



UNIVERSIDAD
SAN SEBASTIAN

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA DE PEDAGOGÍA MEDIA EN INGLÉS

SEDE DE LA PATAGONIA

PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN DE ANÁLISIS DEL IMPACTO
DE LAS ACTIVIDADES BASADAS EN JUEGOS DE ROLES EN EL
USO DE VOCABULARIO EN LA PRODUCCIÓN ORAL DEL
IDIOMA INGLÉS, EN ESTUDIANTES DE TERCERO MEDIO DE UN
COLEGIO DE LA CIUDAD DE PUERTO MONTT

Tesina para optar al grado de Licenciada en Educación

Profesor guía: Valeria Muñoz Russell

Estudiantes: Ángela Belén Barría Guaiquil

Camila Constanza Fernandoy Ojeda

Evelin Alejandra Nicorehue Ojeda

Puerto Montt, Chile

2019

DERECHO DE AUTOR

©Ángela Belén Barría Guaiquil, Camila Constanza Fernandoy Ojeda y Evelin Alejandra Nicorehue Ojeda.

Se autoriza la reproducción parcial o total de esta obra, con fines académicos, por cualquier forma, medio o procedimiento, siempre y cuando se incluya la cita bibliográfica del documento.

HOJA DE CALIFICACIÓN

En _____, el ____ de _____ del _____, los abajo
firmantes dejan constancia que los alumnos _____,
_____ y _____ de la carrera de
_____ han aprobado la tesis
para optar al título de _____
con, una nota de _____.

Nombre y firma del profesor evaluador

Nombre y firma del profesor evaluador

Nombre y firma del profesor evaluador

AGRADECIMIENTOS

Queremos agradecer de forma grupal a nuestra profesora guía Valeria Muñoz Russell, por acompañarnos y guiarnos en este proceso para alcanzar nuestra meta. Asimismo, queremos dar las gracias al profesor Francisco Maldonado Ulloa por su disposición a ayudarnos cada vez que lo necesitábamos.

Ángela Barría, Camila Fernandoy y Evelin Nicorehue

TABLA DE CONTENIDOS

	Pág.
HOJA DE CALIFICACIÓN	iii
DERECHO DE AUTOR	ii
AGRADECIMIENTOS.....	iii
TABLA DE CONTENIDOS.....	v
ÍNDICE DE TABLAS	viii
RESUMEN.....	ix
ABSTRACT.....	x
CAPÍTULO I: ANTECEDENTES DEL PROBLEMA	1
1.1 Formulación del problema	1
1.2 Propuesta de preguntas de investigación	3
1.3 Justificación	3
1.3.1 Relevancia social	3
1.3.2 Conveniencia	5
1.4 Delimitaciones	5
1.4.1 De lugar y tiempo	5
1.4.2 Condiciones de Validez	5
1.5 Limitaciones.....	6
1.6 Estado del arte.....	6
1.7 Objetivo general.....	8
1.8 Objetivos específicos.....	9
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	10
2.1 Aprendizaje de una lengua extranjera	10
2.2 Inglés como lengua extranjera.....	11
2.2.1 Características del idioma inglés.....	11
2.3 Aprendizaje del idioma inglés	12
2.3.1 Hipótesis de entrada.....	12
2.3.2 Hipótesis del monitor	13

2.3.3 Integración aprendizaje-adquisición	13
2.4 Enfoque comunicativo del lenguaje	14
2.4.1 Enfoque comunicativo y juego de roles	14
2.5 Producción oral del idioma inglés	15
2.5.1 Desarrollo de la habilidad oral	16
2.5.2 Vocabulario en el idioma inglés	18
2.6 Juego de roles	19
2.6.1 Juego de roles y filtro afectivo	20
2.6.2 Juego de roles una herramienta para el aprendizaje colaborativo y significativo.....	22
 CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO	 24
3.1 Paradigma de la investigación	24
3.2 Enfoque de la investigación	24
3.3 Alcance de la investigación	25
3.4 Diseño de la investigación	26
3.5 Unidad de análisis	27
3.6 Población	27
3.7 Muestra.....	27
3.7.1 Tipo de muestreo	28
3.8 Variables.....	28
3.9 Instrumentos de recolección de datos	29
3.10 Confiabilidad y validez de los instrumentos	30
3.11 Descripción de la metodología.....	30
3.12 Plan de acción	31
3.12.1 Prueba de entrada.....	31
3.12.2 Notas de campo	32
3.12.4 Prueba de salida	33
3.12.5 Entrevista de percepción	33
3.12.3 Implementaciones	34
3.12.6 Propuesta de análisis de datos	39

CAPÍTULO IV: CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS.....	41
REFERENCIAS	44
ANEXOS	48
Anexo N°1 Prueba de entrada.....	48
Anexo N°2 Rúbrica de prueba de entrada y salida.....	49
Anexo N°3 Notas de campo	50
Anexo N°4 Entrevista de percepción	51
Anexo N°5 Planificación 1	52
Anexo N°6 Planificación 2	54
Anexo N°7 Planificación 3	56
Anexo N°8 Planificación 4	58
Anexo N°9 Planificación 5	60
Anexo N°10 Planificación 6	62
Anexo N°11 Planificación 7	64
Anexo N°12 Planificación 8	66

ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1a: Resumen de implementaciones.....	35
Tabla 1b: Resumen de implementaciones.....	36
Tabla 1c: Resumen de implementaciones.....	37

RESUMEN

En Chile, existen algunas dificultades con respecto al proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés, una de ellas es la falta de exposición, la cual afecta directamente al aprendizaje del vocabulario de este idioma. Es por esta razón, que el objetivo de esta investigación es “crear una propuesta de investigación que permita determinar el impacto de las actividades basadas en los juegos de roles en el uso del vocabulario en la producción oral del idioma inglés en estudiantes de tercero medio de un colegio particular subvencionado de la ciudad de Puerto Montt”.

Para alcanzar este objetivo, se propuso la administración de una prueba de entrada, luego la implementación de ocho sesiones en donde se utiliza el juego de roles, las cuales deben ser registradas por medio de notas de campo, posterior a esto se aplica la prueba de salida que es idéntica a la de entrada, para que ambos resultados sean comparados y finalmente se realiza una entrevista para recopilar percepciones de los estudiantes.

Dada la triangulación realizada entre el marco teórico, el marco metodológico y el plan de acción, se concluyó que el juego de roles es una buena estrategia para enseñar el idioma inglés, ya que disminuye el filtro afectivo y fomenta la participación.

Palabras claves: juego de roles, filtro afectivo, rol.

ABSTRACT

In Chile, there are some difficulties regarding the teaching learning process of the English language. One of them is the lack of exposure to the language, which directly affects the learning of vocabulary in this language. On account of what has been previously mentioned, the objective of this project is to “create a research design (proposal) that allows to determine the impact of roleplays in vocabulary usage in the oral production of English language in eleventh graders from a semi-private school in Puerto Montt city”.

To reach this objective, there is proposed the administration of a pre test, then, the implementation of eight sessions where the role play is used, these sessions have to be registered through observation charts. After this, the post test is applied, it is important to mention that this one is the same one that the pre test, so that the results can be compared and finally, an interview is carried out in order to collect students perceptions.

Because of the triangulation among the theoretical and methodological framework and the action plan, it was concluded that the role play is an excellent strategy to teach the english language since it lows the affective filter and encourages the participation.

Key words: role play, affective filter, role.

CAPÍTULO I: ANTECEDENTES DEL PROBLEMA

1.1 Formulación del problema

Aprender el idioma inglés es una herramienta fundamental para desenvolverse en el mundo globalizado donde la tecnología, la comunicación e interacción juegan un rol preponderante. En este contexto, el Ministerio de Educación chileno plantea que “el propósito es que las y los estudiantes continúen desarrollando las habilidades del inglés para poder comunicarse en situaciones similares a las de la vida real y acceder a diversos conocimientos que contribuyan a su vida académica o laboral futura” (MINEDUC, 2015, p. 216). No obstante, las prácticas en la enseñanza del idioma dan énfasis a la traducción, repetición y el uso constante de las estructuras gramaticales, lo cual genera una contradicción puesto que este no es el enfoque al que apuntan los objetivos del Ministerio de Educación (Yilorm, 2016).

En el proceso de aprendizaje del inglés, profesores y estudiantes se encuentran con diferentes dificultades con las cuales lidiar, tales como la motivación, los materiales, tiempo, la autoestima y la cantidad de exposición que los estudiantes tienen en la lengua extranjera. Según Arévalo y Briesmaster (2018) esta última es una de las mayores problemáticas asociadas a la obtención de vocabulario y producción oral del idioma inglés, puesto que los estudiantes sienten que no cuentan con situaciones comunicativas en inglés suficientes como para producir en el idioma en cuestión.

La falta de exposición al idioma inglés afecta el íntegro desarrollo de las cuatro habilidades de este, las cuales son escuchar, hablar, escribir y leer. En la investigación de Quidel, del Valle, Arévalo, Ñancucheo y Ortiz (2014) realizada en la ciudad de Temuco en Chile, se dio a conocer que, en un muestreo de 20

estudiantes, 14 habían estado expuestos al lenguaje oral auténtico, sin embargo, solo como oyentes y no como participantes reales de la comunicación, por lo cual solo el 50 por ciento de los participantes logró responder el KET de manera satisfactoria.

Esta problemática, perjudica directamente al aprendizaje de vocabulario del idioma inglés, puesto que según Mogrovejo, Mamani y Tipo (2019) la exposición al idioma, es estrictamente necesaria para el aprendizaje del vocabulario, tal como queda evidenciado en los resultados de su investigación donde los estudiantes luego de estar expuestos a 20 sesiones de la técnica didáctica de “Juego y Simulación de Programas Concurso de Televisión”, aumentaron en más de un 80 por ciento el promedio de estudiantes con nota aprobatoria.

De acuerdo con lo que plantea Yilorm (2016) los estudiantes no necesitan clases memorísticas para aprender el idioma inglés, sino que más bien motivadoras para llevar a cabo la producción oral del idioma. Por esto mismo, la implementación de nuevas técnicas y estrategias es necesaria para el desarrollo de las habilidades del idioma inglés y así potenciar en los estudiantes la creatividad del uso del idioma, ya que el profesor no es el único que posee y puede transmitir conocimientos y los libros no son la única herramienta para el aprendizaje.

Cabe destacar que a pesar de que se promuevan actividades en parejas y trabajos grupales, estos no son llevados a cabo en su totalidad y en definitiva no cumplen con los objetivos productivos de las clases, lo cual impide a los estudiantes tener una formación integral en relación a las cuatro habilidades del lenguaje. Por otro lado, el material didáctico que se les entrega a los estudiantes carece de contexto y se basa mayormente en la gramática del idioma, a pesar de las modificaciones que se han hecho en el currículo a través del tiempo (Yilorm, 2016).

1.2 Propuesta de preguntas de investigación

¿Cuán pertinente es la creación de una propuesta investigativa basada en actividades de juegos de roles que permita determinar el impacto en el uso de vocabulario en la producción oral del idioma inglés, en estudiantes de tercero medio de un colegio particular subvencionado, de la ciudad de puerto Montt?

Preguntas directrices

- ¿Cuán pertinente es la estructura de la propuesta del plan de acción que permita potenciar el uso preciso y el aumento de vocabulario en la producción oral del idioma inglés por parte de estudiantes de tercero medio?
- ¿Cuán adecuada es la propuesta de instrumentos elaborados para identificar el uso preciso del vocabulario y el aumento de este en la producción oral del idioma inglés por parte de estudiantes de tercero medio?
- ¿Cuán adecuada es la propuesta de instrumentos elaborados para identificar la percepción por parte de estudiantes de tercero medio respecto a las actividades basadas en juegos de roles que favorecen al uso del vocabulario en la producción oral del idioma inglés?

1.3 Justificación

1.3.1 Relevancia social

Esta investigación se justifica bajo el alero de la relevancia social que implica que los estudiantes puedan expresarse verbalmente haciendo uso del idioma inglés en situaciones cotidianas y de carácter familiar. Por esta razón, se

escogió la estrategia basada en juego de roles para promover y alcanzar el objetivo que esta investigación propone.

Una de las problemáticas que afecta al hecho de que los estudiantes no puedan expresarse oralmente en el idioma es que el objetivo establecido en el currículum nacional por el Ministerio de Educación menciona que los alumnos aprendan el idioma y lo utilicen como una herramienta para desenvolverse en situaciones comunicativas simples de variada índole (MINEDUC, 2015). Sin embargo, el énfasis que se da en las pruebas nacionales estandarizadas de esta asignatura, esta en escuchar y leer como lo deja en manifiesto la prueba SIMCE.

En el año 2014, el SIMCE midió solamente comprensión lectora y comprensión auditiva, dejando de lado la producción oral y escrita. Asimismo, la prueba demostró que los resultados en dichas habilidades fueron bajos, ya que los terceros medios obtuvieron 51 puntos en promedio de los 100 que tenía en total la prueba (Agencia de Calidad de la Educación, 2015). La prueba se volvió a aplicar en el año 2017, las habilidades evaluadas no variaron y el promedio obtenido fue exactamente igual al del SIMCE anterior para el mismo nivel, demostrando nuevamente que los conocimientos del idioma inglés de los estudiantes son bajos (Agencia de Calidad de la Educación, 2019).

Yilorm (2016) evidencia que las clases repetitivas y basadas en estructuras gramaticales no contribuyen al desarrollo de todas las habilidades. Frente a esto, Rojas y Villafuerte (2018) plantean que el juego de roles es una estrategia contribuye al desarrollo de habilidades comunicativas, ya que esta ofrece oportunidades para practicar una lengua foránea socialmente con los pares. El juego de roles ofrece ambientes de aprendizajes apropiados en los cuales los estudiantes participan sin miedos para practicar el inglés de una manera más realista. Además, esta estrategia ayuda a mejorar las habilidades verbales aun cuando esta promueve el caos entre los estudiantes.

