en el desarrollo de la expresión oral del inglés, los cuales guardan relación con el trabajo de investigación de Castillo, Dávila y Sánchez (2013) quienes encontraron que antes de la aplicación de la técnica del “Juego de roles” en una población y muestra de 20 estudiantes de la UNAP en Iquitos, el 60.0% estuvo en el nivel bueno, mientras que el 40.0% en el nivel regular, en tanto que, en esta investigación el 22,7% estuvo en el nivel bueno, el 68.2% en el nivel regular y el 9.10% estuvo en el nivel deficiente. En cambio, después de la aplicación de la técnica del “Juego de roles” en los estudiantes de la UNAP, se logró obtener un nivel de expresión de un 40% bueno. Mientras tanto, en los resultados de esta investigación, el nivel bueno se incrementó en 50%, disminuyendo en un 0.0% los niveles deficientes y regular y con un incremento del 50% del nivel excelente. Coincidentemente, la investigación de Mohammed (2014) también respalda los resultados de este trabajo de investigación al afirmar que los sujetos de los grupos experimentales que se enseñaron mediante el uso de la técnica de juego de roles mejoraron significativamente en la expresión oral, lo cual se comprobó luego de haber realizado la comparación de las puntuaciones del pre y post test. Puesto que, con esta técnica los estudiantes se comprometen más con los temas de estudio, negocian los unos con los otros y se ayudan mutuamente, lo cual no sucede en una clase tradicional.

Por otra parte, cabe señalar que los resultados de esta técnica coinciden con los trabajos de investigación de Retno (2013), Ariñez (2015) y Vera (2017) quienes consideran que el juego de roles es una metodología significativa que logra desarrollar la competencia comunicativa (expresión oral), convirtiendo al aprendizaje en una actividad espontánea, autónoma y motivadora, por lo que el estudiante pierde el miedo y logra mayor confianza en sí mismo en sus participaciones, lo cual guarda estrecha relación con los resultados de esta investigación. Así mismo, habiéndose implementado el juego de roles en la modalidad libre en esta investigación, Yaguana (2017) afirma que esta modalidad hace que la expresión oral se desarrolle con mayor eficiencia y eficacia, puesto que los estudiantes participan con espontaneidad y sin temor a equivocarse, lo cual también corrobora la gran ventaja que proporciona esta técnica.

Finalmente se considera que la dramatización y los juegos de roles es una actividad que se relacionan ya que son consideradas técnicas en las que se actúa fingiendo ser otra persona, Perrnas (2014) y Godiño (2017) quienes señalan que estas técnicas son muy importantes porque permiten el desarrollo de la expresión oral de forma natural, es decir, de manera espontánea, creativa, y autónoma, además de desarrollar la autoestima, el conocimiento de sí mismo, el control emocional, la autocrítica, la capacidad de aprender de los errores y de asumir riesgos. Hechos que han corroborado el presente estudio.

9. Conclusiones y Recomendaciones

9.1. Conclusiones

- Se obtuvo de un nivel de significancia bilateral de $p=0,000$ siendo inferior a $\alpha=0,05$ en un nivel de confianza de 95%; las mismas que dan validez a la hipótesis de investigación. Además, se visualiza una t de 11.638 en 68 grados de libertad. El Grupo Experimental obtiene un promedio de 11.80 en el pre test y en el post test obtiene un promedio de 14.04. Se concluye que los estudiantes que fueron sometidos al programa de juego de roles mejoraron más que los estudiantes del grupo control con respecto a su expresión oral en el idioma inglés.
- Los estudiantes del grupo control alcanzan mejores niveles que el grupo experimental; el mayor número de estudiantes se concentran entre el nivel regular y bueno sumados en un 77.8% a comparación del grupo experimental que suman a 72.5%.
- Los estudiantes del grupo experimental alcanzan mejores niveles que el grupo control después de la aplicación del juego de roles; el mayor número de estudiantes se concentran entre el nivel regular, bueno y excelente.
- Se obtuvo un incremento en el desarrollo de la expresión oral en el área de inglés en los estudiantes del grupo experimental, debido a que los juegos de roles captan la atención de los estudiantes produciendo mayor entusiasmo, facilitando el aprendizaje creando un ambiente positivo para su desenvolvimiento, produciendo más seguridad en ellos al momento de comunicarse en inglés.

9.2.Recomendaciones

A partir de los hallazgos encontrados se dan las siguientes recomendaciones:

- A las docentes de la especialidad de idiomas se les invoca a que incluyan los juegos de roles como estrategia para mejorar la expresión oral de sus estudiantes; de esta manera contribuyendo a mejorar sus relaciones interpersonales entre compañeros.
- A las autoridades locales, provinciales y regionales se les invoca a emplear dentro de su currículo y lineamientos de políticas regionales el empleo de los juegos de roles para mejorar la expresión oral de los estudiantes.
- Promover talleres de inter aprendizaje entre docentes del idioma inglés para incluir dentro de sus sesiones de aprendizaje los juegos de roles como estrategia.

10. Agradecimiento

A Dios por brindarme vida cada día para poder cumplir esta meta.

un especial agradecimiento a todos los docentes quienes con su orientación colaboraron con mi formación académica.

Al mismo tiempo a mi hermano por haber contribuido en la realización de este trabajo de investigación y brindarme siempre su apoyo.

11. Referencia Bibliográfica

- Ariñez, C. (2015) Role play” una estrategia didáctica para la enseñanza del inglés en la educación superior. Universidad Militar Nueva Granada Bogotá D. C. - Colombia.
- Arteaga, M. S. (2013). Relación entre la inteligencia lingüística y la comprensión oral del idioma inglés en las estudiantes del primer grado de secundaria del colegio nacional de mujeres María Negrón Ugarte, presentada a la Universidad César Vallejo, Trujillo, 2013. Trujillo .
- Assia, Z (2015) Adopting Role Play as a Teaching Technique to Develop students’Speaking Skill. University of Bejaia – Algeria.
- Annarella, L. (1999). Encouraging creativity and imagination in the classroom.U.S. Department of Education.
- Arham, R., Abdul, H., & Burhanudin, A. (2016) The Use of Role Play to Improve Teaching Speakin. English Study Program, University of Hasanuddin-Indonesia.
- Balwit, D. (20169) English Help, Pronunciation. Beginner Level English. Recuperado de: <https://portlandenglish.edu/blog/word-stress-emphasis/>
- Barturén Silva, N. E. (2019). El aprendizaje basado en tareas como método para desarrollar la expresión oral en estudiantes de inglés de un Instituto Superior Tecnológico de Lima. Lima.
- Castillo, M. Davila, K. & Sánchez K. (2013) “Efecto del role play en el desarrollo de la expresión oral en inglés en estudiantes de 2º nivel de la especialidad de idiomas extranjeros, FCEH, 2012”. Universidad Nacional de la Amazonía Peruana. Iquitos – Perú.
- Centro Documentación de Estudios y Oposiciones (2006) La comunicación en la clase de lengua extranjera. Cartagena – Colombia. Recuperado de http://Serina.es/empresas/cede_muestra/402/TEMA%20MUESTRA.pdf

