

DEPÓSITO LEGAL ZU2020000153
*Esta publicación científica en formato digital
es continuidad de la revista impresa*
ISSN 0041-8811
E-ISSN 2665-0428

Revista de la Universidad del Zulia

**Fundada en 1947
por el Dr. Jesús Enrique Lossada**



Ciencias

Sociales

y Arte

Año 15 N° 44
Septiembre - Diciembre 2024
Tercera Época
Maracaibo-Venezuela

Los juegos de roles como estrategia para la adquisición del inglés como lengua extranjera en estudiantes de secundaria

Rafael Andrés Hernández Meza*

Mirna Patricia Bernal Martínez**

RESUMEN

Este artículo tiene como objetivo describir los juegos de roles como estrategia para la adquisición del inglés como lengua extranjera en estudiantes de básica secundaria del municipio de Puerto Colombia, Atlántico. Metodológicamente, fue una investigación cualitativa, etnográfica y de investigación acción. Se tomaron en cuenta aspectos socioculturales de la realidad de los estudiantes para el diseño de juegos de rol ajustados a los nuevos enfoques en la enseñanza de lenguas extrañas, en los cuales se apela a la interculturalidad como recurso para adquirir un nuevo idioma. En la recolección de datos se implementó una entrevista con los docentes para indagar sobre la metodología utilizada en la enseñanza del inglés, las dificultades en la apropiación de esta lengua y la viabilidad de la propuesta que complementó esta investigación. Con los estudiantes se aplicó la propuesta basada en los juegos de roles para la apropiación del inglés como lengua extranjera. Los resultados evidenciaron mejoras significativas en la oralidad y fluidez de este idioma, quedando registrados en un video publicado en la red social YouTube. Se demostró que, los juegos de roles constituyen una estrategia idónea para la apropiación del inglés debido a su carácter práctico que favorece la competencia comunicativa.

PALABRAS CLAVE: Educación Básica, Inglés, Juego de simulación, Lengua extranjera.

*Licenciado en Idiomas Extranjeros (Universidad del Atlántico), Magister en Gerencia de las Organizaciones Educativas (Universidad del Zulia), Magister en Educación (Universidad del Atlántico). Docente del área de Inglés en la I.E José Eustoquio Salgar, Puerto Colombia, Atlántico - Colombia. ORCID: <https://orcid.org/0009-0006-4358-5995>. E-mail: rahms45@live.com

**PhD en Gerencia de la Educación (Universidad Dr. Rafael Beloso Chacín), Licenciada en Psicopedagogía (Universidad de La Costa). Docente Asociada de Carrera, Universidad del Atlántico, Colombia. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8725-5529>. E-mail: mirnabernal@mail.uniatlantico.edu.co

Recibido: 15/02/2024

Aceptado: 17/04/2024

Role-Playing as a Strategy for the Acquisition of English as a Foreign Language in Secondary School Students

ABSTRACT

This article aims to describe role plays as a strategy for the acquisition of English as a foreign language in high school students in the municipality of Puerto Colombia, Atlántico. Methodologically, it was a qualitative, ethnographic and action research investigation. Sociocultural aspects of the students' reality were taken into account for the design of role-playing games adjusted to the new approaches in teaching foreign languages, in which interculturality is appealed as a resource to acquire a new language. In data collection, an interview was implemented with the teachers to investigate the methodology used in teaching English, the difficulties in appropriating this language and the viability of the proposal that complemented this research. The proposal based on role plays for the appropriation of English as a foreign language was applied with the students. The results showed significant improvements in orality and fluency of this language, which were recorded in a video published on the social network YouTube. It was demonstrated that role plays constitute an ideal strategy for the appropriation of English due to its practical nature that favors communicative competence.

KEYWORDS: Basic Education, English, Simulation game, Foreign language.

Introducción

Las primeras décadas del nuevo milenio han traído cambios vertiginosos en todos los estamentos de la sociedad. El auge de las TIC's, así como otros factores de orden económico y cultural, han redimensionado las formas tradicionales de comunicarse, imponiendo nuevos esquemas basados en la globalización, el pragmatismo y la inmediatez en los procesos. La educación no ha permanecido de espaldas a esta realidad, por lo que se ha visto en la necesidad de desechar los viejos modelos de enseñanza, para dar paso a otros enfoques donde la participación activa del estudiante, así como la autorregulación de los conocimientos condicionan la praxis docente (Cantoral 2019).

Una de las áreas donde más se percibe esta influencia es, sin duda, la enseñanza de idiomas extranjeros. Esto se debe a que la adquisición de una lengua extranjera ha dejado de ser sólo un requerimiento de los currículos escolares, para convertirse en una condicionante del desarrollo personal y profesional de los estudiantes, lo que trae consigo la necesidad de buscar

Rafael Hernández & Mirna Bernal// Los juegos de roles como estrategia para la adquisición del inglés... 283-305

estrategias que garanticen un aprendizaje práctico, pero a la vez significativo de aquellos idiomas que, por razones económicas, geográficas o culturales, se perfilan como una segunda lengua o lengua extranjera. Partiendo de estas consideraciones, el presente artículo tiene como objetivo: describir los juegos de roles como estrategia para la adquisición del inglés como lengua extranjera en estudiantes de tres instituciones de básica secundaria del municipio de Puerto Colombia, Atlántico. Para ello se fundamenta en la realidad presente con los alumnos del grado 9no de tres instituciones seleccionadas en el referido municipio.

Los estudiantes que conformaron la población objeto de estudio se vienen enfrentando a varias limitaciones en la enseñanza del idioma inglés como lengua extranjera, lo cual ha afectado su aprendizaje en esta área. A través de la praxis docente del autor de este artículo; la revisión de las actividades realizadas por los estudiantes, así como sus ejercicios de pronunciación, se constató la insuficiencia en su rendimiento general e individual, además de comprobarse la dificultad que experimentan para comprender frases sencillas (expuestas de forma oral o escrita). A esto se deben añadir los recurrentes errores al escribir o completar oraciones escritas en este idioma; así como las deficiencias en la pronunciación en esta lengua.

De igual manera, se presentan situaciones de desmotivación durante las clases de inglés, trayendo consigo apatía, escasa participación y una escasa disposición para realizar las actividades propuestas por el docente. Asimismo, se debe referir un bajo rendimiento en la materia, lo que dificulta la adquisición de las competencias básicas planteadas en el currículo para la educación secundaria. Esta situación se genera por la continuidad de métodos tradicionales para la enseñanza del inglés, en los cuales el docente imparte los conocimientos y plantea actividades donde la comprensión o la pronunciación se desarrolla a partir de oraciones simples, conjugación de tiempos verbales o representación de pequeños diálogos, muchos de ellos tomados de los libros de texto. Es por ello que, en la mayoría de los casos, no se genera el interés necesario por parte de los estudiantes para que se consolide una apropiación significativa del inglés como lengua extranjera.