La implementación del juego de roles se llevará a cabo para observar el impacto que estas actividades produzcan en el uso y pertinencia del vocabulario aprendido en la comunicación oral del idioma inglés y que pueda ser utilizado de manera simple en contextos reales.

1.3.2 Conveniencia

Esta propuesta de investigación pretende ser beneficiosa para el aprendizaje de vocabulario a través de la implementación de los juegos de roles, el cual busca aumentar el uso de vocabulario y la precisión en el uso de este a través de la producción oral de los aprendices de una lengua extranjera, además de promover la participación, colaboración y autoconfianza.

1.4 Delimitaciones

1.4.1 De lugar y tiempo

Esta investigación se pretende llevar a cabo en un establecimiento de la ciudad de Puerto Montt de dependencia particular subvencionado. Se estima que la implementación de este proyecto de investigación se realice dentro de un periodo de tres meses aproximadamente.

1.4.2 Condiciones de Validez

Los resultados de esta investigación serán válidos solo para los estudiantes de la muestra seleccionada, porque se trata de una muestra dirigida de un tercero medio de un colegio particular subvencionado de la ciudad de Puerto Montt.

1.5 Limitaciones

Al aplicar esta propuesta de investigación posiblemente se encontrará una serie de limitaciones tales como tiempo, ya que las intervenciones pueden ser postergadas debido a actividades exclusivas de los establecimientos. De espacio, en caso de no contar con un lugar adecuado para desarrollar las actividades de juego de roles. Otra limitación sería de recurso humano, en el caso de que alguno de los estudiantes tuviera algún problema de salud y no pudiese asistir a las intervenciones; de recursos materiales, en caso de no contar con los elementos necesarios y en buen estado para poder realizar las actividades, como, por ejemplo, proyectores, pizarras y computadores.

Una más de las limitaciones que se podría encontrar es que el profesor guía del establecimiento donde se implementará el proyecto de investigación, represente la máxima autoridad dentro de la sala de clases, pudiendo causar confusión a los estudiantes. Por otro lado, a raíz de que en los últimos años se han llevado a cabo manifestaciones y suspensión de actividades por parte de los docentes y estudiantes puede que esto sea un impedimento para desarrollar la actividad de juego de roles de manera propicia. Además, cabe la posibilidad de que los estudiantes no respondan de manera positiva a la estrategia que se implementará, puesto que será algo nuevo e inusual para ellos.

1.6 Estado del arte

El tema de los juegos de roles, como tal, ha sido poco investigado. Sin embargo, para esta investigación se recolectaron estudios de tópicos relacionados con los juegos de roles, tales como el uso de rutinas que fuerzan la comunicación hablada y el trabajo en parejas o equipos como facilitador del aprendizaje de otra lengua.

En la investigación realizada por Arévalo y Briesmaster (2018) se reportó que las rutinas de pensamientos creativos (como lo son los juegos de roles), aplicadas en las clases de inglés tienen una gran importancia en el desarrollo de la coherencia y la interacción comunicativa. Así como también, en la comunicación oral en general, lo cual quedó demostrado en el cambio que los estudiantes obtuvieron desde la prueba diagnóstica a la prueba final.

A raíz de la investigación realizada por Araujo (2017) se plantea que la habilidad oral en el aprendizaje de un idioma es una de las más complejas a desarrollar debido a que los estudiantes tienden a tartamudear en la lengua extranjera. Según el mismo autor, diversos factores influyen en dicha situación, pero una de las principales razones es la ansiedad que experimentan los estudiantes al estar en una situación comunicativa en la que creen no tener herramientas para poder interactuar eficazmente. Debido a esto, en el transcurso de los años se han llevado a cabo diversas investigaciones acerca de cuál es la estrategia o actividad oral adecuada para lograr la meta comunicativa.

En la investigación mencionada anteriormente se llevó a cabo la implementación del juego de roles para observar si había un cambio en la habilidad comunicativa en el aprendizaje de una lengua extranjera en actividades con vacío de información, de la cual se concluye que las actividades de juego de roles ayudan a desarrollar la expresión oral haciéndolas más auténticas y realistas en el aprendizaje de lenguas (Araujo, 2017).

En el estudio realizado por Lizasoain, Ortiz, Walper y Yilorm (2011), sobre la instrucción de técnicas teatrales (tomando el juego de roles como piedra angular) para la enseñanza/aprendizaje de una lengua extranjera, se concluyó que mediante la actuación del lenguaje, los estudiantes pudieron experimentar lo que se espera que experimenten en un futuro, lo cual es justamente actuar el lenguaje convirtiendo la lengua extranjera en conocimiento y acción, permitiendo que se comuniquen en forma real con sus compañeros y profesores. Asimismo,

se pudo observar un aumento en la motivación, bajos niveles de ansiedad y de frustración; aumento de la autoestima y de la seguridad, todo esto complementado con el uso simultáneo de la lengua extranjera.

En este contexto Lizasoain et al., (2011) posiciona como el resultado más importante de su investigación el hecho de que todos los conocimientos y competencias adquiridas son transferibles a la vida real contribuyendo a mejorar el uso del vocabulario y al mismo tiempo la comunicación en sentido global.

En un estudio realizado por Oradee (2012) un grupo de 49 estudiantes fueron expuestos a clases netamente comunicativas para evaluar el progreso de la habilidad en la comunicación oral. Las estrategias utilizadas correspondientes a la discusión, solución de problemas y juego de roles arrojaron positivos resultados no tan solo en la competencia comunicativa de los aprendices, sino que también en su actitud hacia las actividades de este tipo. Se pudo observar que al agrupar a los estudiantes según su nivel de competencia comunicativa (alta, mediana, baja) para desarrollar una actividad en conjunto, como por ejemplo ordenar comida o mantener una conversación telefónica, se entregan a los aprendices variadas oportunidades para la colaboración y ayuda mutua para lograr un objetivo. Esto, en consecuencia, disminuye la inseguridad y miedo al cometer errores al hablar, generando así una atmósfera óptima para el desarrollo de dicha habilidad.

1.7 Objetivo general

Crear una propuesta de investigación que permita determinar el impacto de las actividades basadas en los juegos de roles en el uso del vocabulario en la producción oral del idioma inglés en estudiantes de tercero medio de un colegio particular subvencionado de la ciudad de Puerto Montt.

1.8 Objetivos específicos

- Estructurar una propuesta de plan de acción que permita potenciar el uso preciso y el aumento del vocabulario en la producción oral del idioma inglés por parte de estudiantes de tercero medio.
- Elaborar una propuesta de instrumentos que permitan identificar el uso preciso y el aumento del vocabulario en la producción oral del idioma inglés por parte de estudiantes de tercero medio.
- Elaborar una propuesta de instrumentos que permitan identificar la percepción respecto a las actividades basadas en juegos de roles que favorezca el uso del vocabulario en la producción oral del idioma inglés, por parte de estudiantes de tercero medio.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1 Aprendizaje de una lengua extranjera

La enseñanza y aprendizaje de un segundo lenguaje se refiere a la enseñanza o aprendizaje de una lengua no nativa fuera del contexto donde comúnmente se habla. Desde esta perspectiva, es necesario hacer una distinción entre segunda lengua y lengua foránea. Una segunda lengua implica que el estudiante resida en un ambiente donde el lenguaje que se desee adquirir sea el común para tal sociedad. Por otro lado, el lenguaje es considerado como foráneo si este es aprendido principalmente en salas de clases y además no se habla en la sociedad donde ocurre la enseñanza (Moeller y Catalano, 2015).

Adicionalmente, los mismos autores se refieren a la importante distinción entre adquisición y aprendizaje, refiriéndose a el primero como el proceso de aprender la primera y segunda lengua naturalmente sin instrucción formal, mientras que el aprendizaje está reservado al estudio formal de una segunda lengua o lengua foránea en torno al aula. Con respecto a lo antes mencionado, existen distintos métodos para enseñar y aprender una lengua extranjera, tales como el método audio-lingual, de gramática y traducción, método comunicativo, entre otros. De acuerdo a lo mencionado por Bueno y Martínez (2002), a pesar de que existen diferentes factores (internos y externos) que inciden en el aprendizaje de una lengua, el método de enseñanza, independiente de cuál se use, se puede convertir en el mejor aliado del profesor, siempre y cuando este obedezca a las necesidades de los alumnos y cumpla con los objetivos que se pretende lograr.

2.2 Inglés como lengua extranjera

El idioma inglés como lengua foránea o extranjera es principalmente conocido como el idioma de los comerciantes, administrativos e instituciones educativas. Este idioma posee variedades geográficas que definen una comunidad del habla, lo cual puede ser motivador para el individuo a partir de la idea de pertenecer a una comunidad en particular. La motivación para aprender una lengua extranjera puede ser por dos razones: instrumental o integradora. La primera se refiere a la necesidad de aprender el idioma para fines educativos, como, por ejemplo, ser capaz de leer un libro o comunicarse con personas que hablen el otro idioma. El segundo se refiere más bien a la idea de entender el idioma, las actitudes y la cosmovisión de la comunidad en donde se habla el idioma (Broughton, Brumfit, Flavell, Hill y Pincas, 2003).

Los autores también señalan que a pesar de que el idioma inglés en general se enseña como lengua foránea en las escuelas, a menudo ampliamente, no juega un rol esencial en la vida nacional o social de los individuos, ya que para poder desenvolverse en el país en donde viven no lo necesitan, pero se enseña para entregarles herramientas comunicativas que puedan servirles a la hora de enfrentarse con hablantes de la otra lengua.

2.2.1 Características del idioma inglés

Según Broughton et al. (2003) el idioma inglés tiene dos características primordiales que lo hacen complejo a la hora de enseñarlo, las cuales son: productividad y complejidad estructural. La primera se refiere a la habilidad de hablar, producir el idioma e incluir a su vocabulario expresiones o palabras nuevas que van surgiendo con los años, mientras que la segunda hace referencia a la estructura del idioma, al cómo se ordenan las palabras para que el mensaje sea claro y entendido por todos.

2.3 Aprendizaje del idioma inglés

Es importante enfatizar que, al momento de adquirir una nueva lengua, sea la nativa o una segunda lengua, el cerebro debe pasar por algunas fases de entendimiento siendo la primera de estas la competencia lingüística, para luego pasar a la actuación lingüística. Barón y Müller (2014) se refieren a la competencia como la capacidad que tienen los hablantes oyentes de asociar sonidos y significados a reglas inconscientes y automáticas. Esto quiere decir que la competencia no es algo que se puede enseñar por medio de repeticiones o ejercicios, muy por el contrario, es algo que se adquiere de manera innata a través de la exposición.

Para Krashen (2009) la adquisición del lenguaje es algo que ocurre subconscientemente. Podemos creer estar teniendo una conversación, leyendo un libro, viendo una película, por supuesto que eso es lo que estamos haciendo, pero el mismo tiempo, podríamos estar adquiriendo un idioma. Con esta idea lo que el autor busca es contrastar el aprendizaje de un idioma con la adquisición de un idioma, su principal diferencia es el hecho de que el aprendizaje es algo que se realiza de manera consciente, mientras que la adquisición es algo subconsciente que simplemente es internalizado.

2.3.1 Hipótesis de entrada

De acuerdo con lo enunciado por Contreras (2012), la hipótesis de entrada de Stephen Krashen se refiere a la exposición del estudiante a muestras del lenguaje meta que vayan un poco más de su nivel actual de competencia lingüística. Es así como el significado de las palabras se sobrepone a las estructuras gramaticales. Sin embargo, MINEDUC (2015) especifica que el inglés en Chile se enseña como lengua extranjera, por lo cual la exposición se ve limitada, ya que la cantidad de horas a la semana que los estudiantes tienen de la asignatura de inglés constituye un factor importante en la adquisición del idioma de los estudiantes. Por lo tanto, es imperativo encontrar un balance entre

lo que los alumnos pueden aprender de manera tradicional y lo que pueden adquirir por medio de la exposición.

2.3.2 Hipótesis del monitor

La respuesta a la necesidad mencionada en el punto anterior se encuentra en “la hipótesis del monitor de Krashen”, respecto a esto Contreras (2012) afirma que esta hipótesis se trata del aprendizaje de reglas gramaticales, que tienen la única función de corregir, modificando enunciados que no estén de acuerdo con las reglas aprendidas. En consecuencia, una vez que los aprendices se sienten dispuestos a producir mensajes, también deberían estar preparados para poder identificar errores en su producción y así ser ellos mismos quienes saquen sus propias conclusiones.

2.3.3 Integración aprendizaje-adquisición

Existen variadas estrategias con las que se pueden integrar la adquisición y el aprendizaje. Rueda y Wilburn (2014) proponen que una buena forma de fomentar la adquisición del lenguaje es a través del juego, ya que el juego es una actividad inherente al ser humano. El aspecto lúdico es la principal vía mediante la cual el ser humano se comunica, explora su entorno, comprende cómo es el mundo y se integra a él. El uso del juego para la exposición al lenguaje meta constituye una poderosa herramienta que fomenta no solamente la comprensión de una lengua, sino que también la producción.

Así pues, el uso de los juegos de roles es una estrategia que se ajusta a la adquisición y aprendizaje de una lengua extranjera, sobre todo cuando las oportunidades de los estudiantes a conversaciones reales con hablantes del idioma son escasas, ya que este tipo de juegos anima a que los educandos se atrevan a utilizar su conocimiento y a la misma vez les entrega nuevo vocabulario que puede surgir desde sus pares; está claro que este tipo de juegos no se tratan de una situación real, a pesar de ello Grande y Abella (2010) postulan que durante los juegos de roles, los jugadores pueden experimentar, simular e

interpretar situaciones ficticias en las que pueden sentir mayor implicación que en otras dinámicas.