- Chesler, M. & Fox, r. (1996) *Role-Playing Methods in the Classroom*. Science Research Associates, Inc. Chicago – U. S. A.
- Forero D. & Loaiza J. (2013). *El juego de roles: una estrategia para el aprendizaje del inglés de los estudiantes de grado transición de un colegio privado de Bogotá*. Universidad Libre. Bogotá – Colombia.
- Guanoquiza, C. (2013). *Aplicación del role play como estrategia de enseñanza aprendizaje para desarrollar la habilidad de hablar en inglés en estudiantes de enseñanza media, 2013*. (Tesis de grado). Cotopaxi, Ecuador: Universidad Técnica de Cotopaxi.
- Guardia, de V. (2009) *Colección Pedagógica Formación Inicial de Docentes Centroamericanos de Educación Primaria o Básica*. Segunda edición, volumen 25.
- Hornby, A. (2005) *Oxford Advanced Learner's Dictionary of current English*. Seventh edition. Oxford University press.
- Harmer, J. (1983) *The Practice of English Language Teaching*. Longman Handbooks for Language Teaching. USA.
- Kayi, H. (2006) *Using Role-Play in teaching Speaking. A Pre-Experimental Study at Islamic Junior High School Soebono Mantofani Jombang-Ciputat*.
- Recuperado de: <http://iteslj.org/Techniques/Kayi-TeachingSpeaking.html>
- Ladousse, G.(1987). *Role play resources book for teachers*. Chicago: OxfordUniversity Press.
- Godiño, E. (2017) *La Dramatización en el desarrollo de la Producción Oral del Idioma Inglés*. Universidad Central del Ecuador. Quito – Ecuador.
- Giraldo, Y. (2014) *Juegos de rol para mejorar la producción y comprensión oral en estudiantes de frances II de utopia, nivel a1*.Universidad de la salle Bogotá D.C. Colombia.
- Rodríguez, S. J. (2015). *Desarrollo De La Expresión Oral En Inglés A Través De*. Bogota.

- Ministerio de Educación. (2010) Orientaciones para el Trabajo Pedagógico del área de inglés. Lima - Perú.
- Montes Gonzales, M. O., Pérez Morales, M. F., & García Correa, F. H. (2014). La dramatización y la expresión oral en inglés de los estudiantes del 3° grado de secundaria de la I.E. Javier Heraud. Trujillo.
- Macias, C. (2017) Desarrollo de la Expresión oral en inglés a través del Juego de roles en estudiantes en situación de riesgo. Universidad de la Savana, Chia-Cundinamarca-Colombia.
- Mohammed, J (2014) The Impact of Using Role Play Techniques on Improving Pupils' Speaking Skill for Primary School. Babylon University.
- Odriozola, M. (2015) El Teatro como herramienta para el aprendizaje del inglés: una Propuesta de intervención. Universidad Internacional de la Rioja. Tolosa – España.
- Okara Journal of Languages and Literature (2016) Teaching Speaking by Role-play Activity. Vol. II, Tahun X, Madura - Indonesia.
- Pernas, A. (2014) Propuesta de mejora de la expresión oral en lengua inglesa en alumnos de sexto curso de educación primaria a través de la dramatización. Universidad Internacional de la Rioja. Tolosa - España.
- Rabéa, B. (2016). El desarrollo de la expresión oral en lengua extranjera . Bouzaréah.
- Rodriguez, M., & Jacobo, S. (2015) Desarrollo de la Expresión oral en inglés a través de Situaciones Teatrales-sketches en el ciclo II de un colegio público de Bogotá. Universidad Libre. Bogotá DC- Colombia
- Retno, A. (2013) Improving speaking skills of students of tourism department of smkn 7 yogyakarta in the academic year of 2012/2013 through role-play. Yogyakarta State University, Indonesia.
- Rasa, K. (2014) Teaching Spoken English in upper secondary schools (grade 12) in capital of Ghazni province. Afghanistan

- Torres, G. (2017) Técnica del Role-play en la enseñanza de inglés en estudiantes del primer ciclo de una institución de educación técnica superior. Universidad Cayetano Heredia – Lima, Perú.
- Taous, B. (2013). The Role of Classroom Interaction in Improving the Students' Speaking Skill. Mohammed Kheider University of Biskra, Algeria.
- Vera, N. (2007) Influencia del juego de roles para mejorar la comprensión y producción oral en el idioma inglés de los alumnos del quinto grado de educación secundaria del colegio particular adventista José de san Martín de Trujillo. Universidad Nacional de Trujillo – Perú.
- Yaguana, J. (2017) Técnica didáctica juego de roles en el proceso de aprendizaje de la producción oral del idioma inglés en los estudiantes de primero del bachillerato general unificado de la unidad educativa “Juan Montalvo”, de la ciudad de Quito, período 2016-2017. Universidad central de Ecuador, Quito – Ecuador.
- Zully Laura, P. G. (2017). Expresión oral del inglés en estudiantes de secundaria del 2° grado de la institución educativa "Coronel Pedro Portillo", Pucallpa, 2017. Pucallpa.

12. Apéndice y Anexos

Anexo 1 Instrumento Guía De Observación

I.E

Nombre y apellido:

Grado.....

Sección.....

Ítems	Escala			
	1	2	3	4
1. Se comunica con fluidez y es capaz de mantener el ritmo eficazmente.				
2. El discurso es coherente.				
3. Conversa con facilidad y colabora con su interlocutor.				
4. Utiliza la creatividad para expresarse con eficiencia.				
5. 4. Utiliza las categorías gramaticales del idioma correctamente.				
6. Emplea todos los tiempos del verbo correctamente.				
7. Emplea el vocabulario aprendido en clase.				
8. Expresa coherentemente el vocabulario requerido según el contexto comunicativo.				
9. Enfatiza correctamente las palabras en una oración.				
10. Expresa palabras y oraciones con adecuado tono de voz según la situación comunicativa.				

Leyenda:

0 = muy deficiente,

1 = Deficiente


2 =Regular

3 = Bueno

4 = Excelente

Anexo 3

Implementación de la intervención académica.