A lo anterior se añade, la poca capacitación de los docentes, quienes no disponen del conocimiento para aplicar estrategias innovadoras que, como los juegos de roles, puedan generar afinidades en los estudiantes, motivándolos a participar en situaciones comunicativas donde la lengua extranjera se adquiera de manera práctica y espontánea, a través de la

Rafael Hernández & Mirna Bernal// Los juegos de roles como estrategia para la adquisición del inglés... 283-305
interacción con los pares. Por tanto, los estudiantes vienen experimentando deficiencias en la adquisición de esta lengua extranjera, las cuales se manifiestan a través de: falencias en la pronunciación; errores de ortografía o sintaxis al momento de redactar textos cortos o completar oraciones; dificultad para identificar y utilizar los pronombres personales o posesivos; entre otros aspectos que pudieran acrecentarse al avanzar a los siguientes niveles del sistema educativo.

Cabe destacar que la utilización del juego como estrategia didáctica ha constituido un recurso del que la pedagogía se ha venido apropiando para propiciar en los estudiantes experiencias de aprendizaje integral y significativo (Zapata 2020). Esto se debe a que las actividades lúdicas, según Balbín (2011), generan motivación, integración grupal, sentido de pertenencia y, lo más relevante, una sana recreación que contribuye a la apropiación del conocimiento de manera grata y en correspondencia con los intereses de los participantes que conforman la población contemplada para los fines de este artículo.

Tomando en consideración las afirmaciones precedentes, con este artículo se describen los alcances de una propuesta fundamentada en los juegos de roles, pero también en correspondencia con los lineamientos y estándares que el Ministerio de Educación de Colombia ha establecido para la apropiación del inglés como lengua extranjera. Con ello se espera contribuir al desarrollo del bilingüismo en adolescentes y adultos jóvenes, en concordancia con lo plasmado en el Proyecto Visión Colombia II Centenario, así como en el Plan Nacional de Bilingüismo en Colombia (2019). En ambos documentos se describe la necesidad de abordar al pueblo colombiano como una sociedad en transición hacia un mundo globalizado y “una economía que garantice un mayor nivel de bienestar” (p. 6) Asimismo, el proyecto marcha a la par de las actuales reformas impulsadas por el Ministerio de Educación Nacional en las que se busca hacer de Colombia el país mejor educado para el 2025.

1. Metodología

Se llevó a cabo una investigación cualitativa, enfocada dentro de los parámetros de la investigación acción, donde también se tomaron en cuenta los fundamentos del método etnográfico, ya que el investigador tuvo un contacto directo con los estudiantes, pero también con los moradores del municipio de Puerto Colombia en el departamento del Atlántico -

Rafael Hernández & Mirna Bernal// Los juegos de roles como estrategia para la adquisición del inglés... 283-305 Colombia. Gracias a esto, se pudo ahondar en sus costumbres, tradiciones e incluso el uso que hacen de su lengua materna. Todo ello con la finalidad de incluir los aspectos contextuales en una propuesta para la adquisición del idioma inglés como lengua extranjera.

La observación participante permitió que el investigador se familiarizara con las actividades sociales, culturales y laborales de la comunidad aledaña a los centros, a fin de ahondar en la “pragmática de la lengua” y comprender como los residentes toman en consideración el contexto extralingüístico en el que se encuentran para condicionar sus actos de habla. Esto permitió el diseño de algunos juegos de roles basados en situaciones cotidianas de esta comunidad, contrario a la perspectiva tradicional donde solo se parte de los referentes culturales de la lengua extranjera para diseñar estos juegos con propósitos didácticos. En otros juegos se tomaron en consideración los aspectos culturales de la lengua extranjera (en este caso el inglés) de manera que los estudiantes se formaran una noción de como una misma lengua se articula en contextos culturales diversos.

La población objeto de estudio quedó dividida en dos conglomerados: los docentes de inglés que laboran en las instituciones del municipio Puerto Colombia y los alumnos del grado 9no de las instituciones en cuestión. Sin embargo, no todos los docentes, ni todos los estudiantes mostraron disposición a participar, por lo que fue necesario efectuar un muestreo por conveniencia, tomando como sujetos informantes a aquellos que presentaran mayor accesibilidad para ser localizados y entrevistados por medios convencionales y no convencionales, en este último caso la aplicación móvil de WhatsApp o la herramienta Google Meet. Partiendo de estas consideraciones, fueron contactados cinco (5) docentes del área de inglés de las instituciones educativas: Simón Bolívar, Eustorgio Salgar y María Mancilla Sánchez del Municipio Puerto Colombia, así como dieciséis (16) estudiantes del grado 9no de educación secundaria, con quienes se tuvo una mayor proximidad durante la primera etapa de reincorporación a clases posterior al confinamiento por el COVID 19.

Atendiendo al carácter cualitativo de la investigación y la naturaleza de las respuestas esperadas por parte de los sujetos informantes, se determinaron como instrumento de recolección de datos una entrevista dirigida al personal docente, con la cual se indagó en torno a las metodologías y estrategias para la adquisición del inglés en los estudiantes; las dificultades experimentadas al momento de impartir las clases; las estrategias para alcanzar

Rafael Hernández & Mirna Bernal// Los juegos de roles como estrategia para la adquisición del inglés... 283-305 una mayor efectividad en el desarrollo de la competencia lingüística del inglés; así como los conocimientos previos del docente en torno a los juegos de roles. Este instrumento quedó conformado por nueve (09) preguntas abiertas que posteriormente fueron sometidas a un análisis narrativo en función a la temática del estudio.

En el caso de los estudiantes, se procedió a diseñar una propuesta de intervención, basada en la apropiación y práctica del inglés como lengua extranjera. Esta se conformó a partir de 11 encuentros (presenciales y virtuales), tomando como punto de partida las apreciaciones realizadas por el investigador, así como las sugerencias aportadas por los docentes entrevistados. Los alcances de esta propuesta fueron evaluados a partir de Podcasts difundidos a través de la red social YouTube (con el consentimiento de los estudiantes y sus padres) y donde se evidenciaron las competencias comunicativas desarrolladas por los estudiantes a partir la propuesta del juego de roles.

Debido a las condiciones generadas en aquel momento por la pandemia del COVID 19, la realización de las entrevistas se llevó a cabo de una manera no convencional, mas no por ello menos efectiva. Se hizo entrega a los docentes (vía WhatsApp) del guion de la entrevista, acordándose en ese momento la disposición para dar respuesta a las preguntas allí planteadas. En la fecha estipulada, los entrevistados pasaron las respuestas vía notas de voz, lo cual fue solicitado de esa forma, y no de manera escrita, para evitar respuestas cortas o cerradas que dificultaran el análisis cualitativo de la información aportada.