2.4 Enfoque comunicativo del lenguaje

Basta (2011) plantea que si bien la metodología del enfoque comunicativo comenzó a ser conocida a principios de 1970, fue en 1960 cuando ya se hablaba de una nueva forma de enseñar en Gran Bretaña, lo cual posteriormente se esparció al resto del mundo, a raíz de que la lingüística aplicada cuestionara la teoría de Chomsky (como se menciona en Basta, 2011), la cual señalaba que todos nacemos con una facultad innata de adquirir un idioma, debido a que en nuestro cerebro tenemos un conjunto de reglas sobre el idioma, al cual llamó Gramática Universal. Esto fue puesto en duda, ya que surgió el postulado de que para aprender una segunda lengua (L2) se necesita de un uso creativo del lenguaje, la interacción con otros y del error, no simplemente de estructuras del lenguaje.

De acuerdo con Richards (2006) el enfoque comunicativo se basa principalmente en la premisa de que el lenguaje, en este caso el idioma inglés, se produce al estar expuesto a este de manera significativa. Esto quiere decir que la enseñanza del lenguaje debe tener un contexto que sea lo más real posible para que la comunicación se lleve a cabo y tenga un propósito. Para esto, al estudiante se le debe dar la oportunidad de expresarse en el idioma inglés libremente sin dar énfasis a la forma del lenguaje, sino que más bien a la fluidez y vocabulario; entiéndase por forma a la gramática del idioma, para que de esta manera el estudiante se sienta más cómodo y sea capaz de expresarse de manera competente.

2.4.1 Enfoque comunicativo y juego de roles

El juego de roles y la simulación han sido muy populares en el lenguaje hablado (Harmer, 2001), debido a que los estudiantes tienen el deseo de

comunicar algo, enfocados en el contenido de lo que están expresando, no en la forma del lenguaje en particular. La idea de implementar la metodología del juego de roles es dar a los estudiantes situaciones reales en donde ellos tienen que hacerse entender al usar el idioma inglés, sin ser lo más importante el correcto uso de la gramática, sino que la comunicación y el entendimiento entre ellos.

Según Harmer (2001) este enfoque busca mejorar la habilidad comunicativa del inglés, en donde los estudiantes tienen la posibilidad de usar un lenguaje variado y el profesor no interviene, sino que más bien es un facilitador del aprendizaje, el cual monitorea el desempeño de los estudiantes para que ellos puedan estar inmersos en un escenario de comunicación lo más real posible. Los estudiantes deben ver la lengua extranjera como una herramienta de comunicación, no como una materia para estudiar, esta L2 debe usarse en todo momento, desde cuando comienza la clase, durante las actividades hasta cuando esta termina. El uso de la lengua materna no es una opción si se quiere que realmente haya comunicación en una L2.

2.5 Producción oral del idioma inglés

De acuerdo con las bases curriculares de educación básica de inglés publicadas el año 2012 por el MINEDUC, la expresión oral es:

Una habilidad productiva del inglés que supone utilizar el idioma para comunicar ideas en forma oral. Expresarse oralmente consiste en comunicar un mensaje con una adecuada pronunciación y de manera inteligible al participar en intercambios orales, conversaciones y monólogos. En una etapa inicial de conocimiento del idioma, cobra importancia el aprendizaje de funciones comunicativas relacionadas con el propósito del mensaje. Las actividades de expresión oral que enseñan funciones del idioma en forma explícita y que son significativas para los estudiantes, los ayudan a resolver tareas comunicativas de la vida real, les proveen

estrategias de expresión y les dan además herramientas para poder hablar de acuerdo a una situación específica contribuyendo a disminuir la ansiedad que puede provocar el expresarse en otra lengua. (MINEDUC, 2012, p. 271)

Conforme a lo anterior, el éxito de la expresión oral en otro idioma depende estrechamente del rápido proceso de habilidades mentales y sociales que el habla necesita (Harmer, 2001). Bajo este escenario, el mismo autor reconoce dos aspectos importantes al momento de la producción oral en el contexto educacional.

Primero, los hablantes necesitan procesar el lenguaje en sus cerebros y ponerlo en un orden coherente de forma que el lenguaje se produzca no solo de forma comprensible, pero también que exprese el significado deseado. Asimismo, una de las mayores razones para incluir actividades orales en el aula es ayudar a los estudiantes a desarrollar el hábito de rápido proceso del idioma inglés. Segundo, la mayoría de las actividades orales implica la interacción con uno o más participantes, lo cual significa que estas actividades suponen una gran cantidad del desarrollo de la habilidad auditiva, el entendimiento de cómo los demás participantes se sienten, y el conocimiento de la toma de turnos y la capacidad de permitir a los demás a actuar del mismo modo.

2.5.1 Desarrollo de la habilidad oral

Se cree que, para desarrollar la habilidad del habla, cada oportunidad que se presente para comunicar, dentro de la sala de clases, se debe aprovechar. Es así que Gower, Phillips y Walters (2005, p. 101) plantean que “gracias al intento de comunicar, es que los estudiantes se dan cuenta de la necesidad del lenguaje, de esta forma el hablar incrementa su fluidez y confianza”. En un comienzo los estudiantes se sentirán cohibidos y reacios a hablar enfrente de muchas personas. Sin embargo, hay ciertas formas (trabajos de repetición y actividades en parejas) de proveer un lugar más seguro, en donde los estudiantes pueden

comenzar a practicar dicha habilidad. Considerando esto, es importante destacar el nivel de exposición de los estudiantes en la comunicación. A medida que los aprendices están más expuestos a situaciones comunicativas es que se podrá desarrollar esta habilidad de modo más natural, fluido y seguro.

Para lograr el óptimo desarrollo de la habilidad oral, se deben considerar los elementos que la componen. Por un lado, está la precisión en el habla, que se refiere al uso correcto de vocabulario, estructuras gramaticales y pronunciación. Generalmente las actividades que son controladas y guiadas dan especial énfasis a la precisión. Por el contrario, se encuentra la fluidez de la comunicación, la cual permite que esta sea natural, dinámica y espontánea. Si un estudiante tiene fluidez al hablar, significa que este logra utilizar distintos recursos para entregar un mensaje y ser entendido, sin importar los errores gramaticales. El énfasis que se les dé a cualquiera de los dos elementos dependerá netamente del objetivo de cada actividad comunicativa que sea implementada (Gower et al., 2005).

Considerando estos dos aspectos, las actividades comunicativas son divididas en actividades controladas, actividades guiadas y actividades creativas o de libre comunicación. La primera hace uso de la repetición de palabras u oraciones, para mejorar la precisión de vocabulario, estructuras de la lengua y pronunciación. Las actividades guiadas son aquellas en donde los estudiantes utilizan el lenguaje para intercambiar ideas y comunicar necesidades y por último las actividades creativas y de libre comunicación entregan a los aprendices oportunidades para experimentar en la comunicación.

Gower et al. (2005, p. 101) afirma que:

Estas actividades generalmente están diseñadas para brindar oportunidades de práctica creativa, para los elementos del idioma predicho, o la práctica general de fluidez, donde el enfoque del idioma específico es menos relevante. Aquí se les da a los estudiantes la oportunidad de ver qué tan lejos pueden comunicarse en situaciones donde todas las elecciones de

lenguaje utilizadas son hechas por las personas que hablan; Para practicar el uso fluido del lenguaje que conocen. En general, estas actividades aumentan la motivación de los estudiantes, ya que los estudiantes hablan por sí mismos, y ayudan a cerrar la brecha entre el mundo artificial del aula, con su práctica lingüística controlada y el mundo real externo.

Típicamente la comunicación se lleva a cabo cuando un participante tiene información (opiniones, ideas, hechos, instrucciones, etc.) que otro participante no tiene, lo cual es conocido como “vacío de información” (Scrivener, 2005). De aquí se desprende que las actividades basadas en juego de roles tengan como objetivo el intercambio de conocimiento, opinión e información de una forma real y significativa por parte de los participantes.

2.5.2 Vocabulario en el idioma inglés

El vocabulario es un contenido muy delicado de enseñar y que debe ser monitoreado constantemente. Frente a esto Coomber, Peet y Smith (1998) declaran que el vocabulario debe ser usado cuidadosamente, ya que algunas palabras pueden tener múltiples significados. Medellín (2008) explica que, para conocer una palabra de otro idioma, no basta simplemente con saber la traducción, también es necesario conocer su forma (deletreo, si es verbo, adjetivo, sustantivo, etc.) y significado(s). La importancia de adquirir nuevo vocabulario constantemente recae, de acuerdo con lo enunciado por Coomber, et al. (1998) en que al enseñar vocabulario los aprendices aumentan su comprensión lectora y también desarrollan más opciones para expresarse.

Coomber et al. (1998) sostienen que también es importante encasillar el vocabulario según la habilidad utilizada (lectura, auditivo, escrito y hablado); las personas pueden entender significados diferentes dependiendo de la habilidad que se utilice para decodificar el mensaje de la palabra. Hasbún (2006) plantea que existen diversas formas de adquirir vocabulario, una de ellas es a través de

procesos sociales, otra es por medio de trabajos en equipo donde los estudiantes del grupo den algún aporte.

Es importante que independiente de la forma que se vaya a utilizar para la adquisición de vocabulario, los aprendices se sientan motivados intrínsecamente a internalizar los significados de las nuevas palabras, porque si la motivación es extrínseca es probable que solo las memoricen. Otro factor importante que Coomber et al. (1998) mencionan es el uso de contexto cuando se enseña vocabulario, llegar con *flashcards* y enseñar palabras aisladas no va a generar ningún aprendizaje duradero en el estudiante. Por lo tanto, el generar clases basadas en un contenido en específico y que tengan tanto exposición y producción, es una buena opción.

2.6 Juego de roles

Harmer (2001) establece que las actividades basadas en simulación y juego de roles pueden ser utilizadas para incentivar la fluidez oral en general, o para entrenar a los estudiantes en situaciones específicas, especialmente cuando están estudiando el idioma inglés para propósitos específicos o ESP (a partir de su denominación en inglés, *English for specific purposes*).

En las actividades basadas en juego de roles, según Harmer (2001) el profesor debe incluir el elemento que da a los participantes información sobre quiénes son, qué es lo que piensan y además qué es lo que sienten. Por ejemplo, un profesor puede decirle a un alumno que es un motorista que piensa que las restricciones de estacionamiento son innecesarias.

En este contexto el autor ya mencionado, atribuye tres ventajas distintivas al juego de roles, las cuales son: en primer lugar, estas actividades son entretenidas y motivadoras para los estudiantes. En segundo lugar, el juego de roles y las simulaciones permiten que alumnos que regularmente titubean y

vacilan, sean más directos en sus opiniones y actitudes de lo que pudieran ser cuando hablan por ellos mismos. En tercer lugar, al ampliar el mundo de la sala de clases para insertar el mundo exterior, este tipo de actividades faculta a los estudiantes a usar un rango más amplio de lenguaje que el que otras actividades basadas en tareas podrían permitir.

Si bien los juegos de roles tienen ventajas como las mencionadas en párrafos anteriores, autores como Shapiro y Leopold (2012) por otro lado, sostienen que el juego de roles es una actividad complicada de definir, ya que al parecer los profesores no ocupan siempre la misma estructura para realizar una clase con esta estrategia. Un concepto es utilizar los juegos de roles para jugar como tal, por ejemplo “Calabozos y Dragones”, en el cual los participantes pueden tardar horas en terminar una partida y tienen que respetar ciertas normas, incluso en algunos grupos se debe llegar personificado; y otro concepto es utilizar los juegos de roles como una herramienta educativa, es aquí donde no existe un consenso claro de cuál es la mejor manera de ejercer este juego. Todo parece indicar que cada docente adecua su idea de los juegos de roles a las necesidades del curso y las condiciones de tiempo y espacio.

2.6.1 Juego de roles y filtro afectivo

Los juegos de roles, entre sus múltiples beneficios, tienen la facultad de mejorar el filtro afectivo durante el proceso de enseñanza- aprendizaje. Tal como se menciona en el planteamiento del problema, al momento de aprender otro idioma existen factores como miedo o ansiedad. Krashen (2013) señala que estas variables afectivas impiden que la entrada de datos llegue al dispositivo de adquisición del lenguaje. Estas no impactan directamente en la adquisición, sino que impiden que los datos de “entrada” lleguen al dispositivo de adquisición del lenguaje (la parte del cerebro responsable de la adquisición), por ende, el aprendizaje se ve afectado.

Entiéndase así, que los sentimientos y emociones de los estudiantes afectarán la forma en que la nueva información llega al cerebro y el modo en que esta es procesada. Cuando un estudiante experimenta un nivel alto en el filtro afectivo, es decir, se siente ansioso, tiene baja autoestima o no se siente seguro y motivado, probablemente no se considerará un miembro potencial del grupo para poder adquirir el idioma. En otras palabras, este estudiante recibirá la información, sin embargo, el filtro afectivo actuará como bloqueo para el posterior desarrollo de ella. Por otro lado, aquel que tenga un nivel moderado o bajo del filtro afectivo, no solo recibirá nuevo conocimiento, sino que también podrá almacenarlo y luego utilizarlo.