Topic			
Asking and Giving Directions.			
Time	session	week	
90min	01	01	
Organizer	Aspect	Standards	Learning outcomes
Oral communication	Speak	Conversation	Talking about Asking and Giving Directions.
METHODOLOGICAL STRATEGIES			time
<p>-Students and the teacher greet each other.</p> <p>-She introduces herself. The teacher and the learners establish the rules to the class.</p> <p style="text-align: center;">“Asking and Giving Directions”</p> <p>Then learners participate to give their opinion. The teacher asks students to guess the topic.</p> <p>-Teacher asks them if they know how to ask and give directions and ask them to give some directions. While the learners think about the question, teacher writes the vocabulary on the board and explains the first activity. She first reads, and explains the meaning using gestures and gives examples. Then learners read in silent by their own to get the main idea, by matching the picture with the right meaning. Teacher gives them time and monitors the activity. The group correct and say the answers. Finally, students practice the pronunciation in choral repetition</p> <p style="text-align: center;">ACTIVITY 1: MATCHING.</p> <p>1. Look at the pictures and match each direction. Write the number next to each map. Then, repeat each sentence. 1. Turn right at the light. 2. Go straight for two blocks, and then turn left. 3. Go straight the intersection. 4. Turn right at the next corner. Go over the bridge. You'll see the cinema on your left. 5. Take the second turn on your right. The Best Hotel is on your left.</p>			15min
<div style="text-align: center;">  </div>			10min
<p>Learners start the second activity to find specific information by putting the correct word to the sentences. The teacher gives them time and monitor. Then they correct their answer if the sentences are correct.</p>			

While-speaking

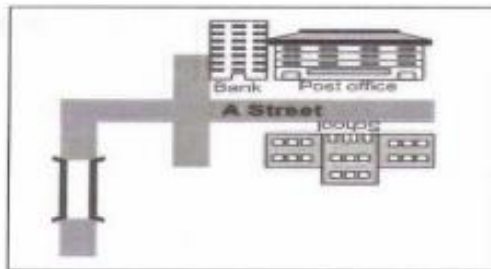
ACTIVITY 2: COMPLETE THE SENTENCES

(Controlled role play)

2. Look at the map and write the missing words in the blank. Then, check your answers by listening to the conversation.

Conversation 1

next to - - go over opposite -
turn right - go straight



Tourist: Good morning, can you help me? I'm looking for a post office.

You: Certainly, it's not far from here. the bridge and.....into A Street.....the intersection. The post office is..... the bank,the school.

Tourist: Thanks.

Learners fill in the blank exercise, in which some words are omitted. So learners use the words in the box. This is designed to measure how well they understand.

20min

10min

ACTIVITY 3: ROLE PLAY

(Guided role play)

3. Work in pairs and follow the instructions.

Student A: is a tourist, standing at the Train Station

Student B: is a tourist policeman, finally take turn practice speaking

15min

<u>Student A</u>	<u>Student B</u>
A: Greet the tourist and offer help	B: Ask you want to go to bank
A: Tell the way to bank	B: Repeat the direction
A: Confirm the direction	B: Ask how far
A: Tell it far from here about 1 km.	B: Ask the way to library
A: Tell the way to library	B: Repeat the direction
A: Confirm the direction	B: Say thank you
A: Response and say goodbye	B: Say good bye

-Students work in pairs and make a dialogue using the sequence of this situation.

-Learners use the vocabulary learnt during the class and their previous knowledge.

Post-speaking

ACTIVITY 4:

FREE ROLE PLAY.

4. Choose a role card and make a conversation by using your imagination.

Role Card 1

Card A1: You and your husband visit Cusco for the first time. At night your husband has got a stomachache, and then you have to take him to the hospital. You ask the receptionist about how to go to the hospital.

Card B1: You are the receptionist of the hotel. Your guest has got a stomachache; tell them the way to the hospital.

Role Card 2

20min

Card A2: You are going to France to study at Lille University, but it is your first time in Bangkok. Then ask the way with the policeman and thank you him.

Card B2: You are a policeman standing at the traffic light. You tell him the way to Lille University.

Role Card 3

Card A3: You want to send a letter to your friends but you don't know where the post office is, then you ask a girl on the street where the nearest post office, you are looking one to send a letter. Thank you for her help.

Card B3: You are a girl, standing on the grand street in front of the medical center. You give the direction to the post office

Topic					
Sport					
Time	Session		Week		
90min	02		02		
Organizer	Aspect	Standards	Learning outcomes		
Oral communication	Speak	Conversation	Describes his/her favourite sport in a dialogue in appropriate way.		
METHODOLOGICAL STRATEGIES			time		
Pre-speaking			15min		
<p>Students and the teacher great each other. She introduces herself.</p> <p>The teacher and the learners establish the rules to the class.</p> <p>The teacher some pictures and information about the topic:</p> <p style="text-align: center;">“SPORTS”</p> <p>-Teacher asks them if they about the topic. While the learners think about the question, teacher writes the vocabulary on the board and explains the first activity. She first read, and explains the meaning using gestures and gives examples. Then learners read in silent by their own to get the main idea, by matching the word with the right meaning. Teacher gives them time and monitors the activity. The group correct and say the answers.</p>					
ACTIVITY 1: MATCHING			10min		
<p>1. Match each word on the left with the correct definition on the right</p> <table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="width: 30%; vertical-align: top;"> <p>1. Aerobics with a curved wooden stick</p> <p>2. Weightlifting the ground</p> <p>3. Hockey</p> <p>4. Wrestling</p> <p>5. Sailing</p> <p>6. Boxing</p> <p>7. Athletics</p> </td> <td style="width: 70%; vertical-align: top;"> <p>a. It is played on a field who try to hit a small hard ball into a goal</p> <p>b. a sport in which two people fight and try to throw each other to the ground</p> <p>c. the sport of being in, and controlling small boats with sails</p> <p>d. physical exercises that people do to music</p> <p>e. a sport in which heavy metal objects are lifted</p> <p>f. sports such as running, jumping, etc.</p> <p>g. a sport in which two people fight by</p> </td> </tr> </table>				<p>1. Aerobics with a curved wooden stick</p> <p>2. Weightlifting the ground</p> <p>3. Hockey</p> <p>4. Wrestling</p> <p>5. Sailing</p> <p>6. Boxing</p> <p>7. Athletics</p>	<p>a. It is played on a field who try to hit a small hard ball into a goal</p> <p>b. a sport in which two people fight and try to throw each other to the ground</p> <p>c. the sport of being in, and controlling small boats with sails</p> <p>d. physical exercises that people do to music</p> <p>e. a sport in which heavy metal objects are lifted</p> <p>f. sports such as running, jumping, etc.</p> <p>g. a sport in which two people fight by</p>
<p>1. Aerobics with a curved wooden stick</p> <p>2. Weightlifting the ground</p> <p>3. Hockey</p> <p>4. Wrestling</p> <p>5. Sailing</p> <p>6. Boxing</p> <p>7. Athletics</p>	<p>a. It is played on a field who try to hit a small hard ball into a goal</p> <p>b. a sport in which two people fight and try to throw each other to the ground</p> <p>c. the sport of being in, and controlling small boats with sails</p> <p>d. physical exercises that people do to music</p> <p>e. a sport in which heavy metal objects are lifted</p> <p>f. sports such as running, jumping, etc.</p> <p>g. a sport in which two people fight by</p>				
Learners start the second activity to practice the dialog. First they practice it in choral repetition and in pairs to get the pronunciation			20min		
While-speaking					
ACTIVITY 2: <u>MAKING A DIALOG</u>					