En el caso de los estudiantes, se procedió a grabar un video tutorial que posteriormente fue difundido entre los participantes y donde el investigador describe lo que es el juego de roles, así como su pertinencia en la enseñanza del inglés como lengua extranjera. Posteriormente, se acordaron los encuentros presenciales, teniendo en cuenta las medidas de bioseguridad emanadas para ese entonces por el Ministerio de Salud de Colombia, en el marco de la reincorporación progresiva de los estudiantes, después de que los mayores riesgos generados por el COVID 19 habían sido superados. Se realizaron 6 encuentros virtuales (a través de Google Classroom) y 5 presenciales en donde se abordaron aspectos relacionados con la pronunciación y competencia comunicativa en inglés, así como la habilidad para improvisar en la puesta en escena de los juegos de roles

Para el procesamiento de la información se utilizaron técnicas cualitativas basadas en el análisis narrativo de la información suministrada por docentes. Para ello se tomó en consideración una serie de categorías derivadas de la temática del estudio y la viabilidad que pudieran encontrar los docentes entrevistados a la técnica del Role Play. Una vez procesada la información aportada por los docentes, se diseñó la propuesta adjunta para los estudiantes, la cual quedó sistematizada en un proyecto pedagógico a partir de los juegos de roles para desarrollar la competencia comunicativa del inglés como lengua extranjera en estudiantes. La misma se enfocó en las particularidades socioculturales del municipio de Puerto Colombia, departamento del Atlántico en Colombia.

Esta propuesta quedó conformada de la siguiente manera: 1) una introducción en la que se detallan los fines y procedimientos de la misma, 2) un objetivo general y unos objetivos específicos; 3) una justificación del proyecto pedagógico donde se detalla su pertinencia en el contexto de investigación seleccionado y 4) el desarrollo de once (11) sesiones de trabajo en las que se abordaron los juegos de roles, así como los aspectos concernientes a la pronunciación y competencia comunicativa de esta lengua extranjera.

2. Fundamentos teóricos

2.1. Los juegos de roles en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera

De acuerdo con Sevillano (2009, p. 144), un juego de rol es una historia construida por varias personas, quienes adoptan el papel de los personajes a fin de imprimirles su toque particular, pero a su vez ciñéndose a una serie de reglas que han sido establecidas por consenso. Para ello, la mayoría de los juegos de roles vienen acompañados de un manual donde se describe la historia y las normativas generales, las que a su vez se pueden ampliar o flexibilizar de acuerdo a las expectativas de los jugadores.

Por su parte Vázquez (2015) considera que, en función a la cantidad de participantes, los juegos de roles pueden ser masivos o bien de grupos reducidos; en función a la forma de participar, pueden ser cara a cara o en solitario (a través de contacto vía telefónica o internet); en función a su temática, los juegos de roles se clasifican en realistas o de fantasía, y en función al medio por el que se desarrollan, pueden ser virtuales (en línea) o presenciales.

Rafael Hernández & Mirna Bernal// Los juegos de roles como estrategia para la adquisición del inglés... 283-305

En cualquiera de los casos, su finalidad es que el sujeto reaccione como si fuera alguien diferente en una situación diferente, pero dentro de sus variantes se encuentra el “role enactment” donde la persona tiene la posibilidad de desempeñar un papel que se encuentre relacionado con su personalidad o sus actividades cotidianas, con lo cual sus participaciones en los diálogos se hacen más espontáneas y por ende más fluidas. (Valdiviri 2018)

Asimismo, Guanoquiza (2019, p.7) plantea que “a través del juego de roles se emplean diferentes técnicas de comunicación, desarrollando la fluidez en el lenguaje, además de promover la interacción en el aula”. Con lo cual el docente (en este caso de inglés) cuenta con los medios para dinamizar sus clases y conseguir experiencias de aprendizaje significativo en sus alumnos.

Otro aspecto clave que determina la viabilidad de los juegos de roles para la adquisición del inglés como lengua extranjera recae en la variedad de temas que abordan estas prácticas, lo que permite adecuarlos a las expectativas e intereses de los estudiantes. En consecuencia, se puede hablar de juegos de rol sobre temas de fantasía, donde las acciones que llevan a cabo los personajes, así como la trama sobre la que se sustentan, representan eventos que escapan a la realidad. También existen juegos de ciencia ficción, ambientados en escenarios futuristas y donde sus acciones, aunque carecen de una base científica, son explicadas bajo criterios racionales. (Fuentegris 2015 – Monedero 2018)

Asimismo, se debe contemplar la existencia de juegos basados en temas juveniles, en los cuales se recurre a historias reales o posibles que afectan a los adolescentes o jóvenes. Estos suelen ser utilizados como terapia social o estrategia educativa, ya que plantean la posibilidad de un aprendizaje vivencial para consolidar valores o actitudes positivas ante la vida. De igual manera, están los juegos inspirados en temas históricos, donde se toman en cuenta detalles esenciales de la historia universal o local, además de ambientar las acciones en un período de tiempo determinado. (Abella y Grande 2010)

Se puede afirmar, coincidiendo con Fernández et al. (2018), que independientemente del tipo de juego utilizado con los estudiantes o el número de participantes que haya en el mismo, si se realiza una gestión oportuna, se pueden desencadenar experiencias de aprendizaje significativo extensibles a casi todas las áreas o contenidos programáticos de la educación secundaria. No obstante, en el caso particular de la enseñanza del inglés como lengua

Rafael Hernández & Mirna Bernal// Los juegos de roles como estrategia para la adquisición del inglés... 283-305 extranjera, cobran valor las aseveraciones de Lara (2015), para quien, además de potenciar la creatividad, los juegos de roles “estimulan el lenguaje y la capacidad de comunicación, las habilidades sociales, además de aportar elementos para la resolución ingeniosa a problemas de la vida cotidiana” (p. 6), Asimismo, la realización de estas actividades fomenta el trabajo en equipo, estableciendo vínculos de solidaridad y fomentando amistades duraderas entre los estudiantes.

Estas consideraciones son respaldadas por Exley y Dennick (2012), al referir que los juegos de rol “constituyen una forma extraordinariamente poderosa de estimular a los miembros de un grupo pequeño para que examinen su propia conducta y las de otros” (p. 75) Para ello se estructuran situaciones simuladas donde los participantes pueden analizar su conducta cotidiana y el impacto que esta ejerce en quienes le rodean. Esto permite mejorar la calidad de las relaciones interpersonales y adoptar una comunicación asertiva en la cual se optimice la competencia comunicativa de la segunda lengua o lengua extranjera.