La presencia del filtro afectivo explica cómo dos estudiantes pueden recibir la misma entrada comprensible, pero uno progresa mientras que el otro no lo hace (Krashen, 2009). Bajo esta premisa, cabe destacar cuán importante es el mundo de los sentimientos de nuestros estudiantes en el proceso de aprendizaje. Si bien hay diversos factores externos que afectan dicho ámbito, es fundamental que los profesores sean capaces de crear, en la sala de clases, una atmósfera que les brinde seguridad, motivación y confianza con el propósito de que ellos puedan desenvolverse de forma óptima en distintas actividades, sobre todo en aquellas que generalmente causan una mayor sensación de estrés y ansiedad, debido a la falta de exposición, tales como las actividades comunicativas.

De esta manera, la implementación de los juegos de roles dentro de la sala de clases permite que los aprendices logren desenvolverse en una situación comunicativa real en donde ellos son capaces de entregar un mensaje espontáneo y fluido. El hecho de que los estudiantes intervengan en una conversación o discusión bajo cierto rol (ajeno a su persona) y tengan un tiempo limitado de preparación disminuye considerablemente los niveles de ansiedad y nerviosismo ante la actividad comunicativa.

Para el juego de roles, esto está estrechamente ligado con la idea de que a los estudiantes hay que entregarles un ambiente acogedor, en el cual ellos puedan producir el idioma libremente sin miedo a equivocarse, ya que la idea de esta investigación es fomentar en ellos la confianza, así como también el mayor uso del vocabulario.

2.6.2 Juego de roles una herramienta para el aprendizaje colaborativo y significativo

Las actividades basadas en juegos de roles son diseñadas para que los estudiantes tengan diferentes puntos de vista y desacuerdos naturales (Scrivener, 2005). Del mismo modo, al pertenecer a un tipo de actividad comunicativa, la estrategia del juego de roles está planteada a modo que los estudiantes sean capaces de hablar y escucharse unos a otros.

Por un lado, Collazos y Mendoza (2006) definen el aprendizaje colaborativo como el uso instruccional de pequeños grupos de tal forma que los estudiantes trabajen en conjunto para expandir y maximizar su propio aprendizaje y el de los demás participantes. Así mismo, Loes, Culver y Trolan (2018) establecieron que el aprendizaje colaborativo influencia el desarrollo intelectual al permitir que los estudiantes asuman responsabilidad individual y al mismo tiempo trabajen interdependientemente con otros para alcanzar metas educativas compartidas.

En consecuencia, la estrategia basada en juego de roles está directamente relacionada con los principios del aprendizaje colaborativo, al posibilitar a los estudiantes usar el lenguaje que están aprendiendo para interactuar en situaciones reales y significativas que en muchos casos suponen el intercambio de información y opinión, en las cuales existe una negociación de significado y mutuo apoyo para llevar a cabo tal tarea (Scrivener, 2005).

Por otro lado, el juego de roles también representa una herramienta para el aprendizaje significativo, ya que se requiere un conocimiento previo para

realizar la actividad y según Agra et al. (2018), la teoría de Ausubel plantea que el aprendizaje de un estudiante se va a ver fuertemente influenciado por el conocimiento previo que se tenga y cómo este se relaciona con la nueva información. Este conocimiento previo funciona como un punto de anclaje a las ideas, experiencias o conceptos previamente almacenados en la estructura cognitiva de un estudiante, las cuales son relevantes y claras para luego conectarse con las ideas, experiencias o conceptos nuevos. Por esta razón, es importante conocer la estructura cognitiva del estudiante, lo cual no significa saber la cantidad de información que posee, sino que más bien los conceptos que maneja. La importancia de esto es que el estudiante sea capaz de relacionar lo que ya sabe con lo que está por aprender, para que de esta forma lo que se le enseñe cobre sentido, tenga una conexión y sea relevante para que ese conocimiento pueda volver a usarse posteriormente.

CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO

3.1 Paradigma de la investigación

El paradigma elegido para esta propuesta de investigación es el positivista. Según Sandín (2003) el paradigma positivista tiene como finalidad explicar la hipótesis de manera objetiva, a través de datos cuantitativos o experimentos.

Esta propuesta sugiere como hipótesis que el juego de roles incida positivamente en el uso del vocabulario en la producción oral del idioma inglés. Se espera que esta investigación tome un curso objetivo, por lo cual se estima utilizar tanto datos cuantitativos como cualitativos para lograr un reporte final más exhaustivo y enriquecido contando no solo con datos numéricos, sino que también, con los puntos de vista de los mismos sujetos de investigación, así como la observación a través de notas de campo tomadas por los propios investigadores.

3.2 Enfoque de la investigación

Se recomienda un enfoque de tipo mixto para esta investigación, según Hernández, Fernández y Baptista (2010) “La meta de la investigación mixta no es reemplazar a la investigación cuantitativa ni a la investigación cualitativa, sino utilizar las fortalezas de ambos tipos de indagación combinándolas y tratando de minimizar sus debilidades potenciales” (p. 544).

Este tipo de investigación recopila datos cuantitativos, por lo cual, en el caso de esta propuesta, el uso de vocabulario en la comunicación oral será medido a través de datos numéricos, utilizando pruebas con rúbricas y conteo de palabras para medir el progreso de los estudiantes que serán aplicadas en el inicio y final de la implementación. Además, datos cualitativos, que se obtendrán

mediante notas de campo y entrevistas a estudiantes, para recopilar datos de apreciación por parte de estudiantes e investigadores, respecto a la percepción que estos tengan de la metodología utilizada.

Se recomienda elegir este enfoque, ya que la amalgama de cuantitativo y cualitativo, según Hernández et al. (2010) tiene como algunas de sus bondades una perspectiva más amplia y profunda, datos más nutridos y variados, mayor solidez y rigor, lo cual, siguiendo la idea ya mencionada en el paradigma, hará de este trabajo un reporte más rico y completo, respecto al tema seleccionado.

3.3 Alcance de la investigación

Esta propuesta de investigación procura un alcance correlacional. Hernández et al. (2010) plantea que el alcance correlacional tiene como propósito medir variables para luego establecer una relación entre ellas, que pueden ser dos o más en un contexto en particular.

En el caso particular de esta investigación, se sugiere escoger este alcance, ya que no solo busca describir un fenómeno, sino que también pretende establecer una relación entre la variable independiente, que vendría siendo el uso del juego de roles, ya que permite a los estudiantes un mayor desenvolvimiento en actividades orales del idioma inglés, con respecto a las variables dependientes, las cuales son el aumento del vocabulario y la precisión del uso del vocabulario. Además, el objetivo de esta investigación es crear una propuesta de investigación que permita determinar el impacto de las actividades basadas en los juegos de roles en el uso del vocabulario en la producción oral del idioma inglés, por lo cual ya en el objetivo se indica que existe una relación entre ambas variables.

3.4 Diseño de la investigación

Se sugiere un diseño explicativo secuencial para esta propuesta de investigación. De acuerdo con Hernández et al. (2010) el diseño explicativo secuencial se caracteriza por tener una primera etapa donde se recopilan datos cuantitativos y datos cualitativos, para obtener resultados de ambos enfoques, integrándose en la interpretación y elaboración de un reporte final. Es por esto, que esta investigación propone una secuencia de trabajo que tendrá como primer paso la aplicación de una prueba de entrada, la cual tiene como propósito identificar la cantidad de vocabulario que los estudiantes manejan. El segundo paso debe ser la utilización de la estrategia del juego de roles y la observación de esta implementación a través de notas de campo con el fin obtener datos cualitativos. El tercer paso debe ser la aplicación de una prueba final y el cuarto paso será la realización de una entrevista a estudiantes sobre sus reacciones al juego de roles a modo de otro dato cualitativo.

La segunda etapa propuesta, es el análisis de los datos numéricos, es decir los entregados por las pruebas de entrada y salida, así como también los datos cualitativos obtenidos de las notas de campo y la entrevista de apreciación realizada a los estudiantes.

Por otro lado, esta investigación propone un diseño cuasiexperimental, el cual se refiere a la manipulación de al menos una variable independiente y su relación con una o más variables dependientes, además de que los sujetos no se asignan al azar (Hernández et al., 2010). En el caso de este estudio, gracias al diseño cuasiexperimental, se espera manipular el uso de juegos de roles como variable independiente en relación con las variables dependientes, las cuales son el aumento del vocabulario y la pertinencia del uso de este, en un curso elegido por sus características favorables a la investigación.

3.5 Unidad de análisis

Estudiantes de enseñanza media, ya que poseen un mayor conocimiento del idioma inglés, debido a que como lo indica el Decreto 2960 del Ministerio de Educación (2012), estos debiesen haber estado expuestos desde quinto básico al idioma inglés de manera formal en una institución educativa, lo cual implica que los estudiantes tengan un mayor manejo de este.

3.6 Población

Estudiantes de tercero medio de un colegio particular subvencionado de la ciudad de Puerto Montt, Chile. En total la población de este nivel suma 68 estudiantes. Se eligió este nivel, ya que tiene dos horas pedagógicas de un electivo llamado “Inglés social-comunicativo”, el cual posee flexibilidad para poder aplicar esta metodología, además los estudiantes tienen entre 16 a 18 años y poseen los conocimientos necesarios para la aplicación del juego de roles. Por otro lado, se escogió un colegio particular subvencionado, debido a que este tiene más horas de inglés lo cual permite que los estudiantes desarrollen una mejor competencia comunicativa.

3.7 Muestra

Estudiantes de un curso de tercero medio de un colegio particular subvencionado de la comuna de Puerto Montt, que participen de una prueba diagnóstica y de una prueba final, además de al menos tres sesiones donde se utilice el juego de roles, los cuales inicialmente serán 32 estudiantes.

Se decidieron estos parámetros con la finalidad de poder establecer una comparación entre aquellos estudiantes que hayan asistido a las ocho sesiones en relación con los que asistieron al mínimo de ellas (tres sesiones), así como también analizar a quienes asistieron entre cuatro a cinco y entre seis a siete

implementaciones, para llegar a un estudio más exhaustivo, cabe decir que la importancia para ser considerado en esta muestra radicará en haber asistido al mínimo de sesiones y a las pruebas de entrada y salida, por ende existirá la posibilidad de que la muestra sea igual al número de estudiantes del inicio como también podría ser que este número disminuya.

Más allá de la importancia de que los estudiantes asistan a las sesiones, es necesario que participen de al menos tres de estas para que se pueda visualizar un aprendizaje profundo y los beneficios que el juego de roles provee. En este sentido es necesario entender que muchos de los sujetos de estudio, probablemente nunca han estado expuestos a la estrategia del juego roles, por lo cual la primera implementación será de prueba, mientras que las consiguientes serán de adaptación a esta estrategia.

3.7.1 Tipo de muestreo

Para este trabajo investigativo, el análisis de muestra estará limitado al número de estudiantes de tercero medio de un colegio particular subvencionado de la ciudad de Puerto Montt. El muestreo que se aplicará a este estudio será no probabilístico, porque se estudiará a un curso seleccionado con anterioridad. Además, los estudiantes que serán considerados para los resultados finales serán solamente aquellos que van a estar presentes durante la prueba de entrada y salida, además de al menos tres sesiones, ya que de otra forma no se podría comprobar que el juego de roles incide positivamente en el uso del vocabulario en la producción oral del idioma inglés.

3.8 Variables

Según lo mencionado por Hernández et al. (2010), “La variable independiente es la que se considera como supuesta causa en una relación entre variables, es la condición antecedente, y al efecto provocado por dicha causa se le denomina variable dependiente (consecuente)”. Es así como la variable independiente dentro de esta investigación será la estrategia de juego de roles,

la cual será considerada como la fuente del efecto que provocará en las variables dependientes. Estas variables dependientes serán: el aumento del vocabulario (entiéndase como la cantidad de palabras nuevas que los estudiantes utilizan) y la precisión del uso de este mismo, que corresponden a las variables cuantitativas. Por otro lado, la percepción que los estudiantes y los investigadores tengan con respecto a la influencia que el juego de roles pueda causar en el aumento y uso preciso del vocabulario, la cual corresponderá a la dimensión cualitativa.

3.9 Instrumentos de recolección de datos

Con la finalidad de recopilar información dentro de esta investigación, se aplicará una prueba que medirá la habilidad oral del idioma inglés, para determinar los conocimientos y las competencias de los estudiantes. Este instrumento será aplicado individualmente a cada uno de los estudiantes al comienzo y al final de esta investigación, siendo este una entrevista realizada en pares, que tendrá cuatro preguntas de tópicos tales como calentamiento global, medios de comunicación, características de un profesional y profesiones inusuales, y las respuestas a estas preguntas, serán medidas a través de una rúbrica con variables que serán la cantidad de palabras utilizadas y la precisión de la utilización de estas, entregando así datos cuantitativos.

La información de carácter cualitativo que se obtendrá de esta investigación, será recopilada a través de una entrevista individual y grabada, que deberá ser aplicada a todos los estudiantes que sean parte de la muestra, la cual permitirá entender cómo el alumno se siente trabajando con el juego de roles. Así como también, se utilizarán notas de campo en cada sesión para observar el uso del vocabulario, la participación y la habilidad para comunicar ideas, este último punto, si bien esto no es parte de esta investigación es pertinente observarlo, sin que sea un punto dentro del análisis, solo como una ayuda para los investigadores, ya que si se utiliza el vocabulario de manera precisa un efecto secundario es la comunicación de las ideas.

3.10 Confiabilidad y validez de los instrumentos

Los instrumentos que se utilizarán para la recolección de datos serán validados a través de juicio de expertos, los cuales son docentes con experiencia en el área de la educación. Estos profesionales son:

- Valeria Muñoz Russell, Máster en Lingüística Aplicada.
- Rodrigo Muñoz Alvarado, Magister en Enseñanza del Inglés como idioma extranjero.