<p>2. Practice the following conversation with your classmate. Then, imagine it and perform it in front of the class. A young person wants to go to an aerobics class at The Fitness Centre. He/she speaks to the receptionist, who gives him/her the information.</p> <p>A: Can you give me some information about days and times, please?</p> <p>B: Yes, there are four classes a day, every day from Monday to Saturday.</p> <p>A: Yeah</p> <p>B: The first one is an aerobics class from 8:30 to 9:30 in the morning.</p> <p>A: Right</p> <p>B: Then in the evening from 5:30 to 6:30 that's aerobics too. And there's a dance class from 6:30 to 7:30.</p> <p>A: Thank you, so much.</p> <p>Learners make a role play following the situation given by the teacher and using the expression that they learnt before. They create a scenario according to the situation. Then they perform it in front of the class and correct their mistakes during the feedback.</p>	15min
<p>Post-speaking</p>	
<p>ACTIVITY 3: <u>FREE ROLE PLAY</u></p>	
<p>3. Imagine each situation and make a role play.</p> <p>Situation 1</p> <p>Student A is a journalist and you have to interview a famous sport.</p> <p>Student B is a famous sport. Ask and answer the questions.</p> <p>Situation 2</p> <p>Student A You go to the Jubilee Sports Centre to get information about the swimming pool. You want to know: time/days, prices, if there's a sauna (and the price) make notes about the information that you receive.</p> <p>Student B You are the receptionist at the Jubilee sports Centre. You give him/her all the information and a special offer.</p> <p>Situation 3 Think back to when you did sports at secondary schools. You are going to tell your partner about it. Choose from the list the things you want to talk about.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. How many hours of sport did you do? 2. What sports did you do? 3. Which sports did you like/hate? 4. What was your sports teacher like? 5. Did you ever play for a school team? 6. What was your best/worst sporting moment? 	20min

Topic			
At the hospital			
Time	Session		Week
90min	03		03
Organizer	Aspect	Standards	Learning outcomes
Oral communication	Speak	Conversation	Acts out a situation in appropriate way.
METHODOLOGICAL STRATEGIES			time
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> Pre-speaking </div>			15min
<p>-Students and the teacher great each other. She introduces herself. The teacher and the learners establish the rules to the class.</p> <p>-The teacher asks students specific question about the topic:</p> <p>-The teacher uses some pictures to get information about the topic:</p>			
<p>“AT THE HOSPITAL”</p> <p>Then learners participate to give their opinion.</p> <p>The teacher asks students to guess the topic.</p> <p>Teacher asks them if they know some expressions about the topic. While the learners think about the question, teacher writes the vocabulary on the board and explains the first activity. She first read, and explains the meaning using gestures and gives examples. Then learners read in silent by their own to get the main idea, by putting the correct word in the correct column. Teacher gives them time and monitors the activity. The group correct and say the answers.</p>			10min

ACTIVITY 1: COMPLETE.

1. Complete the table using these words and phrases

Flu a headache a broken arm/leg
 a cold a sore throat earache
 a pain in my chest stomachache feel sick
 Food poisoning a high temperature toothache
 backache

10min

ILLNESS	INJURY	SYMPTOM

Learners start the second activity to practice two different dialogs in pairs. First, they practice it in choral repetition.

While-speaking

ACTIVITY 2: DIALOG 2.

Work with your partner and practice the following conversations.

Conversation 1

A: Now, Billy, I'm going to put this thing on your chest. It's called stethoscope. It may be a bit cold.

20min

B: It's cold

A: Now, I'm going to listen to your chest and then to your back, Ok?

B: Yes, doctor.

A: Well done, Billy, you didn't move at all. Now, I want to see your tummy. Lie on the bed for a while, please. Don't fall asleep, all right?

B: I never sleep during the day.

A: Did that hurt?

B: A little

Conversation 2

A: Good morning. Mr. Prescott. What's brought you here today?

B: Well doctor. It's this cold I came to see you about last week

A: Oh, yes. I remember. How are you now?

B: Not so good. I have this pain in the chest now

<p>A: When did it start? B: About two days ago. A: Do you have any phlegm? B: Quite a bit.</p> <p>Learners make a role play following the situations. They create a scenario and perform it in front of the class. Then they correct their mistakes during the feedback.</p>	20min
Post-speaking	
<u>ACTIVITY 3: FREE ROLE PLAY</u>	
3. Make a role play and act out the following situation	
<u>Situation 1</u>	
Student A	
Robert and Johanna decide to go at a restaurant but Robert feels bad. He has a terrible stomachache	
Student B	
Johanna is Robert's friend. She's surprised because Robert has a terrible stomachache and she doesn't know how to do and she calls the waitress.	
Student C	
You are restaurant's waitress. A customer tells you to call a doctor because her friend feels bad. You call an ambulance and you give him first aid.	
<u>Situation 2</u>	
Student A	
He/she is the pharmacist. The chemist's where she works. You should give some advices to a person who comes into the chemists to ask for something to help him/her.	
Student B	
You are a customer and you want to buy a medicine to someone in your family because your child has a high temperature and Diarrhea.	
<u>Situation 3</u>	
Student A	
You are a person who likes sport. One day, you decide to play football with your friends. While you are running you injured your leg. Then you go to a doctor and he/she asks you some questions.	
Student B	
You are a doctor and make some questions to your patient. Then you prescribe a medicine. And you give him/her some advices.	
	20min