Pese a lo anterior, los enfoques tradicionales para la enseñanza de idiomas extranjeros siguen teniendo primacía en la praxis del docente. De acuerdo con Byrnam y Fleming (2001), en estas metodologías se parte de una división entre hablantes nativos y no nativos, esperando que los no nativos asuman los fundamentos gramaticales y el uso del vocabulario que hacen los hablantes nativos. Todo ello sin tomar en consideración una serie de aspectos de orden etnográfico y cultural que condicionan su apropiación y uso de la nueva lengua. Partiendo de esta realidad, los autores consideran que, en vez de emular el uso de los hablantes nativos, los estudiantes que adquieren una lengua extranjera deberían partir de su realidad social y cultural para determinar desde allí las implicaciones prácticas que tiene la adquisición del otro idioma.

Por tanto, se considera que el juego, el teatro y la literatura pueden convertirse en puentes para la apropiación de una lengua extranjera, ya que esto permite ahondar en los referentes culturales que giran en torno al nuevo idioma, pero a la vez revalorizar los elementos que configuran la identidad cultural propia. Si bien en estas consideraciones iniciales no se hace una alusión directa a la incidencia de los juegos de roles en el aprendizaje de nuevos idiomas, se dejan sentadas las bases para su incorporación.

En investigaciones como las de Ledin y Malgren (2013), se demostró que los juegos de roles constituyen métodos divertidos e informales que propician aprendizajes significativos del

Rafael Hernández & Mirna Bernal// Los juegos de roles como estrategia para la adquisición del inglés... 283-305 inglés como segunda lengua en escuelas suecas. A esto se suman los resultados obtenidos por Granda (2015), cuando comprobó que estos juegos pueden aportar resultados positivos en la adquisición del inglés en cualquier edad o nivel de escolaridad. No obstante, pese a estos referentes y otras investigaciones de corte similar, en Colombia se siguen priorizando métodos convencionales para la enseñanza del inglés como lengua extranjera, los cuales, a pesar de estar fundamentados en las propuestas constructivistas y la teoría de los aprendizajes significativos, no aportan una rápida y funcional adquisición de este idioma.

Asimismo, en los Derechos Básicos del Aprendizaje del Inglés (MEN 2016), se persigue que el estudiante en los grados 6º al 11º puedan participar en conversaciones cortas; solicitar y brindar información básica; comprender y utilizar palabras familiares en frases cortas, entre otros aspectos que, si bien pueden potenciarse a través de los juegos de roles, hasta los momentos no se encuentran contemplados de forma directa en los programas oficiales que presenta el Ministerio de Educación Nacional para la educación básica secundaria.

La revisión de las investigaciones previas en torno a los juegos de roles y su incidencia en la apropiación de una segunda lengua o lengua extranjera, demuestra la viabilidad de esta estrategia. También se pudo constatar que los beneficios que aportan estos juegos se corresponden con los estándares de competencias y los derechos básicos de aprendizaje (DBA) establecidos por el Ministerio de Educación en Colombia, sin embargo, su implementación por parte de los docentes sigue siendo escasa.

2.2 Competencia comunicativa en inglés como lengua extranjera

La competencia comunicativa es una habilidad que se desarrolla a partir del uso de la lengua, permitiéndole al sujeto construir enunciados que reflejen con claridad y precisión sus ideas. De esta manera, el mensaje transmitido no puede ser tergiversado ni prestarse para múltiples interpretaciones. Esta competencia también se evidencia en la habilidad (tanto del emisor como del receptor), para ajustar el mensaje a las particularidades del contexto en el que este se emite (Bermúdez y González 2011).

Un autor clásico que aborda este tema es Hymes (1985), (citado por Berquillos y Ruhstaller 2004), para quien la competencia comunicativa le permite al individuo que se apropia del inglés (como primera, segunda o lengua extranjera) “determinar con precisión qué

Rafael Hernández & Mirna Bernal// Los juegos de roles como estrategia para la adquisición del inglés... 283-305 decir, a quién, cómo, por qué, dónde y cuándo” (p. 62). Por tanto, el aprendizaje académico de este idioma suele estar condicionado por los referentes socio-culturales de los hablantes nativos del inglés. Asimismo, Rodríguez (2015), reseña que la apropiación de la competencia comunicativa como segunda lengua (o lengua extranjera) en hablantes nativos del español, es un proceso complejo, donde intervienen factores “psicológicos ambientales y sociales” (p. 236)

Entre los factores de orden psicológico, se encuentra el desarrollo cognitivo de los estudiantes; sus actitudes y preconcepciones ante una lengua extranjera, así como los niveles de motivación que el docente le imprime a la enseñanza del inglés. Seguidamente, dentro de los factores de orden social y ambiental se encuentra el núcleo familiar donde se desenvuelve la persona, así como el contexto en el que se encuentra la escuela o institución donde recibe la formación en una lengua extranjera (en este caso el inglés). Otros factores se encuentran condicionados por el hecho de no vivir en un país donde el inglés sea la lengua oficial, así como la constante influencia que ejerce la lengua materna sobre la lengua extranjera, actuando como referente previo y, por ende, regulador en la apropiación de la competencia lingüística del nuevo idioma.

Las investigaciones de Hymes (Citado por Berguillos y Ruhstaller 2004), han dado paso a lo que en la actualidad se conoce como etnografía de la comunicación, a través de la cual se da cuenta de los procesos relacionados entre el habla y su uso. Para ello, se toman en consideración el contexto donde se producen los actos comunicativos, pues para este autor, cada comunidad lingüística posee una serie de rasgos que van más allá del código y del canal para adentrarse en los aspectos socioculturales que inciden en sus prácticas comunicativas. Asimismo, este autor considera que el potencial lingüístico de un hablante dentro de una comunidad lingüística va más allá de su conocimiento gramatical para abarcar una serie de usos y significados sociales que configuran el uso de la lengua en ese contexto.

También destacan las afirmaciones de Rodríguez et al. (2017), cuando señalan que la competencia comunicativa en lengua inglesa se adquiere a través de la práctica, a partir de actividades en las que el estudiante utilice este idioma para describir cómo es su vida en familia; la personalidad de los que integran su núcleo familiar; las metas y propósitos que se tienen para el futuro; así como otros temas de interés que despierten la motivación por adquirir una lengua extranjera.

Seguidamente, Nieto (2021) señala que la competencia comunicativa permite el uso de la lengua materna para el desarrollo de las destrezas orales en contextos sociales donde se amerita un uso eficiente y práctico del idioma. De esta manera: “se fomentan concomitantes y destrezas lingüísticas y sociolingüísticas para una competencia real y efectiva” (p. 20). Esta, a su vez, se encuentra interconectada con la competencia gramatical, la competencia discursiva, la competencia estratégica y la sociocultural. Por lo cual se infiere que su dominio representa un amplio dominio del inglés como lengua materna o lengua extranjera.