3.11 Descripción de la metodología

El objetivo de este estudio es crear una propuesta de investigación que permita determinar el impacto de las actividades basadas en los juegos de roles en el uso del vocabulario en la producción oral del idioma inglés. Por lo tanto, sería pertinente aplicar una prueba de entrada que consista en una entrevista en parejas en donde se mida el correcto uso de vocabulario en contexto y la cantidad de palabras temáticas utilizadas. Al finalizar con la aplicación de la prueba de entrada, se comenzarían a implementar las ocho sesiones, una vez por semana con una duración de 90 minutos aproximadamente. Las aplicaciones de las actividades basadas en juegos de roles se realizarán a un total de 32 estudiantes entre 16 y 18 años, pertenecientes a un colegio particular subvencionado de la ciudad de Puerto Montt.

Se recomienda que la estructura de cada sesión se base en una breve introducción al vocabulario a utilizar, después de esto que se entregue una guía o un juego para reforzar la introducción, para luego finalizar con una actividad de juego de roles, la cual tiene que estar centrada en la comunicación oral y el trabajo en equipo de no más de cinco a siete estudiantes, los cuales dispongan de unos 15 a 20 minutos para prepararse. Los roles, que contendrán una breve

descripción del personaje, deben ser entregados por el investigador, así como también el contexto de la situación y las demás indicaciones de la presentación (pasar al frente, utilización de objetos, movimientos corporales, etc.) dependiendo de los recursos y la estructura del aula.

Los contenidos a desarrollar deben ser los indicados por el Ministerio de Educación para el electivo social-comunicativo de inglés. Sin embargo, se sugiere que estos sean reducidos para cumplir con el propósito de la investigación, dándole énfasis al vocabulario temático de las unidades y tratando de dejar de lado la gramática. Además, las actividades tienen que ser creadas especialmente para llevar a cabo el juego de roles dentro de la sala de clases.

3.12 Plan de acción

3.12.1 Prueba de entrada

Para comenzar con la investigación se aplicará una prueba de entrada oral (ver anexo N° 1), acerca de la unidad temática *“Leisure, Jobs and communication in XXI century”* que el Ministerio de Educación propone como plan social comunicativo para el subsector de inglés de estudiantes de tercero medio (MINEDUC, 2001). La prueba consistirá en una serie de cuatro preguntas relacionadas con los tópicos de la unidad: actividades al aire libre, inglés como sistema global de comunicación, eventos actuales, postulación de trabajos, profesiones y oficios y trabajos y actividades inusuales (*Outdoor activities, English and global systems of communication, current events, applying for a job, professions and occupations y uncommon jobs and activities*), en la cual los estudiantes deberán hacer uso de sus conocimientos previos para responderlas.

Tal como se expone en el marco metodológico, esta es una investigación positivista, por lo cual es necesario recoger datos numéricos de entrada para luego compararlos con los resultados finales y de esa manera comprobar si se produce un cambio. Por otro lado, este estudio tiene un enfoque mixto y es por

ello que se necesitan datos tanto cuantitativos como cualitativos y en ese sentido la parte cuantitativa será otorgada a través de esta prueba. Dicha prueba será medida a través de una rúbrica (ver anexo N° 2), la cual contendrá dos aspectos a evaluar, que son la cantidad de palabras y el uso preciso de estas.

Otra razón que se consideró a la hora de elegir esta prueba es que tal como se menciona en el marco teórico, la hipótesis de entrada de Krashen juega un rol primordial cuando se quiere desarrollar la habilidad de habla (Contreras, 2012). Para ello es necesario exponer desde un comienzo a los estudiantes al lenguaje meta con actividades que vayan más allá de las capacidades lingüísticas que estos ya poseen y por esto la prueba tiene preguntas que desafían a los estudiantes a utilizar conocimientos anteriores y arriesgarse a dar respuestas que probablemente no sean completamente correctas.

Es posible que este tipo de actividad resulte muy desafiante, ya que como se menciona en la formulación del problema por Arévalo y Briesmaster (2018) los estudiantes normalmente no se ven expuestos a situaciones comunicativas dentro del aula. A raíz de esto, la prueba será aplicada en parejas a modo de crear una atmosfera de confianza, con el propósito de que el filtro afectivo de los estudiantes baje y puedan llevar a cabo de mejor manera la tarea.

3.12.2 Notas de campo

A modo de llevar un registro de la implementación de las clases se utilizarán notas de campos (ver anexo N° 3) como un instrumento de observación. Se propone realizar una nota de campo por cada grupo en exponer, la cual recopilará datos de la participación de los estudiantes (organización, asignación de tareas y roles, comportamiento del grupo, etc.) y el uso del vocabulario, es decir si utilizan el vocabulario previamente presentado al comienzo de la clase acorde a la temática a desarrollar y si este está utilizado de manera precisa. También, de manera secundaria, se recopilarán datos de la habilidad para comunicar ideas de forma oral de los estudiantes, ya que, si bien el foco no es estos desarrollen una perfecta competencia en el área del habla del idioma inglés,

es necesario que el mensaje sea entendible, para ser utilizado en situaciones comunicativas simples, como lo indica el Ministerio de Educación (MINEDUC, 2015).

Estas notas serán tomadas por un investigador que se dedicará netamente a esto durante las sesiones, por lo cual también se tendrán datos sobre las percepciones y las impresiones que los estudiantes tengan de las actividades utilizadas.

3.12.4 Prueba de salida

Al finalizar las intervenciones se aplicará una prueba de salida (ver anexo N° 1 y N°2), la cual será exactamente igual a la prueba de entrada, con el objetivo de comprobar una mejora en el aumento del vocabulario y el uso preciso de este, respondiendo a los objetivos específicos uno y dos establecidos para esta propuesta de investigación. Tal como se plantea en el marco teórico de esta investigación, el aumento del uso del vocabulario se verá altamente reflejado gracias a su utilización constante y exposición al idioma (Coomber et al.,1998). Por consiguiente, la expresión oral del idioma inglés también se verá beneficiada, ya que, a lo largo de la implementación, los estudiantes representarán bajo un rol, lo cual hará que se sientan más cómodos, porque tienden a tener mayor libertad para expresarse en el idioma (Harmer, 2001).

Otro aspecto que debiese favorecer los resultados de la prueba de salida, es la bajada del filtro afectivo, puesto que entre las variables a medir no se encuentra la competencia lingüística como un foco dentro de esta investigación, por lo cual, si se cometen errores gramaticales o de pronunciación no serán penalizados, siempre y cuando se entienda el mensaje.

3.12.5 Entrevista de percepción

Una vez finalizada y revisada la prueba de salida, se les aplicará una entrevista de percepción (ver anexo N°4) a todos los estudiantes de la muestra que hayan participado de la prueba de entrada y salida, con la finalidad de que

estos presenten sus percepciones sobre su aprendizaje habiendo utilizando el juego de roles.

Las preguntas de esta entrevista de apreciación serán: ¿Crees que las clases de juegos de roles son entretenidas? Sí, no y ¿por qué? ¿Cuál fue tu momento favorito de los juegos de roles? ¿por qué? ¿Cómo te ayudaron las actividades de juegos de roles a aprender más vocabulario? ¿Qué desventajas crees que tienen los juegos de roles para el aprendizaje de vocabulario? y ¿Cómo los juegos de roles te ayudaron a expresar mejor tus ideas? ¿en qué aspectos?, las cuales representarán los datos necesarios para responder al objetivo específico tres, identificar la percepción de los estudiantes de la metodología utilizada respecto del uso del vocabulario en la producción oral.

Se espera que las opiniones vertidas en esta entrevista sean positivas, ya que a lo largo de la implementación del juego de roles se busca aumentar la participación, la creatividad, la confianza en sí mismos, el aprendizaje y la colaboración, dejando de lado como menciona Yilorm (2016) las típicas clases memorísticas basadas en estructuras gramaticales, que como se plantea en la formulación del problema, no apuntan al objetivo final de la asignatura de Inglés propuesta por el Ministerio de Educación. También, Rueda y Wilburn (2014) indican que el juego es una característica innata del ser humano, por lo cual los estudiantes debiesen sentirse más motivados a participar y por ende sus respuestas debiesen ser más favorables.

3.12.3 Implementaciones

Una vez realizada la prueba de entrada y preparadas las sesiones, se dará inicio a la implementación del juego de roles. La siguiente tabla contiene un resumen de las ocho planificaciones (ver anexo del N°5 al N°12) que serán utilizadas:

Tabla 1a: Resumen de planificaciones

N°	Objetivo	Contenidos léxico/gramatical	Actividad
1	Representar un programa televisivo acerca del calentamiento global.	Vocabulario: Nowadays, last year, in the future, in previous years, some years ago, pollution, emissions, phenomenon, risk, global warming, greenhouse effect. Gramática: Past simple Present Perfect	Se presentará el vocabulario a través de un video, con una posterior discusión sobre el tema. Luego, se explicará el contexto para el juego de roles, así como también los roles. Finalmente, para comprobar el aprendizaje los estudiantes deberán escribir en un papel palabras que hayan aprendido en esta clase.
2	Representar una entrevista a inmigrantes en un aeropuerto.	Vocabulario: Immigration, refugees, purposes, visa, opportunities, applicants, passport, living abroad, victims. Gramática: Present simple Past simple Future Simple	Se presentará el vocabulario a través de un video, con una posterior discusión sobre el tema. Luego, se explicará el contexto para el juego de roles, así como también los roles. Los estudiantes tendrán un tiempo determinado para prepararse (crear situación y hacer preguntas) y presentar. Finalmente, para comprobar el aprendizaje los estudiantes deberán escribir brevemente su opinión sobre la migración.
3	Representar una degustación gastronómica	Vocabulario: Salmon, shrimp, pizza, spinach, cake, mixture, beef, potato chips, mushrooms, spicy, hamburger, pasta. Gramática: Present simple Past simple	Se presentará diapositivas con imágenes de comida de las cuales la investigadora dará el nombre y una breve explicación. Luego, a los estudiantes se les mostrará de manera muy rápida las imágenes y ellos deberán escribir los nombres de las comidas en sus cuadernos. Posteriormente, se explicará el contexto para el juego de roles, así como también los roles. Los estudiantes tendrán un tiempo determinado para prepararse (crear situación y hacer preguntas) y presentar. Para concluir, los estudiantes escribirán tres cosas que hayan aprendido de la clase

Fuente: creación propia.

Tabla 1b: Resumen de planificaciones

4	Representar la venta de viajes turísticos a una familia extranjera que quiere conocer el sur del país.	Vocabulario: Photography, camping, fishing, cycling, skiing, rock climbing, trekking, surfing and kite flying. Verbos imperativos: Have fun, enjoy the trip, don't be late, let's go.	Los estudiantes harán una lluvia de ideas sobre actividades que se puedan llevar a cabo al aire libre. Luego, se presentará el vocabulario a través de imágenes en un Power Point donde los estudiantes toman nota en sus cuadernos. Además, la investigadora presentará los verbos imperativos a través de oraciones. Los estudiantes toman nota. Posteriormente, se explicará el contexto de la situación y los roles que cada estudiante debe representar. Una vez finalizada la presentación de cada grupo, individualmente, los estudiantes escriben en un <i>exit ticket</i>, tres ejemplos de imperativos que ellos recuerden de la clase.
5	Representar una muestra tecnológica describiendo el robot más moderno de los últimos tiempos.	Vocabulario: Innovative, powerful, amazing, sophisticated, equipment, conventional, promising, optical. Gramática: Present simple Past simple Future Simple	Se entregará una guía de trabajo con definiciones de las palabras que deben aprender y utilizar dentro de la clase. Los estudiantes unen la definición con el concepto correspondiente. Luego, se contextualiza la situación, explicando el rol que cada estudiante debe llevar a cabo. Para finalizar, los estudiantes escribirán 2 comentarios positivos y uno negativo de la clase en un <i>exit ticket</i>.
6	Representar una entrevista de trabajo utilizando vocabulario temático de la unidad.	Vocabulario: Worker, employee, employer, part time, full time, temporary worker, occupation, position, labor, president, director, manager, boss, qualifications, salary, perks, job application, wages. Gramática: Present simple Past simple Future Simple	Se presentará el vocabulario a través de un Power Point. Luego, se entregará un diálogo incompleto sobre una entrevista de trabajo, donde los estudiantes deben rellenar con conceptos del vocabulario. Después, se contextualiza la situación y se explicarán los roles que cada estudiante debe llevar a cabo. Para finalizar, los estudiantes escriben dos oraciones utilizando conceptos del vocabulario aprendido en un <i>exit ticket</i>.

Fuente: creación propia.

Tabla 1c: Resumen de planificaciones

7	Representar una situación de trabajo y dar una solución, utilizando vocabulario temático de la unidad.	Vocabulario: Salary, perks, workers strike, bonus, boss, wages, demanding, tiring, promotion, retire, and resign. Gramática: Present simple Past simple Future Simple	Se entregará un listado de palabras que podrán ocupar en conversaciones. Luego los estudiantes forman sus grupos, se les explica la situación y contexto para el juego de roles, así como también los roles de cada integrante. Los estudiantes deberán representar una huelga. Tendrán tiempo para prepararse y hacer preguntas. Para finalizar, los estudiantes escriban la definición de una palabra del día que la profesora asignará.
8	Representar un programa televisivo describiendo trabajos inusuales, utilizando vocabulario temático de la unidad.	Vocabulario: occupation, labor, president, director, manager, bonus, qualifications, perks, wages, job application, resign, promotion, self-employed, position demanding, tiring, retire, unemployed, self-employed. Gramática: Present simple Past simple Future Simple	Los estudiantes jugarán un memorice, donde deben asociar conceptos con definiciones o imágenes. Luego, se contextualiza la situación a escenificar y se explicarán los roles que cada estudiante debe llevar a cabo. Para finalizar, los estudiantes responden un <i>pop quiz</i>, donde aplicarán vocabulario sobre <i>jobs</i>, visto en las últimas tres sesiones.