Topic			
“JOBS INTERVIEW”			
time	Session		week
90min	04		04
Organizer	Aspect	Standards	Learning outcomes
Oral communication	Speak	Conversation	Talking about jobs interview
METHODOLOGICAL STRATEGIES			time
<ul style="list-style-type: none"> -Students and the teacher great each other. - She introduces herself. -The teacher and the learners establish the rules to the class. -The teacher asks students specific question about the topic: - The teacher uses a situation and make some questions about the topic: <p style="text-align: center;">“JOBS INTERVIEW”</p> <p>Then learners participate to give their opinion. The teacher asks students to guess the topic. Teacher asks them if they know how to do in a job interview. While the learners think about the question, teacher writes some expressions on the board and explains the first activity. She first read, and explains the meaning using gestures and gives examples. They work in pairs to get the main idea, by answering the questions. Teacher gives them time and monitors the activity. The group says the answers.</p>			15min
Pre-speaking			10min
ACTIVITY 1: <u>GIVING OPINIONS.</u>			
<p>1. Discuss</p> <ul style="list-style-type: none"> - In which job can you earn the most money? -Which job is the most stressful? -Which job is the most useful to society? - Do you know anybody who has had to work under conditions like these? -What are the worst conditions you've had to work under? -What do you think is the worst job in the world? <p>Learners start the second activity to practice a dialog.</p> <p>They practice it in choral repetition and in pairs.</p>			20min

while-speaking

ACTIVITY 2: DIALOG

2. Practice the following conversation with a classmate about Billy's job interview.

Billy: I'm sorry I'm late. Is this the right room for...?
Manager: Are you over 18?
Billy: Yes, I am. I'm 19.
Manager: You don't look 19. What are you doing right now?
Billy: I'm a college student in education.
Manager: Ok. What was your last job?
Billy: I worked in a supermarket.
Manager: And how long did you work there?
Billy: A week.
Manager: A week? Have you ever been in trouble with the police?
Billy: The police? No, I haven't.
Manager: Good. Can you start work this Saturday night?
Billy: This Saturday night?
Manager: yes.
Billy: Yes, I can.
Manager: Good. Do you have any questions?
Billy: yes. Is this the right room for...?

20min

Learners make a role play following the situations and using the vocabulary that they learnt before. They perform it in front of the class and the teacher gives them a feedback.

post-speaking

ACTIVITY 3: FREE ROLE PLAY

3. Look at the three Job ads and choose one. Think about these things:

20min

Situation 1

The International School of English Receptionist wanted to deal with enquiries, give information and enroll students

Horizon Children's Summer School Requires enthusiastic helpers to supervise groups (6-15) during afternoon activities

**Wessex university Department of
Languages**

Is looking for foreign students to provide
speaking practice to University students
learning foreign languages

Student A:

- Why you would be good for the job?
- What experience or qualifications do you have?
- Why do you want the job?
- What question may the interviewer ask you? □ What questions do you want to ask the interviewer?

Student B:

- What does the job involve?
- What kind of person do you want?
- What questions are you going to ask the interviewee?
- What questions might the interviewee ask you?

Situation 2

The council flat is organizing a Festival in your city. They are searching receptionists responsible and dynamic who speak a foreign language because they invite tourist people for the anniversary in your city.

Student A

You are the person who makes the interview and you ask him/her questions related to the job you tell him/her about the festival. You decide if the people get the job.

Student B

You read the advertisement in the newspaper and decide to make your file to get the job. You present to the interview and tell him/her your experience and why you want to get the job.

--	--

Topic			
“ Bullying ”			
Time	Session		Week
90min	05		05
Organizer	Aspect	Standards	Learning outcomes
Oral communication	Speak	Conversation	Selects a situation using a correct pronunciation.
METHODOLOGICAL STRATEGIES			time
<p>Students and the teacher great each other. She introduces herself.</p> <p>-The teacher and the learners establish the rules to the class.</p> <p>The teacher uses some pictures to receive learners information about the topic:</p> <p style="text-align: center;">“ Bullying ”</p> <p>-Then learners participate to give their opinion.</p> <p>-The teacher asks students to guess the topic.</p> <p>Teacher asks them about the situation in the pictures. While the learners think about the question, each student expresses their opinions. Then the teacher explains the first activity. She first read, and explains the meaning using gestures and gives examples. Then they work in pairs to get the main idea, by matching the words with the right meaning. Teacher gives them time and monitors the activity. The group correct and say the answers. Finally, students practice the pronunciation in choral repetition.</p>			15min
Pre-speaking			
ACTIVITY 1: MATCHING.			
<p>1. Match each word on the left with the correct definition on the right.</p> <p>1. Bully someone physically, verbally, or socially</p> <p>2. Bullying someone else</p> <p>a) behaviour that harms or threatens to harm</p> <p>b) having influence or domination over</p>			20min

<p>3. Exclude influence</p> <p>4. Harassment someone by fear</p> <p>5. Humiliate torment someone</p> <p>6. Intimidate intended to hurt or embarrass that person</p> <p>7. Power or control self-esteem</p> <p>8. Put-downs</p> <p>9. Retaliate</p> <p>10. Rumours</p>	<p>c) to frighten someone in order to force or</p> <p>d) a person who uses strength or power to control</p> <p>e) repeated attacks, usually verbal, intended to</p> <p>f) stories about someone that may not be true,</p> <p>g) to make someone feel embarrassed or lose</p> <p>h) to say bad things about someone else</p> <p>i) to repay or get revenge</p> <p>j) to leave out</p>	<p>20min</p>
<p>While -speaking</p>		
<p><u>ACTIVITY 2:</u></p> <p>2. Read the dialogue and practice with your partner</p> <p>The victim is in an empty locker-room after gym class. The bully walks around the corner and looks to see if anyone is looking. He then walks behind the victim and aggressively bumps into him.</p> <p>Victim: "Why can't you just leave me alone? What do I have to do?"</p> <p>Bully: "You must do everything what I say."</p> <p>Victim: "Well that's not going to happen. I'm going to talk to my parents everything</p> <p>Bully: "You do and you're dead!"</p> <p>Victim: "Alright. I won't say anything."</p> <p>Learners practice the pronunciation and performance it in front of the class in pairs. Then they give their opinion about the situation.</p>		<p>20min</p>
<p>post-speaking</p>		

ACTIVITY 3: FREE ROLE PLAY

3. Make a conversation by using your imagination

Scenario 1:

-Everyday Pablo (bully) steals Rodrigo's lunch (victim) from his locker. He is tired of going the rest of the day hungry but does not know how he can stop Pablo. How can Pablo resolve this problem?

Scenario 2:

-At least once a week, Beto waits for Juan after school and physically hurts him. Juan has never figured out why Beto has a problem with him and always hurts him. Juan feels that he cannot go to any teacher because Beto is a good student and all of the teachers love him.