Por tanto, una de las ventajas que ofrecen los juegos de roles es que establecen el perfil psicológico de los personajes, además de la situación extralingüística que condiciona los enunciados, por lo cual a través de la práctica se adquiere de una manera simultánea la fonética inglesa, la competencia comunicativa, así como la competencia sociolingüística, incrementando, además la capacidad para improvisar a partir del idioma.

En síntesis, todos los autores destacan la importancia de vincular el aprendizaje del inglés con los aspectos de la cotidianidad, ya que esto permite que se use el idioma para narrar eventos recurrentes en la vida de la persona, con lo cual se estimula significativamente la competencia comunicativa. Si bien los autores consultados no destacan la importancia de los juegos de roles en la adquisición de la competencia comunicativa del inglés, la relación se advierte de manera implícita, cuando se destaca la importancia de utilizar los fundamentos adquiridos en situaciones prácticas, donde se haga un uso inmediato de la lengua e incluso se pueda improvisar a partir de ella.

3. Resultados y discusión

3.1. Entrevista a los docentes

Para la primera pregunta: ¿Qué metodología viene implementando para lograr la adquisición del inglés como lengua extranjera en sus estudiantes? Se observó que el enfoque comunicativo fue la alternativa predominante, ya que a partir de este se propicia un aprendizaje práctico y significativo del inglés como lengua extranjera. Esto le permite al estudiante reconocer la importancia que tiene la apropiación de este idioma partiendo de sus fundamentos generales, hasta llegar a los específicos, de una manera espontánea y natural, parecida a la que condicionó el aprendizaje de su lengua materna.

Rafael Hernández & Mirna Bernal// Los juegos de roles como estrategia para la adquisición del inglés... 283-305

Para los docentes, el enfoque comunicativo debe estar sustentado en la apropiación del vocabulario y la gramática inglesa, lo cual se consigue a través de la realización de traducciones en clase, sin obviar que cada estudiante maneja un ritmo único y particular para aprender. No obstante, la predominancia del enfoque comunicativo para la apropiación del inglés como lengua extranjera no excluye otros métodos complementarios como el audio lingual o la enseñanza directa, los cuales tienen una fundamentación ampliamente conductista, pero se han podido acoplar a los nuevos enfoques de la enseñanza.

Los resultados obtenidos para esta pregunta se corresponden con lo referido por Bermúdez y González (2011), cuando señalan que Las competencias comunicativas se fortalecen a través del saber y del hacer, lo que conlleva a la necesaria interacción entre la teoría lingüística y su expresión práctica manifiesta en la comunicación cotidiana. Asimismo, tienen vinculación con lo planteado por Bergillos y Ruhstaller (2004), cuando plantean la relación entre el habla y su uso, tomando en consideración las particularidades del contexto donde se generan los actos comunicativos.

La segunda pregunta fue: ¿Cuáles son las estrategias que ha venido empleando para desarrollar la adquisición del inglés como lengua extranjera en sus estudiantes? Ante la cual los docentes consideraron diferentes aspectos, como el enfoque comunicativo y las estrategias lúdicas que generan motivación y divertimento. Estas últimas facilitan la apropiación del inglés, sin que el estudiante se sienta presionado para alcanzar niveles de dominio equiparables a los de los hablantes nativos, pues se asume que el segundo idioma (o lengua extranjera) es una herramienta de comunicación que se puede adquirir progresivamente, partiendo de los referentes que aporta la lengua materna.

Estos resultados se corresponden con lo planteado por Balbín (2011), para quien los juegos de roles en su carácter de actividad lúdica, se pueden llevar a cabo para liberar tensiones, potenciar la creatividad y la fantasía, o bien como una manera de exponer las inquietudes más íntimas sin temor a ser juzgado. Sin embargo, como estrategia pedagógica es empleada por el docente para “que un caso típico se torne real para los participantes de modo que puedan ponerse en el lugar de aquellos a los que les toca vivir las situaciones recreadas”

La tercera pregunta fue: ¿Cuáles han sido los resultados que ha obtenido con la implementación de dichas estrategias?, comprobándose que para la mayoría de los

Rafael Hernández & Mirna Bernal// Los juegos de roles como estrategia para la adquisición del inglés... 283-305
entrevistados los resultados se materializan en una mayor participación por parte de los estudiantes durante las clases de inglés. Sin embargo, para incrementar esta participación fue necesario aplicar estrategias motivadoras orientadas hacia la lúdica, la música, además de recalcar la importancia que tiene la lengua extranjera en la vida cotidiana.

Los hallazgos obtenidos a partir de esta interrogante, se complementan con lo expuesto por Brown (2000), para quien a partir del método de la apropiación natural (Natural approach), se logra potenciar las habilidades comunicativas de carácter básico y personal, partiendo de situaciones cotidianas como ir de compras, escuchar la radio o mantener una conversación con un conocido. Siguiendo los preceptos de este método, los docentes tienen el compromiso de proveer a los estudiantes de un Input claro y comprensible a través de distintas actividades que no implicaban la participación oral del hablante, hasta que este se sintiera con la suficiente confianza para hacerlo.

En la cuarta pregunta se consultó: ¿Cuáles son las dificultades más recurrentes con las que usted se encuentra al impartir sus procesos de enseñanza del idioma inglés como lengua extranjera?, pudiéndose constatar que el escaso acceso a los recursos complementarios de aprendizaje de una lengua extranjera es el principal obstáculo que enfrentan los docentes. A eso se suma el poco estímulo recibido en el hogar y el hecho de que, los estudiantes con un conocimiento limitado de esta lengua extranjera reducen su nivel de participación, por temor a ser cuestionados por el docente o sus compañeros de clase.

Estos resultados contrastan con las aseveraciones de Guanoquiza (2019), para quien a través de los juegos de roles se puede aportar estímulo a los estudiantes para practicar la lengua extranjera, desarrollando la creatividad en situaciones comunicativas novedosas y espontáneas, sin necesidad de complejos recursos para el aprendizaje de los idiomas como los que proveen las TIC.

La quinta pregunta fue: ¿Cuáles son las dificultades más recurrentes que usted ha identificado en los estudiantes al impartir sus procesos de enseñanza del idioma inglés como lengua extranjera? Las respuestas fueron diversas, lo que deja entrever que cada docente experimenta una problemática particular con sus estudiantes. La falta de reforzamiento y el desconocimiento de los fundamentos de la gramática inglesa, siguen presentándose como principales aspectos que dificultan la apropiación de esta lengua extranjera, lo que hace

Rafael Hernández & Mirna Bernal// Los juegos de roles como estrategia para la adquisición del inglés... 283-305
suponer que lo aprendido en la escuela no se practica en el hogar o el entorno social donde se desenvuelve el estudiante.