Fuente: creación propia.

Estas planificaciones fueron diseñadas especialmente para esta investigación. Sin embargo, los contenidos entregados por el Ministerio de Educación para el plan diferenciado fueron adaptados para adecuarse a las actividades de juegos de roles (MINEDUC, 2001).

En las primeras sesiones se espera que los estudiantes se familiaricen con el juego de roles, ya que como se ha planteado anteriormente, las actividades

comunicativas pueden resultar poco cotidianas para los estudiantes (Arévalo y Briesmaster, 2018). No obstante, la exposición que los estudiantes van a tener en estas primeras clases va a ser mucho mayor a la que usualmente acostumbran, para que de esta forma resulte desafiante y se sientan apremiados a utilizar el idioma meta, porque tal como es mencionado en el marco teórico por Barón y Müller (2014) el aprendizaje de un idioma extranjero requiere de ciertas fases, una de ellas es entender y aprender las reglas, para luego desarrollar todas las áreas de la competencia lingüística.

Por consiguiente, al ser la muestra estudiantes de tercero medio, estos tienen los conocimientos previos para producir en la lengua de estudio, así como también son capaces de autocorregir sus propios errores y también corregir los de sus pares, que es lo que se indica en la hipótesis del monitor de Krashen (Contreras, 2012).

Otro punto a destacar de este diseño, es el hecho de que se toma el juego roles como una estrategia para facilitar la adquisición-aprendizaje de un idioma, ya que este tipo de actividad no solamente fomenta la comprensión de una lengua, sino que también la producción, tal como lo postula Rueda y Wilburn (2014). En este marco, como explica Richards (2006), también se destaca el enfoque comunicativo del lenguaje, ya que, al presentarles situaciones comunicativas con un contexto definido y cotidiano, el lenguaje tiende a darse de manera más fluida, natural y sin tanto énfasis en la forma.

De acuerdo a Coomber et al. (1998) se necesita un contexto para la adquisición de vocabulario, así como también exposición y producción, que es a lo que apuntan las sesiones, debido a que primeramente se presenta el vocabulario, para luego hacer una actividad de producción en la cual el vocabulario es utilizado dentro de un contexto determinado.

Entre otra de las cualidades que poseen estas planificaciones, es que baja el filtro afectivo y aumenta el trabajo colaborativo, puesto que, según Krashen (2009) al estar interpretando un rol se disminuyen considerablemente los niveles de ansiedad y nerviosismo ante una actividad comunicativa. Aumenta el trabajo

colaborativo, porque los juegos de roles necesariamente deben ser desarrollados en grupo.

3.12.6 Propuesta de análisis de datos

Para el análisis de resultados de la prueba de entrada y salida, se propone utilizar una rúbrica analítica (ver anexo N°2) que mide la cantidad de vocabulario utilizado y la precisión de este mismo. Se propone establecer los datos obtenidos en una hoja de cálculo Excel distribuyendo las variables y el número de estudiantes para determinar el promedio, la moda y el logro individual y grupal de la unidad de análisis. Cabe destacar que a los estudiantes se le asignará un número a modo de resguardar su identidad.

Una vez obtenido los resultados de la prueba de entrada, se sugiere graficarlos para luego ser comparados con los resultados obtenidos de la prueba de salida igualmente graficados, con el propósito de analizar el impacto de las actividades basadas en juegos de roles en el uso del vocabulario en la producción oral del idioma inglés. En este punto, serán analizados también los diferentes tramos de asistencia a las sesiones, esto se refiere al resultado obtenido pensando en el número de veces que el estudiante asistió a las actividades (tres sesiones, cuatro a cinco sesiones, seis a siete sesiones y a ocho sesiones), para así verificar si es que la concurrencia influye en el rendimiento de los estudiantes. Al finalizar este análisis cuantitativo, se espera observar un cambio positivo en relación al tipo de actividad empleada, es decir, que se alcance un aumento en el uso del vocabulario y en su precisión.

Por otro lado, en la entrevista de percepción se pretende obtener opiniones variadas por parte de los estudiantes con respecto a las ventajas y desventajas del tipo de actividad realizada durante las intervenciones. Las respuestas de esta entrevista contestarán a la variable cualitativa, que se refiere a la percepción de los estudiantes, con el fin de enriquecer los datos cuantitativos de la investigación, ya que esa área por sí sola simplemente entrega números y este proyecto de investigación en su marco teórico deja en manifiesto que tanto el

contenido como la forma son necesarias y van de la mano a la hora de aprender. Se sugiere citar las respuestas de los estudiantes de forma textual, a modo de entregar información verídica.

CAPÍTULO IV: CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS

Dado el carácter de las actividades basadas en juegos de roles, donde los estudiantes se ven enfrentados a situaciones comunicativas similares a la realidad, podría influir en la disminución del filtro afectivo de los estudiantes al estar bajo un rol y simular ser otros dentro de un contexto determinado, por ejemplo: estar en una entrevista de trabajo, donde el entrevistado es un guía turístico.

Asimismo, estas actividades favorecen al trabajo colaborativo, puesto que cada grupo debe trabajar por una meta en común. Esto les ayuda también a aprender a respetar sus turnos de habla y diferencias de opiniones a la hora de crear la situación a representar. De esto se desprende una mayor participación por parte de los estudiantes que tienden a no hacerlo, ya que se sienten estimulados con los temas reales que trabaja este tipo de actividad, por esta razón se facilita el aprendizaje del vocabulario en la producción oral del idioma inglés.

Por otro lado, tras revisar las clases basadas en juegos de roles, estas podrían resultar repetitivas al tener siempre la misma estructura, es decir, presentación del vocabulario, actividad relacionada al vocabulario, preparación y presentación del juego de roles, lo cual podría resultar monótono para los estudiantes. Otra posibilidad, es que algunos alumnos podrían tener una actitud negativa ante la estrategia, ya que esto requiere actuar bajo un rol, en el cual pueden sentirse incómodos al momento de ser observados, tomando en cuenta que el trabajo final debe ser expuesto al grupo curso.

En el transcurso de la investigación podrían surgir diferentes dificultades que imposibiliten la realización de las actividades basadas en juego de roles. Por esta razón, se plantearán algunas sugerencias y medidas necesarias para

facilitar posteriores implementaciones de este tipo de actividades a futuros investigadores o docentes.

Para asegurar la interacción de los grupos, se sugiere que el lugar donde se realicen los juegos de roles sea espacioso, ya que los estudiantes necesitan un ambiente donde puedan desenvolverse libremente para desarrollar las actividades. Además, al contar con un espacio amplio, el docente a cargo puede monitorear el trabajo de cada grupo, sin interrumpir a los demás estudiantes.

Para quien esté a cargo de la realización de estas actividades, se recomienda que tenga conocimiento de cómo funciona el juego de roles, introduciendo el contexto, dando instrucciones claras y propiciando a los estudiantes las tarjetas con sus respectivos roles. Cabe destacar, que el docente o investigador debe promover un ambiente de confianza y respeto dentro del aula, para que los estudiantes se sientan más seguros a la hora de exponer.

Con respecto a las actividades basadas en juegos de roles, se sugiere que a los estudiantes se les dé un tiempo determinado para prepararse e identificarse en el rol asignado dentro de cada grupo. Bajo este escenario, se debe dejar en manifiesto a los estudiantes que no es una actividad de escritura, es decir no debiesen escribir un diálogo y después presentarlo, sino que debiesen improvisar e interpretar un rol de manera oral. Además, las tarjetas con la descripción de los roles deben estar acorde al contexto, al nivel del grupo curso y distribuidos de tal forma que todos participen idealmente la misma cantidad de tiempo al momento de presentarse.

Para asegurar la validez de los datos requeridos para la investigación, es necesario que, en primera instancia, se notifique de manera formal a los apoderados y/o tutores de los estudiantes para que estos últimos sean parte de la investigación. Además, es de carácter obligatorio grabar a los estudiantes a la hora de realizar las pruebas de entrada y de salida, para que el investigador pueda reconocer y analizar la cantidad de vocabulario utilizado y la precisión de este mismo en la producción oral del idioma inglés de manera más certera y confiable.

Respecto a las notas de campo, se debiese asignar a un investigador que se dedique durante las implementaciones a netamente observar el desarrollo de la actividad, con el fin de asegurar un registro más acucioso de las sesiones. Por último, la entrevista de percepción, debiese ser respondida de manera individual por cada estudiante y ser grabada, para que los investigadores puedan revisar las respuestas las veces que sea necesario.

REFERENCIAS

- Agencia de calidad de la Educación. (2015). *Síntesis resultados de aprendizaje*. Recuperado de http://archivos.agenciaeducacion.cl/biblioteca_digital_historica/resultados/2014/sintesis3m_2014.pdf
- Agencia de calidad de la Educación. (2019). *Informe de Resultados Estudio Nacional Inglés III medio 2017*. Recuperado de http://archivos.agenciaeducacion.cl/Informe_Estudio_Nacional_Ingles_III.pdf
- Agra, G., Soares, N., Simplicio de Oliveira, P., Lopes, M., Melo, M. y Lima da Nóbrega, M. (2018). Analysis of the concept of meaningful learning in light of the Ausubel's theory. *Revista Brasileira de Enfermagem*, 72(1), 248-255.
- Araujo, J. (2017). Actividades abiertas con vacío de información y juego de roles en la enseñanza de la expresión oral en lengua extranjera. *Ikala, Revista de lenguaje y Cultura*, (22)3, 404-425.
- Arévalo, F. y Briesmaster, M. (2018). "Claim – support – question" routine to foster coherence within interactive oral communication among EFL students. *Profile: Issues in Teachers' Professional Development*, 20(2), 143-160.
- Barón, L. y Müller, O. (2014). La Teoría Lingüística de Noam Chomsky: del Inicio a la Actualidad. *Lenguaje*, 42(2), 417-442.
- Basta, J. (2011). The role of the communicative approach and cooperative learning in higher education. *Facta Universitatis*, 9(2), 125-143.
- Bueno, C. y Martínez, J. (2002). Aprender y enseñar inglés: cinco siglos de historia. *Humanidades médicas*, 2(1), 1-22.

- Broughton, G., Brumfit, C., Flavell, R., Hill, P. y Pincas, A. (2003). *Teaching English as a Foreign Language* (2nd ed.). New York: Routledge.
- Collazos, C. y Mendoza, J. (2006). Cómo aprovechar el "aprendizaje colaborativo" en el aula. *Educación y Educadores*, 9(2), 61-76.
- Contreras, O. (2012). Stephen Krashen: sus aportes a la educación bilingüe. *Revista Rastros Rostros*, 14(27), 123-124.
- Coomber, J., Peet, H. y Smith, C. (1998) *Teaching Vocabulary: A Methods Course. Manual*. Estados Unidos: U.S. Department of Education.
- Decreto 2960 Exento. Aprueba planes y programas de estudio de Educación Básica en cursos y asignaturas que indica. Diario Oficial de la República, Santiago, Chile, 24 de diciembre de 2012.
- Gower, R., Phillips, D. y Walters, S. (2005). *Teaching practice*. London: Macmillan.
- Grande, M y Abella, V. (2010). Los Juegos de Roles en el Aula. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 11(3), 56-84.
- Harmer, J. (2001). *The practice of English language teaching* (3rd ed.). London: Pearson Education Limited.
- Hasbún, L. (2006). The role of vocabulary acquisition in students' attitudes towards Reading. *Comunicación* 15 (001), 37-45
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación* (5ª ed.). México: McGraw-Hill.
- Krashen, S. (2009). *Principles and Practice in Second Language Acquisition*. California: Pergamon Press Inc.
- Lizasoain, A., Ortiz, A., Walper, K. y Yilorm, Y. (2011). Estudio descriptivo y exploratorio de un taller de introducción a las técnicas teatrales para la

- enseñanza/aprendizaje de una lengua extranjera. *Estudios Pedagógicos*, 37(2), 123-133.
- Loes, C., Culver, K. y Trolan, T. (2018). How Collaborative Learning Enhances Students' Openness to Diversity. *The Journal of Higher Education*, 89(6), 935-960.
- Medellín, A. (2008). La Enseñanza del Vocabulario en Segunda Lengua. *La Asociación Mexicana de Maestros de inglés MEXTESOL A.C.*, 32(1) ,11-22
- Ministerio de Educación (2012). Bases Curriculares primero a sexto básico. Santiago, Ministerio de Educación. Recuperado de https://www.curriculumnacional.cl/614/articles-22394_bases.pdf
- Ministerio de Educación. (2015). *Bases Curriculares 7º básico a 2º medio*. Santiago, Ministerio de Educación. Recuperado de https://www.curriculumnacional.cl/614/articles-37136_bases.pdf
- Ministerio de Educación. (2001). *Idioma Extranjero Inglés Social – Comunicativo Programa de Estudio Tercer o Cuarto Año Medio Formación diferenciada*. Recuperado de https://www.curriculumnacional.cl/614/articles-34391_programa.pdf
- Moeller, A. y Catalano, T. (2015). Foreign Language Teaching and Learning. *Faculty Publications: Department of Teaching, Learning and Teacher Education*, (196), 327-332.
- Mogrovejo, A., Mamani, G. y Tipo, M. (2019). Juego y Simulación de Programas Concurso de Televisión como Técnica Didáctica para Mejorar el Aprendizaje del Vocabulario Inglés en Estudiantes de Habla Hispana. *Información Tecnológica*, 30(1), 225-236.
- Oradee, T. (2012). Developing Speaking Skills Using Three Communicative Activities (Discussion, Problem-Solving, and RolePlaying). *International Journal of Social Science and Humanity*, 2(6), 533-535.