Scenario 3:

- Your older sister or brother keeps hitting and kicking you when nobody is looking and tells you that if you tell anyone she / he will just hurt you more. What should you do?

Scenario 4:

-A new boy in your class is refugee. You always say racist things to him, make fun of his English and tell him to go back home. What should you do?

Learners use the vocabulary learnt during the class and their previous knowledge.

The teacher gives them time and monitors the activity.

Then they performance it in front of the class and receive a feedback to correct some mistake.

Topic			
“ Go Shopping ”			
Time	Session		Week
90min	06		06
Organizer	Aspect	Standards	Learning outcomes
Oral communication	Speak	Conversation	- Talking about go Shopping.
METHODOLOGICAL STRATEGIES			time
<ul style="list-style-type: none"> -Students and the teacher great each other. She introduces herself. - The teacher and the learners establish the rules to the class -The teacher asks students specific question about the topic: <li style="padding-left: 40px;">-The teacher make a situation using some materials as clothes to motivate them and give information about the topic: <li style="padding-left: 80px;">“Go Shopping” -Then learners participate to give their opinion. The teacher asks students to guess the topic. -Teacher asks them if they some expressions about the topic throw a real situation. Learners say their answers; teacher writes some expressions on the board and explains the first activity. She first read, and explains the meaning using gestures and gives examples. Then learners read in silent by their own to get the main idea, by matching the sentences with the right meaning. Teacher gives them time and monitors the activity. The group correct and say the answers. Finally, students practice the pronunciation in choral repetition. 			15min
			10min

Pre-speaking

ACTIVITY 1: MATCHING.

1. Matching the shopping conversation.

- A: Good morning.
- B: I'd like two bottles of wine.....
- A: It's 50.00 soles.
- B:
- A: I'm sorry. It's my best price at this time.
- B: Here is my money and please pack me these things.
- A:
- B: Could you give me any discount?
- A: Yes, madam..... B: I'm looking for a mobile phone.
- A: What style would you like?
- B:...How much does it cost?
- A:
- B: I'll take them.
- A:.....

- 2.
- a. Answer What are you looking for?
- b. Can you give me any discount?
- c. Thank you. Come back soon.
- d. Anything else?
- e. OK you can have it for 60.00 soles.
- f. It's 75 soles
- g. I like summer style.
- h. How much does it cost?...

20min

Learners start the second activity to make a role play in pairs. They follow the sequence of the situation. The teacher gives them time and monitor. Then they perform it in front of the class

While-speaking

ACTIVITY 2: ROLE PLAY (Guided role play)

2. Work in pairs by looking at the information scripts, and then help each other making the shopping conversation.

Student A is a shop keeper and student B is a customer, finally take turn practice speaking.

Student A

- A: Greet the customer
- A: Ask for color / size
- A: give T- shirt to customer
- A: Say where the fitting room
- A: Ask for trying on
- A: Say the price

Student B

- B: Say want to buy a T-shirt
- B: Say like yellow color and size
- B: Ask to try on
- B: try on
- B: Say it fit fine / ask for price
- B: Ask to bargain the price

20min

<p>A: Say can give 10 % discount keeper</p> <p>B: Give money to shop</p> <p>Learners perform it in the class and the teacher corrects them some mistakes.</p> <p style="text-align: center;">ACTIVITY 3: <u>FREE ROLE PLAY.</u></p> <p>2. Choose a role card and make a conversation by using your imagination</p> <p>Role Card 1 Card A1: You are a shopkeeper. You have the following in stock: T-shirt, blouse, dress. Greet the customer and try to sale your products. You can lower the price 10 % Card B1: You go to the shop and you want to buy: - A blouse: color and size -A dress: color and size, etc. You try to bargain the price and take both blouse and dress.</p> <p>Role Card 2 Card A2: You are the shoe's seller, having many kinds of shoes in stock: sport shoes, high heel shoes, and sandal. Greet the customer and let him try on the shoes. You can't lower the price because they are on sale. Card B2: You are the customer. You want to buy a pair of sport shoes. You try on them and bargain the price.</p> <p>Role Card 3 Card A3: You are the shop keeper of fruit shop. You have many fruit; mangoes, oranges, apples, grapes and bananas. You greet and ask the customer, what kinds of fruit s/he wants and how many kilos. Card B3: You are Mayra, going to the market to buy a kilo of grapes and 2 kilos of oranges. You ask and bargain the price.</p> <p>Learners use the vocabulary learnt during the class and they make a role play following the situation and the materials given by the teacher. They create a scenario according to the situation.</p>	<p>20min</p>
---	--------------

Topic			
“GAMBLING”			
Time	session		week
90min	01		07
Organizer	Aspect	Standards	Learning outcomes
Oral communication	Speak	Conversation	. Expresses his/her ideas in a situation using a correct pronunciation, intonation, and fluency.
METHODOLOGICAL STRATEGIES			time
<ul style="list-style-type: none"> - Students and the teacher greet each other. She introduces herself. - The teacher and the learners establish the rules to the class -The teacher asks students specific question about the topic: -The teacher makes a situation using some materials as clothes to motivate them and give information about the topic: <p style="text-align: center;">“GAMBLING”</p> <p>Teacher asks them some questions about gambling. While the learners think about the question, teacher writes their answers on the board. Then they start doing the first activity. She first read, and explains the meaning using gestures and gives examples. Teacher gives them time and monitors the activity. The group says the answers.</p>			15min
Pre-speaking			
<p style="text-align: center;">ACTIVITY 1: <u>GIVING OPINIONS</u></p> <p>1. Discuss and answer these questions:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Have you ever been to a casino? b) Have you ever bet money on a game? c) Why do people gamble? <p>Learners start the second activity by matching the correct word to the sentences. The teacher gives them time and monitor. Then they correct their answer if the sentences are correct.</p>			10min

While-speaking

ACTIVITY 2: MATCHING

2. Match each word on the left with the correct definition on the right.

- | | |
|------------------------|---|
| 1. Gambling | a. not allowed |
| 2. Compulsive gamblers | b. a place for gambling. |
| 3. Fortune | c. the act of gambling on something |
| 4. Broke | d. to make something lawful. |
| 5. Betting | e. a person who cannot stop gambling |
| 6. Casino | f. a large amount of wealth. |
| 7. Bookmakers | g. to lack money. |
| 8. Prohibit | h. a game involving high risk and high returns. |
| 9. Legalisation | i. a person who accepts and pays of bets. |

20min

Learners practice a dialogue given by the teacher to practice the pronunciation in choral repetition and in pairs.

While-speaking

ACTIVITY 3: ROLE PLAY

3. Practice the following conversation.

Two friends are talking about indoor games.