Estos señalamientos contrastan con lo referido por Wilson (2012), para quien la gramática inglesa se adquiere a partir de la práctica y por medio de la formación académica. También se tomaron en consideración las aseveraciones de Sónsoles (2006), en lo referente a las dificultades que presentan los estudiantes hablantes no nativos del inglés para adquirir los fundamentos de la fonética inglesa, lo cual se consigue principalmente a través del diálogo y el fortalecimiento de la competencia comunicativa a la que hacían referencia los docentes entrevistados en las anteriores preguntas.

Seguidamente, en la sexta pregunta, se les consultó a los docentes: ¿Cómo puede lograrse una mayor efectividad para el desarrollo de la competencia comunicativa de los estudiantes en el idioma inglés como lengua extranjera?, refiriendo la importancia del aprendizaje colaborativo a través de actividades que refuercen el enfoque comunicativo en correspondencia con la realidad inmediata del estudiante. En el caso de una lengua extranjera, esta se adquiere cuando se incorporan nuevas palabras a su estructura cognitiva, pero al mismo tiempo emplean esas palabras en el discurso diario, demostrando la capacidad para construir a partir de ellas oraciones o enunciados que permitan reflejar sus emociones o ideas en la nueva lengua.

Estos señalamientos guardan relación con lo planteado por Barkley et al. (2005), quienes consideran que un aprendizaje significativo de carácter colaborativo se da cuando el estudiante asocia ideas, aplicando principios integradores de los contenidos; cuando elabora sus propias conclusiones de acuerdo a lo estudiado, siendo capaz de realizar una interacción activa del contenido en la que se pueden relacionar las nuevas ideas con los conocimientos y experiencia que ya posee.

Avanzando con la séptima pregunta, se consultó: ¿Qué conocimientos tiene sobre los juegos de roles?, ante lo cual se pudo constatar que existe un conocimiento generalizado en torno a estos. Algunos lo ven como una estrategia para la enseñanza del inglés, mientras que otros lo reconocen como una de las tantas estrategias didácticas aplicables a diferentes contenidos o materias. Para algunos de los entrevistados, sirve en el desarrollo de la competencia comunicativa a través de un aprendizaje colaborativo. Por medio de esta técnica

Rafael Hernández & Mirna Bernal// Los juegos de roles como estrategia para la adquisición del inglés... 283-305
los estudiantes recrean personajes, incrementando su motivación, además de llevarlos a participar y desarrollar competencias prácticas en la apropiación de la lengua extranjera.

Estas aseveraciones se corresponden con lo referido por Valdiviri (2018), quien plantea que el juego de roles presenta nuevas posibilidades en la enseñanza del idioma inglés en las cuales “se rompe con los modelos tradicionales y se generan mayores niveles de motivación y participación” Asimismo, se establece relación con los señalamientos de Canale y Swain (1980) (Citados por Hernández 2023), para quienes, dentro de las subcompetencias que se derivan de la competencia comunicativa en inglés, se encuentra capacidad estratégica por medio de la cual se resuelven los problemas comunicativos en el mismo momento en que estos se presentan.

Pasando a la octava pregunta, se consultó: ¿De qué manera cree usted que la utilización de los juegos de roles puede contribuir a una mayor adquisición de la competencia comunicativa en lengua inglesa? Ante lo cual los docentes entrevistados reafirmaron que este puede fortalecer las competencias prácticas y el enfoque comunicativo. Como ya habían hecho referencia en preguntas anteriores, a través de un aprendizaje colaborativo e interactivo, se pueden llevar a la práctica aquellos conocimientos (a nivel fonético y gramatical) que han adquirido en clase. Esto se debe a que los juegos de roles apelan a la naturaleza social de los seres humanos, además de generarles la motivación necesaria para atreverse a participar.

Estos resultados se contraponen a lo referido por Abella y Grande (2010, p.52), para quienes los juegos de roles son poco o nada aplicables a situaciones de enseñanza-aprendizaje en el contexto educativo, ya que su función primordial es el esparcimiento. Sin embargo, otros estudios como el de Granados y Jiménez (2019), consideran que estos juegos fortalecen el aprendizaje a partir de la interacción social, fortaleciendo las relaciones entre pares desde la perspectiva Vygotskiana.

Finalmente, para la novena pregunta se consultó: ¿Estaría dispuesto a colaborar en la realización de un proyecto enfocado en los juegos de Roles para el desarrollo de la competencia comunicativa de los estudiantes en lengua inglesa? Para lo cual se observó una escasa voluntad de aplicar esta estrategia. En el primer caso, se alegó la falta de tiempo para aplicar el *role play* durante las horas destinadas para la clase. En el segundo no se descartó la posibilidad, cuando las clases retomaran su modalidad presencial, aunque en la respuesta no se dieron mayores

Rafael Hernández & Mirna Bernal// Los juegos de roles como estrategia para la adquisición del inglés... 283-305
indicios de interés. Otro de los entrevistados negó toda posibilidad de aplicar estas estrategias por considerar que no resultaban viables con sus estudiantes.

Esto resultados se contrastan con lo referido por Hernández (2023), para quien la realización de los juegos de roles fomenta el trabajo en equipo, estableciendo vínculos de solidaridad y fomentando amistades duraderas entre los estudiantes. Sin embargo, estos fundamentos no son tenidos en cuenta por un significativo número de docentes, quienes a pesar de conocer esta estrategia y sus efectos positivos en la apropiación del inglés como lengua extranjera no la implementan, por darle prioridad a otros métodos tradicionales, que, si bien se afianzan en las competencias comunicativas, no ejercen tanta motivación en los estudiantes.

3.2 Propuesta de intervención basada en los juegos de roles

Se llevaron a cabo seis sesiones de trabajo en un período de tiempo comprendido entre el 18 y el 29 de julio de 2021, en el que se contó con una buena participación por parte de los estudiantes del grado 9no. de las instituciones objeto de estudio. El hecho de que aún no se hubieran retomado las clases presenciales con total normalidad, limitó un poco los alcances de la propuesta, ya que los docentes de inglés (y de otras áreas) necesitaban ponerse al día con sus estudiantes y no podían conceder mayor disponibilidad temporal para el presente proyecto pedagógico.

En correspondencia con lo referido por Fuster et al (2012), la metodología del *role play* generó motivación en los estudiantes, ya que se fundamenta en actividades grupales, donde la espontaneidad favorece la participación. En los conversatorios realizados al final de cada sesión, algunos estudiantes reiteraron que les gustaba esa forma de trabajar, ya que se alternaba equitativamente la teoría con la práctica y se presentaban situaciones contextualizadas con su realidad inmediata. Los docentes del área de inglés participaron como observadores de algunas de estas sesiones y reconocieron que, a través de las mismas, se propiciaba la participación del grupo, aunque no mostraron mucha disponibilidad de incorporarla en sus procesos de enseñanza-aprendizaje.