- Quidel, D., del Valle, J., Arévalo, L., Ñancucheo, C. y Ortiz, R. (2014). La enseñanza del idioma inglés a temprana edad: su impacto en el aprendizaje de estudiantes de escuelas públicas. *Revista de comunicación vivat academia*, 17(129), 34-56.
- Richards, J. (2006). *Communicative Language Teaching Today*. New York: Cambridge University Press.
- Rojas, M. y Villafuerte, J. (2018). The Influence of Implementing Role-play as an Educational Technique on EFL Speaking Development. *Theory and Practice in Language Studies*, 8(7), 726-732.
- Rueda, M. y Wilburn, M. (2014). Enfoques teóricos para la adquisición de una segunda lengua desde el horizonte de la práctica educativa. *Retos de la reforma de la educación básica*, 36(143), 21-28.
- Sandín, M. (2003). *Investigación cualitativa en Educación: Fundamentos y tradiciones*. Madrid: Mc Graw Hill.
- Scrivener, J. (2005). *Learning teaching* (2nd ed.). Oxford: Macmillan.
- Shapiro, S. y Leopold, L. (2012) A Critical Role for Role-Playing Pedagogy. *Perspectivas*, 29(2), 120-130.
- Yilorm, Y. (2016). Proceso de enseñanza aprendizaje de la lengua inglesa en escuelas públicas chilenas: ¿Producción o reproducción?. *Estudios Pedagógicos*, 42(1), 103-116.

ANEXOS

Anexo N°1 Prueba de entrada

INTERVIEW IN PAIRS

Unit II: Jobs and communication in XXI century

Student 1:

Date:

Student 2:

Interviewer:

The examiner is in charge of asking a set of varied questions to the examinees about the unit: Jobs and communication in the XXI century in order to gather data regarding student's vocabulary and their ability to communicate ideas.

Task's objective: Students will be able to express ideas about varied topics.

Questionnaire

Instructions:

You will be given a set of varied questions to discuss with your partner about jobs and professions and global systems of communication in the XXI century.

- **Recommendations:**

1. Listen carefully to the questions.
2. Discuss your ideas with your partner.
3. Take your time to think and respect turns.

Question 1: What is your opinion about global warming?

Question 2: What are the advantages and disadvantages regarding mass media? Why?

Question 3: How do you think a professional must be? Why?

Question 4: Which profession do you think is the weirdest one and why?

Anexo N°2 Rúbrica de prueba de entrada y salida

- Nombre del estudiante:

Aspecto a evaluar	Descriptorios		
Cantidad de vocabulario utilizado.	Excelente 3	Competente 2	Necesita trabajo 1
	El estudiante es capaz de utilizar entre 5 y 4 palabras del vocabulario temático de la unidad.	El estudiante es capaz de utilizar entre 3 y 2 palabras del vocabulario temático de la unidad.	El estudiante es capaz de utilizar 1 o ninguna palabra del vocabulario temático de la unidad.
Precisión del vocabulario utilizado.	El estudiante es capaz de utilizar la mayoría del vocabulario con perfecta precisión dentro de un contexto determinado.	El estudiante es capaz de utilizar el vocabulario con precisión presentando ambigüedad en algunas ocasiones dentro de un contexto determinado.	El estudiante muy rara vez utiliza de manera precisa el vocabulario en contexto.

Anexo N°3 Notas de campo

Notas de campo

El observador tomará nota de cómo se desenvuelven los estudiantes dentro de la sala de clases al ser partícipes de los juegos de roles, los cuales se llevarán a cabo en las intervenciones en donde específicamente se observará la participación de los estudiantes, la habilidad para comunicar ideas y el uso del vocabulario para finalmente poder analizar si esta metodología incide en el uso del vocabulario en la producción oral de los estudiantes.

Curso:	Duración:
N° de estudiantes:	Actividad:
Sesión:	Fecha:

Hora	Registro	Comentario
	Participación de los estudiantes	
	Habilidad para comunicar ideas	
	Uso de vocabulario	

Anexo N°4 Entrevista de percepción

Entrevista de percepción

- Entrevistador:
- Estudiante:
- Fecha:

El examinador estará a cargo de realizar cinco preguntas a un estudiante de tercero medio con el fin de comprender la apreciación del estudiante con respecto a la metodología empleada en esta investigación para el uso del vocabulario.

Las preguntas son las siguientes:

- 1) ¿Crees que las clases de juegos de roles son entretenidas? Sí, no y ¿por qué?
- 2) ¿Cuál fue tu momento favorito de los juegos de roles? ¿por qué?
- 3) ¿Cómo te ayudaron las actividades de juegos de roles a aprender más vocabulario?
- 4) ¿Qué desventajas crees que tienen los juegos de roles para el aprendizaje de vocabulario?
- 5) ¿Cómo los juegos de roles te ayudaron a expresar mejor tus ideas? ¿en qué aspectos?

Anexo N°5 Planificación 1

Nº: 1 Tipo de establecimiento: Particular subvencionado	Curso: tercero medio Nivel de inglés: Principiantes Unidad: Leisure, jobs and communication in XXI century.	Número de estudiantes: F 35 Rango etario: 16 - 18	Fecha: 25/ 09/ 2019	Hora: 14:40 – 16:15	Duración: 90 minutes	Nombre de profesor estudiante: Evelin Nicorehue
Objetivo principal: Al final de la clase los estudiantes serán capaces de representar un programa de televisión a través del juego de roles, utilizando expresiones de tiempo en inglés.			OAT/OFT objetivo: Cognitivo: Los estudiantes son capaces de utilizar expresiones de tiempo y lugar. Pro actividad y trabajo: Los estudiantes trabajan en equipo respetando turnos de habla.			
Objetivos secundarios: - Los estudiantes serán capaces de exponer ideas y opiniones. - Sociocultural: Los estudiantes son capaces de valorar la vida en sociedad.						
Contenidos léxico/gramaticales: Expresiones de tiempo: Nowadays, last year, in the future, in previous years, some years ago. Vocabulario: Pollution, impact, emissions, phenomenon, evidence, risk, global warning, greenhouse effect. Past simple Present Perfect			Habilidades y sub-habilidades: - Speaking: Fluency - Listening to respond			
Descripción de la evaluación principal: Los estudiantes serán monitoreados a través del uso de notas de campo.			Descripción de la evaluación de OAT/OFT: Los estudiantes serán monitoreados a través del uso de notas de campo.			

	Descripción de la actividad	Teoría IM	Materiales	Tiempo
Inicio	• A los estudiantes se les mostrará un video sobre el calentamiento global. • Los estudiantes toman notas de lo que más les llame la atención del video. Luego, a los estudiantes se les entrega una guía con el vocabulario relacionado con el calentamiento global en donde tienen que unir cada definición con la palabra correspondiente	Visual Verbal-lingüístico	Proyector guía computador parlantes	20 min
Desarrollo	• A los estudiantes se les pide que formen grupos de 7. • A los estudiantes se les presenta una situación en la que cada uno tendrá un rol dentro de un programa de televisión en el cual deben discutir los problemas que el calentamiento global ha traído a la sociedad. Los roles son: dos conductores de televisión, un ambientalista, un experto, un empresario, un espectador y un político. • A cada grupo se les asigna 10 minutos para organizar sus ideas antes de representar la situación. • Los estudiantes representan un juego de roles y el resto escucha y ve atentamente.	Verbal-lingüístico Interpersonal	Tarjeta de roles	65 min
Final	• Los estudiantes escriben en un trozo de papel todas las palabras que recuerden de la actividad en 1 minuto.	Verbal-lingüístico Intrapersonal	Trozo de papel	5 min

Anexo N°6 Planificación 2

Nº: 2	Curso: Tercero medio	Número de estudiantes: F 35	Fecha: 02/ 10/ 2019	Hora: 14:40 – 16:15	Duración: 90 minutes	Nombre profesor estudiante: Evelin Nicorehue
Tipo de establecimiento: Particular subvencionado	Nivel de Inglés: Principiantes	Rango etario: 16 -18				
	Unidad: Leisure, jobs and communication in XXI century.					
Objetivo Principal: Al final de la clase los estudiantes serán capaces de representar una entrevista a inmigrantes en el aeropuerto a través del juego de roles, utilizando vocabulario sobre inmigración.			OAT/OFT Objetivo: Cognitivo: Los estudiantes son capaces de utilizar vocabulario de inmigración. Pro actividad y trabajo: Los estudiantes trabajan colaborativamente en equipo respetando turnos de habla.			
Objetivos secundarios: - Los estudiantes serán capaces de exponer ideas y opiniones. - Sociocultural: Los estudiantes son capaces de valorar la vida en sociedad.						
Contenidos léxico/ gramaticales Immigration, refugees, purposes, cultures, moral responsibilities, opportunities, applicants, visa, passport, living abroad, victims.			Habilidades y sub- habilidades: - Speaking: Fluency - Listening to respond			
Descripción de la evaluación principal: Los estudiantes serán monitoreados a través del uso de notas de campo.			Descripción de la evaluación OAT/OFT: Los estudiantes serán monitoreados a través del uso de notas de campo.			

	Descripción de la actividad	Teoría IM	Materiales	Tiempo
Inicio	- A los estudiantes se les mostrará un video sobre inmigración. - Los estudiantes toman notas de lo que más les llame la atención del video. Luego, a los estudiantes se les entrega una guía con el vocabulario relacionado con inmigración en donde tienen que unir cada definición con la palabra correspondiente	Visual Verbal- lingüístico	Proyector Parlantes Guía de trabajo	20 min
Desarrollo	- A los estudiantes se les pide que formen grupos de siete personas. - A los estudiantes se les presenta una situación en la cual cada uno tendrá un rol en entrevistas realizadas en un aeropuerto a inmigrantes. Los roles son: dos periodistas, un inmigrante por trabajo, un inmigrante por conflictos de su país, un inmigrante por educación, un policía de migración, un inmigrante separado de su pareja. - A los estudiantes se les da 10 minutos para que se organicen sus roles y luego presenten.	Verbal– linguistico Interpersonal	Tarjeta de roles	60 min
Final	A los estudiantes se les entrega un <i>exit ticket</i> en donde tienen que escribir una breve opinión sobre la inmigración.	Verbal- lingüístico Intrapersonal	Exit ticket	10 min

Anexo N°7 Planificación 3

Nº: 3 Tipo de establecimiento : particular subvencionado	Curso: tercero medio Nivel de inglés: Principiantes Unidad: Leisure, jobs and communication in XXI century.	Número de estudiantes : F 35 Rango etario: 16 - 18	Fecha: 09/10/2019	Hora : 14:40 – 16:15	Duración : 90 minutes	Nombre de profesor estudiante : Evelin Nicorehue
Objetivo principal: Al finalizar la clase, los estudiantes serán capaces de representar una degustación de comida mientras utilizan vocabulario temático de la unidad.			OAT/OFT objetivo: Cognitivo: Los estudiantes serán capaces de utilizar vocabulario relacionado con trabajo y entrevistas de trabajo. Pro actividad y trabajo: Los estudiantes serán capaces de trabajar colaborativamente respetando turnos y las opiniones de sus compañeros.			
Objetivos secundarios: - Los estudiantes serán capaces de expresar opiniones y escuchar a sus compañeros. - Los estudiantes serán capaces de mostrar compromiso y respeto por el rol que le corresponda.						
Objetivos léxico/gramaticales: Salmon, shrimp, pizza, spinach, cake, mixture, beef, potato chips, mushrooms, spicy, hamburger, pasta, smashed potatoes. Present simple, past simple, etc.			Habilidades y sub-habilidades: - Speaking: fluency - Listening to respond			
Descripción de la evaluación principal: Los estudiantes serán monitoreados a través de notas de campo.			Descripción de la evaluación de OAT/OFT: Los estudiantes serán monitoreados a través de notas de campo.			

	Descripción de la actividad	Teoría IM	Materiales	Tiempo
Inicio	A los estudiantes se les muestra un PPT con ilustraciones de comida. Los estudiantes deben adivinar la palabra que corresponda según cada imagen.	Verbal-lingüística	Pizarra Marcadores	15 min.
Desarrollo	- A los estudiantes se les pide que formen grupos de siete personas cada uno. - A los estudiantes se le presenta una situación en la cual deben simular una degustación de comida donde deben describir en que consiste su plato principal a los chefs presentes. - A los estudiantes se les asigna un rol para llevar a cabo la actividad. Los roles son: dos chefs que hacen preguntas, un pastelero, un experto en comida italiana, un experto en comida típica chilena, un cocinero amateur, un experto en platos marinos. - A los estudiantes se les entrega una tarjeta con cada rol y su función dentro del juego de roles. - A cada grupo se les asigna 10 minutos para organizar sus ideas antes de representar la situación.	Verbal-lingüística Visual Interpersonal Kinestésico	Tarjeta de roles	60 min
Final	A cada grupo se les pide que desarrollen una estrategia llamada 3,2,1 en la cual en un pequeño trozo de papel escriben 3 cosas que aprendieron de la sesión, 2 preguntas que les haya surgido de la clase y 1 comentario sobre la presentación de la profesora. Luego hacen entrega del 3,2,1 a la profesora.	Lingüístico	Hoja de papel	15 min

Anexo N°8 Planificación 4

Nº: 4	Curso: Tercero medio	Número de estudiantes: F 35	Fecha: 23-10-2019	Hora: 14:40-16:15	Duración: 90 minutes	Nombre de profesor estudiante: Evelin Nicorehue
Tipo de establecimiento : particular subvencionado	Nivel de Inglés: Principiantes Unidad: Leisure, jobs and communication in the XXI century.	Rango etario: 16-18				
Objetivo Principal: Al finalizar la clase, los estudiantes serán capaces de representar ser vendedores de “tours” a una familia extranjera que viene a conocer el sur de nuestro país, a través de un juego de roles utilizando vocabulario temático de la unidad y verbos imperativos.			OAT/OFT Objetivo: Cognitivo: los estudiantes serán capaces de utilizar imperativos para sugerir a una familia de turistas a donde ir y qué hacer. Pro actividad y trabajo: los estudiantes serán capaces de trabajar colaborativamente respetando turnos y las opiniones de sus compañeros.			
Objetivos secundarios: • Los estudiantes serán capaces de expresar opiniones y escuchar a sus compañeros. • Los estudiantes serán capaces de mostrar compromiso y respeto por el rol que le corresponda.						
Contenidos léxico/ gramaticales Photography, camping, fishing, cycling, skiing, rock climbing, trekking, surfing and kite flying. Imperatives: have fun, enjoy the trip, don’t be late, let’s go, take water.			Habilidades y sub-habilidades: • Speaking: fluency • Listening to respond			
Descripción de la evaluación principal: Los estudiantes serán monitoreados a través de notas de campo			Descripción de la evaluación OAT/OFT: Los estudiantes serán monitoreados a través de notas de campo.			