Andrew: I'm so bored and my mother doesn't want me to play outside. She says there are a hundred things to play inside.

Kevin: A hundred? Like what?

Andrew: She likes board games or indoor activities!

Kevin: Board games! I like them. Let's play chess or checkers. I'm very good at chess.

Andrew: I'm very bad at it. Listen. Let's play cards. I know a cool game: Snap. Do you know how to play it?

Kevin: Snap? No.

Andrew: All we need is a deck of cards. Do you have one?

Kevin: Wait... Here. Show me.

Andrew: Listen. Shuffle and divide the deck into two equal parts, one for you and one for me.

Kevin: Good, but then we play MONOPOLY. Ok?

20min

Andrew: Fine. Hey, wait. I don't know how to play MONOPOLY.

Kevin: Ok, I'll show you.

Learners use the vocabulary learnt during the class and make a role play following the situation. The teacher gives them time and monitors the activity. Then they perform it in front of the class and receive a feedback

Post-speaking

ACTIVITY 4: FREE ROLE PLAY.

1. Work with your partner or group. Create a scenario following the situations.

Situation 1

Student A: You are desperate and you don't know what to do. You don't have money to pay your debt. But you have a little money in your pocket and you decide to go to a casino. You find a friend and play together. Finally, you win 300 soles.

Student B: You propose to your friend to play together but he's afraid to lose everything. You cheer him/her up. Then he/she wins and you decide to invite him/her each weekend.

Situation 2

Student A: You invited a friend to your house at Saturday night. You are a good gambler and love playing cards. You decide to bet \$200 for each round. You are winning but at the end you lost all your money.

Student B: Your friend has invited you to his/her house to play cards. You tell him/her that you don't know how to play because you are a "bad gambler". Your friend convinces you and you go to him/her house. Finally, you win all the money because you are a good gambler too.

Situation 3

Student A: Tonight, there is a match on TV about Peru vs. Bolivian. You invited your friends at home to watch it. You are very excited and you tell your friends that Peru is going to be the winner 3-0 you said.

Student B: You are very excited, too! And you have an idea to propose your friends. You tell them that it is going to be a two-all draw and you bet \$10 for the winner but your friends don't agree with you.

Student C: You tell them that Bolivian is going to be the winner 2-1 and you bet them \$50 too. Finally, you win the money and invited them to a disco.

20min

Topic			
“Festivities in Loreto”			
Time	Session		Week
90min	08		08
Organizer	Aspect	Standards	Learning outcomes
Oral communication	speak	Conversation	Selects and describes a tourist place using a correct pronunciation, intonation, and fluency.
METHODOLOGICAL STRATEGIES			time
<p>Students and the teacher great each other. She introduces herself.</p> <ul style="list-style-type: none"> - The teacher and the learners establish the rules to the class -The teacher asks students specific question about the topic: -The teacher makes a situation using some materials as clothes to motivate them and give information about the topic: <p style="text-align: center;">“Festivities in Loreto”</p> <p>Then learners participate to give their opinion. The teacher asks students to guess the topic.</p> <p>Teacher asks them some questions about festivity. While the learners think about the question and say the answers to the class. Then teacher explains the first activity. She first read, and explains the meaning using gestures and gives examples. Then learners work in pairs to answer the questions. Teacher gives them time and monitors the activity.</p>			<p>15min</p> <p>10min</p>

Pre-speaking

ACTIVITY 1: GIVING OPINIONS

1. Discuss these questions: 1. What kind of music is popular in Loreto city among the young, the middle-aged and the elderly?
2. What type of music is played at festivals in your region?
3. Do you know any famous festivities in Loreto? When and where do they happen?

Learners start the second activity to fill the blanks by putting the correct word to the sentences. The teacher gives them time and monitor. Then they correct their answer if the sentences are correct.

While-speaking

ACTIVITY 2: FILLING THE GAPS

2. Look at the words below and find the answer to each statement.

. Carnival in Loreto . San Felipe and
Santiago. Holy Week . San Juan
Patron Saint .Contamana .Tourist
Week La Purisima

- a. Religious Festival, celebrated in honor to the Virgin Inmaculate Conception. The local residents participate in diverse folkloric and cultural activities. _____
- b. Is a religious festival, families usually take a walk in the countryside, they organize dances, etc.

- c. Popular celebration, according to the ancient populations, when the demons are free, this is why they dress up as devils for the celebration. _____ ç
- d. Since 1807, it is celebrated with sport activities from 08/13 th _____
- e. It is a religious festival celebrated with processions. You can enjoy typical dishes made from palm tree heart and fish. _____
- f. Religious festival in honor to the Patron Saint of the town of Nauta. Province of Loreto.

Learners practice a conversation in pairs. First, they practice it in choral repetition. Then the teacher gives them time and monitors the activity. Learners perform it in front of the class.

20min

20min

ACTIVITY 3: ROLE PLAY

1. Perform the following conversation with your classmate.

A: Hi Tim! What are you doing this weekend?

B: Not a lot. Actually, I'm probably having a quiet weekend at home alone.

A: Why don't you come round to my house? I'm inviting a few friends to go to Nauta.

B: I'm not sure. I'm quite tired.

A: cheer up! It's going to be wonderful

B: Well, I'm not sure but if I finish my homework I'll call you.

A: Great!

Learners use the vocabulary learnt during the class and their previous knowledge. They make a free role play using the situations. They perform it in front of the class and the teacher gives them a feedback.

Post-speaking

ACTIVITY 4: FREE ROLE PLAY.

3. Work with a partner. Each of you think of a different place or village that you know

Imagine you have on holiday.

Situation 1

1. Student A

First, decide which place you'd like to go to. Make notes on where, and why. Also make notes on why you don't want to go to the other places.

2. Student B

Decide on one place to visit. Try to convince your classmate that your choice is best. Tell him/her why you decided not to go to the other places.

Situation 2

1. Student A

2. You are a foreign tourist. You have just two or three days to see B's place.

3. Student B

Give advice to student A about the best places to visit. Try to find out first what kind of things student A is interested in.