La utilización de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC's) permitió que los estudiantes se sintieran motivados a participar y realizar juegos del rol en línea, los cuales

Rafael Hernández & Mirna Bernal// Los juegos de roles como estrategia para la adquisición del inglés... 283-305 fueron compartidos a través de la red social YouTube y en donde se evidencia con mayor precisión el nivel de apropiación de la lengua extranjera que tiene cada uno de estos estudiantes.

Con la aplicación de esta propuesta, los estudiantes lograron ampliar su competencia comunicativa a partir de la capacidad para improvisar en contextos basados en situaciones reales. Aunado a esto, se despertó su motivación y participación a partir de la dinámica espontánea que caracteriza a la estrategia del juego de roles. En consecuencia, se desplazó la metodología repetitiva a la que estaban acostumbrados, (donde la apropiación del inglés se presentaba como algo disociado de su realidad cotidiana), por una más dinámica, fundamentada en las posibilidades comunicativas del nuevo idioma.

Los estudiantes afianzaron aspectos claves en la adquisición de un nuevo idioma como la pronunciación y la capacidad para responder ante preguntas no esperadas, lo cual incrementó su confianza para expresarse en inglés al mismo tiempo que se trabajaron otros aspectos secundarios como el miedo escénico o la apatía. Por tanto, la aplicación de la propuesta del juego de roles para la adquisición del inglés como lengua extranjera demostró su viabilidad en el contexto de las instituciones objeto de estudio, además de adecuarse a las metodologías, estándares de competencias y derechos básicos de aprendizaje (DBA) que el Ministerio de Educación Nacional de Colombia viene proponiendo para la enseñanza-aprendizaje de esta lengua.

Conclusiones

Los juegos de roles o *role play* constituyen una alternativa práctica recurrente y divertida para la enseñanza del inglés como lengua extranjera en estudiantes que son hablantes nativos del español. A través de ellos se fortalece la competencia comunicativa, además de otros beneficios subsecuentes como, la pérdida del miedo escénico o la integración al grupo. Si bien los programas para la enseñanza del inglés en la educación básica secundaria de Colombia no plantean de manera directa la utilización de este recurso, dejan abierta la posibilidad de que el docente implemente actividades donde se genere un aprendizaje significativo y se consoliden los derechos básicos de aprendizaje (DBA) para esta área, lo cual hace viable su aplicación con los estudiantes de este nivel de escolaridad.

Rafael Hernández & Mirna Bernal// Los juegos de roles como estrategia para la adquisición del inglés... 283-305

La realización de la propuesta fundamentada en los juegos de roles para el aprendizaje del inglés como lengua extranjera, aportó muchos elementos relevantes que pueden ser aprovechados por el docente. El primero de ellos es partir de los aspectos contextuales para el diseño de los juegos lo que, en cierta medida, se contrapone con los enfoques tradicionales basados en la enseñanza de una lengua extranjera a partir de los aspectos socioculturales de los países donde este idioma es el oficial. Después de realizar las actividades programadas en la propuesta, los estudiantes demostraron la fluidez adquirida y la capacidad para improvisar, pero también manifestaron su entusiasmo por esta estrategia en la que se fusiona el aprendizaje de una lengua extranjera, la utilización de las TIC's, la lúdica y el desarrollo de las artes escénicas.

Pese a lo anterior, los docentes de las instituciones de básica secundaria del municipio Puerto Colombia, mostraron poco interés por darle continuidad a la propuesta, lo que, en gran medida, respondió a las presiones generadas por la reincorporación a las clases presenciales y la necesidad de nivelar los aprendizajes de sus estudiantes, quienes venían de una larga permanencia en el hogar. Esta situación no daba cabida a implementar propuestas emergentes que, como los juegos de roles, no tenían precedentes en la enseñanza del inglés en las instituciones objeto de estudio. Por tanto, se inclinó la balanza hacia los métodos y estrategias tradicionales, los cuales ya habían demostrado cierta efectividad en la apropiación de la gramática y la fonética inglesa, aunque tuvieran un escaso impacto en el desarrollo de la competencia comunicativa.

No obstante, ya superados los embates de la pandemia y retomada desde hace tiempo la presencialidad en las clases, los alcances obtenidos con la propuesta sobre la que se base este artículo pueden ser retomados en las instituciones de básica secundaria del municipio Puerto Colombia, Atlántico, o en otras tantas a nivel nacional que estén enfrentando esta misma problemática. Por lo cual se presentan a los docentes interesados en su continuidad los alcances obtenidos con los estudiantes: (<https://www.youtube.com/watch?v=lReYVylmJ5I>)

Referencias

Abella, G y Grande, P (2010). Juegos de rol como estrategia educativa. Percepciones de docentes en formación y estudiantes de secundaria. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*. 11 (3) 27-55. <https://www.redalyc.org/pdf/2010/201021093003.pdf>.

Balbín, Á (2011) *El juego de Roles como Estrategia Didáctica en la Educación Universitaria*. Lima. Perú: Editorial Universidad Peruana del Centro.

Barkley, E; Cross, K y Howell, M.C (2005). *Técnicas de aprendizaje colaborativo*. Madrid, España: Ediciones Morata.

Bergillos y Ruhstaller (2004). *La competencia lingüística y comunicativa en el aprendizaje del español como lengua extranjera*. Sevilla, España: Edinumen. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=3893>

Bermúdez, L y González, L (2011). La competencia comunicativa: elemento clave en las organizaciones. *Revista Quorum Académico* 8 (15) 95-110 <https://www.redalyc.org/pdf/1990/199018964006.pdf>

Brown H. Douglas (2000). *Teaching by Principles* Second Edition. Bloomington, USA: Pearson ESL.

Byram, M y Fleming, M (2001). *Perspectivas interculturales en el aprendizaje de idiomas. Enfoques a través del teatro y la etnografía*. Melbourne, Australia: Cambridge University Press. <https://books.google.co.ve/books/about/Perspectivas interculturales en el apren.html?id=pZ-KP8uGK00C>

Canale, M. and Swain, M. 1980. Theoretical bases of communicative approaches to second language teaching and testing. *Applied Linguistics* 1 (1), 1-47.

Cantoral, C (2019). *Propuesta de programa estrategias de comunicación educativa siembra valores desecha violencia para promover la toma de conciencia contra el bullying en los estudiantes del segundo grado de educación primaria de la Institución Educativa Inicial Primaria de menores Río Marañón*. Tesis para obtener el grado de Magister en Ciencias de la Educación. Lambayeque, Perú. Universidad Nacional Pedro Luis Gallo. <https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/6678/BC-TES-TMP-2941%20CANTORAL%20CONTRERAS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Exley, K y Dennick, R (2012). *Enseñanza en pequeños grupos en educación superior*. Madrid, España: Narcea Ediciones.