	Descripción de la actividad	Teoría IM	Materiales	Tiempo
Inicio	- Los estudiantes hacen una lluvia de ideas sobre las actividades de tiempo libre que ellos conozcan, practiquen, etc. - Los estudiantes ven un PPT con imágenes de actividades que pueden hacer cuando toman un <i>tour</i>. Luego, a los estudiantes se les explica que son los imperativos y se les da ejemplos.	Visual Verbal-lingüística	Power point Proyector Pizarra Marcadores	20 min
Desarrollo	- A los estudiantes se les pide que formen grupos de siete personas. - A los estudiantes se le presenta una situación en la cual deben simular ser una familia en vacaciones con ganas tomar un <i>tour</i>, pero no logran decidir cuál agencia les ofrece un mejor servicio. Los roles son: 2 madres, una niña, una adolescente y tres guías turísticos que ofrecen servicio e información de las actividades a realizar. - A cada grupo se les asigna 10 minutos para organizar sus ideas antes de representar la situación.	Visual Verbal-lingüística Interpersonal	Tarjeta de roles	60 min
Final	Los estudiantes escriben en un <i>exit ticket</i> tres ejemplos de imperativos que recuerden.	Verbal Intrapersonal	Exit ticket	10 min

Anexo N°9 Planificación 5

Nº: 5	Curso: tercero medio	Número de estudiantes: F 35	Fecha: 30-10-2019	Hora: 14:40-16:15	Duración: 90 minutes	Nombre de profesor estudiante: Evelin Nicorehue
Tipo de establecimiento: Particular subvencionado	Nivel de inglés: Principiantes Unidad: Leisure, jobs and communication in XXI century.	Rango etario: 16 - 18				
Objetivo principal: Al finalizar la clase los estudiantes serán capaces de representar una situación en donde se pretende que un profesor con sus alumnos, vayan a ver una exposición del robot más moderno que se ha creado, mientras utilizan vocabulario temático de ciencia y tecnología.			OAT/OFT objetivo: Cognitivo: Los estudiantes serán capaces de utilizar vocabulario temático de ciencia y tecnología. Pro actividad y trabajo: Los estudiantes serán capaces de trabajar colaborativamente respetando turnos y las opiniones de sus compañeros.			
Objetivos secundarios: - Los estudiantes serán capaces de expresar opiniones y escuchar a sus compañeros. - Los estudiantes serán capaces de comprometerse con su rol asignado.						
Contenidos léxico/gramaticales: Innovative, powerful, high quality, sophisticate, equipment, conventional, promising, optical. Presente simple, pasado simple, futuro simple.			Habilidades y sub-habilidades: - Speaking: fluency - Listening to respond			
Descripción de la evaluación principal: Los estudiantes serán monitoreados a través del uso de notas de campo.			Descripción de la evaluación de OAT/OFT: Los estudiantes serán monitoreados a través del uso de notas de campo.			

	Descripción de la actividad	Teoría IM	Materiales	Tiempo
Inicio	A los estudiantes se les presenta un PPT con definiciones del vocabulario que se espera que aprendan durante la clase. Los estudiantes unen la palabra con la definición correspondiente en una guía de trabajo entregado por el profesor. Luego, en conjunto se revisan las palabras.	Verbal-lingüística Visual	PPT Guía de trabajo	20 min
Desarrollo	- A los estudiantes se les pide que formen grupos de siete personas cada uno - A los estudiantes se le presenta una situación en la cual deben simular ser un grupo de estudiantes que va con su profesor a una exposición de tecnología a ver la última creación de un robot. Los roles son: un profesor, un científico, un ayudante del científico, un apoderado y tres estudiantes. - A cada grupo se les asigna 10 minutos para organizar sus ideas antes de representar la situación.	Verbal-lingüística Interpersonal	Tarjeta de roles	60 min
Final	A los estudiantes se les pide que escriban 2 comentarios positivos y 1 comentario negativo sobre la actividad en un <i>exit ticket</i>.	Intrapersonal	<i>Exit tickets</i>	10 min

Anexo N°10 Planificación 6

Nº: 6	Curso: Tercero medio	Número de estudiantes : F 35	Fecha: 06 /11/2019	Hora: 14:40 - 16:15	Duración : 90 minutes	Nombre de Profesor estudiante : Evelin Nicorehue
Tipo de establecimiento : particular subvencionado	Nivel de Inglés: Principiantes Unidad: Leisure, jobs and communication in the XXI century.	Rango etario: 16-18				
Objetivo Principal: Al finalizar la clase, los estudiantes serán capaces de representar una entrevista de trabajo mientras utilizan vocabulario temático de la unidad.			OAT/OFT Objetivo: Cognitivo: Los estudiantes serán capaces de utilizar vocabulario relacionado con trabajo y entrevistas de trabajo. Pro actividad y trabajo: Los estudiantes serán capaces de trabajar colaborativamente, respetando turnos y las opiniones de sus compañeros.			
Objetivos secundarios: - Los estudiantes serán capaces de expresar opiniones y escuchar a sus compañeros. - Los estudiantes serán capaces de mostrar compromiso y respeto por el rol que le corresponda.						
Contenidos léxiol gramaticales Worker, employee, employer, part time, full time, temporary worker, occupation, position, labor, president, director, manager, boss, qualifications, salary, perks, wages, job application.			Habilidades y sub-habilidades: - Speaking: fluency - Listening to respond			
Descripción de la evaluación principal: Los estudiantes serán monitoreados a través de notas de campo.			Descripción de la evaluación OAT/OFT: Los estudiantes serán monitoreados a través de notas de campo.			

	Descripción de la actividad	Teoría IM	Materiales	Tiempo
Inicio	A los estudiantes se les mostrará un PPT con el vocabulario temático de la unidad. Luego, se les dará a los estudiantes un diálogo sobre una entrevista de trabajo, en donde tienen que completar con las palabras de vocabulario.	Verbal-lingüística Interpersonal	Pizarra Marcadores	15 min.
Desarrollo	- A los estudiantes se les pide que formen grupos de siete personas cada uno. - A los estudiantes se le presenta una situación en la cual deben simular que van a una entrevista de trabajo para tener el puesto de manager en una empresa, en donde se les pregunta sobre sus capacidades y su trabajo anterior. Los roles son: un adolescente que no tiene experiencia laboral, un recién egresado de marketing, dos trabajadores independientes, un trabajador con experiencia en el área, un contador, un diseñador gráfico. - A cada grupo se les asigna 10 minutos para organizar sus ideas antes de representar la situación.	Verbal-lingüística Visual Interpersonal Kinestésico	Tarjeta de roles	60 min
Final	A los estudiantes se les pedirá que escriban 2 oraciones utilizando el vocabulario aprendido en un <i>exit ticket</i>. Luego el profesor escribirá algunas oraciones en la pizarra para compartir las ideas de los estudiantes.	Intrapersonal	<i>Exit ticket</i>	15 min

Anexo N°11 Planificación 7

Nº: 7 Tipo de establecimiento : Particular subvencionado	Curso: tercero medio Nivel de inglés: Principiantes Unidad: Leisure, jobs and communication in XXI century.	Número de estudiantes : F 35 Rango etario: 16 - 18	Fecha: 13 /11/2019	Hora : 14:40 – 16:15	Duración : 90 minutes	Nombre de profesor estudiante : Evelin Nicorehue
Objetivo principal: Al finalizar la clase, los estudiantes serán capaces de representar una situación de trabajo y darle solución, mientras utilizan vocabulario temático de la unidad.			OAT/OFT objetivo: Cognitivo: Los estudiantes serán capaces de utilizar vocabulario relacionado con trabajo y entrevistas de trabajo. Pro actividad y trabajo: Los estudiantes serán capaces de trabajar colaborativamente respetando turnos y las opiniones de sus compañeros.			
Objetivos secundarios: - Los estudiantes serán capaces de expresar opiniones y escuchar a sus compañeros. - Los estudiantes serán capaces de mostrar compromiso y respeto por el rol que le corresponda.						
Contenidos léxico/gramaticales: Salary, perks, workers strike, bonus, boss, wages, demanding, tiring, promotion, retire, and resign.			Habilidades y sub-habilidades: - Speaking: fluency - Listening to respond			
Descripción de la evaluación principal: Los estudiantes serán monitoreados a través del uso de notas de campo.			Descripción de la evaluación de OAT/OFT: Los estudiantes serán monitoreados a través del uso de notas de campo.			

	Descripción de la actividad	Teoría IM	Materiales	Tiempo
Inicio	A los estudiantes se les entregará un listado de palabras que podrán ocupar en una conversación a partir de imágenes de situaciones en las cuales jefes discuten con los empleados.	Verbal-lingüística Interpersonal	Power point Computador Proyector	15 min.
Desarrollo	- A los estudiantes se les pide que formen grupos de siete personas cada uno. - A los estudiantes se le presenta una situación en la cual deben simular que a un trabajador se le dio una promoción, por lo cual otro trabajador se molesta y comienza una huelga. Los roles son: una jefa, la empleada que recibe la promoción, la empleada que se pone celosa, una empleada que quiere buscar una solución, una empleada que quiere organizar una huelga mayor, una empleada que le acusa todo a la jefa, una inspectora del trabajo que llega a ayudar. - A cada grupo se les asigna 10 minutos para organizar sus ideas antes de representar la situación.	Verbal-lingüística Visual Interpersonal Kinestésico	Tarjeta de roles	60 min
Final	- A los estudiantes se les pedirá que escriban una definición de una palabra del día que la profesora asignara a cada estudiante. - Luego el profesor escribirá algunas oraciones en la pizarra para compartir las ideas de los estudiantes.	Intrapersonal	Papel con la palabra escrita	15 min

Anexo N°12 Planificación 8

Nº: 8	Curso: Tercero medio	Número de estudiantes	Fecha: 20 /11/201 9	Hora: 14:40 - 16:15	Duración : 90 minutes	Nombre de profesor estudiante : Evelin Nicorehue
Tipo de establecimiento : particular subvencionado	Nivel de inglés: Principiantes	F 35				
	Unidad: Leisure, jobs and communicatio n in the XXI century.	Rango etario: 16-18				
Objetivo Principal: Al finalizar la clase, los estudiantes serán capaces de representar un programa televisivo en el que los invitados hablan de sus trabajos inusuales, mientras utilizan vocabulario temático de la unidad.			OAT/OFT Objetivo: Cognitivo: Los estudiantes serán capaces de utilizar vocabulario relacionado con trabajo y entrevistas de trabajo. Pro actividad y trabajo: Los estudiantes serán capaces de trabajar colaborativamente respetando turnos y las opiniones de sus compañeros.			
Objetivos Secundarios: - Los estudiantes serán capaces de expresar opiniones y escuchar a sus compañeros. - Los estudiantes serán capaces de mostrar compromiso y respeto por el rol que le corresponda.						
Contenidos léxico/ gramaticales Worker, employee, employer, part time, full time, temporary worker, occupation, position, labor, president, director, manager, boss, qualifications, salary, perks, wages, job application, salary, wages, perks, promotion, self-employed, demanding, tiring, retire, resign, bonus, unemployed, self-employed.			Habilidades sub-habilidades: - Speaking: fluency - Listening to respond			
Descripción de la evaluación principal: Los estudiantes serán monitoreados a través de notas de campo.			Descripción de la evaluación OAT/OFT: Los estudiantes serán monitoreados a través de notas de campo.			

	Descripción de la actividad	Teoría IM	Materiales	Tiempo
Inicio	En grupos de siete personas, los estudiantes jugarán a un juego de memoria utilizando las palabras del vocabulario relacionado con Jobs, la dificultad será que una tarjeta tendrá la palabra, mientras que la otra una definición o imagen.	Verbal-lingüística Interpersonal Visual	Tarjetas de juego de memoria	15 min.
Desarrollo	- A los estudiantes se les pide que formen grupos de siete personas. - A los estudiantes se les pedirá que hagan una representación de un <i>talk-show</i>, en la cual los presentadores conversarán con algunas personas que tienen algunos de los trabajos más raros del mundo, también recibirán un llamado telefónico de una espectadora. Los roles serán: dos presentadores, 4 trabajadores y 1 una persona que realiza un llamado telefónico. - A cada grupo se les asigna 10 minutos para organizar sus ideas antes de representar la situación.	Verbal-lingüística Visual Interpersonal Kinestésico	Tarjeta de roles	60 min
Final	los estudiantes responderán un pequeño <i>pop quiz</i>, donde aplicarán el vocabulario de <i>jobs</i>.	Intrapersonal	Test	15 min