20min

Topic			
"THE AMAZON"			
Time	Session		Week
90min	09		09
Organizer	Aspect	Standards	Learning outcomes
Oral communication	Speak	Conversation	. Talking about the Amazon.
METHODOLOGICAL STRATEGIES			time
<p>tudents and the teacher greet each other. She introduces herself.</p> <ul style="list-style-type: none"> - The teacher and the learners establish the rules to the class -The teacher asks students specific question about the topic: -The teacher makes a situation using some materials as clothes to motivate them and give information about the topic: <p style="text-align: center;">"THE AMAZON"</p> <p>Then learners participate to give their opinion. The teacher asks students to guess the topic.</p> <p>Teacher asks them about the topic. Learners think about the question and give the answers. Then teacher writes the vocabulary on the board and explains the first activity. She first read, and explains the meaning using gestures and gives examples. They work in pairs to start doing the first activity.</p>			15min
Pre-speaking			10min
ACTIVITY 1: <u>GIVING OPINIONS</u>			
<p>1. In pairs, answer the questions.</p> <p>1. How many natural reserves do you know in your region? Which are they?</p> <p>2. What are the main tourist destinations in your region?</p>			

<p>3. Which place in your region is an area of natural beauty?</p> <p>4. What is the most beautiful landscape you've ever seen?</p> <p>5. Have you ever heard any legend in your region? Do you know any of them?</p> <p>Learners start the second activity to make a dialog in pairs and using the questions in activity n°2. Then they perform it in front of the class. Then the teacher corrects them some mistakes.</p>	20min
<p>While –speaking</p> <p><u>ACTIVITY 2: MAKING A DIALOG</u></p> <p>2. Make a dialogue using the following questions.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 20px auto; width: 80%;"> <p>- What do you think is the future of tourism in your region?</p> <p>-What are some positive and negative effects of tourism in your region?</p> <p>-Would you like to have more tourism in your region? Why? /Why not?</p> </div> <p>Learners create a scenario making a role play following the situation given by the teacher. then they perform it in front of the class and the teacher gives them a feedback.</p>	
<p>Post-speaking</p> <p><u>ACTIVITY 3: FREE ROLE PLAY</u></p> <p>3. Imagine a situation and perform it in front of the class.</p> <p>Situation 1</p> <p>Student A is a tourist. He/she asks for information about tourist places in Iquitos city. Which are the prices and how many days he/she can stay there.</p> <p>Student B is a tourist guide. He/ she tells him/her about tourist places in Iquitos city and when and how to get there. Also he/she shows him/her some pictures.</p> <p>Situation 2</p>	20min

<p>Student A is a tourist. He/she goes to Nanay with a friend. He/she takes some photographs about typical food. Then he/she wants to taste the food but he/she doesn't know what to choose.</p> <p>Student B is a tourist's friend. He/ she recommend his/her friend which food is the most delicious for him/her. Student C is a sales man/sales woman. He/she tells them about the typical food and drinks. Then he/she tries to convince them to buy the most delicious food and tells them how they are prepared.</p> <p>Situation 3</p> <p>Student A is a journalist. He/she is going to present the festival about The Amazon River on TV. He/she informs the population all the activities that happen at the moment. At the end, he/she have the opportunity to interview the Regional President Ivan Vasquez Valera.</p> <p>Student B is the Regional President and accepts the interview and how does he feel to get the Award for the Amazon River and which are the expectations about the tourism in our region.</p>	<p>20min</p>
---	--------------

Topic			
“CRIME AND PUNISHMENT”			
Time	Session		Week
90min	10		10
Organizer	Aspect	Standards	Learning outcomes
Oral communication	Speak	Conversation	Talking about crime and punishment
METHODOLOGICAL STRATEGIES			time
<p>The teacher uses some pictures about the topic.</p> <p>She shows them in disorder and they decide the order of them. Then they say a story looking at the picture:</p> <p style="text-align: center;">“CRIME AND PUNISHMENT”</p> <p>Then learners participate to give their opinion. The teacher asks students to guess the topic.</p> <p>Teacher asks them about the pictures and she writes the vocabulary on the board and explains the first activity. They start doing the first activity and compare their answers. Teacher gives them time and monitors the activity.</p>			15min
Pre-speaking			
<p style="text-align: center;">ACTIVITY 1: MATCHING.</p> <p>1. Look at the words and phrases in the box and answer the questions below:</p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p style="margin: 0;">Judge officer thief jury Police</p> </div> <p>1. Who steals things? 2. Who arrests criminals?</p>			10min

<p>3. Who decides if a criminal is guilty or innocent? 4. Who can decide what punishment to give a criminal, e.g. a fine or a prison sentence?</p> <p>Learners start the second activity making a dialog according to the questions in activity n°2. They work in pairs and perform it in front of the class.</p>	
While –speaking	
<p style="text-align: center;">ACTIVITY 2: <u>MAKING A DIALOG</u></p> <p>2. Work with a partner and discuss these questions.</p> <p>1. What punishment would you give...</p> <p>a) a thief who stole some CDs from a shop? b) a businessman who avoided paying £ 1,000 of taxes?</p> <p>2. Would you consider being a police officer? Why/ why not?</p> <p>3. Do you agree with the idea that people are “innocent until proven guilty”?</p> <p>4. What do you think of the prison system in your country? Learners make a role play using the vocabulary that they learnt before. They following the situations and perform it in front of the class. Then the teacher gives them a feedback.</p>	20min
Post-speaking	
<p style="text-align: center;">ACTIVITY 3: <u>FREE ROLE PLAY</u></p> <p>4. Read the following situations and perform it in front of the class.</p> <p>Situation 1</p> <p>Student A You are in a shop and you see some people steal things. Usually, it’s sweets, but some of them steal bigger things. Then you look a police officer there and you tell him/her what is happened.</p> <p>Student B You are in a shop steals things you put them into your coat. Be careful because there is a police officer too but you are quiet because nobody is looking at you. Then, somebody touches your shoulder and asks you some questions (you are nervous and stutter).</p> <p>Student C You are a police officer. Somebody asks for help because something strange is happening inside the shop. You walk around the shop and see a person who is stealing something and put it in his/her coat. You stand in front of him/her then ask him/her some questions and finally you arrest him/her.</p> <p>Situation 2</p> <p>Student A Yesterday you were in a shop with a friend. Next day, you listen in the radio that a large number of CDs were stolen from a shop in your town yesterday afternoon. Both of you are suspects. The police are going to interview you separately about you were doing during that time. In order to</p>	20min

convince them that you are not the thieves, you need to prove that you were together during that time. You will need to tell them exactly the same things about what you were doing.

Student B You are police officer and you are going to interview two suspects separately about what they were doing during that time. In order to try and prove that one of them committed this crime, you need to show that they are lying about the fact that they were together during this time. You will need to get as much detail as possible and then, decide if they are guilty or are their stories the same?

Situation 3

Student A Your friend is missing. You are at the police station and to tell police officer what happened. Then, decide the relationship of the person to you and when/how they went missing. You received a message from a person who you don't know and him/her ask you for a big amount of money. Start the conversation: Excuse me; I want to report a missing person.

Student B You are a Police officer and a person tells you that somebody is missing. So, prepare some questions and find out about the missing person.