Rafael Hernández & Mirna Bernal// Los juegos de roles como estrategia para la adquisición del inglés... 283-305
Fernández, G.J; Prieto, G.E, Alcaraz, R.V y Sánchez, O.A (2018). Aprendizajes Significativos mediante la Gamificación a partir del Juego de Rol: “Las Aldeas de la Historia”. *Espiral Cuadernos del Profesorado*. 11 (22) 69-78. <https://ojs.ual.es/ojs/index.php/ESPIRAL/article/view/1919/250>.

Fuentegrís, A (2015). *Estigia: Juego de rol de fantasía medieval*. Barcelona, España: Edición del Autor.

Fuster, H; Obrste, U; Griffiths, M y Carbonell, X (2012). Psychological motivation in online role-playing games: A study of Spanish World of Warcraft players. *Anales de Psicología* 28 (1) 274-280. https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:zGX6b-12yjAJ:scholar.google.com/+Role+Play+motivacion&hl-es&as_sdt=0,5

Granados, D y Pérez, C (2019). *Juego de roles como mediación didáctica para el mejoramiento de la convivencia escolar en el marco de las competencias ciudadanas*. Trabajo Especial para optar al grado de Magister en Educación. Universidad de la Costa Barranquilla, Colombia.

Granda (2015). *Optimización de la Estrategia de Role-Play y su Integración en el Aula de Inglés de Turismo para la Mejora de la Producción Oral*. Tesis para optar al grado de Doctor en Filologías Extranjeras y sus Lingüísticas Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED España).

Guanoquiza, C (2019). *El role play como estrategia de enseñanza – aprendizaje para desarrollar la habilidad de hablar inglés*. Artículo educativo de difusión. (27 de diciembre de 2023) <http://relace.org/el-role-play-como-estrategia-de-ensenanza-aprendizaje-para-desarrollar-la-habilidad-de-hablar-en-ingles/>

Hymes, D (1985). *Reflexiones sobre el lenguaje*. Barcelona, España: Editorial Planeta.

Lara, V (2015). *Beneficios de jugar juegos de rol*. (26 de diciembre de 2020). Hipertextual.com. <https://hipertextual.com/2015/07/juegos-de-rol-beneficios>.

Ledin, C y Malgren, A (2013). *La importancia del juego de roles para adquirir una lengua extranjera*. Tesina Mälardalens Högskola Eskilstuna Västerås. Academia de Educación Cultura y Comunicación. <https://www.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A558137&dswid=5991>

Ministerio de Educación Nacional de Colombia (2016). *Derechos Básicos del Aprendizaje del Inglés*. Bogotá, Colombia: Editado por el Equipo Colombia Bilingüe. <https://santillanaplus.com.co/pdf/DBA-ingles-espanol.pdf>.

Ministerio de Educación Nacional de Colombia (2019). *Plan Nacional de Bilingüismo* (26 de diciembre de 2023) <https://iedpioxii.com/2020/04/23/bilinguismo/>

Monedero, D (2018). *5 juegos de roles de ciencia ficción que no puedes perderte*. Recuperado de: <http://www.davidmonedero.com/blog/5-juegos-de-rol-de-ciencia-ficcion-que-no-puedes-perderte/>

Rafael Hernández & Mirna Bernal// Los juegos de roles como estrategia para la adquisición del inglés... 283-305

Nieto, O.M (2021). *Enseñanza de la competencia comunicativa oral en inglés en educación secundaria mediante aprendizaje por proyectos*. Madrid, España: Editorial Inclusión. https://www.google.co.ve/books/edition/ENSE%C3%91ANZA_DE_LA_COMPETENCIA_COMMUNICATIV/V9FCEAAAQBAJ?hl=es&gbpv

Rodríguez, C (2015). Competencias comunicativas en idioma inglés. La influencia de la gestión escolar y del nivel socioeconómico en el nivel de logro educativo en L2-inglés. *Revista Perfiles Educativos*. 37 (149) 74-94. <https://www.scielo.org.mx/pdf/peredu/v37n149/v37n149a5.pdf>

Rodríguez, M; Cortés, M y Fabela, M (2017). *Programa de estudios generales para la formación integral de los estudiantes de licenciatura de la UANL. Competencia comunicativa en inglés*. Universidad Autónoma de Nuevo León. (26 de diciembre de 2020) http://www.fcb.uanl.mx/www/images/401_planes/lbg/6_Semestre/Competencia_comunicativa_en_ingles.pdf

Sevillano, H (2009). *Estudio del Sector Editorial de los Juegos de Rol en España*. Madrid, España. Ediciones de la Universidad de Salamanca.

Sónsoles, R et al (2006) *Nuevas Perspectivas en la didáctica de la fonética inglesa*. Salamanca, España: Ediciones Universidad de Salamanca.

Valdiviri, L (2018) "Role-Play" una estrategia didáctica para la enseñanza del inglés en la educación superior. Ensayo argumentativo para optar a la especialización en docencia universitaria. Universidad Militar Nueva Granada. Bogotá, Colombia.

Vázquez, E (2015). *Los juegos de roles y su asociación con la dramatización y el teatro*. Universidad Complutense de Madrid. Madrid, España. <https://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/194/art2757.pdf>

Wilson, R (2012) *Gramática del Inglés*. Barcelona, España: De Vecchi Ediciones. S.A.

Zapata, V.T (2020). *El juego como estrategia didáctica para fortalecer el proceso de lectura y escritura en el grado primero*. Trabajo de Grado para optar al título de Magister en Educación. Bucaramanga, Colombia. Universidad Autónoma de Bucaramanga.

Conflicto de interés

Los autores de este manuscrito declaran no tener ningún conflicto de interés.

Declaración ética

Los autores declaran que el proceso de investigación que dio lugar al presente manuscrito se desarrolló siguiendo criterios éticos, por lo que fueron empleadas en forma racional y profesional las herramientas tecnológicas asociadas a la generación del conocimiento.

Copyright

La *Revista de la Universidad del Zulia* declara que reconoce los derechos de los autores de los trabajos originales que en ella se publican; dichos trabajos son propiedad intelectual de sus autores. Los autores preservan sus derechos de autoría y comparten sin propósitos comerciales, según la licencia adoptada por la revista

Licencia Creative Commons

Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-Compartir Igual 4.0 Internacional



REVISTA DE LA UNIVERSIDAD DEL ZULIA, Fundada el 31 de mayo de 1947

UNIVERSIDAD DEL ZULIA, Fundada el 11 de septiembre de 1891